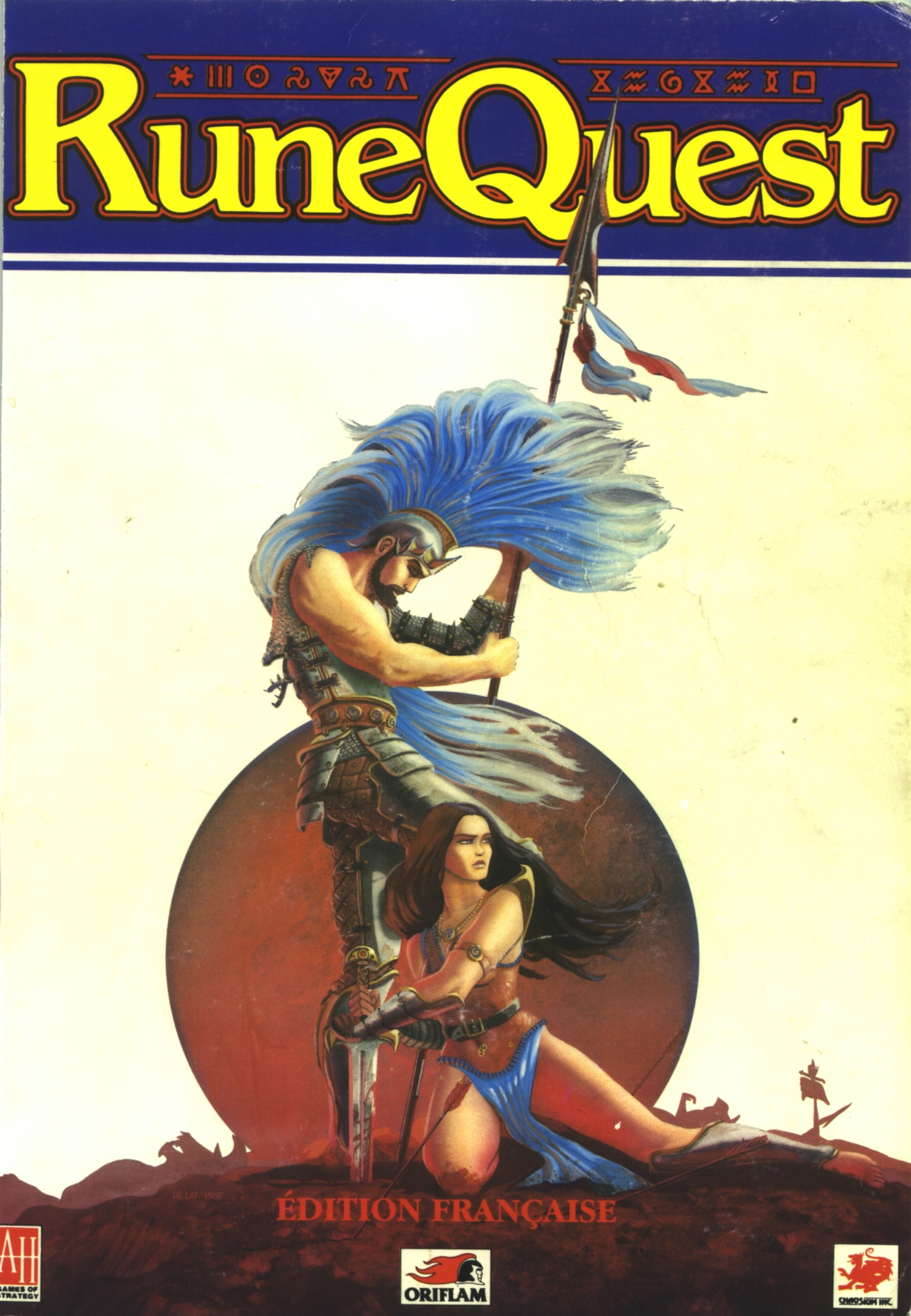
RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

AH GAMES OF STRATEGY
ORIFLAM
CHAOSIUM INC.

RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

AH GAMES OF STRATEGY

ORIFLAM

CHAOSIUM INC.



RuneQuest

Greg Stafford

Sandy Petersen - Steve Perrin - Lynn Willis

Yurek Chodak - Charlie Krank - Ken Rolston

Shermann Kahn - Steve Henderson - Raymond Turney

Traduction
Philippe Dohr
Robert Thiel

Illustration
Guillaume Sorel
Stéphane Truffer
Alain Gassner
Thierry Monter

Couverture
Hubert de Lartigue

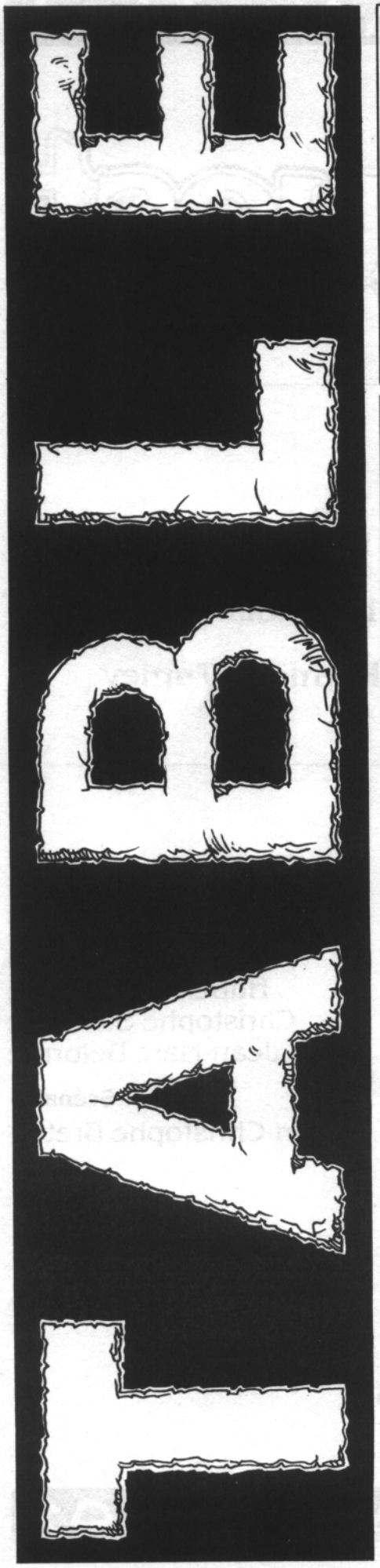
Maquette
Hubert de Lartigue
Christophe Sustersic
Jean-Marc Delorme

Scénario
Jean-Christophe Breton

ORIFLAM

ÉDITION FRANÇAISE





Livre du Joueur

Livre de Magie

Livre du Maître

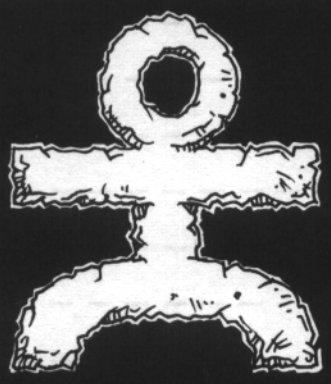
Livre de Glorantha

Sommaire ---- 8
Introduction ---- 9
Créer un Aventurier ---- 13
Système de Jeu ---- 33
Combat ---- 45
Compétences ---- 71
Le Monde ---- 79

Sommaire ---- 86
Introduction ---- 87
Magie de l'Esprit ---- 95
Magie Divine ---- 107
Sorcellerie ---- 121
Magie Rituelle ---- 135

Sommaire ---- 144
Maîtriser ---- 145
L'Escorte ---- 159
Créatures ---- 169

Sommaire ---- 202
Introduction ---- 203
Mythologie et Histoire ---- 207
Magie et Religion ---- 211
Le Culte d'Orlanth ---- 217
Créatures ---- 225



Livre du Joueur

Le souffle d'Orlanth baigne toute chose.
Puisse celui de l'aventure
animer chaque créature intelligente.

Auteurs
Steve Perrin
Greg Stafford
Steve Henderson
Lynn Willis

Rédacteurs
Yurek Chodak
Sherman Kahn
Charlie Krank
Sandy Petersen

Sommaire



Introduction 9

RuneQuest et le Jeu de Rôle

Ce qu'il vous faut pour Jouer 11

Créer un Aventurier 13

Introduction à la Feuille de Personnage

Créer un Aventurier

Caractéristiques d'un Aventurier 14

Détermination des Caractéristiques 15

Attributs

Compétences et Modificateurs 17

Section des Armes 19

Section de la Magie

Equipement

Expérience Préliminaire pour un Aventurier

Occupation selon la Culture 22

Système de Jeu 33

Utilisation des Compétences

Tableau de Résistance 36

Progression d'un Personnage

Temps et Déplacements 40

Dégâts 41

Guérison 42

Fatigue 43

Encombrement 44

45 Combat

Le Round de Mêlée

49 *Résultats des Combats*

51 *Augmenter ses Compétences aux Armes*

Régles Spéciales

58 *Tactiques Spéciales en Mêlée*

59 *Armes*

62 *Armes de Jet*

65 *Armures*

71 Compétences

Compétences d'Agilité

73 *Compétences de Communication*

74 *Compétences de Connaissance*

77 *Compétences de Perception*

78 *Compétences de Discrétion*

Nouvelles Compétences

79 Le Monde

Dégâts Naturels

80 *Poison*

Maladie

81 *Dégâts aux Objets Inanimés*

Terrain

82 *Temps*

Introduction

Bienvenu dans les mondes de l'imaginaire. Avec RuneQuest, vous participerez à une gigantesque épopée dont votre aventurier sera le héros.

Le Jeu de Rôle et RuneQuest

Un jeu de rôle vous permet, ainsi qu'à vos amis, de passer d'agréables instants ensemble. Avec un jeu de rôle fantastique comme RuneQuest, vous serez plongé dans un tourbillon d'aventures qui vous conduiron dans des pays étranges. Pratiqué verbalement, le jeu de rôle ressemble à une pièce radiophonique improvisée. Si vous utilisez des figurines, il tiendra davantage du théatre de marionnettes. Quoi qu'il en soit, le jeu de rôle n'a qu'un seul mot d'ordre : la passion.

Vous pouvez parfaitement être joueur, c'est à dire créer vos personnages et les diriger, ou être maître de jeu, c'est à dire celui qui conçoit l'aventure. Afin de profiter de ces deux aspects du jeu de rôle, essayez de les alterner.

En tant que joueur, vous incarnez mentalement un ou plusieurs aventuriers qui vivent sur un monde fictif en les créant à partir d'une simple feuille de papier. La psychologie de vos personnages n'a pas besoin de ressembler à la vôtre. En fait, il est plus amusant et gratifiant de créer des personnages qui vous sont radicalement différents. L'un des plaisirs majeurs du jeu de rôle consiste à vivre des existences nouvelles tout en exagérant certaines croyances. Par exemple, les rôles les plus populaires sont ceux de guerriers et de magiciens, le type même de l'individu que l'on ne rencontre pas très fréquemment. Du point de vue du joueur, la connaissance précise de RuneQuest n'a de réelle importance que sur un point particulier : la réussite ou l'échec d'une action.

Le maître de jeu dirige l'univers dans lequel évoluent les personnages. Vous (en tant qu'aventurier) y rencontrerez ses créations. Le maître de jeu incarne également les personnages secondaires, les créatures et les suppôts du mal auxquels vous serez confronté.

Les règles de jeu apportent la cohérence et la logique nécessaires à l'approche réaliste d'un monde imaginaire par les joueurs et le maître de jeu. Elles servent également à représenter l'expérience que peuvent accumuler les personnages et à estimer le succès ou l'échec d'une action. Elles ressemblent ni plus ni moins à un code juridique qui sert à arbitrer les conflits survenant entre ce que les aventuriers désirent faire et ce que l'univers de jeu leur permet de faire.

Supposons que votre aventurier désire ouvrir une porte pour pénétrer dans une pièce. Le maître de jeu vous répond que cette porte est fermée. Toutefois, vous vous obstinez à vouloir l'ouvrir. Dans un tel cas, une décision arbitraire serait nécessaire. Les règles permettent à chacun de résoudre ce type de situations.

Les jets de dés déterminent généralement l'issue d'actions de jeu problématiques. Par exemple, la porte s'est-elle ouverte ? Votre aventurier a-t-il réussi à sauter par dessus la crevasse ? Son coup d'épée effectue-t-il des dommages et si tel est le cas en quelle quantité ? Les différents jets de dés permettent de résoudre ces multiples cas de figure.

En résumé, RuneQuest est essentiellement un ensemble d'interactions entre les joueurs, qui dirigent leurs personnages dans une aventure, et le maître de jeu qui mène le monde dans lequel cette aventure a lieu. Le jeu est principalement constitué de dialogues entre les joueurs et le maître de jeu. Les premiers préciseront au maître de jeu les actions que leurs personnages ont l'intention d'entreprendre et celui-ci leur déclarera ce qu'ils peuvent ou doivent faire et ce qui en résultera. Les règles indiqueront ce qui peut être effectué dans certaines situations particulières. S'il y a plusieurs issues possibles, un jet de dés en déterminera une. Vous ne serez jamais sûr de ce que votre aventurier pourra accomplir. Tout comme dans la vie réelle, il lui faudra saisir sa chance et il lui appartiendra (ainsi qu'à vous) de déterminer si le risque en vaut la chandelle.

Jouer

Le Maître de Jeu

Le maître de jeu a la lourde responsabilité et le plaisir de préparer les situations de jeu et de les superviser objectivement. Pour commencer, vous pouvez simplement inventer un repère de monstres ou de bandits que vous opposerez aux personnages joueurs. Le devoir du maître de jeu est de régler cette confrontation de façon juste et équitable. Dans le cas contraire, le déséquilibre qui s'en suivrait n'offrirait que peu d'intérêt et les joueurs s'ennuieraient. Vous devez absolument être juste. Ne prenez aucune décision arbitraire contre les joueurs même s'ils survolent avec aisance l'aventure.

Au fur et à mesure de votre progression, vous pourrez créer des mondes élaborés dans lesquels les aventuriers intrigueront, se battront, parlementeront, vivront et mourront. RuneQuest possède un système de jeu très souple qui pourra être utilisé dans de nombreux univers fantastiques différents. Dans tous les cas, ces univers devront être excitants et intéressants ou les joueurs les abandonneront.

Le Joueur

En tant que joueur, vous devrez interpréter un personnage créé par vos soins. Il devra rester dans les limites qui lui sont imparties.

Même si vous êtes dans la vie réelle un chimiste de renom, votre personnage berger ne pourra pas (sans apprentissage ou entraînement) entrer dans un village et ouvrir une boutique d'alchimie.

Evoluer dans les limites de votre aventurier dévoloppera votre imagination. La façon dont vous interpréterez votre rôle déterminera la qualité de votre prestation. C'est le plaisir suprême que cette forme de jeu peut apporter. Le jeu de rôle, qui n'est en fait qu'une extrapolation à partir de quelques chiffres, est aussi exigeant et aussi gratifiant que n'importe quel art dramatique. Vous devrez l'approcher avec un certain sérieux.

L'expérience permettra de développer la qualité de votre interprétation. Avant de débuter la partie, vous devrez posséder une idée de votre personnage. Toutefois, n'oubliez pas que les évènements importants survenus au cours du jeu peuvent modifier sa personnalité. Utilisez plusieurs personnages pour pouvoir incarner plusieurs rôles.

Coopération et Compétition

Le jeu est un phénomène sociologique. Si vous voulez développer votre imagination par vous même, vous pouvez lire un livre. Si vous désirez expérimenter et prendre part à un monde fantastique, jouez à RuneQuest. De toute évidence, un groupe de personnes qui s'amusent ensemble peuvent créer un univers imaginaire beaucoup plus intéressant et beaucoup plus développé que celui d'une seule personne.

La coopération est essentielle dans le jeu de rôle. En effet, les participants travaillent à un but commun, à savoir vaincre des adversaires ou une situation hostile contrôlée par un maître de jeu impartial. Par exemple, un groupe d'aventuriers ne survivra pas à un déferlement de monstres s'ils ne veulent pas s'entraider, se guérir et se protéger mutuellement. Vous pouvez interpréter le rôle d'un voleur assassin mais si chacun incarne ce type de personnage il faudrait être vraiment masochiste pour jouer ensemble. D'ailleurs, les voleurs possèdent un code de l'honneur tout comme le jeu.

Les joueurs doivent coopérer. N'accablez pas vos compagnons malchanceux. Si vous connaissez un élément utile à la situation, fournissez leur sans remarque désobligeante. Les animosités personnelles n'ont rien à voir dans le jeu.

Une coopération entre le maître de jeu et les joueurs est également nécessaire. Si le maître de jeu crée le monde et le manipule, il n'en reste pas moins qu'il s'agit pour lui d'un jeu et qu'il a bien l'intention de s'amuser. Les joueurs devront exercer leur ingéniosité dans l'univers de jeu et non pas contre le maître de jeu.

Celui ci devra s'intéresser aux opinions de ses joueurs à propos des règles et des diverses solutions qui s'offrent à eux. Les décisions du maître de jeu sont déterminantes et les joueurs devront être prêts à endurer des pertes si nécessaire. Dans tous les cas essayez de résoudre les problèmes importants par la discussion. Les joueurs et le maître de jeu ne doivent pas être bornés mais adapter le jeu à la situation.

Il n'y a aucun gagnant dans un jeu de rôle. La réussite est déterminée par l'accomplissement ou non d'une mission par les aventuriers. En cas d'échec, ils pourront toujours recommencer plus tard. Les seuls véritables perdants sont les aventuriers (et non les joueurs) morts en cours de mission. Même dans ce cas, on peut tirer une certaine satisfaction d'une mort glorieuse qui entrera dans la légende et qui sera chantée dans les veillées.

Un échange naturel permet de construire des mondes amusants compréhensibles. La coopération permet d'obtenir de grandes récompenses alors que l'hostilité et le ressentiment sont fatales au jeu. N'oubliez pas que votre seul but est de vous amuser.

Vie et Mort

La vie d'un aventurier est hantée par le danger. On peut tirer une certaine satisfaction d'une situation tranquille et vos aventuriers ne devront pas être assoiffés de sang. Cependant, les situations de vie ou de mort ajoutent le piment indispensable à la vie d'un aventurier. Aucun d'entre nous n'expérimentera la mort plus d'une fois et chacun désire que ce soit le plus tard possible. Grâce au jeu de rôle on peut se frotter au danger sans risque physique ou mortel qui entrainerait une cessation immédiate de notre activité.

Même s'il n'existe aucun risque réel, vous vous réjouirez du triomphe de vos aventuriers et vous souffrirez avec eux lorsqu'ils mourront. Les joueurs et leurs personnages ont une relation intime. Plus une personne interprète un aventurier particulier, plus elle ressentira une perte profonde lorsque sa mort surviendra et que la résurrection sera impossible. En effet, le joueur connait les forces et les faiblesses de son aventurier, son passé et les situations qu'il a traversées pour se construire une personnalité dont il est fier.

De ce fait, ne vous impliquez jamais vous-même dans un jeu. Gardez toujours vos distances. Vous n'utilisez que votre imagination même si le jeu vous semble réel. Seule la possibilité de la mort rend le succès intéressant. Jouez donc vos aventuriers comme vous le voulez, avec courage et sans crainte. Impliquez les dans des aventures et des batailles et interprétez les sans contrainte.

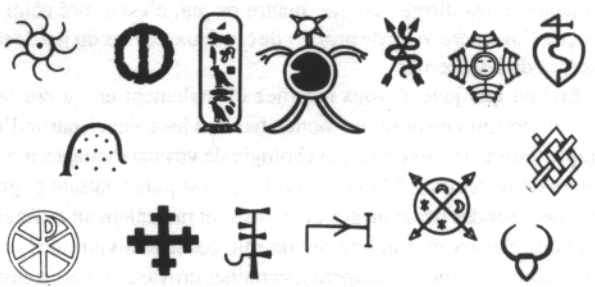
Qu'est ce que RuneQuest

Les Runes

Ce terme ancien a une signification et une prononciation identiques dans la majorité des langues nord-européennes. Les runes sont des symboles gravés dans la pierre ou le bois afin d'avertir, de charmer, de maudir ou de guérir. Certaines runes sont devenues des lettres de notre alphabet. Ce mot désigne aujourd'hui tous les signes ou marques de n'importe quel type de culture. Dans RuneQuest, toute rune est potentiellement magique.

Une rune magique, de par sa forme et sa création, recèle un pouvoir qui dérive des forces qu'elle symbolise. Par exemple, une rune magique du soleil peut être investie de la chaleur et du pouvoir de vie de l'astre. Si une personne utilise correctement la rune magique du soleil, elle pourra en gouverner une partie du pouvoir. Apprendre à se servir d'une rune magique nécessite beaucoup d'énergie et d'efforts.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de runes provenant du monde entier.



Les Quêtes

Une quête est une recherche généralement difficile et longue. Elle implique des buts élevés, des voyages, de la magie, des dangers effroyables et une découverte de soi. Les quêtes sont récompensées lorsqu'elles sont réussies. Elles n'échouent que lorsque les survivants perdent espoir. La mort, tout du moins la mort héroïque, n'arrête pas une quête. En effet, l'héroïsme et le courage peuvent inspirer de futurs aventuriers qui répondront à l'appel. Les personnages qui ne risquent pas grand chose sont en aventure, ceux qui cherchent à arrêter une puissance maléfique en détruisant l'origine de son pouvoir sont en quête.

Les objets d'une quête sont divers. On peut secourir une belle princesse, rechercher un élixir d'une puissance effroyable, de mettre à jour des livres de magie oubliés ou de concrétiser une idée, un idéal ou un espoir. Les dangers peuvent être physiques (monstres, bandits), magiques (spectres et lieux enchantés) ou tentateurs (richesses, gloire ou vengeance). L'accomplissement d'une quête peut nécessiter une aventure, une semaine, une vie ou une éternité. La quête d'un joueur peut être différente. Généralement, ils rechercheront pour leur personnage une puissance et une richesse supplémentaires. La façon

dont vous interprèterez votre quête et celle de votre aventurier doit être subtile et elle vous révèlera à quel point le jeu de rôle peut être passionnant.

RuneQuest, le Jeu

RuneQuest est un jeu de rôle fantastique dans lequel vous interprèterez le rôle de personnages imaginaires. Les runes symbolisant des idéaux et des pouvoirs, les aventuriers seront litéralement en quête des runes. Ils tenteront de saisir les opportunités fournies par les runes et leurs combinaisons et s'efforceront de vivre en harmonie avec les pouvoirs qui dirigent ces runes.

Pour évaluer la crédibilité de vos aventuriers, référez-vous à leurs actions : un guerrier vicking aura une vision de la vie différente de celle d'un moine byzantin. De même, un sorcier de haute naissance n'aura pas le même comportement qu'un paysan egyptien illétré. Le maître de jeu vous aidera sur les points de détail mais essayez de regarder les situations auxquelles sont confrontés vos aventuriers avec leurs yeux.

Ce qu'il vous faut pour jouer

Dés

RuneQuest utilise des dés différents. Il vous faut un dé à 20 faces, un dé à 10 faces, un dé à 8 faces, un dé à 4 faces et un dé à 6 faces. Certaines combinaisons ou divisions des résultats obtenus sur ces dés permettent de créer d'autres types de dés nécessaires au jeu. La grande diversité des dés permet bien sûr d'agrandir le champ des probabilités.

Certaines abréviations standards sont utilisées pour les dés. La lettre D désigne le mot dé. La lettre D sera suivie d'un chiffre indiquant le nombre de faces du dé à utiliser. Par exemple D20 signifie un dé à 20 faces, D6 indique toujours un dé à 6 faces, D100 se réfère au dé de pourcentage expliqué ci-dessous.

Les désignations d'un dé peuvent être précédées d'un nombre. Celui-ci indique la quantité de dés à lancer. Par exemple 2D6 signifie qu'il faut lancer 2 dés à 6 faces. Si vous n'avez pas la quantité de dés nécessaires, lancez plusieurs fois le même dé.

S'il est nécessaire de lancer plus d'un dé, ajoutez les divers résultats pour obtenir un total unique.

Par moment, une addition suivra le jet de dés spécifiés. Vous devrez toujours rajoutez le nombre suivant le + à la somme totale du jet. Par exemple, 1D6+1 signifie qu'il faut rajouter 1 au résultat du jet du 1D6. La somme totale sera donc comprise entre 2 et 7.

Occasionnellement des jets nécessiteront l'emploi de plusieurs dés à la fois. Par exemple, si une arme effectue 1D6+2D4 points de dégâts, les dommages infligés seront déterminés en lançant les trois dés requis et en additionnant leurs résultats.

Lire un Dé

***D2** simule un dé à 2 faces en utilisant n'importe quel autre type de dé. Tous les résultats impairs seront égaux à 1 et tous les résultats pairs seront égaux à 2.*

***D3** simule un dé à 3 faces en utilisant un dé à 6 faces. Divisez le résultat par deux et arrondissez les fractions à l'unité supérieure. De ce fait, un résultat de 1 ou 2 est égal à 1, un résultat de 3 ou 4 est égal à 2 et un résultat de 5 ou 6 est égal à 3.*

***D4** se lit en regardant le chiffre situé à la base du dé. On peut également le simuler en divisant par deux le nombre obtenu sur un dé à 8 faces et en arrondissant les fractions à l'unité supérieure.*

***D6** est le dé couramment utilisé, inutile donc d'en détailler l'emploi.*

***D8** se lit de la même façon qu'un D6.*

***D10** se lit de la même façon qu'un D6. Un jet de 0 est égal à 10.*

***D20** se lit de la même façon qu'un D6.*

***D100** nécessite l'emploi de 1 ou 2 D10. Le premier jet représente les dizaines et le second les unités. Si vous obtenez un 5 la première fois et un 8 la seconde, votre jet est égal à 58. 00 est toujours égal à 100. Si vous possédez deux dés à 10 faces de couleurs différentes, vous pourrez les lancer en une seule fois pour obtenir un jet de pourcentage. Il vous suffira de déterminer quelle couleur représentera les dizaines et les unités. Une fois votre décision prise, lisez toujours les dés de la même façon. N'inversez pas les couleurs après avoir lu un résultat. Changez c'est tricher.*

Figurines et Aides de Jeu

On peut jouer à RuneQuest de façon strictement verbale. Néanmoins, de nombreux joueurs et maîtres de jeu utilisent des accessoires (plateau de jeu, feutres à sec, figurines) afin de renforcer l'attention au cours du jeu, de régler facilement certains problèmes, de créer des possibilités tactiques et de rendre le jeu plus agréable.

Cette technique permet aux joueurs de canaliser leur imagination. Par exemple, la détermination de l'ordre de marche des aventuriers permet de savoir quels personnages sont en position de se parler. On pourra également déterminer quel personnage est susceptible de venir facilement en aide à un autre aventurier.

Les figurines en plomb permettent de mieux interpréter les règles. Une fois sur la table, elles vous aideront à voir quel aventurier se trouve dans l'axe de visée d'un arc, quel personnage sera le premier attaqué par une guêpe géante surgissant sur le flanc gauche ou combien de temps il faudra à un personnage pour en aider un autre. Un coup d'oeil sur les figurines permet de répondre à toutes les question du style : "A combien de distance se trouve-t-il ?", "Mon aventurier est-il sensé se trouver là ?" et "Où est l'éléphant ?".

Les figurines en plomb ont une taille d'environ 3 centimètres ou plus. Elles servent à matérialiser les aventuriers, les monstres, les méchants etc... On peut les acheter dans la plupart des magasins de jeu. Elles peuvent être peintes afin de rajouter à l'esthétique du jeu de rôle.

On peut également employer des pions ou des silhouettes en carton. Des jouets classiques peuvent également convenir. Tout dépend des moyens financiers dont vous disposez et de vos préférences. Nul n'est sensé posséder la quantité de monstres ou de personnages nécessaires à chaque situation. Les substitutions sont très communes.

Quelques ustensiles supplémentaires peuvent apporter une dimension dramatique plus importante. De grandes ruines peuvent être construites à partir de cubes pour enfant. En pillant les accessoires pour train électrique, les décorations à gâteau, les quincaillerie, vous pourrez vous procurer les objets aux formes les plus étranges qui pourront vous être utiles. Du polystyrène utilisé pour les emballages peuvent vous être d'un grand recours pour la construction d'arches, de ponts, de voûtes et de montagnes. Vous vous rendrez vite compte que l'emploi de ce type d'accessoires permet de transformer un combat routinier en une véritable bataille épique.

Plateau de Jeu

Si vous utilisez des figurines, il vous faudra employer un plateau de jeu afin de définir leur position. Celui-ci peut être en n'importe quelle matière. Généralement, on utilise une grande feuille de papier sur laquelle on peut écrire et disposer les figurines. On peut également avoir recours à des feuilles de plastique effaçables sur lesquelles on peut écrire à l'aide d'un feutre à sec. Ces feuilles peuvent porter des petits carreaux grâce auxquels vous définirez une échelle.

Le maître de jeu pourra y dessiner un plan pour l'effacer un peu plus tard, lorsque l'aventure se développera. Le terme "plateau de jeu" remonte aux débuts du jeu de rôle. A cette époque, il se résumait essentiellement à des combats. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, mais dans de nombreuses situations vou voudrez connaître la position de votre aventurier.

Certains maîtres de jeu dessinent sur du papier ordinaire ou millimétré des cartes à grande échelle de pays imaginaires afin de mon-

trer aux aventuriers l'endroit ils se trouvent et quel est le terrain environnant. Dès que l'action revient à des rencontres individuelles, le maître de jeu retourne au plateau de jeu.

La Saga de Cormac

Tout au long de ce livre, les principaux exemples de règles seront illustrés par Cormac, Signy, Churchak et Nikolos. Ces personnages illustreront la façon d' utiliser les règles et vous révèleront comment des aventuriers plus ou moins ordinaires progressent au fil du temps. Le maître de jeu devra utiliser ces exemples pour apprendre à décrire une situation dans RuneQuest. Le joueur, lui pourra y avoir recours pour savoir comment réagir à une situation présentée par le maître de jeu.



Créer un Aventurier

L'aventurier de RuneQuest explore les mystères des runes en cherchant à maîtriser leurs pouvoirs. Il ou elle entreprend de vastes quêtes au travers du monde à la recherche de gloire, de richesses et de connaissances.

"Personnage" est le terme désignant un individu imaginaire créé selon les règles d'un jeu de rôle. Dans RuneQuest les personnages dirigés par les joueurs sont appelés "aventuriers". Les personnages dirigés par le maître de jeu restent des "personnages" ou "personnages non joueurs". On s'y réfère parfois sous le terme de "rencontres", "monstres" ou "vilains". Ce qui est vrai pour un personnage l'est pour tous les autres, y compris pour les aventuriers. Toutefois, certains détails spécifiques aux aventuriers peuvent s'avérer faux ou inutiles pour les personnages non joueurs.

En tant que joueur, vous portez le masque d'un aventurier qui vit dans l'univers créé par votre maître de jeu. On peut le considérer comme une extension de votre personnalité. Il est motivé par votre imagination et agit selon vos désirs dans un lieu où votre expression est libre. A votre instar, votre aventurier aura des problèmes, des affinités et des aversions et il pourra évoluer et changer au cours du jeu.

En créant votre premier aventurier, votre imagination et quelques jets de dés isoleront une personnalité parmi les milliards d'autres possibles. Par expérience, cet aventurier grandira pour finir par ressembler à la star d'un film ou au héros d'un roman dont vous serez la supra conscience.

Au cours du jeu, votre aventurier sera nanti du double avantage de l'intérêt que vous portez à sa vie et à son devenir. Ce qui arrive dans la vie d'un aventurier ressemble parfois à des moments de votre propre existence, lorsque inexplicablement tout vous devient facile et vous réussit.

Les aventuriers que vous créerez ne devront pas obligatoirement vous ressembler. Vous voir mourir est une expérience particulièrement inconfortable, d'autant que les mondes de jeux de rôle sont durs, cruels et dangereux. Pourquoi vous limitez à un type de personnage facile alors que des milliards d'autres attendent de naître.

En créant et en interprétant des aventuriers, vous accomplirez certains actes impossibles à réaliser dans la vie réelle. Vous pourrez apprendre à réagir différemment face au monde, tout en gagnant une certaine forme d'empathie et de compréhension qui sont aussi utiles dans cet univers que dans un monde fantastique.

Au fil du jeu, vous créerez de nombreux aventuriers, tous différents les uns des autres. Etudiez-les, sachez en tirer des leçons et amusez-vous.

Introduction à la Feuille de Personnage

La feuille de personnage que vous aurez préalablement remplie, reste généralement la seule trace écrite dont vous aurez besoin au cours du jeu. Ces feuilles sont vos premiers aides de jeu. Prenez en soin et gardez les à jour. Chaque partie importante de la feuille de personnage sera détaillée ci-dessous.

En principe il vaut mieux utiliser un crayon de papier pour remplir la feuille de personnage. En effet, certaines valeurs changent au cours du jeu, il est donc plus facile de les modifier. Si vous désirez protéger votre feuille de personnage vous pouvez la mettre sous couverture vynil, puis utilisez un marqueur pour écrire sur le plastique transparent au cours du jeu. Entre les parties il vous restera à changer soigneusement les valeurs au crayon de papier.

Vous pouvez utiliser le dos de la feuille pour y porter la vie de votre aventurier, son équipement, ses sorts, des renseignements sur ses armes etc...

Vous êtes libre de photocopier la feuille de personnage pour des utilisations personnelles.

Votre maître de jeu possède d'autres types de feuilles de personnage. Aucune d'entre elles ne sera aussi détaillée que la vôtre et elles ne possèderont généralement pas autant de place pour y porter des informations sur les personnages.

La Saga de Cormac

Cormac est un jeune homme de 23 ans à la chevelure abondante. Il est né dans les collines froides de Kalania. Il a été élevé au milieu d'une tribu de chasseurs primitifs dont il a acquis les compétences. Cormac va devenir un personnage joueur. De ce fait, il va quitter son environnement familial pour partir à l'aventure dans des pays éloignés à la recherche de magie et de trésors cachés. Nous allons l'étudier en détail et vous expliquer comment construire un tel aventurier.

Créer un Aventurier

Pour commencer, munissez vous d'une feuille de personnage vierge.

En haut de la feuille vous verrez un intitulé "informations personnelles". Cette partie vous servira à porter quelques éléments sur l'histoire personnelle et l'origine de votre aventurier. La plupart des informations contenues sur la partie gauche de la feuille de personnage peut être remplie dès à présent. Pour le reste, il vous faudra attendre d'avoir lu de façon plus approfondie ce chapitre.

Joueur : portez dans cette rubrique votre propre nom. Si votre feuille de personnage est égarée, on pourra vous la restituer en évitant des coups de téléphone pénibles du style "Est-ce que Twarg le Pourri est TON aventurier ?

Nom de l'aventurier : choisissez le nom qu'il vous plaira.

Race : il s'agit du type de créature que vous incarnez, un humain, un troll, un nain etc... Pour votre premier aventurier créez un humain. Les descriptions d'autres types de créatures vivantes sont fournies dans le chapitre Créatures du Maître de Jeu.

Pays, clan : il s'agit du pays natal, de la région, du clan de votre aventurier (tout le monde ne possède pas une adresse et un code postal). Discutez avec votre maître de jeu à propos de cette rubrique.

Age : il s'agit de l'âge de votre aventurier. Un humain sera âgé d'au moins 15 ans, auxquels on pourra éventuellement rajouter 2D6 années supplémentaires. Pour votre premier aventurier débutez à l'âge de 21 ans. Pour les personnages futurs jetez 2D6+15 pour connaître leur âge. Grâce à cela vous pourrez calculer l'expérience préliminaire de votre aventurier et connaître le nombre de sorts qu'il possède. Lorsque vous incarnez des espèces différentes de l'homme, vous pouvez ajouter un commentaire supplémentaire. Par exemple, pour vous souvenir de l'âge fonctionnel d'un elfe dont la maturité est très lente, vous pouvez écrire "25 ans - Adolescent".

Féminin, masculin : il s'agit du sexe de votre aventurier. Vous êtes libre de choisir celui qui vous plaira.

Origine sociale : cette partie concerne le milieu social où votre aventurier a grandi, un point important afin de déterminer l'expérience préliminaire de votre aventurier. Reportez-vous à ce paragraphe un peu plus loin.

Culture : cette rubrique se réfère aux quatre archétypes sociaux détaillés dans le tableau ci-dessous. Ces notions sont définies dans le paragraphe Expérience Préliminaire de ce chapitre. N'importe quel type de peuplade se rapprochera toujours de ces quatre types de culture. Pour votre premier aventurier, choisissez un Barbare. La plupart de l'expérience préliminaire de cette culture vous permettra d'acquérir un éventail correct de compétences aux armes, à la magie et autres quelle que soit l'occupation tirée. Pour les personnages futurs jetez 1D8 et consultez le tableau ci-dessous.

Tableau des Cultures

1D8	Culture
1	Primitive
2,3	Nomade
4,5,6	Barbare
7,8	Civilisée

Religion : il s'agit du dieu ou des déités que votre aventurier vénère. Une position particulière au sein d'une église ou d'un culte (détaillée au paragraphe Expérience Préliminaire) devra y être également portée.

Occupation : il s'agit du travail actuel de votre aventurier. Vous pourrez choisir l'une des occupations détaillées dans le paragraphe Expérience Préliminaire. Vous pourrez tout simplement y inscrire "aventurier".

Caractéristiques d'un Aventurier

Les aventuriers et toutes autres créatures intelligentes à RuneQuest, possèdent sept caractéristiques qui définissent leurs capacités et leurs compétences. On en tire également des attributs spécifiques. Sur la feuille de personnage, l'ordre des caractéristiques est Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité et Apparence. Dans tous les cas, plus la caractéristique est élevée, plus elle est développée.

A sa création, aucun aventurier humain ne peut avoir une caractéristique supérieure à 18 même si celle-ci peut augmenter par la suite. La plupart des caractéristiques originales ne peuvent pas être inférieures à 3. Toutefois, deux caractéristiques (la Taille et l'Intelligence) ne peuvent pas être inférieures à 8. Les jets de dés destinés à déterminer chaque caractéristique seront détaillés un peu plus loin.

Force (FOR) : il s'agit de l'évaluation de la Force musculaire d'un aventurier. Elle affecte les dommages que le personnage peut infliger, le type d'armure qu'il peut porter et les armes qu'il peut manier. Elle indique également quels objets il peut soulever et déplacer. Comme expliqué au chapitre Système de Jeu, la FOR peut être développée par entraînement, mais jusqu'à un niveau qui ne peut être supérieur à la Constitution ou à la Taille du personnage (selon la plus élevée). Si la FOR est la plus grande de ces trois caractéristiques, elle ne peut pas être développée, excepté par magie.

Constitution (CON) : cette caractéristique évalue la santé de votre aventurier et sert à déterminer le nombre de dommages qu'il peut endurer avant de mourir. La CON d'un aventurier est également utilisée pour résister aux maladies et résoudre d'autres types d'attaques spéciales. Comme expliqué au chapitre Système de Jeu, la CON peut être développée par entraînement, mais jusqu'à un niveau qui ne peut être supérieur à la Force ou à la Taille du personnage (selon la plus élevée). Si la CON est la plus grande de ces trois caractéristiques, elle ne peut pas être développée excepté par magie.

Taille (TAI) : la taille détermine la faculté d'un aventurier à absorber et infliger des dommages. Dans RuneQuest, la TAI détermine la masse. Les petites et les grandes TAI ont certains avantages. Les grandes personnes peuvent supporter davantage de dégâts ; les petites ont davantage de chance d'être discrètes et de ne pas être découvertes. La TAI sera également utilisée afin de déterminer si un aventurier parvient à se faufiler dans une crevasse, à se cacher derrière un petit buisson ou enfiler une pièce d'armure particulière. La TAI originale ne peut pas être changée excepté par magie (votre aventurier ne sera jamais capable de maigrir ou de grossir suffisamment)

Intelligence (INT) : cette caractéristique détermine la puissance de réflexion d'un personnage, sa mémoire et ses capacités d'assimilation dans des compétences générales comme le combat, le vol, l'artisanat etc... L'INT a une influence très importante sur les modificateurs de catégorie et de ce fait elle affecte la progression des compétences par expérience. Elle détermine également le nombre de sorts qu'un individu peut mémoriser. Normalement, cette caractéristique ne peut pas changer. Toutefois, elle peut diminuer après une maladie et la magie peut (très rarement) l'affecter.

Pouvoir (POU) : cette caractéristique mesure la Force Vitale d'un aventurier. Elle représente le niveau d'intégration d'un aventurier dans son univers. Un POU élevé dénote une grande harmonie avec la Vie en général. Un POU faible démontre le contraire.

Il est difficile de se cacher lorsque l'on possède un POU élevé. En effet, l'aura projetée tend à attirer l'attention de toutes les créatures vivantes. Relatif au concept de charisme ou de magnétisme animal, le POU indique également la faculté d'un personnage à commander. Le POU peut être augmenté de plusieurs façons. Même s'il peut varier au fil du temps, le POU ne peut jamais être supérieur au total du maximum de POU original possible et du minimum de POU original possible. Par exemple pour les humains, le POU ne peut jamais être supérieur à 21 quelle que soit la méthode de création de personnage utilisée. Référez-vous également au paragraphe Augmentation des Caractéristiques du chapitre Système de Jeu.

Dextérité (DEX) : elle évalue la coordination et la vitesse d'un aventurier. La DEX influe sur la rapidité d'exécution de l'aventurier (combat, Passe-Passe, Sauter etc...). La DEX peut être développée de plusieurs façons, notamment par entraînement et magie. Elle ne pourra jamais dépasser la DEX originale x 1,5 du personnage.

Apparence (APP) : cette caractéristique détermine le degré d'attraction physique qu'un aventurier exerce sur les autres membres de son espèce. Elle permet d'évaluer la beauté de l'individu mais aussi

la fascination qu'il provoque. Toutefois un humain à l'APP élevée laissera de glace les autres espèces intelligentes. Un troll jugera votre aventurier humain d'un point de vue troll : "Les lèvres de ce misérable avorton recouvrent ses défenses. C'est écoeurant !"

L'APP peut être développée de plusieurs façons. Une tenue soignée peut l'augmenter de un point ou deux. Elle ne pourra jamais dépasser l'APP originale x 1,5 du personnage.

Déterminations des Caractéristiques

RuneQuest utilise trois méthodes pour déterminer les caractéristiques d'un aventurier. Sauf décision contraire du maître de jeu, utilisez n'importe laquelle de ces méthodes pour tirer votre premier personnage.

Méthode aléatoire : jetez 3D6 pour chaque caractéristique à l'exception de l'INT et de la TAI. Pour ces deux caractéristiques lancez 2D6+6. Les chiffres obtenus seront égaux aux valeurs des caractéristiques.

Méthode libre : cette méthode n'utilise aucun dé. On ne peut l'utiliser que pour créer des aventuriers humains. Répartissez un total de 80 points entre les sept caractéristiques de votre aventurier. Cette méthode permet d'ajuster l'aventurier à vos désirs mais fixe le montant total de ses caractéristiques. Un personnage créé de cette façon doit posséder une INT et une TAI de 8 minimum et une valeur minimale de 6 dans toutes les autres caractéristiques.

Méthode combinée : lancez 3D6 pour chaque caractéristique, à l'exception de la TAI et de l'INT pour lesquelles vous jeterez 2D6+6. Répartissez ensuite six points supplémentaires entre toutes les caractéristiques de votre personnage. Aucune caractéristique humaine ne peut excéder 18 après avoir alloué les 6 points supplémentaires. De même, le total des sept caractéristiques ne peut excéder 91.

La Saga de Cormac

Nous allons tirer les caractéristiques de Cormac et étudier d'un peu plus près le genre de personne qu'il est. Confiant dans la chance, nous utiliserons la méthode aléatoire.

FOR : 17 Super, quel départ ! Cormac est taillé comme une armoire à glace.

CON : 9 Bof ! Pas très résistant !

TAI : 12 Moyen.

INT : 14 Légèrement au dessus de la moyenne il pourra être plus sensé ou plus impétueux.

POU : 12 A nouveau moyen mais pas mauvais.

DEX : 8 Aie ! Cormac est maladroit.

APP : 13 Légèrement plus beau que la moyenne.

Nous avons maintenant le portrait de Cormac : un jeune homme musclé et beau qui s'empêtre facilement les pieds. Il est assez malin, sait garder son sang froid et a un penchant pour la plaisanterie.

Le total des points de caractéristique de Cormac est de 86. Six points de plus que ce que nous aurait accordé la méthode libre si nous l'avions choisie. Si nous avions utilisé la méthode combinée, nous aurions eu le droit d'ajouter six points pour un total qui serait alors exactement de 91. Toutefois, un hypochondriaque maladroit sera amusant à jouer. C'est bien là le but du jeu de rôle. Cormac est très bien comme il est.

Noter les Caractéristiques

Notez les caractéristiques tirées dans la colonne Caractéristique Originale. Parallèlement vous noterez la présence d'une colonne intitulée Caractéristique Actuelle. Dès qu'une caractéristique évolue, on utilise la colonne actuelle. Une fois qu'une caractéristique a changé, utilisez toujours sa valeur actuelle. Cependant, ne modifiez ou n'effacez jamais la valeur originale car elle a toujours une signification.

Attributs

Les attributs sont des qualités numériques qui dérivent de la valeur de caractéristiques particulières. Les attributs comprennent les points de magie (PM), les points de fatigue (PF), les points de vie (PV), le modificateur aux dégâts, le rang d'action de DEX, le modificateur de TAI au rang d'action etc...

Le mouvement peut également être considéré comme un attribut, toutefois il est identique pour tous les êtres humains (3 mètres par rang d'action) et n'a pas besoin d'être calculé.

Points de Magie

Les points de magie d'un aventurier sont égaux à son POU actuel. Certaines situations permettent aux points de magie de dépasser ce chiffre ou d'y être inférieur.

Pour porter les points de magie initiaux de votre aventurier sur la feuille de personnage, entourez le nombre correspondant au POU original de votre aventurier sur le tableau intitulé Points de Magie.

Les points de magie peuvent être dépensés pour activer des sorts

L'utilisation de points de magie dans le lancement des sorts ne diminue pas le POU. Tous les personnages regagnent leurs points de magie au rythme d'1/24 de leur POU par heure. L'aventurier aura complètement régénéré ses points de magie en 24 heures.

La Saga de Cormac

Cormac a un POU de 12. Il possède donc 12 points de magie. Cormac regagnera un point de magie utilisé toute les deux heures.

Points de Fatigue

Les points de fatigue peuvent également varier au cours du jeu. Les points de fatigue de votre aventurier sont égaux au total de sa FOR et de sa CON. Entourez le chiffre approprié sur le tableau des Points de Fatigue.

La Saga de Cormac

Cormac a une FOR de 17 et une CON de 9. La somme de ces deux caractéristiques est égale à 26. Il possède donc 26 points de fatigue. Sa FOR élevée et sa CON assez basse s'équilibrent l'une l'autre.

Points de Vie

Les points de vie évaluent la quantité de dommages que votre aventurier peut endurer avant de tomber dans l'inconscience ou de mourir. Le terme de point de vie se réfère aussi bien au total de points de vie de l'aventurier qu'aux points de vie par localisation du corps.

Le total de points de vie de votre aventurier est égal à la moyenne de sa TAI et de sa CON (arrondir au chiffre supérieur). Entourez ce chiffre sur le tableau des Points de Vie. Le total des points de vie d'un personnage changera très certainement au cours du jeu. Si un aventurier perd l'intégralité de ses points de vie, il meurt.

De plus, le combat ou autres types de contact physique peuvent infliger des dégâts à des parties distinctes du corps de votre aventurier. Le montant de dommages qu'un aventurier peut endurer par localisation est déterminé à partir du Tableau des Points de Vie par Localisation ci-dessous. Il répartit les points de vie par localisation pour tous les humanoïdes. Inscrivez le chiffre indiqué dans la localisation appropriée sur la feuille de personnage. Par exemple, si un aventurier perd tous ses points de vie dans une jambe, celle-ci deviendra inutilisable.

Tableau des Points de Vie par Localisation

Localisation	Total des Points de Vie						
	01.03	04.06	07.09	10.12	13.15	16.18	19..21
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Poitrine	2	3	4	5	6	8	9
Chaque bras	1	2	3	3	4	5	6
Tête	1	2	3	4	5	6	7

Pour chaque individu la somme des points de vie de chaque localisation est supérieure au montant intitulé "total de points de vie". Cette relation est correcte. Un aventurier peut accumuler des blessures dans différentes localisations et si celles-ci sont inoffensives individuellement, leur accumulation peut être fatale.

La Saga de Cormac

La somme de la TAI et de la CON de Cormac est égale à 21. Divisé par deux, on obtient un résultat de 10,5 arrondi à un total de Points de Vie de 11. Ce chiffre est inscrit sur le tableau des points de vie sur la feuille de personnage. Sa CON particulièrement faible pourrait bien le trahir en combat.

La ligne correspondant à ce chiffre sur le Tableau de Localisation nous permet de déterminer une distribution des points de vie par localisation de 4 dans chaque jambe, 4 dans l'abdomen, 5 dans la poitrine, 3 dans chaque bras et 4 dans la tête. Ces chiffres sont inscrits dans les localisations appropriées sur la feuille de personnage.

Modificateur aux Dégâts

Lorsqu'un aventurier réussit une attaque avec une arme de mêlée ou de jet, son modificateur aux dégâts est également déterminé aux dés. Pour le calculer, effectuez la somme de la TAI et de la FOR de votre aventurier et consultez le tableau ci-dessous. Un aventurier garde toujours le même modificateur aux dégâts à moins que sa TAI ou sa FOR ne changent.

Ajoutez le modificateur complet lorsque votre aventurier effectue une attaque réussie avec une arme de mêlée. Ajoutez la moitié de ce modificateur lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de jet. Ainsi, la force ou la faiblesse de votre aventurier influe directement sur son efficacité en combat.

Le modificateur aux dégâts est toujours porté sur la feuille de personnage dans la rubrique intitulée Bonus aux dégâts. Vous le porterez également derrière les dégâts infligés par vos armes. Ces jets de dés sont effectués de façon indépendante pour être ajoutés au nombre de points de dégâts infligés par une attaque réussie.

Total	Modificateur aux Dégâts
01-12	-1D4
13-24	0
25-32	+1D4
33-40	+1D6
41-56	-2D6
57-	1D6 points de dégâts supplémentaires par tranche de 16 points supplémentaires

La Saga de Cormac

La somme de la TAI et de la FOR de Cormac est égale à 29. Son modificateur aux dégâts est donc de +1D4. Si Cormac réussit à toucher un ennemi à l'aide de son javelot, le coup occasionnera 1D8 + 1D2.

Rangs d'Action et Modificateurs au Rang d'Action

Afin de simuler des combats réalistes, RuneQuest lie la DEX et la TAI d'un aventurier à la taille d'une arme et aux nombres de points de magie utilisés pour lancer un sort. Le total de chaque calcul détermine le rang d'action au cours duquel l'arme ou le sort pourront être utilisés dans le round de mêlée.

Un round de mêlée est composé de dix rangs d'action ordonnés de 1 à 10. Plus le rang d'action de votre personnage dans un round de mêlée est bas, plus tôt il pourra frapper.

Types d'Attaque et Rang d'Action

Arme de jet et arme de lancer : le rang d'action de DEX de votre aventurier vous indiquera à quel moment vous pourrez vous servir de ces armes pour la première fois au cours d'un round de mêlée.

Arme de mêlée : effectuez la somme du rang d'action de DEX de votre aventurier, de son modificateur de TAI au rang d'action et du modificateur au rang d'action de l'arme utilisée. Le total obtenu vous indiquera à quel moment vous pourrez vous servir de ces armes pour la première fois au cours d'un round de mêlée.

Sorts : pour déterminer l'instant où un sort donné peut être lancé dans un round de mêlée, effectuez la somme du rang d'action de DEX de votre aventurier et des points de magie dépensés pour lancer le sort.

Rang d'Action de DEX

Pour déterminer le rang d'action de DEX de votre aventurier, utilisez le tableau ci-dessous, puis inscrivez le dans l'espace prévu à cet effet sur la feuille de personnage et intitulé DEX MRA.

DEX de l'aventurier	DEX MRA
01-09	4
10-15	3
16-19	2
20 +	1

Le résultat obtenu équivaut au nombre de rangs d'action que doit passer un aventurier avant d'accomplir une action quelconque.

La Saga de Cormac

La DEX 8 de Cormac lui confère un rang d'action de DEX de 4. En combat, Cormac pourra toujours parer un opposant plus rapide avant son rang d'action de DEX si son bouclier est prêt. Il pourra ensuite attaquer à son rang d'action.

Modificateur de TAI au Rang d'Action

Pour déterminer le modificateur de TAI au rang d'action, utilisez le tableau ci-dessous puis portez le dans la catégorie intitulée TAI MRA sur la feuille de personnage.

TAI de l'Aventurier	TAI MRA
01-09	3
10-15	2
16-19	1
20 +	1

Plus votre aventurier sera grand, plus il pourra facilement atteindre une cible et posséder une allonge importante. Le modificateur de TAI au rang d'action n'affecte que les armes de mêlée.

Modificateur de Rangs d'Action en Mêlée

La somme du modificateur de TAI au rang d'action et du rang d'action de DEX de l'aventurier détermine son modificateur de rang d'action en mêlée. Ce chiffre sera généralement fixe. Portez le à l'endroit approprié. Il sera utilisé avec toutes les armes de mêlée.

La Saga de Cormac

Cormac a une TAI de 12. Son modificateur de TAI au rang d'action est donc de 2. En l'ajoutant à son rang d'action de DEX de 4 nous obtenons un total de 6. Cormac devra attendre jusqu'au rang d'action 6 minimum pour utiliser ses armes de mêlée.

Modificateur des Armes au Rang d'Action

Une fois votre aventurier armé (voir le paragraphe Armes Culturelles de ce chapitre), rendez-vous au Tableau des Armes de Mêlée du chapitre Combat. Vous y trouverez le modificateur des armes au rang d'action dans l'une des colonnes.

La Saga de Cormac

Cormac a un modificateur de rang d'action en mêlée de 6. Il est armé d'un hache à une main. Cette arme possède un modificateur de rang d'action de 2. Cormac sera capable d'utiliser sa hache au rang d'action 8 de chaque round de mêlée.

Modificateur des Sorts au Rang d'Action

Ce modificateur est déterminé simplement en totalisant le nombre de points de magie dépensé au lancement du sort. Pour connaître le rang d'action auquel un sort est lancé, ajoutez le rang d'action de DEX du personnage à son modificateur de sorts de rang d'action.

La Saga de Cormac

Notre héros a un rang d'action de DEX de 4. S'il lance un sort de 1 point, il ne pourra pas le faire avant le rang d'action 5. S'il lance un sort de 2 points, il ne pourra pas le faire avant le rang d'action 6.

Compétences et Modificateurs

Dans RuneQuest des activités normales comme marcher, sauter par dessus un ruisseau etc... sont généralement accomplies automatiquement. Cependant, certaines situations difficiles pousseront le maître de jeu à exiger de votre aventurier un jet de compétence. Une compétence est une forme d'activité dans laquelle votre personnage a un pourcentage de chance de réussite. Vous lancerez généralement 1D100 pour savoir s'il a réalisé une action. Comme vous pouvez le constater sur la feuille de personnage, plusieurs facteurs entourent les compétences.

Agilité : il s'agit de l'une des sept catégories de compétences, expliquée un peu plus loin.

☐ **:**c'est dans cet espace que l'on porte les croix d'expérience. Le maître de jeu vous signalera quand vous pourrez y porter une marque. Ces croix d'expérience seront développées ultérieurement dans le chapitre Système de Jeu. Certaines compétences ne peuvent pas progresser par expérience. Elles sont alors suivies d'un carré noir.

Canoter, Esquiver, Grimper, etc : il s'agit du nom des compétences. Une compétence définit un ensemble d'actions susceptibles d'être utilisées au cours d'une aventure. Votre maître de jeu peut introduire des compétences supplémentaires. Avant de remplir les espaces réservés aux compétences Autre Langue et Propre Langue, parlez en à votre maître de jeu.

(05), (0) : ces chiffres entre parenthèses représentent les chances de base d'un humain dans les compétences. La chance de base est égal au pourcentage de chance d'une personne qui utilise la compétence pour la première fois. Ajoutez la chance de base au modificateur de catégorie approprié (détaillé ci-dessous) et au pourcentage que le personnage aura acquis dans la compétence par expérience préliminaire. Le résultat obtenu est égal au pourcentage de chance de votre aventurier dans la compétence. Certaines compétences, comme celles de Connaissance, ont une chance de base égale à 0. Les chances de base pour les personnages non humains sont indiquées au chapitre Créatures.

Inscrivez les pourcentages de compétences actuels de votre aventurier dans les espaces appropriés. Après plusieurs parties, les pourcentages de compétences auront tendance à augmenter.

Catégories de Compétences

Ces catégories sont composées de compétences qui sont toutes influencées par le même ensemble de caractéristiques. Dans RuneQuest, il existe sept catégories de compétences. Les compétences de chaque catégorie sont décrites ci-dessous après un bref descriptif de cette dernière.

Agilité : il s'agit des compétences physiques qui nécessitent un effort physique générale : Canoter, Grimper, Esquiver, Sauter, toutes les parades, Equitation, Nager, Lancer.

Communication : ces compétences permettent le passage d'une information d'une personne à une autre : Baratin, Eloquence, Chanter, Parler sa Propre Langue, Parler Autres Langues.

Connaissance : ces compétences intellectuelles nécessitent une connaissance formelle et un jugement individuel : Artisanat, Evaluer, Premiers Soins, Connaissance des Animaux, Connaissance du Monde, Connaissance des Hommes, Connaissance des Minéraux, Connaissance des Plantes, Arts Martiaux, Lire/Ecrire une Langue, Navigation.

Discrétion : une utilisation réussie de ces compétences permet de ne pas être détecté : Se Cacher, Déplacement Silencieux.

Magie : ces compétences permettent de manipuler les énergies magiques afin de changer le monde. Magie rituelle : Cérémonie, Enchantement et Invocation. Sorcellerie : Durée, Intensité, Multi Sorts et Portée.

Manipulation : ces compétences nécessitent une bonne coordination de la main et l'oeil : Dissimuler, Passe-Passe, Inventer, Jouer Instrument, toutes les attaques aux armes.

Perception : ces compétences permettent aux personnages d'enregistrer et de comprendre des informations provenant de l'extérieur. Ecouter, Chercher, Scruter, Pister.

Modificateurs de Catégorie de Compétences

En plus des chances de base communes à chaque être humain, les compétences d'un aventurier peuvent être augmentées ou diminuées par des modificateurs de catégorie qui simulent ses aptitudes naturelles dans ce type de compétences. Ces modificateurs peuvent ajouter ou soustraire des pourcentages aux compétences ou encore les laisser inchangées.

Les modificateurs de catégorie peuvent évoluer si les caractéristiques dont ils dérivent changent.

Les modificateurs de catégorie affectent également les jets d'expérience en simulant les aptitudes naturelles permettant une meilleure évolution de la compétence. Ce point est détaillé dans le chapitre Système de Jeu.

Une fois établi, ajoutez le modificateur de catégorie à toutes les compétences concernées et possédant une chance de base supérieure à 0. Le pourcentage obtenu représente la chance de réussite du personnage dans la compétence, à moins qu'un entraînement, l'expérience ou tout autre facteur influe sur cette dernière.

Si une compétence possédant une chance de base égale à 0 est developpée à 01 % ou mieux, vous pourrez alors rajouter la valeur du modificateur de catégorie à la compétence.

Détermination des Modificateurs de Catégorie

Les caractéristiques influent sur les modificateurs de catégorie de trois façons.

Pour une Influence Primordiale, ajoutez 1 % au modificateur par point de caractéristique supérieur à 10. Soustrayez 1% au modificateur par point de caractérisitque inférieur à 10.

Pour une Influence Secondaire, ajoutez 1 % par deux points de caractéristique supérieur à 10. Soustrayez 1 % par deux points de caractéristique inférieur à 10. Le maximum de pourcentage qui peut être ajouté grâce à une Influence Secondaire est de 10 %. Les points de caractéristique au dessus de 30 sont ignorés.

Une Influence Négative est le contraire d'une Influence Primordiale. Soustrayez 1 % par point de caractéristique supérieur à 10 et rajoutez 1 % pour chaque point inférieur à 10.

Suivez ces procédures de façon indépendante pour chaque catégorie de compétences. Une fois les influences pour une catégorie particulière calculées, effectuez en la somme pour obtenir un total unique. Ce total peut être positif, négatif ou nul. Il représente le modificateur d'une catégorie de compétences particulière. Portez le sur la feuille de personnage à l'endroit approprié. Ce chiffre modifiera le pourcentage de chaque compétence de la catégorie dont la valeur est supérieure à 0. Une fois que vous aurez utilisé un modificateur de catégorie pour calculer une compétence, ne l'utilisez pas une seconde fois pour la même compétence.

Une compétence ne peut jamais avoir une valeur négative. Si un modificateur descend une compétence en dessous de 0, inscrivez 0. Vous trouverez ci-dessous les différentes catégories de compétences, les caractéristiques qui les affectent et les valeurs numériques de ces influences.

Modificateur d'Agilité

DEX = Primordiale
FOR = Secondaire
TAI = Négative

Pourquoi ?

DEX : l'Equitation, le Saut etc, nécessitent davantage de coordination que de force.
FOR : une certaine force est toujours utile pour ce type d'activité.
TAI : le poids gêne les mouvements rapides et leur coordination.

La Saga de Cormac

La DEX de 8 de Cormac l'handicape dans cette catégorie en lui infligeant une pénalité de -2. De même, sa TAI lui retire également 2. Toutefois, sa FOR terrible de 17 contrebalance les deux pénalités en lui accordant un bonus de +4. Son modificateur d'Agilité est donc égal à 0. Aucune des chances de base dans ses compétences d'Agilité ne changera par rapport à ce qui est inscrit sur sa feuille de personnage.

Modificateur de Communication

INT = Primordiale
POU, APP = Secondaire

Pourquoi ?

INT : l'INT permet de s'exprimer dans un langage clair agrémenté de gestes appropriés qui permettent de mieux véhiculer l'information.
POU : il apporte l'autorité et la vigueur nécessaires à une communication. Il permet également de trouver le mot juste.
APP : un regard vif, une belle barbe ou toute autre caractéristique physique permettent d'attirer et de retenir l'attention.

La Saga de Cormac

L'INT de 14 de Cormac lui octroie un bonus de +4, son POU de 12 un bonus de +1 et son APP de 13 un bonus de +2. Son modificateur de communication est donc égal à +7 %.

Modificateur de Connaissance

INT = Primordiale

Pourquoi ?

INT : la faculté de raisonner de façon abstraite et de mémoriser les informations est essentielle à l'apprentissage.

La Saga de Cormac

La bonne INT de 14 de Cormac lui octroie un bonus de 4 % dans son modificateur de connaissance. Grâce à son esprit vif, les compétences de Cormac en Evaluer, Premiers Soins et Connaissances débuteront avec des valeurs supérieures de 4 % à celles d'un aventurier doté d'une INT moyenne.

Modificateur de Discrétion

DEX = Primordiale
TAI, POU = Négatif

Pourquoi ?
DEX : les maladroits sont bruyants.
TAI : plus vous en avez à cacher, plus cela devient difficile.
POU : l'aura d'une force vitale importante est difficile à dissimuler.

La Saga de Cormac

La DEX de 8 de Cormac l'handicape à nouveau avec un malus de 2 % en discrétion. Sa TAI et son POU de 12 le pénalisent de 2 % chacun. Son modificateur de discrétion final est de -6 %.

Modificateur de Magie

INT, POU = Primordiale
DEX = Secondaire

Pourquoi ?

INT : le raisonnement, la concentration et une discipline mentale sont nécessaires à l'accomplissement de merveilles.
POU : la sensibilité à la force vitale et son contact sont fondamentaux à la pratique de la magie.
DEX : une bonne coordination physique est d'un grand secours dans l'accomplissement des diverses passes et signes nécessaires à la manipulation des forces magiques.

La Saga de Cormac

Le POU et l'INT de Cormac (12 et 14) sont légèrement supérieurs à la moyenne, ce qui lui donne respectivement des bonus de +2 et +4 %. Sa DEX de 8 ne le gêne pas trop et il ne souffre que d'une pénalité de -1. Son modificateur de magie est donc égal à +5. Il devrait peut être s'intéresser à l'apprentissage de la magie.

Modificateur de Manipulation

INT, DEX = Primordiale
FOR = Secondaire

Pourquoi ?

INT : vous devez savoir ce que vous faites.
DEX : vous devez posséder le doigté pour le faire.
FOR : vous devez tenir fermement en main les objets manipulés.

La Saga de Cormac

L'INT de 14 de Cormac lui accorde un bonus de +4, mais sa DEX de 8 lui inflige une pénalité de -2. Son excellente FOR de 17 lui rajoute +4, plus qu'il n'en faut pour combler son manque de DEX. Son modificateur de Manipulation est donc de +6.

Modificateur de Perception

INT = Primordiale
POU, CON = Secondaire

Pourquoi ?

INT : si vous n'êtes pas assez futé pour écouter ou regarder où il le faut, vous risquez de passer à côté de ce que vous chercher.

POU : Cette caractéristique permet d'avoir ces pressentiments mystérieux qui vous font parfois découvrir des indices intéressants.

CON : une bonne santé aide à la concentration et aiguise les sens.

La Saga de Cormac

Le modificateur de perception de Cormac est bon. Il reçoit un bonus de +4 du fait de son INT de 14, un bonus de +1 du fait de son POU de 12 et un malus de -1 du fait de sa CON de 9. Son modificateur de perception est donc de +4 %.

Les résultats des modificateurs de Cormac indiquent qu'il s'agit d'un pauvre chasseur. Il se distingue par sa discrétion : il ne manque jamais de trébucher sur des racines, de casser des brindilles et de montrer son derrière lorsqu'il rampe dans l'herbe. Par contre ses compétences de communication sont développées. Cormac deviendra peut être un jour un chef. En tout cas, il n'a pas beaucoup de chance dans son clan de suivre une occupation différente de celle de son père. Dernièrement, les amis de Cormac étaient bizarrement tous retenus lorsqu'il leur a proposé de partir à la chasse avec lui ! Peut être devrait-il se rendre dans des contrées plus civilisées, là où discrétion ne rime pas obligatoirement avec survie et où il pourra trouver davantage d'opportunités afin d'accomplir son destin.

Section des Armes

Le combat tient une part importante dans le jeu de rôle. En effet, ceux-ci se déroulent généralement à une époque primitive où l'on règle souvent ses comptes à coups d'épée. Une partie de la feuille d'aventurier permet d'y reporter bon nombre des objets mortels disponibles pour chaque aventurier.

Modificateurs d'Attaque : il est égal au modificateur de manipulation de votre aventurier. Ce pourcentage est ajouté à la chance d'attaque d'un aventurier avec une arme. Portez le à l'emplacement approprié sur la feuille de personnage.

Modificateurs de Parade : il est égal au modificateur d'agilité de votre aventurier. Ajoutez ce pourcentage à la chance de parade du personnage avec n'importe quelle arme. Portez le à l'emplacement approprié sur le feuille de personnage.

Armes : C'est ici que doit être porté le nom de l'arme. Les tableaux complets des armes sont fournis dans le chapitre Combat. Votre aventurier peut déjà connaître l'usage de certaines armes comme vous le verrez dans le paragraphe intitulé Expérience Préliminaire.

Dégâts : chaque arme effectue des dommages aux points de vie. Ce montant est déterminé par un jet de dé spécifique à chaque arme et que vous trouverez au chapitre Combat. Portez à cet emplacement le dé de dommages approprié suivi du modificateur aux dégâts de votre aventurier.

RA : chaque arme possède un modificateur de rang d'action lié à sa longueur. Ce nombre est indiqué sur les Tableaux des Armes. Les aventuriers possèdent également un modificateur de rang d'action en mêlée. Additionnez les 2 chiffres et inscrivez les à cet emplacement.

A% : les aventuriers utilisent des armes différentes à des chances de base différentes, exactement comme pour les compétences. Etant donné qu'il y a trop d'armes, les compétences aux armes n'ont pas été imprimées sur la feuille de personnage. Inscrivez les compétences particulières aux armes en vous référant au Tableau des Armes Culturelles.

Effectuez la somme de la chance de base de l'arme et du modificateur d'attaque de l'aventurier pour l'inscrire dans cet emplacement.

Comme pour toutes les autres compétences, chaque arme est suivie d'un espace qui vous permettra d'y porter vos croix d'expérience. Le personnage recevra des jets d'expérience séparés pour des attaques ou des parades réussies.

P% : la chance initiale d'un aventurier en parade est égale à sa chance initiale d'attaque. Effectuez la somme du modificateur de parade et de la chance de base en parade pour l'inscrire dans l'espace prévu à cet effet. Ces compétences peuvent être developpées par expérience comme vous pouvez le remarquer.

PA : chaque arme possède un nombre de points d'armure avec lequel elle résiste aux dommages. Les points d'armure de chaque arme sont détaillés dans les Tableaux des Armes au chapitre Combat. Inscrivez le nombre approprié dans cet espace. Ce chiffre peut évoluer au cours du jeu.

Ne confondez pas les nombres de points de dégâts que peut infliger une arme avec le nombre de points de dégâts qu'elle peut supporter. Il s'agit de deux choses bien distinctes.

Section de la Magie

Les personnages de jeu de rôle utilise communément la magie. RuneQuest détaille quatre types de magie qui peuvent être utilisés au cours du jeu. Votre campagne déterminera quels types de magie sont disponibles et dans quelles proportions. La section magie de votre feuille de personnage vous permettra d'y noter les données indispensables.

Votre modificateur de magie devra être inscrit dans la case suivant le titre.

Le nom des sorts connus devra également être porté à l'emplacement indiqué. Certains sorts peuvent être trouvés dans la section Expérience Préliminaire.

La colonne parallèle aux noms des sorts vous permettra d'indiquer le pourcentage de réussite de votre personnage dans le lancement d'un sort particulier.

Equipement

Cette partie qui se trouve au verso de la feuille de personnage vous permettra de noter toutes les possessions que transporte votre aventurier. Etant donné que de nombreuses aventures réussies entraîneront une accumulation de biens, gardez une trace écrite de tous les objets magiques, de l'or etc ... que vous n'emmènerez pas avec vous. La première partie de cette section vous permettra de noter vos richesses en Sous, la monnaie de base de RuneQuest (il s'agira du Lunar dans le monde de Glorantha). Vous pourrez noter juste en dessous l'armure que vous portez afin de pouvoir en calculer l'encombrement total. Inscrivez ensuite les armes et tous les objets que vous transportez. Terminez par la liste des animaux qui vous accompagnent tel un cheval.

Vous inscrirez l'encombrement de chaque équipement dans la colonne parallèle à la première. Effectuez la somme de l'encombrement total en bas de la colonne. Comparez toujours ce total au niveau de fatigue de votre aventurier afin de déterminer si cet équipement épuisera son propriétaire. Le calcul de la fatigue et de l'encombrement sont détaillés dans le chapitre Système de Jeu.

Expérience Préliminaire pour un Aventurier

Il existe deux systèmes d'expérience prélimaire que vous pourrez utiliser pour compléter votre aventurier. N'utilisez le système d'expérience rapide qu'avec l'autorisation expresse du maître de jeu. En effet, il dépend essentiellement d'un jugement personnel et on peut très vite en abuser. Le second intitulé expérience par occupation est vivement recommandé au maître de jeu et aux joueurs.

La famille peut avoir une certaine influence sur le développement

de l'aventurier. Vous devrez créer la famille de l'aventurier et son histoire : ses parents sont-ils vivants ? Comment sont ses grands-parents, ses frères et soeurs ? Les relations familiales étaient-elles bonnes ou mauvaises ? Les membres de la famille étaient-ils cruels, protecteurs, gentils ou absents ?

Système d'Expérience Rapide

Ce système d'expérience n'apportera aucun cadre culturel à l'aventurier. Il s'agit plutôt d'une méthode extrèmement rapide destinée à fournir à un personnage une expérience préliminaire. La maître de jeu aura recours à cette méthode afin de créer des personnages non joueurs. Il pourra également permettre aux joueurs expérimentés d'utiliser cette méthode pour créer ou de développer des aventuriers au milieu d'une partie. Les joueurs ne pourront pas utiliser ce système d'expérience préliminaire sans l'accord du maître de jeu.

Magie : le type de magie dépend de la culture de l'aventurier. Les personnages de culture Primitive ou Nomade gagneront 1D3-1 points de magie de l'esprit à l'âge de 15 ans. Ils gagneront un point supplémentaire par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

Un aventurier de culture Barbare devra jeter 1D100. Sur un résultat de 01-50 il gagnera de la magie de l'esprit exactement comme un aventurier Primitif/Nomade (voir ci-dessus). Un résultat de 51-00 indique que l'aventurier devient automatiquement un initié de la religion de ses parents. Si l'aventurier ne devient pas un initié, il ne gagne aucune magie. Les initiés gagnent un point de POU par tranche ou fraction de 3 années. Il peut être sacrifié afin de gagner des sorts de magie divine. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites données dans le chapitre Système de Jeu. Un initié gagne également un point de magie de l'esprit du culte par tranche ou fraction de 5 années.

Les aventuriers de culture Civilisée doivent jeter 1D100. Sur un résultat de 01-75, l'aventurier gagnera de la magie divine exactement comme un aventurier Barbare (voir ci-dessus). Un résultat de 76-00 indique que l'aventurier gagne 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort supplémentaire par tranche ou fraction de 5 années.

Compétences : l'aventurier gagne 30 % par année après avoir dépassé l'âge de 15 ans. Il peut les répartir entre les différentes compétences. Celles que l'on peut augmenter par expérience ne peuvent pas dépasser 75 %. Les compétences que l'on ne peut pas développer par expérience pourront être augmentées jusqu'à 100 %. Aucune compétence ne pourra dépasser 100 % de cette façon.

Les compétences de magie peuvent être développées de la façon suivante. Seuls les aventuriers qui connaissent des sorts de sorcellerie peuvent gagner des pourcentages en intensité, ils pourront également augmenter leurs compétences dans leurs sorts. Ils ne pourront jamais dépasser 75 % de cette façon. Aucun aventurier ne pourra gagner des pourcentages en Durée, Multi Sorts ou Portée avec ce système. N'importe quel magicien pourra gagner des pourcentages en Cérémonie, Enchantement ou Invocation.

Equipement : arme 1M plus bouclier ou arme 2M, arc simple ou javelot ou fronde, armure et heaume en cuir rigide (2 points de protection), une cicatrice, tatouage ou marque de naissance, biens divers pour une valeur de 100 sous, équipement standard d'un aventurier (50s, 14 ENC) : gourde de 4 litres, 30m de corde médiocre, vêtements paysans, hachette, marteau, bâche, hameçon, canne à pêche, sac plutôt bon marché, bandages, cantine et couverture.

Expérience par Occupation

Vous connaissez déjà les quatre types de culture de RuneQuest. A l'intérieur de chacune de ces cultures existent un nombre d'occupations différentes. Votre aventurier a donc grandi dans un cadre particulier.

Les nombreuses occupations présentées dans ce paragraphe sont classées par ordre alphabétique selon le type de culture . L'une de ces quatre cultures correspond à celle que vous avez écrite sur votre feuille de personnage. Un tableau présenté avant chaque type de culture vous permet de déterminer aléatoirement l'occupation de vos parents et de ce fait de connaître l'expérience préliminaire de votre aventurier dans cette culture.

Chaque occupation est accompagnée d'une définition et parfois d'un bref paragraphe concernant les motivations et les points de vue communs à l'occupation selon la culture. Vous y trouverez également les sorts de magie les plus utiles à choisir. Une série d'en-têtes vous détaillera les compétences, la magie et l'équipement que l'aventurier possède après l'âge de 15 ans. Plus le personnage sera âgé, plus ses compétences et sa magie seront développées.

Toutes les occupations de personnages possédant de fortes relations avec la magie (Chaman, Assistant Chaman, Prêtre, Initié, Adepte Sorcier, Apprenti Sorcier) seront accompagnées d'un paragraphe détaillant les conditions d'acceptation. Ces conditions peuvent varier selon l'occupation et la culture.

A moins d'utiliser l'une des options fournies à la fin de ce chapitre, seuls les enfants de magiciens pourront continuer le travail de leurs parents et débuter le jeu en tant que magicien. Cette méthode est fournie sous les occupations appropriées. Les personnages dont les parents ne sont pas magiciens, devront attendre au cours du jeu qu'une opportunité leur soit offerte.

Compétences Culturelles

Chaque compétence portée dans une occupation est suivie d'un multiplicateur qui varie de 1 à 5. Ce chiffre vous indique le nombre de pourcentages que votre aventurier gagne dans cette compétence en suivant cette occupation particulière pendant une année entière (les années partielles passées dans une occupation ne comptent pas). Dans l'exemple de Cormac qui suit, la compétence Connaissance des Animaux pour un chasseur primitif est de x 2. Cela signifie que chaque aventurier dont les parents sont des chasseurs primitifs gagnera 2 % dans sa compétence Connaissance des Animaux pour chaque année passée comme Chasseur primitif après son quinzième anniversaire. Pour déterminer l'expérience préliminaire de votre personnage dans ces compétences, multipliez le nombre d'années écoulées après 15 ans par le multiplicateur de compétences indiqué. Les compétences qui ne sont pas portées sur la liste débutent à leur valeur de base auxquelles on ajoutera les modificateurs.

Armes Culturelles

Le Tableau des Armes Culturelles vous indiquera quelles armes sont disponibles aux aventuriers selon leur culture. Le nombre indiqué après chaque type d'arme devra être ajouté à la compétence de l'aventurier. Ces pourcentages de base sont utilisés à la place de ceux indiqués sur les Tableaux des Armes du chapitre Combat. Si une arme particulière n'est pas portée sur le tableau, utilisez le pourcentage de base fourni sur les Tableaux des Armes au chapitre Combat.

Lorsque deux armes apparaissent sur la même ligne, n'en choisissez qu'une. Les chances de base de l'aventurier avec les autres seront indiquées sur les Tableaux des Armes dans le chapitre Combat. Vous pouvez diviser le pourcentage d'une ligne entre les différentes armes indiquées si vous le désirez. En général il est plus facile de vous rendre à l'occupation appropriée, d'y trouver les compétences particulières de votre aventurier aux armes et de revenir à ce paragraphe.

L'abréviation 1M signifie à une main et 2M signifie à deux mains. Toutes deux se réfèrent au nombre de mains que l'utilisateur devra employer pour attaquer ou parer avec cette arme particulière.

Certaines compétences aux armes sont développées à la fois à l'attaque et à la parade. D'autres ne sont développées que dans une seule catégorie. Ajoutez le nombre de pourcentages indiqué entre parenthèses à la compétence indiquée. Si votre aventurier ne la possède pas, ignorez le.

Choisissez l'une des armes de votre aventurier comme son arme

première et une autre (si possible) comme son arme secondaire. Vous pouvez vous rendre au chapitre Combat pour examiner les caractéristiques des différentes armes. L'arme première sera celle que votre aventurier peut atteindre le plus facilement et avec laquelle il possède son meilleur pourcentage. Vous pouvez désigner une arme comme votre arme première d'attaque , comme une masse et une autre comme votre arme première de parade comme un bouclier.

Tableau des Armes Culturelles

Il s'agit des armes et des pourcentages culturels des aventuriers selon leur culture.

Armes des Cultures Primitives

Attaque et Parade -
- Lance 1M ou Lance 2M (25)
- Hache 1M ou Masse (25)

Attaque uniquement -
- Javelot ou Boomerang (20)
- Fronde ou Arc simple (25)

Parade uniquement -
- Bouclier Simple ou Targe (25)

Armes des Cultures Nomades

Attaque et Parade -
- Hache 1M, Masse, Lance 1M ou Epée (20)

Attaque uniquement -
- Lance (30)
- Arc ou Javelot (20)

Parade uniquement -
- Bouclier Simple ou Targe (20)

Armes des Cultures Barbares

Attaque et Parade -
- Lance 1M ou 2M (25)
- Hache 1M, Masse ou Epée (25)
- Hache 2M ou Epée 2M (15)

Attaque uniquement -
- Arc ou Javelot (25)

Parade uniquement
- Bouclier Simple, Targe, Bouclier d'Infanterie ou Bouclier Rond ou Vicking (25)

Armes des Cultures Civilisées

Attaque et Parade -
- Epée Large, Rapière, Cimeterre ou Epée Courte (25)
- Lance 1M ou 2M (20)
- Hache 2M ou Epée 2M (15)

Attaque uniquement -
- Arbalète ou Fronde (25)

Parade uniquement -
- Main Gauche, Bouclier Simple, Ecu, Bouclier d'Infanterie ou Pavoi (25)

Magie Culturelle

Les cultures d'un monde fantastique ont toutes accès à la magie. Chaque occupation indique le nombre de points de magie en sort qu'un aventurier gagne automatiquement pour chaque année passée dans cette occupation. Les magiciens de n'importe quelle culture peuvent utiliser la magie rituelle. Les cultures Primitives et Barbares utilisent essentiellement la magie de l'esprit. Les cultures Barbares privilégient la magie de l'esprit et la magie divine. Quant aux cultures Civilisées, elles s'orientent vers la magie divine et la sorcellerie. Un individu peut osciller entre deux cultures mais dans un village ou un clan, seul un type de magie prévaudra. Dans l'exemple de Cormac, celui-ci n'est exposé qu'à la magie de l'esprit. Bien sûr, toutes les formes de magie peuvent être présentes dans les cités.

Les nouveaux joueurs peuvent avoir quelques difficultés à choisir les sorts qui seront utiles ou appropriés à leur aventurier. Vous trouverez au début de la description de chaque culture une liste des sorts y afférant. Les sorts présentés sont d'une utilité générale. Pour votre premier aventurier choisissez ses sorts dans cette liste. Au fur et à mesure de votre expérience du jeu vous pourrez expérimenter les autres sorts présentés dans le Livre de Magie.

Equipement

Ce paragraphe de l'occupation détaille l'équipement standard qu'un aventurier gagnera à la fin de chaque année. A l'exception de la solde des soldats Civilisés cet équipement n'est pas cumulable. Portez tous les biens, argent etc sur la partie appropriée de votre feuille de personnage.

La section équipement indique que l'aventurier possède également "ses armes culturelles". Cela signifie qu'il détient un exemplaire de chaque arme qu'il utilise. Il pourra posséder toutes les armes indiquées si le joueur a divisé l'expérience du personnage entre toutes les compétences aux armes.

La Saga de Cormac

Il est temps de déterminer quel type d'expérience préliminaire Cormac possède. Nous savons déjà qu'il appartient à une culture primitive. Si vous vous rendez à cette culture, vous vous rendrez compte qu'il n'y a que 3 occupations possibles. Le joueur jette 1D100 et obtient un 47, ce qui signifie que la famille de Cormac est formée de Chasseurs primitifs. Cette naissance n'est pas un véritable avantage mais dans RuneQuest seule la détermination, l'intelligence et le courage garantissent le succès. Plus tard Cormac pourra devenir un grand aventurier.

Nous allons maintenant inscrire les pourcentages de compétences supplémentaires de Cormac sur sa feuille de personnage, choisir sa magie et reporter à l'endroit approprié l'équipement et les armes d'un Chasseur primitif.

Selon la feuille de personnage Cormac à 23 ans. En tenant compte de ses chances de base et de ses modificateurs de catégorie il possède les compétences Artisanat (cuir et pierre) à 22 % chacune, Connaissance des Animaux à 25 %, Connaissance des Plantes à 25 %, Lancer à 49 %, Attaque à la Lance 1M (son arme première) à 47 %, Parade à la Lance 1M à 25 %, Attaque au Javelot (son arme de jet) à 50 %, Attaque au Bouclier à 11 %, Parade au Bouclier de 33 %, Ecouter à 53 %, Scruter à 53 %, Pister à 33 %, Se Cacher à 28 %, Déplacement Silencieux à 36 %.

Cormac peut également effectuer un jet d'1D3-1 pour gagner des sorts de magie. Sur un résultat de 3 il obtient 2 points de sort.s Il gagne également 1 point de sort par tranche ou fraction de 10 années au dessus de 15 ans. Il gagne donc 1 point supplémentaire pour un total de 3. Au cours de ses 8 années d'expérience préliminaire, Cormac est parvenu à persuader un Chaman de lui apprendre un peu de magie de l'esprit. Grâce à son travail et à son obstination Cormac possède maintenant 1 point de Soins, un sort toujours utile, Dare-dard (un sort à un point) pour son javelot et un point un Ralentissement qu'il pourra lancer sur d'éventuels poursuivants ou un gibier. Ses chances de lancer correctement ces sorts sont égales à POU x 5 (60 % - ENC de son équipement).

Finalement, Cormac reçoit son équipement. Il choisit parmi ses armes culturelles la Lance 1M, le Javelot et la Targe. Le reste de son équipement comprend un couteau (qui peut être utilisé comme une dague), une outre (plus facile à transporter qu'une gourde), du silex (pour faire du feu), 50 mètres de corde, un sac à dos en daim et un ensemble de fourrures et de peaux pour une valeur de 120 sous.

Remarquez bien qu'à l'âge de 23 ans Cormac n'a qu'un couteau. Depuis l'âge de 15 ans il les a cassés, perdus, laissés plantés dans des ours etc... Il ne possède pas 8 couteaux parce qu'il a 23 ans. Au fil des ans, il a perdu 7 couteaux, étant donné qu'il utilise cet objet tous les jours.

Options

Vous pouvez avoir une image très précise du nouveau personnage que vous voulez créer. En ce cas, les règles devront vous aider et non pas vous forcer à partir dans une direction qui ne vous intéresse pas. Le maître de jeu est libre d'utiliser une ou plusieurs des options présentées ci-dessous.

Changer l'Age

Choisissez l'âge de votre personnage. Il peut être amusant de créer un débutant de 15 ans ou un adepte sorcier de 50 ans. Si votre personnage a dépassé 40 ans, n'oubliez pas de consulter les règles sur l'âge présentées dans le chapitre du Monde.

Changer d'Occupation

Donnez à l'aventurier une nouvelle occupation. Il devra la suivre pendant au moins une année pour recevoir des bénéfices en compétences, magie ou équipement. Le maître de jeu devra limiter les personnages qui désirent devenir nobles.

La culture de base d'un aventurier ne peut pas être changée au cours de sa création. Si vous voulez appartenir à une autre culture, il fallait le dire au moment où vous avez effectué le jet sur le Tableau des Cultures. Bien sû,r au cours du jeu votre aventurier pourra évoluer et suivre un autre style de vie. Grâce à cette option, n'importe quel personnage qualifié pourra devenir magicien. Il faudra étudier les conditions d'entrée très attentivement. Chaque occupation utilisant la magie (chaman, assistant chaman, prêtre, initié, adepte sorcier, apprenti sorcier) possède des conditions d'entrée très différentes. Si celles-ci ne sont pas satisfaites, l'aventurier ne peut pas choisir cette occupation pendant au moins une année. Pour déterminer le temps qui s'écoule avant l'acceptation, vieillissez le personnage jusqu'à ce qu'il soit qualifié pour devenir un initié, un assistant ou un apprenti. Jetez les dés jusqu'à l'acceptation. Chaque échec représente une année passée dans l'occupation actuelle.

Expérience Intérimaire

Une occupation peut également être utilisée pour vieillir les personnages établis entre les différentes campagnes de RuneQuest. Le maître de jeu décidera du nombre d'années qui s'écoule entre les aventures. Pendant ce laps de temps, les personnages pourront retrouver leur occupation habituelle et en tirer les bénéfices qui en découlent.

Créer des Objets Enchantés

Toutes les occupations attenant à la magie, permettent d'augmenter son POU. Le magicien pourra créer des objets enchantés en sacrifiant ce POU et en réussissant un jet sous la compétence de rituel Enchantement. Rendez-vous au chapitre Magie Rituelle du Livre de Magie pour de plus amples détails.

Occupations selon la Culture

Cette partie est consacrée aux occupations qu'un aventutrier peut suivre selon son origine culturelle. Ignorez les tant que vous n'aurez pas lu et compris ce qui précède. Utilisez les alors pour compléter votre personnage une fois ses autres caractéristiques et attributs déterminés.

Occupation des Cultures Primitives

Les membres des cultures primitives ne connaissent pas l'écriture et ne possèdent pas de sites d'habitations importants. Leur organisation politique ne dépasse pas celle de la famille ou du clan. Ils ne connaissent pas le travail du métal même si certains individus peuvent acquérir des objets métalliques et apprendre à écrire auprès de peuples plus développés. Les primitifs récoltent et protègent les plantes utiles mais ils ne s'engagent pas dans une véritable culture. Ils chassent et cueillent sur une surface traditionnelle de 10 kilomètres carrés par personne dans des régions vallonnées. A titre d'exemple, on peut citer comme peuples primitifs, les tribus préhistoriques, de nombreux Amérindiens, les Eskimos, les Aborigènes d'Australie, les Boshimans et les Pygmées d'Afrique, les insulaires du Pacifique, les indigènes de Nouvelle Guinée, les Pictes (historiques et Hiboréens), les Woses de Tolkien et les sauvages de Oin et Yu chez Moorcock.

Sorts Suggérés pour les Primitifs

Les peuples primitifs n'utilisent que la magie de l'esprit et la magie rituelle. Comme premiers sorts pour votre aventurier, nous vous suggérons Soins, Disruption ou Confusion, Protection ou Contre Magie, Vivelame ou Laminer. La description de tous ces sorts se trouve dans le chapitre Magie de l'Esprit du Livre de Magie. Votre personnage possède toujours une chance de réussite dans le lancement de son sort égal à 5 x POU. Référez-vous au chapitre Magie Rituelle du Livre de Magie pour avoir de plus amples renseignements sur les compétences de magie rituelle.

Occupation des Parents Primitifs

Jetez 1D100 pour déterminer l'occupation des parents de votre aventurier. Si vous tirez Chaman, rendez-vous au paragraphe Assistant Chaman. Si vous possédez une compétence Artisanat, il peut y avoir des différences selon le sexe. En ce cas, consultez votre maître de jeu.

Tableau des Occupations Primitives

D100	*Occupation*
01-30	Pêcheur
31-98	Chasseur
99-00	Chaman (utilisez l'occupation Assistant Chaman primitif)

Assistant Chaman, Primitif

Un assistant aide le chaman dans l'accomplissement de ses devoirs à l'égard de la tribu. En retour, celui-ci instruit l'assistant dans les voies les plus secrètes de la chamanerie.

ACCEPTATION

(1) si les parents de l'aventurier sont chamans, il sera automatiquement accepté comme assistant à l'âge de 15 ans. Les compétences, la magie et l'équipement détaillés ci-dessous complèteront votre personnage. Ceci fait, référez-vous à l'occupation Chaman primitif. S'il est qualifié, l'assistant chaman pourra tenter de réveiller son Esprit Intérieur avant que le jeu ne débute. En cas de réussite, il devient chaman. Consultez votre maître de jeu et le chapitre de Magie de l'Esprit du Livre de Magie pour connaître la procédure entière.

(2) si les parents de l'aventurier ne sont pas chamans, il devra posséder au minimum 25 % dans les compétences suivantes pour espérer devenir assistant : Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Premiers Soins et Cérémonie. Le joueur devra également réussir un jet sous 1 x POU ce qui représente l'approbation de l'Esprit Intérieur du chaman. Ce jet ne peut être effectué qu'une fois par an.

COMPETENCES : Lancer x 2, Premiers Soins x 4, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 1, Connaissance des Plantes x 3, Connaissance du Monde x 3, Ecouter x 1, Scruter x 1, Pister x 1, Cérémonie x 3, Enchantement x 2, Invocation x 5, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque à la Lance



1M ou au Gourdin x 1 et Parade au Bouclier ou Esquiver x 1 - ou Attaque à la Lance 2M x 1 et Parade à la Lance ou Esquiver x 1.

MAGIE (Esprit) : 1D3 points de sort après acceptation et un point supplémentaire par année. L'assistant reçoit également un gain d'un point de POU tous les trois ans.

EQUIPEMENT : gourde ou outre, couteau, fourrure grossière, vêtements de cuir, quolifichets et autres breloques pour une valeur de 30 sous, armes culturelles et bouclier simple si possible, instrument à feu, gris-gris.

Chaman, Primitif

Un chaman est le chef spirituel de la tribu ou du clan. Il combat les esprits de maladie et les mauvais esprits et interprète la volonté du monde invisible. Un aventurier doit posséder un modificateur de magie positif pour devenir chaman. Si ce n'est pas le cas, considérez l'aventurier comme un Chasseur primitif proche du chaman. Les chamans et leurs assistants sont entretenus par leur tribu et n'ont aucune compétence d'Artisanat. Les aventuriers dont les parents sont chamans, peuvent utiliser les compétences, la magie et l'équipement fournis pour les Assistants Chaman primitifs.

ACCEPTATION : pour devenir chaman, l'aventurier devra avoir été assistant pendant au moins trois ans. Sous la tutelle du maître de jeu, il doit également invoquer son Esprit Intérieur (voir la procédure donnée dans le chapitre de Magie de l'Esprit du Livre de Magie).

COMPETENCES : Lancer x 2, Chanter x 2, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Plantes x 2, Connaissance du Monde x 3, Ecouter x 2, Scruter x 2, Pister x 1, Déplacement Silencieux x 1, Cérémonie x 2, Invocation x 2, Enchantement x 2, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque à la Lance 1M ou au Gourdin x 1 et Parade au Bouclier ou Esquiver x 1 - ou Attaque à la Lance 2M x 1 et Parade ou Esquiver x 1.

MAGIE (Esprit) : gains de 3 points de sort et de un point de POU par année.

EQUIPEMENT : gourde, couteau, lance, armes culturelles, biens divers et breloques pour un valeur de 480 sous, couverture artisanale, instrument à feu, gris-gris, petit tambour, vêtements de cuir.

Chasseur, Primitif

Les chasseurs tuent les animaux sauvages nécessaires à la subsistance et à l'habillement de la tribu. Le régime alimentaire est complété par des feuilles, des racines, des noix, des herbes, des baies, des larves et des insectes. Les Chasseurs primitifs constituent la classe la plus pauvre de RuneQuest.

COMPETENCES : Lancer x 3, Artisanat (cuir) x 1, Artisanat (pierre) x 1, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance des Plantes x 2, Ecouter x 3, Scruter x 3, Pister x 3, Se Cacher x 3, Déplacement Silencieux x 4, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme de Jet x 3, Attaque Arme Première x 2 et Parade Arme Première x 1, ou Parade au Bouclier x 1 ou Esquiver x 1.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

EQUIPEMENT : armes culturelles, couteau, gourde ou outre, instrument à feu, 50 mètres de corde, peau (habillement) pour une valeur de 120 sous.

Pêcheur, Primitif

Toute personne qui tire sa subsistance principale de l'eau est un pêcheur. A titre d'exemple, on peut citer les habitants des cités lacustres qui pêchent à l'aide de filets, les ramasseurs de coquillages ou les individus qui vivent près des rapides et y chassent les saumons à la lance.

COMPETENCES : Canoter x 5, Grimper x 1, Nager x 4, Lancer x 3, Artisanat (bois) x 3, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance du Monde x 1, Ecouter x 1, Scruter x 3, Chercher x 1, Se Cacher x 1, Déplacement Silencieux x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque à la Lance 1M ou au Gourdin x 2, Parade ou Esquiver x 1, Arme de Jet x 2.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

EQUIPEMENT : armes culturelles, couteau, gourde ou outre, 50 mètres de corde, tatouage non magique, poissons salés pour une valeur de 120 sous, vêtements de cuir ou de fourrure grossière.

Occupations des Cultures Nomades

Les nomades dépendent essentiellement de leurs troupeaux et ils se déplacent tout au long de l'année pour trouver les meilleurs pâturages. Les nomades sont habituellement montés et ils utilisent parfois des animaux de bât pour transporter les provisions et l'équipement nécessaires à ces voyages sans fin. Les nomades n'ont aucun site d'habitation permanent. Ils s'organisent en clans et ne développent pas l'écriture même s'ils utilisent des pictographes et autres signes. Quelques nomades connaissent le travail du métal. A titre d'exemple, on peut citer comme nomades les Bédouins, les Sioux et autres Amérindiens des plaines, les bergers Afghans, les Easterlings de Tolkien et les Porteurs de Flammes de Moorcock.

Si le maître de jeu décide que la tribu de votre aventurier n'est pas

monté, substituez Se Cacher à Equitation dans la liste des compétences ci-dessous et retirez l'animal de monte de l'équipement.

Sorts Suggérés pour les Nomades

Les nomades n'utilisent que la magie rituelle et la magie de l'esprit. Nous vous suggérons les sorts de Soins, Disruption ou Confusion, Protection ou Contre Magie, Vivelame ou Laminer. Le personnage possède une chance de base dans le lancement de ses sorts de magie de l'esprit égal à 5 x POU.

Occupation des Parents Nomades

Jetez 1D100 pour l'occupation des parents, puis consultez la description correspondante pour connaître les compétences, la magie et l'équipement de votre aventurier.

Tableau des Occupations Nomades

D100	*Occupation*
01-07	Artisan
08-85	Eleveur
86-95	Chasseur
96	Noble
97-98	Chaman (consultez l'occupation Assistant Chaman nomade)
99-00	Guerrier

Artisan, Nomade

Un artisan se spécialise dans la fabrication d'objets spécifiques destinés à la vente ou au troc. Les artisanats nomades les plus courants sont la maroquinerie, le tissage, la menuiserie et le travail de l'os ou de la pierre.

COMPETENCES : Equitation x 3, Lancer x 1, Parler sa Propre Langue x 2, Artisanat x 5, Evaluer x 3, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes x 1, Dissimuler x 1, Passe-Passe x 1, Inventer x 2, Ecouter x 1, Scruter x 1, Chercher x 2, Pister x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 1, Attaque Arme 1M x 1, Parade au Bouclier x 1.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

EQUIPEMENT : vêtement de cuir (1 point de protection), couteau, armes culturelles, outre, 50 mètres de corde, instrument à feu, animal de monte, outils, biens commerciaux pour une valeur de 120 sous.

Assistant Chaman, Nomade

L'assistant aide le chaman dans l'accomplissement de ses devoirs à l'égard de la tribu. En retour, il lui enseigne les voies les plus secrètes de la chamanerie. Les assistants sont particulièrement utiles au chaman qui a besoin de se déplacer continuellement.

ACCEPTATION :

(1) si les parents de l'aventurier sont chamans, il est automatiquement accepté comme assistant à l'âge de 15 ans. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement détaillés ci-dessous pour compléter votre personnage. Ceci fait, reportez vous à l'occupation Chaman nomade. S'il est qualifié, l'assistant peut tenter d'éveiller son Esprit Intérieur avant que le jeu ne débute et devenir ainsi un chaman. Consultez votre maître de jeu et reportez vous au chapitre Magie de l'Esprit du Livre de Magie.

(2) si les parents de l'aventurier ne sont pas chamans, le personnage devra posséder au moins 25 % dans les compétences suivantes pour espérer devenir assistant : Connaissance des Plantes, Connaissance des Animaux, Connaissance du Monde, Premiers Soins et Cérémonie. Le joueur devra également réussir un jet sous 1 x POU, ce qui représente l'approbation de l'Esprit Intérieur du chaman. Ce jet ne peut être tenté qu'une fois par an.

COMPETENCES : Equitation x 2, Lancer x 1, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 1, Connaissance des Plantes x 3, connaissanc du Monde x3, Ecouter x1, Scruter x1, Pister x1, Cérémonie x3, Invocation x5, Enchantement xé, Attaque au Poing x1, Attaque à la Dague x1, Attaque Arme à 1M x1, Parade auBouclier x1.

MAGIE (Esprit) : 1D3 points de sort à l'acception et un point supplémentaire par année. Il gagne également un point de POU tous les trois ans.

EQUIPEMENT : Vêtement de cuir (1 point de protection), gourde ou outre, dague, lance, armes culturelles, instrument à feu, gris-gris, quolifichets et biens divers pour une valeur de 30 sous.

Chaman, Nomade

Le Chaman est le chef spirituel de la tribu. Il chasse les esprits et sert également de guérisseur. Les chamans nomades et leurs assistants ont une lourde responsabilité . En effet, leur clan se déplace sans cesse et ils peuvent se retrouver confronter à de nouvelles situations pour lesquelles les anciennes solutions ne seront d'aucun recours. De plus, ils sont toujours à la merci d'une tempête, de la sécheresse ou d'ennemis. Les chamans et leurs assistants sont entretenus par leur tribu.

ACCEPTATION :

(1) Pour devenir un chaman nomade, un aventurier doit avoir été assistant pendant au moins trois ans. Sous la tutelle du maître de jeu il devra avoir invoquer son Esprit Intérieur en suivant la procédure détaillée au chapitre Magie de l'Esprit du Livre de Magie. Le personnage devra posséder un modificateur de magie positif pour être chaman. Dans le cas contraire, l'aventurier est considéré comme un Chasseur nomade. Si le personnage possède un modificateur de magie positif, il peut devenir un Assistant Chaman nomade.

(2) les personnages dont les parents sont chamans devront utiliser les compétences, la magie et l'équipement accordés à l'assistant chaman. Ils devront toujour posséder un modificateur de magie positif.

COMPETENCES : Equitation x 2, Lancer x 2, Chanter x 2, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Plantes x 1, Connaissance du Monde x 2, Ecouter x 1, Scruter x 1, Pister x 1, Cérémonie x 3, Invocation x 3, Enchantement x 3, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1, Parade au Bouclier x 1.

MAGIE (Esprit) : 3 points de sorts et un point de POU tous les ans.

EQUIPEMENT : vêtements de cuir (1 point de protection), gourde ou outre, couteau, armes culturelles, instrument à feu, gris-gris, quolifichets et biens divers pour une valeur de 480 sous.

Chasseur, Nomade

Alors que la tribu se déplace ou se trouve en camp d'hiver, ses chasseurs-éclaireurs s'éloignent sur de longues distances pour apporter des informations et du gibier à leur clan.

COMPETENCES : Equitation x 5, Lancer x 2, Premiers Soins x 1, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Plantes x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Dissimuler x 1, Ecouter x 1, Scruter x 3, Chercher x 2, Pister x 3, Se Cacher x 1, Déplacement Silencieux x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 3, Attaque Arme 1M x 2, Parade au Bouclier x 1.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort après l'âge de 15 ans plus un point par fraction ou tranche de 10 années supplémentaires.

EQUIPEMENT : vêtement de cuir (1 point de protection), couteau, armes culturelles, outre, 50 mètres de corde, instrument à feu, arme de jet, toque de fourrure (2 points de protection), animal de monte, produits animaux (fourrures, tendons, peaux) pour une valeur de 120 sous.

Eleveur, Nomade

Ces nomades gardent la richesse et les moyens de subsistance du clan. Ils s'occupent des moutons, des chèvres, des chevaux, du bétail ou d'autres créatures un peu plus fantastiques. Les éleveurs sont

toujours montés ou utilisent un chariot.

COMPETENCES : Sauter x 1, Equitation x 5, Lancer x 1, Premiers Soins x 1, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Plantes x 2 ou Connaissance du Monde x 2, Dissimuler x 1, Ecouter x 2, Scruter x 4, Chercher x 1, Pister x 3, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 2, Attaque Arme 1M x 2, Parade au Bouclier x 2.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort après l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

EQUIPEMENT : vêtements de cuir (1 point de protection), couteau, armes culturelles, outre, 50 mètres de corde, instrument à feu, arme de jet, animal de monte, bétail (généralement chèvres ou moutons) pour une valeur de 120 sous.

Guerrier, Nomade

Généralement, ils encadrent le khan ou le chef. Ces gardes et chefs de guerre font partie de sa force de frappe. Tous les nomades savent se battre, mais les guerriers ont fait du combat leur profession. Un guerrier nomade doit être prêt à mourir pour son khan à n'importe quel instant.

COMPETENCES : Equitation x 5, Lancer x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 2 ou Connaissance des Plantes x 2 ou Connaissance du Monde x 2, Dissimuler x 2, Ecouter x 2, Scruter x 3, Chercher x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 4, Attaque Arme 1M x 4, Parade au Bouclier x 3.

MAGIE (Esprit) : 1D3-1 points de sort après l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

EQUIPEMENT : vêtements de cuir (1 point de protection), armure de cuir (2 points de protection), arme de jet, arme 1M, targe, 1D3 cicatrices apparentes, outre, couteau, animal de monte, 50 mètres de corde, instrument à feu, butin de guerre pour 480 sous.

Noble, Nomade

Les nobles vivent sur le travail des autres. En retour, la noblesse nomade coordonne les clans et les tribus, parle pour eux et les protège. Les nobles nomades ont un sens de la démocratie très poussé et n'importe qui peut les approcher. Ils font tout pour mettre en valeur leur courage, leur sagesse et leur prouesse. Impitoyables pour les autres, ils le sont également pour eux-mêmes. Ils portent généralement le titre de chef ou de khan.

COMPETENCES : Equitation x 5, Lancer x 2, Premiers Soins x 1, Eloquence x 3, Evaluer x 1, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Animaux x 1, Connaissance des Plantes x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Jouer un Instrument x 1, Ecouter x 1, Scruter x 2, Chercher x 2, Pister x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 2, Attaque Arme 1M x 3, Parade au Bouclier x 3.

MAGIE (Esprit) : 1D3 points de sort après l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires.

EQUIPEMENT : vêtements de cuir (1 point de protection), couteau finement ouvragé, lance, bouclier, outre, 50 mètres de corde, instrument à feu, armure de cuir (2 points de protection), heaume en cuir bouilli (3 points de protection), arme 1M, épée, targe, arme de jet, vêtements de qualité, animal de monte, troupeau pour une valeur de 1920 sous.

Occupation des Cultures Barbares

Dans RuneQuest, les barbares occupent une place intermédiaire entre les primitifs/nomades et les civilisés. Les barbares sont organisés mais leurs communautés ne développent pas de puissants gouvernements centraux (quelques classes conservent une longue tradition d'indépendance). Les sites des barbares regroupent jusqu'à plusieurs milliers de personnes. Ils contiennent un nombre raisonnable de prêtres, de marchands et autres personnes sachant lire. A titre d'exemple, on peut citer comme culture barbare l'Europe féodale, les Gaulois, les Vickings, les Iroquois, les Cherokees, les Rohirrins de Tolkien, les Cimmeriens et Vanir d'Howard, le pays de Pikarayd de Moorcock.

Sorts Suggérés pour les Barbares

Les barbares utilisent soit la magie de l'esprit, soit la magie divine. (1) les magiciens divins devront choisir les sorts de Guérir Blessure (une ou plusieurs utilisations), Dispersion de la Magie ou Blocage Spirituel, et Lien Mental. Si les sorts de magie spirituelle du culte sont disponibles vous pourrez choisir Soins, puis un sort d'attaque (Disruption, Confusion ou Démoralisation) et un sort défensif. La chance de base dans le lancement des sorts de magie divine est toujours de 100 %. (2) les magiciens de l'esprit porteront leur choix sur Soins, Disruption ou Confusion, Protection ou Contre Magie, Vivelame ou Laminer. La chance de base dans le lancement des sorts de magie spirituelle est toujours égale au POU x 5 du magicien.

Tableau des Occupations Barbares

D100	*Occupation*
01-02	Artisan
03	Troubadour
04-55	Fermier
56-70	Pêcheur
71-80	Eleveur
81-90	Chasseur
91-92	Noble
93-94	Prêtre (voir l'occupation Initié barbare) ou Chaman (voir l'occupation Assistant Chaman barbare)
95-00	Guerrier



Artisan, Barbare

Les artisans fabriquent des objets destinés à la vente ou au troc. Ils se spécialisent généralement dans une technique comme le travail du métal ou la charpenterie.

Tableau des Artisans Barbares (optionnel)

D100	*Occupation*
01-19	Tisserand
20-44	Tailleur
45-50	Potier
51-54	Forgeron
55-56	Armurier
57-71	Maroquinier
72-74	Tonnelier
75-77	Menuisier
78-79	Charpentier
80-85	Maçon
86-91	Boucher
92-97	Boulanger
98-00	Herboriste

COMPETENCES : Lancer x 2, Baratin x 3, Parler Autre Langue x 2, Artisanat x 5, Evaluer x 3, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 3, Connaissance des Animaux x 1 ou Connaissance des Plantes x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Dissimuler x 2, Inventer x 4, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 2, Attaque Arme 1M x 1, Parade Arme 1M ou au Bouclier x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : le personnage reçoit 1D3-1 points de sorts après l'âge de 15 ans et un point par chaque tranche ou fraction de 10 années supplémentaires.

51-00 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déité dirigeante de la tribu ou du pays (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut devenir automatiquement un Initié barbare de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il recevra alors à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : outils, biens manufacturés pour une valeur de 120 sous, vêtements de laine et de lin, couteau, hachette, marteau, sac, armes culturelles, 50 mètres de corde.

Assistant Chaman, Barbare

L'assistant aide le chaman dans ses devoirs à l'égard de la tribu. En retour, celui-ci lui enseigne les voies les plus secrètes de la chamanerie. Les assistants des cultures barbares envient souvent l'équipement tapageur des initiés barbares. Les assistants sont souvent parodiés sous la forme de sauvages ignares. Ceux qui ne s'investissent pas complètement dans la chamanerie quittent bientôt cette voie de pouvoir, de connaissance et de dévouement.

ACCEPTATION :

(1) si les parents de l'aventurier sont chamans, il est automatiquement accepté comme assistant à l'âge de 15 ans ou plus s'il possède un modificateur de magie positif. Dans le cas contraire, considérez le personnage comme un Chasseur barbare. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement détaillés ci-dessous pour compléter votre aventurier. Ceci fait, reportez vous à l'occupation Chaman barbare. Si votre assistant chaman est qualifié, il peut tenter d'éveiller son Esprit Intérieur avant que le jeu ne débute et devenir ainsi un chaman. Consultez votre maître de jeu et le chapitre Magie de l'Esprit du Livre de Magie pour connaître la procédure à suivre.

(2) si les parents du personnage ne sont pas chamans et que celui-ci désire devenir assistant, l'aventurier devra posséder au moins 25 % dans les compétences suivantes pour espérer être accepté : Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Premiers Soins et Cérémonie. Le joueur devra également réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x 1 du personnage. Ce jet représente l'approbation de l'Esprit Intérieur du chaman et ne peut être effectué qu'une fois par an.

COMPETENCES : Chanter x 1, Lancer x 1, Parler sa Propre Langue x 1, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Plantes x 3, Connaissance du Monde x 3, Ecouter x 1, Cérémonie x 4, Invocation x 4, Enchantement x 2, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1 et Parade ou Bouclier ou Esquiver x 1.

MAGIE (Esprit) : 1D3 points de sort après acceptation et un point par année supplémentaire. Le personnage gagnera également un point de POU tous les trois ans.

EQUIPEMENT : vêtements de lin et de laine, gourde ou outre, couteau, armes culturelles, instrument à feu et amadou, gris- gris, breloques et biens divers pour une valeur de 30 sous.

Chaman, Barbare

Le chaman est le chef spirituel de la tribu ou du clan. Il est également appelé homme médecine ou grand sorcier. Un aventurier doit posséder un modificateur de magie positif pour être chaman. Dans le cas contraire, reportez-vous à l'occupation Chasseur barbare. Les chamans et leurs assistants sont entretenus par la tribu. On ne les trouve généralement pas en ville.

ACCEPTATION : il s'agit du but de l'assistant qui lui a consacré tout son temps et son entraînement. Pour devenir chaman, le personnage devra avoir été assistant pendant au moins trois ans. Il doit également invoquer son Esprit Intérieur sous la tutelle de maître de jeu. Reportez-vous au chapitre Magie de l'Esprit du Livre de Magie pour connaître la procédure entière. Les personnages dont les parents sont chamans devront utiliser les compétences, la magie et l'équipement détaillés sous l'occupation Assistant Chaman barbare.

COMPETENCES : Lancer x 2, Eloquence x 1, Chanter x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 3, Connaissance des Plantes x 3, Connaissance du Monde x 3, Joueur Instrument x 1, Cérémonie x 3, Invocation x 3, Enchantement x 3, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1 et Parade au Bouclier ou Esquiver x 1.

MAGIE (Esprit) : 3 points de sort et un point de POU supplémentaire par année.

EQUIPEMENT : herbes médicinales et onguents, vêtements de laine et de lin, outre, armure et heaume (2 points de protection), couteau, armes culturelles, corde, instrument à feu, gris-gris, breloques et biens divers pour une valeur de 480 sous.

Chasseur, Barbare

Les chasseurs tuent les animaux sauvages pour leurs cornes, leur fourrure, leurs tendons et la viande qu'ils représentent. Les chasseurs barbares sont des experts de la montagne, des bois et des marais. Ils vivent des troupeaux de bisons, tuent systématiquement les prédateurs locaux, posent des pièges pour les fourrures etc...

COMPETENCES : Equitation x 1, Sauter x 1, Lancer x 2, Premiers Soins x 1 ou Connaissance des Plantes x 1, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance du Monde x 1, Dissimuler x 1, Inventer x 2, Scruter x 2, Chercher x 2, Pister x 3, Se Cacher x 2, Déplacement Silencieux x 3, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 4, Attaque Lance 1M x 2 et Parade Lance 1M ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : votre aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie divine : les parents de votre aventurier adorent le dieu chasseur (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Vo-



tre personnage peut devenir automatiquement un initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il recevra à la fois l'expérience d'un initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : vêtements de laine et de lin, armes culturelles, couteau, hachette, sac, 20 mètres de corde, fourrure pour une valeur de 120 sous, collets, arme de jet appropriée, instrument à feu, amadou, couverture.

Eleveur, Barbare

Les éleveurs vivent en soignant des animaux. Ils peuvent être montés ou à pied. Si les troupeaux peuvent se déplacer annuellement entre les hautes et les basses terres, les routes et pâturages sont bien définis. Généralement, ils élèvent du bétail, des chevaux, des moutons et des chèvres plus quelques créatures exotiques.

COMPETENCES : Grimper x 2, Sauter x 1, Lancer x 2, Premiers Soins x 3 ou Connaissance des Plantes x 3, Connaissance des Animaux x 5, Connaissance du Monde x 3, Ecouter x 2, Scruter x 4, Chercher x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 3, Attaque Arme 1M x 2, Parade au Bouclier ou Esquiver x 2.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : votre aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie divine : vos parents adorent le dieu des tempêtes (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Votre aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il recevra à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : vêtements de laine et de lin, armes culturelles, couteau, hachette, sac, 50 mètres de corde, outre, troupeau pour une valeur de 120 sous, instrument à feu, bâton, arme de jet appropriée.

Fermier, Barbare

Les fermiers labourent et entretiennent la terre afin d'y faire pousser des céréales ou vivre des animaux. Ils travaillent la terre en utilisant une simple corde attachée autour du cou de la bête de labour. Les fermiers barbares possèdent généralement leur propre terrain et en défrichent d'autres quand ils le peuvent. Ils élèvent bon nombre d'animaux, font pousser des céréales et des arbres fruitiers et vivent par leurs propres moyens.

COMPETENCES : Lancer x 2, Artisanat (charpenterie) x 2, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Plantes x 5, Connaissance du Monde x 3, Inventer x 2, Scruter x 3, Chercher x 2, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 2 et Parade au Bouclier ou Esquiver x 2 ou Attaque Arme 2M x 2 et Parade ou Esquiver x 2.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : votre aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie divine : les parents de votre aventurier adorent la déesse de l'agriculture (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Votre personnage peut devenir automatiquement un Initié barbare de cette déesse qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il recevra alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : produits alimentaires pour une valeur de 120 sous, vêtements de laine et de lin, armure de cuir (2 points de protection), armes culturelles, couteau, hachette, faucille, marteau, sac, 50 mètres de corde, instrument à feu et amadou.

Guerrier, Barbare

Ces combattants constituent les gardes et la suite personnelle des nobles. Ils forment l'ensemble de la force de frappe très flexible d'un peuple barbare. Ces hommes et ces femmes n'ont pas besoin de labourer les champs ou d'élever du bétail. A titre d'exemple on peut citer comme guerrier barbare les chevaliers féodaux, les thanes celtes, les bersecks vickings.

COMPETENCES : Lancer x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 2 ou Connaissance des Plantes x 2 ou Connaissance du Monde x 2, Dissimuler x 2, Ecouter x 3, Scruter x 3, Chercher x 1, Pister x 2 ou Equitation x 2, Se Cacher x 1, Déplacement Silencieux x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 2, Attaque Arme 2M x 4 et Parade x 4 ou Attaque Arme 1M x 4 et Parade au Bouclier x 4.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : l'aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu de la guerre (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : arme 1M culturelle et appropriée, arme de jet, bouclier, heaume (4 points de protection), armure byzantine (4 points de protection), 1D3 cicatrices apparentes, outre, vêtements de bonne qualité, animal de monte, butin de guerre d'une valeur de 200 sous.

Initié, Barbare

Les initiés dévouent une partie de leur existence au service de leur déité, sacrifient un point de POU et dépensent régulièrement des points de magie en échange des secrets et de la magie de leur dieu. Ils peuvent également en obtenir une forme de protection, de nouvelles compétences et en attirer l'attention momentanée. Les initiés barbares se targuent d'être "civilisés" et essayent de faire évoluer la mentalité de leur tribu ou de leur ville. Néanmoins, les citadins pensent généralement que les initiés barbares sont des rustres indécrottables.

ACCEPTATION :

(1) tout personnage susceptible d'acquérir de la magie divine peut devenir initié de la religion de ses parents à l'âge de 15 ans sans avoir besoin d'effectuer les jets de dés. Il devra sacrifier un point de POU définitif pour établir un lien avec le dieu. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement décrits sous l'occupation habituelle des parents (Pêcheur, Chasseur etc...) pour compléter votre personnage.

(2) si un aventurier désire devenir un initié plus tard dans sa vie (ou rejoindre une religion différente de celle de ses parents), il devra passer l'épreuve suivante qui ne pourra être tentée qu'une fois par an.

1 Payer 20 sous au temple

2 Comprendre les devoirs et les obligations d'un initié

3 L' aventurier devra effectuer un jet de pourcentage sous les quatre compétences du culte et le rituel de cérémonie ; trois des cinq jets devront être réussis.

4 Oublier toute magie qui n'est pas autorisée par la religion.

5 Sacrifier un point de POU pour établir un lien avec la déité.

COMPETENCES : Eloquence x 1, Lire/Ecrire sa Propre langue x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1.

MAGIE (Divine, déité des parents) : gain d'un point de POU tous les trois ans. Il peut être sacrifié pour un sort de magie divine à utilisation unique. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites indiquées dans le chapitre Système de Jeu. Il reçoit également un point de magie de l'esprit du culte/de la religion tous les cinqs ans.

EQUIPEMENT : matériel d'écriture, 1D10 sous en pièces de monnaie.

Pêcheur, Barbare

Les pêcheurs barbares tirent leur subsistance de l'eau. Ils attrapent des crabes à l'aide de paniers, utilisent des nasses complexes pour pêcher des poissons côtiers ou partent en haute mer à l'aide de petites flotilles de voiliers.

COMPETENCES : Canoter x 5, Grimper x 2, Nager x 4, Lancer x 2, Chanter x 1, Premiers Soins x 1, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Plantes x 1, Connaissance du Monde x 3, Inventer x 1, Scruter x 3, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque à la Lance 1M x 2 et Parade ou Esquiver x 2.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'esprit : votre aventurier reçoit 1D3 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point supplémentaire par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie divine : les parents de votre aventurier adorent le dieu de la mer (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut devenir automatiquement un Initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : armes culturelles, couteau, 50 mètres de corde ou de lin, bobine de navette, petit bâteau, lignes ou filets, aiguille et fil, hameçon, paniers, gaffe, tatouage, instrument à feu, poisson salé pour une valeur de 120 sous.

Prêtre Barbare

Les prêtres travaillent au salut de leur âme et de celle d'autrui. Au travers de l'adoration d'un dieu particulier ou d'un panthéon., ils manipulent d'infimes parties des pouvoirs du dieu afin de changer le monde terrestre et le rendre plus favorable à la déité et ses suivants. Un prêtre a besoin d'une congrégation qui lui assure un support financier et social. On les trouve donc généralement dans les villages et les villes. Un prêtre barbare n'a que très rarement une grande influence, mais il travaille activement au développement de son culte.

ACCEPTATION : un aventurier ne peut devenir prêtre qu'après l'autorisation expresse du maître de jeu. Les aventuriers dont les parents sont prêtres utilisent les compétences et l'équipement détaillés ci- dessous. Il existe deux sections consacrées à la magie. L'une est destinée aux enfants de prêtres et l'autre aux aventuriers qui le sont devenus par expérience intermédiaire (voir le paragraphe Options à la fin de ce chapitre). Pour devenir un prêtre, le candidat doit être un initié en vue, posséder au moins 10 points de sort en magie divine, 50 % dans chacune des quatre compétences du culte et au moins un total de 50 % réparti entre tous les rituels. Un personnage qui est ou fut un adepte ou un chaman ne peut jamais devenir prêtre. Il est trop contaminé par des visions hérétiques. En cas de qualification, le candidat devra également passer une épreuve.

1 Le maître de jeu devra déterminer s'il y a une place libre au temple.

2 Le candidat devra récapituler tous les dons qu'il a fait au temple et en présenter la preuve.

3 Le candidat devra passer l'Epreuve de Sainteté (un jet de pourcentage effectué sous le POU x 3 du personnage)

MAGIE POUR LES ENFANTS DE PRETRES : (Divine, dieu des parents). Le personnage gagne un point de POU tous les trois ans qu'il peut sacrifier pour des sorts de magie divine à utilisation unique. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites données dans le chapitre Système de Jeu ;

(magie de l'esprit du culte) le prêtre gagne également un point de magie de l'esprit du culte par tranche ou fraction de 5 années.

MAGIE POUR LES PRETRES : (Divine, n'importe quel dieu). Le personnage gagne un point de POU tous les ans qu'il peut sacrifier pour des sorts de magie divine réutilisables. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites donnés dans le chapitre Système de Jeu ;

(magie de l'esprit du culte) le prêtre gagne également un point de magie de l'esprit du culte par année.

COMPETENCES : Equitation x 1, Lancer x 1, Baratin x 2, Eloquence x 5, Parler sa Propre Langue x 2, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 3, Lire/Ecrire sa Propre Langue x 4, Cérémonie x 4, Enchantement x 2, Invocation x 2, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 2 et Parade au Bouclier x 2 ou Attaque Arme 2M x 2 et Parade x 2.

EQUIPEMENT : symboles et artefacts du dieu, vêtements nobles, matériel d'écriture, vêtements de laine et de lin, couteau, hachette, sac, corde, gourde, animal de monte, armes culturelles, 80 sous en pièces de monnaie, biens divers pour une valeur de 400 sous.

Troubadour, Barbare

Les troubadours amusent et divertissent de leur mieux et permettent à leur auditoire de passer quelques moments agréables. Les troubadours barbares professionnels comprennent les bardes, les ménestrels, les baladins etc... Ils sont réputés pour leur savoir qu'il soit feint ou véritable. Les nobles importants entretiennent toujours une petite troupe de troubadours.

COMPETENCES : Lancer x 2, Baratin x 3, Eloquence x 3, Chanter x 3, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 1, Premiers Soins x 2, Connaissance des Hommes x 3, Dissimuler x 2, Passe-Passe x 3, Inventer x 1, Jouer un Instrument x 3, Cérémonie x 1, Enchantement ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1, Parade Arme 1M ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

Tableau des Artisans Civilisés (optionnel)

D100	*Occupation*
01	Armurier
02-06	Boulanger
07	Brasseur
08-13	Boucher
14-15	Charpentier
16-17	Cuisinier
18-20	Tonnelier
21-23	Herboriste
24	Bijoutier
25-27	Menuisier
28-42	Maroquinier
43-47	Maçon
48-52	Potier
53-56	Forgeron
57-76	Tailleur
77-00	Tisserand

MAGIE : Jetez 1D100 pour déterminer le système de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changer pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déité dirigeante (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut devenir automatiquement un Initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans, plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les sorts connus).

EQUIPEMENT : outils, 100 sous en biens divers et 20 sous en pièces de monnaie, vêtements de laine et de lin, lance, couteau, sac et instrument à feu.

Eleveur, Civilisé

Les éleveurs vivent en s'occupant d'animaux. Ils peuvent être montés ou à pied. Les éleveurs civilisés peuvent ne pas être les propriétaires des animaux dont ils se chargent. La plupart des moutons, des chevaux etc... d'un district sont marqués et rassemblés en un seul troupeau gardés à plein temps par un éleveur. Ils élèvent également du bétail, des chèvres et des créatures plus exotiques.

COMPETENCES : Grimper x 2, Sauter x 2, Lancer x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 5, Connaissance des Hommes x 1, Connaissance du Monde x 3, Inventer x 2, Ecouter x 3, Scruter x 3, Chercher x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Arme de Jet x 2, Attaque Arme 1M x 1 et Parade ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu des tempêtes (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il recevra à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation habituelle.

76-00 Sorcellerie : votre aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les sorts connus).

EQUIPEMENT : troupeau pour une valeur de 100 sous, vêtements de laine et de lin, couteau, arme de jet appropriée, arme 1M appropriée, sac, instrument à feu et amadou, 50 mètres de corde, 10 sous en pièces de monnaie.

Fermier, Civilisé

Les fermiers civilisés labourent le sol à l'aide de socs en fer et utilisent des harnais pour augmenter les charges que peuvent tirer les animaux. Ils peuvent pratiquer la rotation des cultures. S'ils se trouvent près des villes, ils se spécialiseront parfois dans la culture de certaines plantes et l'élevage d'animaux spécifiques.

COMPETENCES : Grimper x 1, Sauter x 1, Lancer x 2, Artisanat (bois) x 1, Premiers Soins x 3, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Minéraux x 2, Connaissance des Plantes x 4, Connaissance du Monde x 3, Inventer x 2, Ecouter x 1, Scruter x 2, Chercher x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 2M (faux, lance, fléau, serpette, maule) x 1 et Parade ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déesse de l'agriculture (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Votre aventurier peut devenir automatiquement un Initié de cette déesse, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit alors à la fois l'expérience de l'Initié et celle de son occupation habituelle.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : 100 sous en nourriture, 20 sous en pièces de monnaie, couteau, vêtements de laine et de lin, 100 sous en outils agricoles, un animal de trait, sac, 50 mètres de corde, instrument à feu.

Guérisseur, Civilisé

Ces chirurgiens, barbiers ou herboristes de légendes s'occupent des malades, soignent les blessures, traitent les maladies appliquent des sangsues, taillent les cheveux et la barbe et incisent les verrues. Ils traitent également les animaux malades.

COMPETENCES : Lancer x 1, Eloquence x 1, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 1, Premiers Soins x 5, Connaissance des Animaux x 3, Connaissance des Hommes x 4, Connaissance des Minéraux x 3, Connaissance des Plantes x 5, Inventer x 3, Chercher x 2, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1 et Parade ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise le personnage. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déesse de la terre (voir le chapitre Magie Divine dans le Livre de Magie). L'aventurier peut devenir automatiquement un Initié de cette déesse, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : votre aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 3. Répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les sorts connus.

EQUIPEMENT : matériel de médecine (lotions, pommades, onguents, herbes, savons, rasoirs, pince à épiler, bandages), vêtements de laine et de lin, couteau, sac, instrument à feu et amadou, armes culturelles, 20 sous en pièces de monnaie et biens divers pour une valeur de 100 sous.



Initié, Civilisé

Un initié civilisé consacre une partie de son temps et de son énergie au service d'un dieu ou d'une déesse. De ce fait, un initié peut apprendre de nombreux secrets de la déité et bénéficier de sa protection et de son attention. En retour, l'initié doit sacrifier du POU et des points de magie pour renforcer le dieu et accomplir des actes qui protègeront ou renforceront l'influence terrestre de la divinité.

ACCEPTATION : un initié gagne les compétences, la magie et l'équipement détaillés ci-dessous en plus des bénéfices octroyés par son occupation normale.

(1) un aventurier susceptible de gagner de la magie divine peut devenir un initié de la religion de ces parents à l'âge de 15 ans sans avoir besoin de jeter les dés. Il devra toujours sacrifier un point de POU pour établir un lien avec la déité vénérée. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement détaillés sous l'occupation normale des parents (Pêcheur, Fermier etc...) pour compléter votre personnage. Si un aventurier désire devenir plus tard un initié (ou rejoindre une religion différente de celle de ses parents), il devra passer l'épreuve suivante. Cette épreuve ne pourra être passée qu'une fois par an.

1 Payer 20 sous au temple.

2 Comprendre les devoirs et les obligations d'un initié.

3 L'aventurier devra effectuer un jet sous les quatre compétences du culte et Cérémonie. Trois des cinq jets devront être réussis.

4 Oublier toute la magie interdite par la religion.

5 Sacrifier un point de POU pour établir un lien avec la déité.

COMPETENCES : Eloquence x 1, Lire/Ecrire sa Propre Langue x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1.

MAGIE (Divine) : gain d'un point de POU tous les trois ans. Il peut être sacrifié pour gagner des sorts de magie divine à utilisation unique. Le POU ne peut pas dépasser les limites données dans le chapitre Système de Jeu ; **(Esprit)** il reçoit un point de magie spirituelle du culte par tranche ou fraction de cinq années.

EQUIPEMENT : matériel d'écriture, 1D10 sous en pièces de monnaie.

Marchand, Civilisé

Les marchands civilisés connaissent les plus grands marchés et les routes commerciales les plus sûres. De ce fait, ils peuvent planifier et organiser leur commerce des mois ou des années à l'avance. Ils tirent avantage des inventions sociales comme le financement et les lettres de change. Ils peuvent accorder des prêts auprès de maisons dirigeantes pour gagner des conditions et des faveurs particulières. Parfois, ils peuvent être escroqués de façon incroyable par un noble (un marchand qui a perdu toute faveur de l'état peut se trouver très rapidement dans l'embarras). La majorité des marchands ne transportent pas de biens de ville en ville. Ils restent dans une seule cité ou possèdent un réseau familial qui s'étend dans toutes les villes où ils pratiquent leur commerce.

COMPETENCES : Lancer x 2, Baratin x 4, Eloquence x 2, Parler sa Propre Langue x 3, Parler Autre Langue x 2, Evaluer x 5, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 4, Lire/Ecrire sa Propre Langue x 2, Inventer x 2, Chercher x 1, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1 et Parade x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que l'aventurier utilise. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déité dirigeante (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut devenir automatiquement un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (utilisez l'occupation Initié civilisé). Il recevra à la fois l'occupation de l'Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez le pourcentage entre les sorts connus).

EQUIPEMENT : matériel d'écriture, vêtements fins, vêtements de laine et de lin, armure de cuir (2 points de protection), armes culturelles, couteau, sac, instrument à feu et briquet à silex, 1 500 sous en biens, 500 sous en pièces de monnaie, petite boite émaillée de très belle facture.

Marin, Civilisé

Les marins civilisés possèdent la technologie et la connaissance orale leur permettant de traverser de longues distances et de manoeuvrer des cargos qui impressionnent les pêcheurs des autres cultures. Les marins des cultures civilisées peuvent effectuer des centaines de travaux différents (pêcheurs au gros, marins sur d'énormes bateaux marchands, capitaines de vaisseau de guerre etc...)

COMPETENCES : Canoter x 5, Grimper x 3, Nager x 3, Lancer x 2, Artisanat (bois) x 2, Connaissance des Hommes x 2, Navigation x 3, Connaissance du Monde x 3, Inventer x 2, Scruter x 2, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 2 et Parade ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu de la mer (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le per-

sonnage peut devenir automatiquement un Initié de ce dieu, qu'il possèdent ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience de l'Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : une jarre de grog, un imperméable huilé, couteau, épissoir, coutelas ou autre arme appropriée, sac, image en ivoire d'une créature marine (à votre choix), poissons salés pour une valeur de 100 sous, 10 sous en pièces de monnaie et tatouage.

Noble, Civilisé

Les nobles vivent du travail des autres. En théorie, ils dirigentet protègent ceux qui les entretiennent tout en parlant pour eux. Les nobles civilisés gagnent généralement leur statut par leur naissance et payent d'autres hommes pour accomplir les tâches qui leur incombent. Ils passent leur temps en badinages, en festivités et en distractions diverses. Plus la culture est vieille, plus les titres de noblesse sont nombreux (chevalier, chef, roitelet, comte, baron, duc et jarl). On peut également considérer que les parents du personnage ont été élus au rang de fonctionnaires gouvernementaux sans posséder pour autant un droit à la noblesse de par leur sang.

COMPETENCES : Equitation x 4, Lancer x 2, Baratin x 3, Eloquence x 3, Parler sa Propre Langue x 3, Parler Autre Langue x 2, Evaluer x 2, Connaissance des Hommes x 3, Connaissance du Monde x 3, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1 et Attaque Arme 1M x 3 et Parade au Bouclier x 2 - ou Attaque Arme 2M x 3 et Parade x 2.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déité dirigeante (voir le chapitre Magie Divine dans le Livre de Magie). L'aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Sorts x 3 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les sorts connus).

EQUIPEMENT : armure d'anneaux (4 points de protection), heaume (5 points de protection), armes culturelles, 1 000 sous en pièces de monnaie et 1 000 sous en biens, vêtements nobles, vêtements de laine et de lin, couteau, sac, instrument à feu et amadou, symboles culturels ou artefacts représentant l'autorité.

Prêtre, Civilisé

Les prêtres travaillent au salut de leur âme et de celle d'autrui. En adorant une déité ou un panthéon, ils manipulent une infime partie du pouvoir du dieu afin de changer le monde terrestre et le rendre favorable à la déité et à ses suivants. Les prêtres civilisés ont besoin d'une congrégation pour les soutenir financièrement et socialement. La plupart des religions civilisées sont depuis longtemps établies et les prêtres s'occupent surtout de maintenir leur influence présente. Toutefois, ils peuvent devenir missionnaires ou introduire des réformes dans une religion. Les nouvelles religions sont généralement importées des contrées barbares.

ACCEPTATION : un aventurier ne peut devenir prêtre qu'avec l'autorisation expresse du maître de jeu. Si les parents de l'aventurier sont prêtres, utilisez les compétences et l'équipement détaillés ci-dessous. On trouvera également un paragraphe magie spécialement conçu pour les enfant de prêtres et un autre à utiliser pour les prêtres par expérience. Pour devenir prêtre, le candidat doit être un initié en vue, posséder au moins dix points de sorts divins, 50 % dans chacune des quatre compétences du culte et un total d'au moins 50 % repartis entre tous les rituels. Un aventurier qui est ou a été un adepte ou un chaman ne peut jamais devenir un prêtre. Il est trop contaminé par des visions hérétiques. Si le candidat est qualifié, il doit passer une épreuve.

1 Le maître de jeu doit déterminer s'il y a une place libre au temple.

2 Le candidat doit récapituler la liste des dons qu'il a effectué et en apporter la preuve au temple.

3 Il devra passer l'Epreuve de Sainteté (un jet de pourcentage effectué sous POU x 3 du personnage).

MAGIE POUR LES ENFANTS DE PRETRES : (Divine, dieu des parents). Gain de un point de POU tous les trois ans. Il peut être sacrifié pour gagner des sorts de magie divine à utilisation unique. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites données dans le chapitre Système de Jeu ;

(magie de l'esprit), les enfants de prêtres gagnent un point de magie spirituelle du culte par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires.

MAGIE POUR PRETRES : (magie Divine, n'importe quel dieu). Un gain d'un point de POU tous les ans. Il peut être sacrifié pour gagner des sorts de magie divine réutilisables si l'aventurier est un prêtre. Le POU ne peut pas augmenter au delà des limites données dans le chapitre Système de Jeu ;

(magie de l'esprit), les prêtres gagnent un point de magie spirituelle du culte par année.

COMPETENCES : Equitation x 3, Lancer x 1, Baratin x 2, Eloquence x 5, Parler sa Propre Langue x 3, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 3, Lire/Ecrire sa Propre Langue x 3, Cérémonie x 3, Enchantement x 2, Invocation x 2, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1 et Attaque Arme 1M x 1 et Parade au Bouclier x 1 - ou Attaque Arme 2M x 1 et Parade x 1.

EQUIPEMENT : vêtements nobles, matériel d'écriture, vêtements de laine et de lin, couteau, bougie, sac, talismans religieux, artefacts saints, poterie, animal de monte, arme appropriée, 1 000 sous en pièces de monnaie et biens divers pour une valeur de 1 000 sous.

Scribe, Civilisé

Les scribes civilisés recouvrent les anciens équivalants de nos professions civiles courantes : instituteur, docteur, petit bureaucrate, comptable, ingénieur, scientifique etc... Un scribe peut également servir de rédacteur à louer sur les places publiques. Dans certaines civilisations, les scribes sont fortement associés à une religion.

COMPETENCES : Lancer x 1, Baratin x 1, Eloquence x 1, Parler sa Propre Langue x 3, Parler Autre Langue x 1, un Artisanat x 2, Evaluer x 2, Connaissance des Animaux ou Connaissance des Plantes ou Connaissance des Minéraux x 2, Connaissance des Hommes x 3, Connaissance du Monde x 3, Lire/Ecrire sa Propre Langue x 3, Lire/Ecrire Autre Langue x 1, Inventer x 3, Chercher x 2, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déité dirigeante (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut devenir automatiquement un Initié de ce dieu qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : votre aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : manteau de laine (1 point de protection), vê-

tements de laine ou de lin, matériel d'écriture (avec une petite boite en bois pour le transport), trois paquets de rapports et de notes d'une valeur de 100 sous, parchemins ou tablettes pour une valeur de 100 sous, un bracelet de cuir sur lequel est inscrit le calendrier de sa civilisation, une vieille lettre d'introduction d'un bureaucrate moyen, une dague en bronze et 330 sous en pièces de monnaie.

Soldat, Civilisé

Les soldats civilisés reçoivent un salaire, sont nourris et logés avec l'assurance de garder leur emploi. Sous certaines conditions, ils doivent être prêts à combattre à n'importe quelle heure ou n'importe quelle saison et sont tenus de faire abstraction de la haine, de la vengeance, de la peur, de la débauche, de la cupidité et de rester très disciplinés.

COMPETENCES : Equitation x 2, Lancer x 2, Premiers Soins x 3, Connaissance des Hommes x 3, Dissimuler x 1, Inventer x 1, Ecouter x 2, Scruter x 2, Se Cacher x 1, Attaque au Poing, Attaque à la Dague x 2, Attaque Arme 1M x 4, Parade au Bouclier x 4 et Arme de Jet x 4 - ou Attaque Arme 2M x 2 et Parade x 2.

MAGIE : Jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier vénèrent le dieu de la guerre (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation de l'Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience de l'Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans, plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1 et Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : heaume (4 points de protection), armure d'anneaux (5 points de protection), dague, vêtements de laine et de lin, armes culturelles, couteau, sac, balluchon, outre, couverture, instrument à feu et amadou, 20 sous en pièces de monnaie (cumulatif par année de service), butin de guerre d'une valeur de 100 sous, 1D3 cicatrices.

Troubadour, Civilisé

Cette appellation inclue les poêtes, les ménestrels, les bardes, les jongleurs, les musiciens, les acrobates, les montreurs d'animaux, les prestidigitateurs, les acteurs et les chanteurs. Quand des personnes influentes et riches veulent se divertir, elles font souvent appel à des troubadours qui seront rémunérés ou non suivant leur prestation. Dans les villes, il peut y avoir suffisamment de passants pour payer les troubadours qui se produisent dans les rues. Un aubergiste peut louer leurs services pour animer une soirée.

COMPETENCES : Lancer x 2, Baratin x 2, Eloquence x 2, Chanter x 3, Parler sa Propre Langue x 1, Parler Autre Langue x 1, Connaissance des Hommes x 4, Dissimuler x 3, Passe-Passe x 4, Inventer x 1, Jouer d'un Instrument x 5, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme 1M x 1, Parade Arme 1M ou Esquiver x 1.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu voleur ou la déesse de la lune (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut automatiquement devenir un initié de ce dieu ou de cette déesse, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation de l'Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience de l'Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans, plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Invocation x 1 ou Enchantement x 1, Sorts x 3 (répartissez comme vous le désirez, les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : instrument de bonne qualité, vêtements de laine et de lin, vêtements criards, couteau, armes culturelles, sac, instrument à feu et amadou, 50 sous en pièces de monnaie et 70 sous en biens divers, couverture, costume de scène si possible.

Voleur, Civilisé

Même si les membres de chaque culture possèdent des voleurs, seul un pays civilisé peut produire une structure invisible de brigands qui le parasitent. Un voleur professionnel suit l'un de ces sous-artisanats : bandit, cambrioleur, coupe-bourse, faussaire, joueur, homme de main, proxénète et escroc. Certains voleurs sont de jeunes opportunistes sans expérience professionnelle.

EQUIPEMENT : Grimper x 3, Sauter x 1, Lancer x 2, Baratin x 2, Evaluer x 3, Connaissance des Hommes x 2, Dissimuler x 3, Passe-Passe x 3, Inventer x 2, Se Cacher x 3, Déplacement Silencieux x 2, Attaque au Poing x 2, Attaque à la Dague x 1, Epée Courte x 2 et Parade ou Esquiver x 2 - ou Attaque à la Rapière x 2 et Parade à la Main Gauche x 2 ou Esquiver x 2.

MAGIE : jetez 1D100 pour déterminer le type de magie qu'utilise l'aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-75 Magie divine : les parents de l'aventurier adorent la déesse de la lune ou la déesse de la nuit (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). L'aventurier peut automatiquement devenir un Initié de ces déesses, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif (voir l'occupation de l'Initié civilisé). Il reçoit à la fois l'expérience de l'occupation d'un Initié et celle de son occupation normale.

76-00 Sorcellerie : l'aventurier reçoit 1D3-1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans plus un sort par tranche ou fraction de cinq années supplémentaires. Il reçoit également Intensité x 1 ou Cérémonie x 1 ou Connaissance du Monde x 1, Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Sorts x 2 (répartissez comme vous le désirez les pourcentages entre les différents sorts connus).

EQUIPEMENT : Passe-partout, pince-monseigneur, outils appropriés, vêtements de laine et de lin, lumière appropriée, arme 1M, masque, 20 mètres de corde avec grappin, sac, lanterne, 30 sous laissés en gage ou en pièces de monnaie, signe secret de voleur.



ERRATA

Les esprits maléfiques de Gbaji, le Menteur, ont laissé une ignoble marque chaotique sur RuneQuest. Fort heureusement, Orlanth nous a soufflé à l'oreille la solution.

Voici donc l'indispensable complément au bon déroulement du jeu.

Erratum 1. *Dans le paragraphe Occupations des Cultures Barbares, le Noble a été omis (p. 28).*

Noble, Barbare

Les nobles vivent du travail des autres. Ils ont une valeur sociale en ce sens qu'ils coordonnent, représentent et protègent leurs sujets. Ils sont généralement connus sous le terme de Chevalier, Chef, Roitelet, Comte, Baron, Duc, Jarl, etc. Les chefs barbares gagnent souvent leurs positions par le mérite. Toutefois, certains statuts ont tendance à être héréditaires. On peut considérer, lors de la création du personnage, que le terme noble recouvre également les hauts fonctionnaires et officiels.

COMPETENCES : Equitation x 4, Lancer x 1, Baratin x 2, Eloquence x 3, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 1, Evaluer x 2, Premiers Soins x 1, Connaissance des Hommes x 2, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance des Plantes x 2 ou Connaissance du Monde x 2, Chercher x 1, Cérémonie x 1 ou Enchantement x 1 ou Invocation x 1, Attaque au Poing x 1, Attaque à la Dague x 1, Attaque Arme de Jet x 2, Attaque Arme 1M x 4 et Parade au Bouclier x 4, ou Attaque Arme 2M x 4 et Parade x 4.

MAGIE : Jetez 1D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'Esprit : l'aventurier reçoit 1D3-1 points de sort à l'âge de 15 ans, plus un point supplémentaire par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie Divine : les parents de l'aventurier adorent le dieu de la guerre (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut automatiquement devenir un initié de ce dieu, qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit à la fois l'expérience d'un Initié et celle de son occupation normale.

EQUIPEMENT : armure en cuir bouilli (3 points de protection) ; heaume (4 points de protection) ; vêtements nobles ; vêtements de laine et de lin ; arme de jet, arme appropriée, bouclier Vicking, couteau, hachette, sac, 50 mètres de corde, outre, animal de monte, amulette du dieu dirigeant, 1920 sous en biens, bijoux et babioles.

Erratum 2 : *Cette page vient se glisser entre les pages 28 et 29.*

Troubadour, Barbare (suite)

MAGIE : Jetez un D100 pour déterminer le type de magie que possède votre aventurier. N'en changez pas avant le début du jeu.

01-50 Magie de l'Esprit : votre aventurier reçoit 1D3 points de sort à l'âge de 15 ans plus un point par tranche ou fraction de dix années supplémentaires.

51-00 Magie Divine : les parents de votre aventurier adorent le dieu voleur ou la déesse de la lune (voir le chapitre Magie Divine du Livre de Magie). Le personnage peut devenir automatiquement un initié de ce dieu ou de cette déesse qu'il possède ou non un modificateur de magie positif. Il reçoit alors l'expérience d'un Initié et celle de son occupation actuelle.

EQUIPEMENT : un instrument de magie bon marché, 5 sous en monnaie, 25 sous en babioles, vêtements de laine et de lin, couteau, hachette, sac, amadou ou instrument à feu, corde de 50 mètres, couverture, un costume si approprié.

Occupations des Cultures Civilisées

Ces cultures sont caractérisées par la présence de gouvernements centraux qui collectent régulièrement des taxes et qui ont substitué à la classe de guerriers semi-héréditaires une armée rétribuée. On peut y trouver de grandes cités, des sorciers, des marines de guerre, des dynasties royales, des voleurs professionnels et des ingénieurs civils. A titre d'exemple, on peut citer comme cultures civilisées les royaumes Séleucides, les empires Perse et Romain, la Chine Impériale, l'Egypte dynastique, le Japon féodal, l'Empire Inca, les Melnibonéens de Moorcok, les Stygiens d'Howard, les Condoréens de Tolkien, les Lankhmarites de Leiber et la plupart des habitants des Contrées des Rêves de Lovecraft.

Sorts suggérés pour les civilisés

Les aventuriers civilisés utilisent la magie divine ou la sorcellerie. Les personnes pratiquant la magie divine devront choisir les sorts de Guérison Blessures (une ou plusieurs utilisations), Dispersion de la Magie ou Blocage Spirituel, et Lien Mental. Si les sorts de magie spirituels du culte sont disponibles, choisissez d'abord le sort de Soins, puis un sort d'attaque (Disruption, Confusion, Démoralisation) et enfin un sort défensif. La chance de base en magie divine est toujours de 100 %.

Les sorciers devront apprendre en premier lieu des sorts d'attaque (Suffocation, Drainer, Paralysie) puis Traiter les Blessures et enfin des sorts défensifs (Résistance aux Sorts, Résistance aux Dégâts ou Résistance Spirituelle). La chance de base en sorcellerie est toujours égale à 1D6 augmenté du modificateur de magie du personnage.

Tableau des Occupations Civilisées

Jetez un D100	*Occupation des parents*
01	Adepte sorcier (voir l'occupation civilisée Apprenti Sorcier)
02-06	Artisan
07	Troubadour
08-66	Fermier
67	Guérisseur
68-77	Eleveur
78-79	Marchand
80	Noble
	Prêtre (consultez l'occupation civilisée Initié)
83-92	Marin
93	Scribes
94-98	Soldat
99-00	Voleur

Adepte Sorcier, Civilisé

Tous les apprentis sorciers sérieux désirent devenir adeptes. Un adepte a prouvé sa valeur, est libre de voyager et d'expérimenter le monde et de perfectionner sa connaissance des arcanes.

ACCEPTATION : un aventurier dont les parents étaient sorciers devra utiliser l'occupation Apprenti civilisé pour connaître ses compétences, sa magie et son équipement. Un apprenti peut tenter de devenir Adepte s'il possède 75 % minimum dans un rituel ou une compétence de connaissance, dans deux compétences de sorcellerie et dans deux sorts de sorcellerie. Le joueur devra alors réussir un jet de pourcentage sous le POU x 2 du candidat afin que le maître reconnaisse l'aventurier comme un adepte.

COMPETENCES : Baratin x 2, Eloquence x 2, Chanter x 1 ou Jouer d'un Instrument x 1, Parler une Autre Langue x 2, Artisanat (n'importe quelle substance) x 1, Evaluer x 1, n'importe quelle Connaissance x 4 ou n'importe quel Rituel x 5, Lire et Ecrire sa Propre Langue x 2, Inventer x 2, Compétences de Sorcellerie (à diviser selon le désir du joueur) x 5, Sorts (à diviser selon le désir du joueur) x 7, Attaque Arme 1M x 1, Parade Arme 1M ou Parade au Bouclier ou Esquiver x 2.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts et un gain de un point de POU par année.

EQUIPEMENT : vêtements fins, vêtements de laine et de lin, matériel d'écriture, parchemins et manuscrits, astrolabe, almageste, 80 sous en monnaie et biens divers pour une valeur de 400 sous, couteau, bâton, sac, animal de bât, 50 mètres de corde, instrument à feu, amadou.

Apprenti Sorcier, Civilisé

L'apprenti sorcier aide son maître adepte dans l'accomplissement de ses devoirs. En retour, l'adepte sorcier lui révèle les secrets de la manipulation de sorts. Les Apprentis sont de loin le type de sorciers le plu commun et la plupart des gens ne les distinguent pas entre eux. Les Apprentis et les adeptes sont des sorciers et tous deux accomplissent des choses merveilleuses.

De nombreux univers ne contiennent que des sorciers de niveau Apprenti. En effet, la connaissance d'une sorcellerie plus élevée a été restreinte, perdue ou oubliée.

ACCEPTATION

(1) Si les parents de l'aventurier étaient sorciers, il sera automatiquement accepté comme apprenti à l'âge de 15 ans. Utilisez les compétences, la magie et l'équipement décrit ci-dessous pour compléter le personnage. Référez-vous ensuite à l'Adepte civilisé ; si votre apprenti remplit les conditions nécessaires, il sera automatiquement accepté comme Adepte sans avoir besoin d'effectuer un jet de dés.

(2) Si les parents de l'aventurier n'étaient pas sorciers, il devra remplir les conditions suivantes pour être accepté. On ne peut être candidat qu'une fois par an.

1. Avoir un modificateur de magie d'au moins 10 %.

2. Connaître les compétences ; Lire sa Propre Langue, Connaissance du Monde et Intensité à 25 % ou plus.

3. Lancez tous ces sorts de Magie Divine si nécessaire.

4. Le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x 3 du personnage.

5. Sacrifier 1 point de POU au maître du candidat ou à son familier.

COMPETENCES : Lancer x 1, Eloquence x 2, Chanter x 2 ou Jouer d'un Instrument x 2, Parler une Autre langue x 1, Artisanat (substance spécifique) x 1, une Connaissance x 3 ou une Compétence de Rituel x 3, Lire et Ecrire sa Propre Langue x 3, Inventer x 2, Intensité x 2, n'importe quelle autre Compétence de Sorcellerie x 4 (diviser selon le désir du joueur), Sorts x 9 (diviser selon le désir du joueur), Attaque au Poing x 1, Parade Arme 1M ou Parade au Bouclier ou Esquiver x 1.

MAGIE (Sorcellerie) : 1D3 sorts à l'acceptation ; tous les apprentis reçoivent 1 sort de sorcellerie commun par année.

EQUIPEMENT : matériel d'écriture, 1D10 sous en monnaie et 20 sous en biens divers, calepin, afin d'y noter ses rêves, vêtements de laine et de lin, couteau, sac, instrument à feu et amadou.

Artisan, Civilisé

Les artisans fabriquent des objets destinés au troc ou à la vente. Les artisans civilisés se spécialisent dans un secteur de l'artisanat pratiqué. Ils ont donc un volume de production plus important mais leur travail peut être moins satisfaisant.

Le Système de Jeu

Le système de jeu de RuneQuest permet de déterminer le succès ou l'échec de l'action entreprise par un aventurier. Si une situation ne s'y applique pas ce sera au maître de jeu d'évaluer les chances de réussite

Le système d'un jeu de rôle est le support invisible du monde dans lequel évoluent les aventuriers. Le système de base de RuneQuest devra être parfaitement clair dans votre esprit après la lecture de ce chapitre. Les règles qui seront présentées par la suite ne feront qu'approfondir ces données.

Rappelez vous que vos aventuriers ne sont jamais en mesure d'appréhender leur monde aussi précisément que vous maîtrisez les règles. Les personnages ne sont pas omniscients. Ils ne s'assoient jamais pour compulser le Tableau des Armes ou celui des Echecs Absolus. Ils doivent saisir les règles sous la forme de tendances générales alors que vous utiliserez des données précises et détaillées.

Un aventurier peut se dire "Je vais devenir chaman afin d'être très puissant", mais il ne doit pas choisir cette voie longue et périlleuse parce qu'il recevra trois points de magie, un point de POU chaque année, ainsi que le gîte et le couvert pour un total de 480 sous par an. Ce chapitre présente les différents éléments du système de RuneQuest. Un ensemble de sujets y est donc détaillé. Les paragraphes sont souvent indépendants et les maîtres de jeu qui désirent simplifier leurs parties peuvent supprimer certaines procédures sans pour autant perturber l'équilibre et le bon déroulement du jeu.

Comment Arrondir à RuneQuest

RuneQuest utilise la méthode habituelle. Toutes les fractions en dessous de O.5 sont arrondies à l'unité inférieure, alors que les fractions supérieures ou égales à 0.5 sont arrondies à l'unité supérieure.

Utilisation des Compétences

La majeure partie des actions entreprises par les joueurs nécessitent des compétences ou des talents particuliers. Ces compétences sont détaillées de manière précise dans le chapitre Compétences. Seule leur utilisation est décrite dans ce chapitre.

Réussites Automatiques

Certaines actions sont tellement usuelles, qu'elles ne sont pas regroupées sous des compétences. Effectivement nous supposons que traverser une pièce ou ouvrir une porte sont des actions tellement simples, qu'elles ne nécessitent aucun jet sous une compétence. C'est ce que l'on appelle des réussites automatiques. Ces facultés comprennent également les actions de respirer, marcher, creuser, ou parler.

Réussites Normales

La majorité des compétences nécessitent un entrainement et une certaine pratique avant de pouvoir être exécuter correctement. Par exemple, marcher le long d'une corde tendue entre deux murs est nettement plus délicat que de traverser une pièce de manière normale. Pour chaque compétence qui fait appel à l' expérience ou à la pratique, il faudra réussir un jet de 1D100 sous le pourcentage de la compétence requise pour que l'action soit réussie. Si le résultat du D100 est supérieur au pourcentage dans la compétence il s'agira alors d'un échec. Les conséquences d'un échec sont détaillées dans les chapitres Combat et Compétences.

La Saga de Cormac

Cormac chasse dans les vastes landes de sa patrie lorsque son joueur effectue un jet sous la compétence Scruter de Cormac. Le résultat sur le D100 est de 27, ce qui est inférieur aux 57% de Cormac dans cette compétence. Il découvre ainsi que plusieurs membres d'un clan ennemi le suivent. Courageux mais pas suicidaire, Cormac essaie de Se Cacher. Il a 28% de chances dans cette compétence et les modificateurs dus au terrain broussailleux lui sont favorables. Son joueur obtient un 18 et Cormac, dissimulé dans les buissons, regarde passer ses ennemis.

La chance de base correspond au pourcentage de réussite initial d'un personnage dans chaque compétence. Différents bonus sont appliqués suivant la race, le métier ou les caractéristiques du personnage. Chaque pourcentage de base est inscrit sur la feuille de personnage, à l'exception des armes. Si le pourcentage de base est nul, le personnage devra suivre un entraînement auprès d'un maître ou effectuer des recherches avant de pouvoir utiliser ce talent. Pour toutes compétences supérieures ou égales à 05 pourcent, la tentative sera toujours réussie sur un jet compris entre 01 et 05 même si la chance de réussite est négative du fait des modificateurs de catégorie. Un jet compris entre 96 et 00, sera toujours un échec quelque soit la nature du jet de dé. Cette règle concerne également la magie divine. Si l'espoir de réussir existe toujours, la hantise de l'échec sera également présente.

Compétence contre Compétence

Une compétence peut être utilisée pour se protéger d'une autre compétence. Par exemple, Cormac utilise sa compétence Se Cacher pour échapper à la tribu qui le Cherche. La compétence Se Cacher

RuneQuest

JOUEUR ORIFLAM

INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom de l'aventurier CORMAC

Race HUMAIN

Pays/Clan PICTE

Age 23 — Féminin ☐ Masculin ☒

Origine sociale CHASSEUR

Culture PRIMITIVE

Religion —

Occupation AVENTURIER

TÊTE

PV 4 PA 2 ;



BRAS D. PV 3 PA 2

BRAS G. PV 3 PA 2

ABDOMEN PV 4 PA 2

POITRINE PV 5 PA 2

JAMBE D. PV 4 PA 2 ;

JAMBE G. PV 4 PA 2 ;

CARACTÉRISTIQUES

	Originale	Actuelle
FOR	17	12
CON	9	
TAI	12	
INT	14	
POU	12	13
DEX	8	12
CHA	13	

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

BONUS AUX DÉGATS ..... —

MOUVEMENT 3

DEX MRA 3

TAI MRA ..... + 2

MÊLÉE MRA ..... = 5

Points de Fatigue : 1 (2) 3 ~~4~~ ~~5~~ ~~6~~ ~~7~~ ~~8~~ ~~9~~ ~~10~~ ~~11~~ ~~12~~ ~~13~~ ~~14~~ ~~15~~ ~~16~~ ~~17~~ ~~18~~ ~~19~~ ~~20~~ (21) 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

Points de Vie : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (11) 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52

Tableau de Localisation (humanoïde)

Mêlée	Localisation	Missile
01-04	Jambe D.	01-03
05-08	Jambe G.	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras D.	16-17
16-18	Bras G.	18-19
19-20	Tête	20

Points de Magie : 0 1 2 3 4 5 6 (13) 7 8 9 10 11 12 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

MAGIE + 8

INT libre 5

Cérémonie (05)	39 ■	SOINS 2	73 ☐
Enchantement (00)	11 ■	DARE DART	73 ☐
Invocation (00)	23 ■	RALENTISSEMENT	73 ☐
Durée (00)	☐	DISRUPTION	73 ☐
Intensité (00)	☐	CONTRE MAGIE	73 ☐
Multisort (00)	☐	INVOCATION	☐
Portée (00)	☐	ESPRIT DE POU	23 ☐

COMPÉTENCES

Agilité +2

Canoter (05) ☐
Equitation (05) ☐
Esquiver (05) ☐
Grimper (40) 58 ☐
Lancer (25) ☐
Nager (15) ☐
Sauter (25) ☐

Communication +7

Baratin (05) ☐
Chanter (05) ☐
Eloquence (05) ☐
Parler une Langue
Propre Langue (30) 35 ☐
(00) ☐
(00) ☐

Connaissance +4

Artisanat (10)
CUIR 22 ☐
PIERRE 22 ☐
Arts Martiaux (00) ■
Con. des Animaux (05) ■
Con. des Humains (05) ■
Con. des Minéraux (05) ■
Con. du Monde (05) ■
Con. des Plantes (05) ■
Evaluer (05) ☐
Lire/Ecrire une Langue (00)
■
■
■
Navigation (00) ☐
1ers Soins (10) 25 ☐

Discrétion -5

Dépl. Silencieux (10) 52 ☐
Se Cacher (10) 57 ☐

Manipulation +7

Dissimuler (05) ☐
Inventer (05) ☐
Jouer d'un Instrument (00)
☐
☐
Passe-Passe (05) ☐

Perception +6

Chercher (25) ☐
Ecouter (25) 53 ☐
Pister (05) 33 ☐
Scruter (25) 53 ☐

ARMES

+7 mod. A % — mod. P % +2

Arme POINGS PA —
Dégâts 1D3
MR 8 A % ☐ 39 P % ☐ —

Arme DAGUE PA 6
Dégâts 1D4+2
MR 8 A % ☐ 29 P % ☐ 27

Arme LANCE 1M PA 10
Dégâts 1D8+1
MR 7 A % ☐ 46 P % ☐ 31

Arme HACHE 1M PA 8
Dégâts 1D8+2
MR 7 A % ☐ 62 P % ☐ 22

Arme PA
Dégâts
MR A % ☐ P % ☐ 2d50

Missile JAVELOT Por.
Dégâts 1D8
Vit. Charg. 1MR A % ☐ 67 P % ☐

Missile Por.
Dégâts
Vit. Charg. A % ☐ P % ☐

Bouclier TARGE PA 12
Dégâts 1D6
MR 8 A % ☐ 11 P % ☐ 74

est utilisée en défense alors que la compétence Chercher est utilisée en attaque. Cormac doit réussir un jet sous sa compétence pour que celle-ci agisse. Dans ce cas on retranchera le pourcentage de sa compétence,utilisée en défense, à la chance de réussite de l'attaquant. Celui-ci devra alors réussir un jet sous son nouveau pourcentage afin de débusquer Cormac. Si le défenseur ne réussit pas utiliser sa compétence, l'attaquant effectuera un jet avec une chance normale de réussite.

La Saga de Cormac

Les hommes de la tribu ennemie décident de fouiller la gorge obscure dans laquelle Cormac a réussi à Se Cacher avec une compétence de 28%. L'homme qui recherche Cormac possède un compétence en Chercher de 78%. Ses chances de découvrir Cormac sont donc de 50% (78-28). Un jet pourra être effectué à chaque round de mêlée jusqu'à ce qu'il soit réussi et Cormac ainsi débusqué. Heureusement pour notre héros, le chef est persuadé que Cormac court toujours et ordonne l'arrêt des recherches au bout d'une minute ou deux. Les hommes s'éloignent et Cormac peut respirer.

critiques. A RuneQuest, un succès critique est un jet de compétence ou de résistance inférieur ou égal au 1/20 de la réussite normale. Par exemple, Cormac possède une compétence de 52 % en Se Cacher. Le vingtième de ce pourcentage est égal à 2.6 % donc arrondi à 3 %.

Si le joueur de Cormac obtient 01, 02 ou 03 sur 1D100, il s'agira d'un succès critique. Les avantages tirés d'une réussite critique dépendent de la compétence utilisée. Par exemple, une arme ne tiendra pas compte de l'armure, l'aventurier qui escalade un mur gagne quelques mètres supplémentaires, un artisan réalisera un objet de qualité exceptionnelle etc...

Le succès critique est toujours déterminé à partir du pourcentage de réussite actuel.

Lorsque les membres de la tribu ennemie étaient à la recherche de Cormac, les chances de réussite d'un des poursuivants pour le retrouver étaient de 50 % et non pas son pourcentage normal de 78 % en Chercher. Ses chances de réussite critique sont 01, 02 ou de 03 %. Si son pourcentage avait été de 78 % au lieu de 50 %, il aurait également obtenu une réussite critique sur un 04 (en ce cas, le maître de jeu aurait pu décider que la réussite critique laissait croire à Cormac qu'il n'avait pas été repéré).



Jets de Caractéristique

La méthode détaillée précédemment peut également être utilisée pour résoudre une situation où l'emploi d'une caractéristique s'avère plus appropriée que celui d'une compétence.

Les jets de caractéristique les plus fréquemment utilisés concernent l'INT, la DEX, le POU (jet de chance) et l'APP. Ils sont généralement effectués sous cinq fois la caractéristique employée. Le maître de jeu peut évidemment appliquer des multiplicateurs différents selon la difficulté de la situation.

La Saga de Cormac

Alors que Cormac longe la corniche d'une falaise, le maître de jeu demande au joueur d'effectuer un jet de pourcentage sous la DEX x 5 de Cormac. Le jet est réussi, mais après quelques mètres, le rocher devient humide et glissant. Le maître de jeu demande un nouveau jet de pourcentage mais sous la DEX x 3 de Cormac, afin de refléter la difficulté de la surface. Le jet est un échec. Cormac chancelle au bord du précipice mais le maître de jeu demande un jet de pourcentage sous son POU x 4 afin de déterminer si Cormac réussit à s'aggriper à une racine apparente. Le jet est réussi et Cormac parvient à se tirer d'affaire.

Succès Critique

De temps à autre un aventurier (ou un personnage non-joueur) effectuera une action à ce point magnifique qu'il en tirera des avantages supplémentaires. Ces performances exeptionnelles sont appelées succès

Succès Spécial

Un jet de compétence peut également être supérieur à la moyenne sans pour autant être un succès critique. Ce type de résultat est appelé succès spécial. Toutes les compétences n'ont pas forcément des succès spéciaux. Seules celles qui en comportent seront décrites dans les chapitres ultérieurs.

Sauf indication contraire, un succès critique sera en même temps un succès spécial. Le personnage obtiendra donc deux avantages pour un même jet.

Un succès spécial dans une compétence est égal au 1/5 de la chance normale de réussite.

Exemple : si le pourcentage dans une compétence est de 62 %, un succès spécial sera obtenu sur un jet inférieur ou égal à 13 %. Comme pour le succès critique, le succès spécial n'est pas calculé sur le pourcentage habituel du personnage mais sur celui qui découle de la situation dans laquelle se trouve l'aventurier.

Echec Absolu

Si l'aventurier peut réussir des prouesses, il peut également échouer de façon désastreuse. Un tel échec est appellé échec absolu, un terme qui décrit généralement la propension qu'ont les aventuriers à laisser tomber leurs armes en plein combat. Toutefois, il ne s'agit là que d'un cas particulier, un échec absolu peut sanctionner n'importe quel type de compétences. La chance d'effectuer un échec absolu est égal au 1/20 du pourcentage d'échec de l'aventurier.

Par exemple, si le pourcentage de réussite dans une compétence est de 63 %, il reste un pourcentage d'échec de 37 %. L'échec absolu sera donc égal au 1/20 de 37 %, soit 1.85 % arrondi à 2 %. Tout jet de dés égal à 99 ou 00 sera donc un échec absolu.

Quelque soit la compétence utilisée, un échec absolu entraînera toujours des conséquences catastrophiques pour l'aventurier. Comme pour le succès critique et le succès spécial, l'échec absolu n'est pas calculé sur le pourcentage habituel du personnage mais sur celui qui découle de la situation dans laquelle se trouve l'aventurier.

Tableau de Réussites

Utilisez ce tableau afin de déterminer si un jet de compétence est un succès critique, un succès spécial, un succès, un échec ou un échec absolu.

Niveau actuel de Compétence	*Succès Critique*	*Succès Spécial*	*Echec Absolu*
01-07	01	01	96-00
08-10	01	01-02	96-00
11-12	01	01-02	97-00
13-17	01	01-03	97-00
18-22	01	01-04	97-00
23-27	01	01-05	97-00
28-29	01	01-06	97-00
30	01-02	01-06	97-00
31-32	01-02	01-06	98-00
33-37	01-02	01-07	98-00
38-42	01-02	01-08	98-00
43-47	01-02	01-09	98-00
48-49	01-02	01-10	98-00
50	01-03	01-10	98-00
51-52	01-03	01-10	99-00
53-57	01-03	01-11	99-00
58-62	01-03	01-12	99-00
63-67	01-03	01-13	99-00
68-69	01-03	01-14	99-00
70	01-04	01-14	99-00
71-72	01-04	01-14	00
73-77	01-04	01-15	00
78-82	01-04	01-16	00
83-87	01-04	01-17	00
88-89	01-04	01-18	00
90-92	01-05	01-18	00
93-97	01-05	01-19	00
98-00	01-05	01-20	00

Dans tous les cas, un 01 est toujours un succès critique et un résultat de 00 est toujours un échec absolu. Toutes les compétences n'amènent pas forcément des succès spéciaux.

Tableau de Résistance

Il arrive parfois que la réussite d'une entreprise ne dépende pas simplement des possibilités de l'aventurier mais également de sa faculté à surmonter un obstacle. Il faut en ce cas se servir du Tableau de Résistance. On l'utilise lors de la confrontation de deux quantités. Par exemple, la FOR d'un aventurier opposée à la TAI de l'objet qu'il désire soulever ou encore, les points de magie d'un sorcier contre ceux de sa victime afin de déterminer la réussite d'un sort.

Utilisation Générale

L'utilisation du Tableau de Résistance nécessite la définition d'une force active et d'une force passive, le premier exercant une influence sur le second.

Exemple : Une FOR X essaye de déplacer un objet de TAI Y. Le facteur actif est la FOR et le facteur passif la TAI de l'objet.

La formule à appliquer afin de réussir la tentative est :

% de succès = 50 + (facteur actif x 5) - (facteur passif x 5)

Lorsque les deux forces sont égales la chance de réussite est de 50 %. Le facteur actif gagne 5 % pour chaque point supérieur au facteur passif et il perd 5 % pour chaque point inférieur au facteur passif. Comme l'indique le tableau, la chance de réussite tombe à 1 % lorsque le facteur passif est très nettement supérieur au facteur actif. A l'inverse, si le facteur actif est très nettement supérieur au facteur passif les chances d'échec sont de 1 % (un jet de 00).

Utilisations Spécifiques

Les exemples ci-dessous présentent quelques cas typiques nécessitant l'utilisation du Tableau de Résistance.

Points de Magie contre Points de Magie

Un magicien qui tente d'influencer directement l'esprit ou le corps d'une personne devra opposer ses points de magie à ceux de sa victime sur le Tableau de Résistance pour y parvenir.

FOR contre TAI

Un aventurier qui désire soulever ou déplacer un objet devra vaincre la TAI de l'objet à l'aide de sa FOR sur le Tableau de Résistance.

FOR contre FOR

Si un aventurier essaye de défoncer une porte ou de tordre des barreaux, le maître de jeu devra allouer une FOR à l'objet en question. L'aventurier devra alors utiliser sa propre FOR pour briser la résistance de l'objet.

Virulence contre CON ou Points de Vie

Chaque maladie ou poison possède une certaine virulence. Celle-ci sera opposée sur le Tableau de Résistance à la CON ou au total de points de vie de la personne affectée afin d'en déterminer les effets.

Progression d'un Personnage

Différentes méthodes permettent à un aventurier d'améliorer ses compétences ou ses caractéristiques. Elles peuvent toutes être augmentées par un entraînement approprié ou par des études. Les compétences peuvent également progresser après leur utilisation au cours de l'aventure.

Jets d'Expérience

Dans RuneQuest, l'utilisation réussie d'une compétence indique que le joueur pourra tenter d'améliorer son pourcentage dans cette compétence. Un jet d'expérience effectué à la fin de l'aventure, déterminera si la compétence progresse ou non. A chaque fois qu'un aventurier utilisera correctement une compétence et que le maître de jeu jugera que cette action mérite un jet d'expérience ultérieur, le joueur pourra porter une croix sur la feuille de personnage dans la case prévue à cet effet. Cette petite opération est appelée croix d'expérience. Si la case est noire, cela signifie que la compétence ne peut pas être augmentée par expérience.

On ne peut avoir qu'une seule croix d'expérience par compétence au cours de l'aventure. Le fait d'utiliser plusieurs fois avec succès la même compétence n'a aucune importance. De plus, l'issue d'une action ou d'une situation n'a aucune influence sur la croix d'expérience. Par exemple, si un aventurier réussit à utiliser sa compétence Se Cacher pour être découvert sur un jet en Chercher réussi , son joueur pourra quand même inscrire une croix d'expérience dans la case située en face de Se Cacher sur sa feuille de personnage.

Les maîtres de jeu accordent généralement une croix d'expérience

Tableau de Résistance

Repérez dans la partie supérieure du tableau le facteur du personnage ou de l'objet actif. Repérez ensuite à l'extrême gauche du tableau le facteur du personnage ou de l'objet passif. A l'intersection de la colonne et de la ligne ainsi déterminées, vous trouverez le pourcentage de réussite maximal du personnage dans la tâche qu'il désire accomplir.

Passif \ *Actif*	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans la tentative.

lorsqu'une compétence a été utilisée avec succès dans une situation de stress.

Attaquer un adversaire sans défense n'est pas une situation stressante et n'entraîne pas de croix d'expérience. De la même façon, passer une heure à essayer d'ouvrir une porte en utilisant la compétence Inventer n'occasionne pas de véritable stress. Par contre, réussir cette tentative en un round de mêlée alors que des Trolls approchent, mérite une croix d'expérience. Une fois l'aventure terminée, le maître de jeu décidera si oui ou non les aventuriers disposent de suffisamment de temps pour réfléchir aux évènements qui leur sont arrivés. Il faudra généralement une semaine de temps de jeu pour que le personnage puisse assimiler les leçons qu'il a tirées de l'aventure. Son joueur pourra alors effectuer un jet d'expérience pour chaque croix d'expérience portées sur la feuille. N'oubliez pas que seules les compétences possèdant une case blanche peuvent progresser de cette manière.

Effectuer un Jet d'Expérience

Le jet d'expérience s'effectue à l'aide d'1D100. Si le résultat est strictement supérieur au pourcentage actuel dans la compétence, le jet est réussi. Il faudra toujours additionner le modificateur de catégorie de la compétence au résultat obtenu sur le D100 avant de déterminer si le jet d'expérience est réussi ou non.

La Saga de Cormac

Des années après sa première tentative, Cormac se retrouve dans l'obligation d'escalader une falaise abrupte alors qu'il est en train de chasser un magnifique cerf. Il réussit à utiliser sa compétence Grimper égale à 54 %. Le maître de jeu pense que cette action a été effectuée dans une situation de stress. Le joueur de Cormac peut donc inscrire une croix dans la case à coté de la compétence Grimper. Lorsqu'il pourra effectuer son jet d'expérience, le joueur devra tenter d'obtenir un jet supérieur à 54 %. Le résultat est de 67 % . Le modificateur d'agilité de Cormac est égal à 0 %, il n'y a donc aucune modification à apporter au résultat du jet. Avec un modificateur d'agilité de + 3 un jet de 52 aurait suffi pour que le jet d'expérience soit réussi.

Progression des Compétences par l'Expérience

Un joueur peut ajouter 1D6 % à sa compétence, s'il a réussi son jet d'expérience. Le gain en expérience varie d'un jet à l'autre. En effet, un aventurier peut tirer un grand profit d'une situation très simple et presque rien d'une autre plus complexe.

La Saga de Cormac

Suite à son jet d'expérience réussi, le joueur de Cormac peut lancer 1D6 pour déterminer sa progression dans la compétence Grimper. Le joueur obtient un 4 et la compétence augmente donc de 4 %. Puisque 54 % + 4 % = 58 %, le prochain jet d'expérience effectué dans cette compétence devra donc être supérieur à 58 % . Ainsi plus la compétence augmente et plus la progression est lente.

Si un joueur ne se sent pas en veine avec les dés, il peut choisir d'ajouter 3 % à sa compétence sans avoir à lancer le D6. Bien sûr, il devra choisir cette solution avant de lancer le D6.

Dépasser 100 % dans une Compétence

N'importe quel personnage peut parvenir à dépasser 100 % dans ses compétences. Les effets de tels progrès amènent principalement une augmentation des chances d'effectuer un succès critique ou un succès spécial. Certaines compétences offrent des avantages particu-

liers lorsqu'elles sont supérieures à 100 %. Ce point sera décrit dans les chapitres suivants.

A l'exception de certaines compétences en Connaissance, seule l'expérience permettent de dépasser les 100 %. Le système utilisé pour les jets d'expérience change une fois le seuil des 100 % atteint. Si un aventurier possède un score supérieur ou égal à 100 % dans une compétence, il devra effectuer un jet strictement supérieur à 100 sur 1D100 afin de l'augmenter. N'oubliez pas que les modificateurs de catégorie permettent au résultat d'un jet de dépasser 100. Cette règle est utilisée quelque soit la valeur excédant 100 % dans la compétence. Si l'aventurier possède un modificateur de catégorie négatif, les compétences concernée ne pourront jamais dépasser 100 % sans un effort extraordinaire.

Exemple : Après des années d'aventures, Fenrik possède un pourcentage de 101 % en Attaque à l'Epée. Son score antérieur était de 98 % et après un jet d'expérience réussi, son joueur a choisi de l'augmenter de 3 %. La prochaine fois que Fenrik combattra victorieusement à l'épée (ce n'est pas vraiment difficile avec un tel score), son joueur pourra inscrire une croix dans la case correspondante et tenter un jet d'expérience lorsque le maître de jeu l'autorisera à la fin de l'aventure. La compétence de Fenrik étant supérieure à 100 %, il devra donc réussir un jet au dessus de 100 % à l'aide de 1D100. Il obtient un 93, son modificateur de manipulation est de 6 %, nous arrivons donc à un total de 99 %. Le résultat n'est pas supérieur à 100 % et sa compétence ne progresse pas.

Fenrik possède également un pourcentage de 97 % dans la compétence Déplacement Silencieux. Son modificateur de discrétion est égal à -2 %. Il obtient un 00 aux dés et réussit donc son jet d'expérience (00-2=98). Il tire un 5 sur son D6. Sa compétence passe donc à 102% (97+5 %). Il s'agit de la valeur maximale qu'il pourra atteindre dans cette compétence tant que son modificateur de discrétion n'aura pas changé pas.

Entraînement

Si l'expérience est la meilleure méthode d'apprentissage, il ne s'agit pas de la seule possibilité d'évolution. Les conseils d'un maître peuvent également aider un personnage à progresser dans une compétence. Toutefois si l'entraînement est mal conduit, le personnage peut voir sa compétence diminuée.

Procédure

Un aventurier peut s'entraîner dans une compétence en recherchant et en suivant les conseils d'un personnage qui possède un meilleur pourcentage que lui dans la compétence concernée. L'instructeur n'est pas obligatoirement un personnage non-joueur. Chaque compétence nécessite souvent l'emploi d'un professeur différent. De même, le coût financier et la durée de l'entraînement varie avec la compétence. Ces points seront abordés dans les chapitres suivants. Acquérir une maîtrise hors du commun dans une compétence nécessite énormément de temps et d'argent.

Augmentation ou Détérioration d'une Compétence par Entraînement

A la fin de la période d'entraînement, le joueur devra lancer 1D6-2 afin de déterminer les progrès réalisés. Le maximum de progression possible est de 4 %, mais on peut également n'avoir rien appris du tout (2 - 2 = 0) ou même perdre de sa maîtrise (1 - 2 = -1).

Il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet d'expérience. L'accomplissement d'une période d'entraînement autorise automatiquement un jet de progression dans la compétence. Un maître peut avoir des méthodes ou une personnalité inadaptées à son élève, et ceci quelque soit son niveau d'expertise dans la compétence. Un étudiant peut donc perdre une partie de son expérience au contact d'un professeur inadapté.

Limites de l'Entraînement

Les compétences possédant une case d'expérience ne peuvent pas être augmentées au dessus de 75 % par entraînement. Seules les compétences aux cases d'expérience noires pourront être développées au delà de 100 % par cette méthode.

Temps Requis pour l'Entraînement

Avant de pouvoir augmenter sa compétence de 1D6-2% un aventurier devra passer, avec son instructeur un nombre d'heures égal à son pourcentage actuel dans la competence choisie. Un personnage dispose généralement de 50H par semaine pour s'entrainer. Après accord avec le maître de jeu il peut les répartir entre plusieurs compétences.

Coût de l'Entraînement

Un instructeur doit toujours être rémunéré, sinon il refusera de dispenser son savoir. C'est lui qui décide de la nature du paiement. Il peut s'agir d'argent, de biens ou encore de services rendus par l'aventurier.

A plein temps (50 heures par semaine), un maître peut entrainer:
-16 étudiants dont les compétences sont comprises entre 01 et 25%
-8 étudiants dont les compétences somt comprises entre 26 et 50%
-4 étudiants dont les compétences sont comprises entre 51 et 75%
-2 étudiants dont les compétences sont comprises entre 75 et 100%

En retour les élèves devront lui verser une somme qui lui permettra de maintenir son train de vie. Le salaire est toujours payé en parts égales par les différents étudiants. Si pour une raison ou pour une autre, une classe complète ne pouvait pas être constituée, l'ensemble des étudiants en supporterait la charge. Au fur et à mesure de la progression de la compétence, le coût s'accroit. En effet l'enseignement est de plus en plus poussé et individualisé. Le salaire d'un instructeur est d'environ 120 sous par semaine d'où les différents coûts moyens suivants:

-7,5 sous par étudiant pour un groupe de 16
-15 sous par étudiant pour un groupe de 8
-30 sous par étudiant pour un groupe de 4
-60 sous par étudiant pour un groupe de 2

Les tarifs peuvent varier en fonction de la compétence, de la réputation et du train de vie du professeur. L'effet de la concurrence peut se faire sentir et si l'instructeur est la seule personne capable d'enseigner une compétence particulière aux alentours, il aura tendance à majorer ses tarifs.

Etude

Chaque compétence ou caractéristique susceptible d'être augmentée par l'entrainement, peut également l'être par l'étude. Il s'agit ni plus ni moins d'auto-formation. Les compétences en Connaissance sont souvent acquises grâce à de vieux grimoires ou à des voyages studieux à travers le monde. L'étude des compétences telles que l'Agilité, s'effectue par des exercices personnels sans l'aide d'un instructeur. Presque toutes les compétences ou caractéristiques peuvent faire l'objet d'étude. Par convention, bon nombre de compétences qui sont "étudiées" sont en fait pratiquées. Il ne viendrait jamais à l'idée de Cormac d'étudier sa Lance à 1 Main. Etude est le mot recouvrant plusieurs processus d'assimilation.

Etude Réussie

Par définition, un aventurier ne dispose d'aucune source d'instructions pendant la période d'étude. Une fois le temps d'étude minimum écoulé (identique à celui nécessaire à un entrainement), le joueur doit effectuer un jet d'expérience. Le jet obtenu sur 1D100 devra être supérieur au pourcentage actuel dans la compétence. S'il est réussi l'aventurier a découvert une technique, un moyen ou une méthode qui lui permet d'augmenter sa compétence. Le joueur pourra alors lancer 1D6-2 pour augmenter sa compétence ou simplement y rajouter 1%. La possibilité d'une perte de maîtrise dans la compétence est toujours envisageable, de même que sa stagnation. En ef-

fet, la nouvelle pratique ou information peut être mauvaise ou erronée et seule l'expérimentation ultérieure pourra le démontrer. Les nouvelles compétences ou connaissances peuvent être enseignées aux autres personnages.

Augmentation des Caractéristiques

Un aventurier peut augmenter ses caractéristiques, ce qui entrainera une progression de ses modificateurs de catégorie et une amélioration de ses chances de survie. Le POU peut être accru par une certaine forme d'entrainement. La FOR, la CON , la DEX et l'APP peuvent progresser par entrainement ou étude. L'INT et la TAI ne peuvent pas augmenter sans avoir recours à la magie.

Jets en Gains de POU

Lorsqu'un magicien oppose ses points de magie à ceux de sa victime sur le Tableau de Résistance, il a une chance d'augmenter son POU si son attaque réussit.

Néanmoins, si ses chances de réussite sont supérieures ou égales à 95 %, il n'aura aucune possibilité d'augmenter son POU. Le jet en gain de POU s'effectuera en même temps que les autres jets d'expérience de l'aventurier.

Pour ce faire, additionnez le POU maximum possible au tirage de l'aventurier à son POU minimum possible (pour un humain ces valeurs sont respectivement 18 et 3). Soustrayez à ce total la valeur actuelle du POU du personnage puis multipliez le résultat obtenu par 5.

Pour augmenter son POU, l'aventurier devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au résultat de ce calcul. En cas de succès, il pourra lancer 1D3-1 qu'il rajoutera à son POU. Le gain est nul si le résultat est de 1. Le joueur peut également décider de ne pas jeter 1D3-1, mais de rajouter directement 1 point à son POU. Bien sûr, il lui faudra faire son choix avant de jeter le dé.

Exemple : Alphonse le Terrible, aventurier de race humaine, possède un POU de 14. Le total du maximum et du minimum de POU pour un humain est de 18 + 3 = 21. Retranchons à 21 le POU actuel d'Alphonse, soit 14. Il reste donc 7. En multipliant 7 par 5 nous déterminons qu'Alphonse a 35 % de chance d'augmenter son POU. Le joueur lance 1D100 et obtient 24. C'est une réussite. Le joueur d'Alphonse préfère la sécurité à un jet de dé aléatoire et choisit de rajouter 1 au POU d'Alphonse. Celui-ci passe donc de 14 à 15.

Comment Progresser : Résumé

Méthode	*Jet*	*Gain*	*Temps*
Expérience*	1D6	3	Une aventure plus approximativement une semaine de jeu
Entrainement	1D6-2	2	Nombre d'heures égal au % dans la compétence
Etude* égal au % dans la compétence	1D6-2	1	Nombre d'heures
Gain de POU	1D3-1	1	Une aventure plus approximativement une semaine de jeu
Caractéristique**	1D3	aucun	25 x caractéristique actuelle en heure

* Un jet d'expérience doit être réussi.
** Peut progresser par entrainement ou par étude.

Jet : Ce jet détermine le pourcentage ou les points de caractéristique gagnés si la progression est réussie. Pour l'expérience, l'entrainement ou l'étude, le joueur peut choisir, s'il le désire, d'augmenter sa compétence d'un montant fixe comme indiqué dans la colonne Gain.

Gain : Ce montant fixe établit le pourcentage de progression automatique dans une compétence. L'augmentation des caractéristiques n'est pas concernée par cette règle. Pour l'expérience, l'entrainement ou l'étude, le joueur peut choisir, s'il le désire, d'augmenter sa compétence en jetant un dé comme indiqué dans la colonne Jet.

Temps : Il s'agit du temps nécessaire à passer pour tenter de progresser. L'expérience doit inclure la totalité de l'aventure ainsi qu'une semaine ou deux de réflexion.

Progression des Caractéristiques

L'augmentation par entrainement ou étude de la FOR et de la CON est limité à la valeur initiale la plus élevée des trois caractéristiques suivantes du personnage : CON, FOR, TAI. Si la plus grande des trois est la TAI, (14 par exemple) ni la FOR, ni la CON ne pourront dépasser cette valeur par entrainement.

Exemple : Cormac possède une TAI de 12, une CON de 9 et une FOR de 17. La caractéristique la plus élevée est la FOR. Sa CON ne pourra donc jamais dépasser 17 ; la TAI quant à elle ne pourra jamais être modifiée. Si un beau jour la FOR de Cormac monte à 18 par magie, sa CON ne pourra quand même jamais dépasser 17 par entrainement.

Tout entrainement ou étude destiné à augmenter la DEX et l'APP est limité à la moitié de la valeur de la caractéristique originale arrondie au chiffre supérieur.

Exemple : Cormac possède une DEX de 8 et une APP de 13, il pourra atteindre un maximum de 12 en DEX et de 20 en APP.

Comment Augmenter ses Caractéristiques par Entraînement

Lorsque le maître de jeu l'autorisera, un aventurier pourra tenter d'augmenter ses caractéristiques en s'entrainant un certain nombre d'heures déterminé par la valeur de la caractéristique concernée. La durée de l'entraînement est égale à 25 multiplié par la valeur de la caractéristique. Une fois l'entraînement achevé, lancez 1D3-1 et ajoutez le résultat obtenu à la caractéristique.

Qui Effectue l'Entraînement ?

Seuls les aventuriers qui ont déjà augmenté leur caractéristiques personnelles par entraînement peuvent enseigner aux autres personnages la façon d'y parvenir. De ce fait, au départ, l'aventurier devra se rendre auprès d'un personnage non joueur pour recevoir cet entrainement. Un aventurier est limité par le nombre de points qu'il a déjà lui-même acquis par entraînement, s'il désire aider un de ses compagnons à augmenter ses caractéristiques.

Comment Augmenter ses Caractéristiques par l'Etude

Le nombre d'heures d'étude nécessaire est déterminé par la formule utilisée pour l'entraînement. Pour augmenter une caractéristique par étude, multipliez sa valeur par 5. On considère le produit obtenu comme un pourcentage de compétence dans la caractéristique. Effectuez alors un jet de pourcentage. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la caractéristique multipliée par 5, ajoutez 1D3-1 à la valeur de la caractéristique. En cas d'échec, la caractéristique restera inchangée. Un personnage qui a augmenté une caractéristique par l'étude peut entrainer ses compagnons.

La Saga de Cormac

Cormac désire entraîner un de ses amis, Churchak, afin que celui-ci puisse augmenter sa DEX. La DEX de Churchak est égale à 12. Après beaucoup d' effort, la DEX de Cormac est montée à 11, une valeur supérieure de 3 points à son 8 originel. Cormac peut entraîner Churchak puisque lui-même a déjà augmenté sa DEX. Néanmoins, il ne pourra aider Churchak à monter sa DEX que de 3 points, la limite qu'il a lui même atteinte pour l'instant.

Temps et Déplacements

Dans RuneQuest, il existe plusieurs échelles de temps qui sont communément utilisés afin de déterminer la distance que peut parcourir un aventurier, l'entrainement qu'il peut recevoir ou l'instant de l'action qu'il désire effectuer en combat.

Semaine de Jeu

La semaine de jeu est principalement utilisée au cours des aventures afin de planifier l'entrainement des aventuriers. On y a également recours lorsque les personnages parcourent de longues distances. La distance parcourue pendant une semaine peut être calculée à partir du Tableau des Déplacements Journaliers, fourni ci-dessous.

Le maître de jeu et les joueurs devront déterminer le nombre de semaines écoulées entre les aventures. Il est souvent très pratique de lier temps de jeu et temps réel. Nous vous recommandons de considérer qu'une semaine réelle est égal à un mois de jeu. Par ce biais, les joueurs acquériront la notion d'écoulement du temps dans le jeu. Ils pourront également calculer les heures que leur personnage a passé en entrainement ainsi que ses dépenses en nourriture et hébergement. Par la même occasion, les personnages auront largement le temps de dépenser leur fortune et de redevenir suffisamment pauvre pour repartir en aventure.

Journée de Jeu

La journée de jeu sert essentiellement à évaluer les déplacements des personnages. Les maîtres de jeu l'utiliseront pour indiquer aux aventuriers le temps nécessaire pour arriver à destination. Elle est également très utile pour comparer les déplacements de differents groupes ou pour calculer le temps passé à la préparation d'une aventure par le groupe.

Le déplacement journalier peut varier d'une manière aussi importante que le déplacement sur une semaine, mais il est beaucoup plus facile à décrire.



Le maître de jeu peut définir une douzaine de vitesses de voyage différentes qui dépenderont de la saison ou du moyen de transport utilisé. Le Tableau des Déplacements Journaliers pourra lui servir de base de calcul.

Tableau des Déplacements Journaliers

Type de Déplacement	*Notes*	*Vitesse*
Randonnée	Suppose une moyenne de 10 heures de marche soutenue sur une route ou un sentier sans être encombré par des chariots ou des animaux.	50 km/jour
Marche	Marche au pas cadencé en groupe organisé pendant 10 heures tout en se tenant prêt à combattre au bout du trajet.	30 km/jour
Promenade à cheval	Déplacement au pas, accompagné éventuellement d'une caravane ou de chariots.	30 km/jour
Trot	Rythme régulier pas/trot/pas sans être ralenti par des animaux ou des chariots.	50 km/jour

Effets du Terrain

Adoptez toujours ces données à la situation du jeu. Elles vous fourniront une approche grossière des effets du terrain sur le déplacement, si l'on ne connait pas parfaitement la région traversée. La vitesse normale de déplacement est toujours celle du Tableau des Déplacements ci-dessus.

Terrain	*Effets*
Rivière importante	Ajoutez une journée par kilomètre de rivière à franchir à moins qu'il n'yait un pont ou un gué très large. Lemaître de jeu devra exiger des jets enNager et en Connaissance du Monde
Végétation	Dépend de la densité de la végétation Aucun effet si on emprunte une route ou un sentier très usité. **Clairsemée :** ralentit le mouvement à 85 % de la normale. **Moyenne:** ralentit le mouvement à 70 % de la normale. **Epaisse** :ralentit le mouvement à 50 % de la normale.
Collines	Ralentit le mouvement à 70 % de la marche normale.
Montagnes	Ralentit le mouvement à 30 % de la marche normale.

Ces effets sont cumulatifs. Par exemple, si les aventuriers tentent de traverser au trot une région montagneuse et moyennement boisée. Le mouvement est réduit à 30 % par les montagnes, résultat lui-même réduit à 70 % par la végétation.

Au lieu de se déplacer de 50 km par jour, les aventuriers parcoureront 10,5 km par jour (50 x 0.30 montagnes = 15 x O.7O végétation moyenne = 10.5 km/jour).

Tour de Jeu

Le temps dans un scénario est évalué en tours de jeu. Chaque tour de jeu équivaut à cinq minutes (soit 25 rounds de mêlée).

Utilisez cette mesure du temps pour les évènements généraux, en l'absence de combat, ou pour d'autres situations qui doivent être traités minute par minute.

Au cours d'un tour de jeu, un aventurier peut se déplacer prudemment de 100 mètres, courir normalement une distance de 250 mètres ou courir sans s'arrêter sur 1 kilomètre .

Un animal de monte, à moins d'être bien entrainé, progresse au pas à la même vitesse qu'un homme en train de marcher.

Round de Mêlée

Le round de mêlée comporte 12 secondes d'activité fébrile. Pendant ce laps de temps, un aventurier, ne faisant aucune autre action, peut se déplacer de 30 mètres en restant capable d'observer ce qui se passe autour de lui, parer des coups ou faire face à un danger.

La plupart des créatures humanoïdes peuvent se déplacer de 3 mètres à chaque rang d'action. A cette vitesse, un aventurier peut encore se battre, esquiver des javelots et sauter par dessus des flaques de sang ou des corps au sol.

Un aventurier qui ne désire que courir et éviter les obstacles sur son chemin peut se déplacer au double de cette vitesse, c'est à dire 6 mètres par rang d'action. Son coût en points de fatigue sera alors doublé (voir Fatigue et Encombrement plus loin dans ce chapitre).

D'autres créatures se déplacent plus ou moins rapidement au cours d'un round de mêlée. Leur vitesse exacte est fournie dans le Livre du Maître de Jeu ainsi que leur description complète.

Les déplacements et le combat seront décrits de façon plus précise au chapitre Combat.

Dégâts

Un aventurier souffrira souvent de nombreux types de blessures : entailles et contusions dues aux armes, brûlures par le feu, chutes des murs d'un château, morsures de dragons et traumatismes provoqués par une mauvaise respiration sous l'eau.

En fait, dès qu'un aventurier est blessé par une épée ou souffre d'un dommage physique autre que la simple fatigue, on dira qu'il a enduré des dégâts.

Décrits dans RuneQuest sous le terme Points de Dégâts, ils font référence à une perte de points de vie. Le décompte des points de vie sur la feuille de personnage s'effectue simplement en retirant du total de points de vie la quantité de dégâts subie. Hormis quelques exceptions, les points de dégâts infligés sont retirés à la fois du total de points de vie de l'aventurier et du nombre de points de vie de la localisation affectée (voir Localisation des Coups ci-dessous). Il est important d'enregistrer tous les dégâts endurés.

Si les points de vie d'un aventurier sont réduits à 2 ou 3, il tombe inconscient. Si son total de points de vie tombe à 0 ou devient négatif, il sera à l'agonie et périra à la fin du round de mêlée.

Les dégâts peuvent être soignés de différentes façons. Celles-ci seront décrites ultérieurement dans ce chapitre.

Localisation des Coups

RuneQuest divise le corps de chaque créature en quelques zones majeures appelées localisations. Un être humain, par exemple, possède 7 localisations différentes. Les points de dégâts sont soustraits au nombre de points de la localisation atteinte et au total des points de vie de l'aventurier.

Pour déterminer la localisation d'un coup, on jette 1D2O sur l'un des deux tableaux ci-dessous.

Le Tableau de Mêlée sera utilisé pour le combat de groupe et les situations comportant une chute ou des blessures par le feu. En effet, l'aventurier possède un certain contrôle sur l'endroit ou le coup va être infligé. Par exemple, la poitrine et l'abdomen sont des endroits difficiles à atteindre car les bras en bloquent plus ou moins l'accès.

Le Tableau des Missiles/Sorts sera utilisé afin de localiser les dégâts infligés par une flèche, une lance, un sort ou une attaque surprise. En fait, à chaque fois qu'un attaquant peut voir précisément son adversaire et viser une partie vitale.

Tableau de Localisation des Dégâts pour une Créature Humanoïde-Mêlée

D2O	*Localisation*	*Description*
01-04	Jambe droite	Jambe droite, de la hanche au pied
05-08	Jambe gauche	Jambe gauche, de la hanche au pied
09-11	Abdomen	Du bassin aux côtes inférieures
12	Poitrine	Des côtes inférieures au cou et aux épaules
13-15	Bras droit	Bras droit entier
16-18	Bras gauche	Bras gauche entier
19-20	Tête	Cou et tête

Tableau de Localisation des Dégâts pour une Créature Humanoïde-Missiles/Sorts

D20	*Description*	*Localisation*
01-03	Jambe droite	Jambe droite, de la hanche au pied
04-06	Jambe gauche	Jambe gauche, de la hanche au pied
07-10	Abdomen	Du bassin aux côtes inférieures
11-15	Poitrine	Des côtes inférieures au cou et aux épaules
16-17	Bras droit	Bras droit entier
18-19	Bras gauche	Bras gauche entier
20	Tête	Cou et tête

Points de Vie par Localisation

Chaque localisation contient une quantité de points de vie proportionnel au total de points de vie de l'aventurier. La détermination des points de vie dans chaque partie du corps s'effectue à l'aide des formules suivantes :

- points dans chaque jambe, l'abdomen et la tête : 1/3 du total de points de vie.
- points dans la poitrine : 4/10 du total de points de vie.
- points dans chaque bras : 1/4 du total de points de vie.

Les fractions sont toujours arrondies à l'unité supérieure. Pour des raisons de simplicité, les points de vie par localisation de la majorité des humanoïdes sont fournis dans le tableau ci- dessous. Lorsqu'un aventurier a perdu la totalité de ses points de vie, il meurt. La somme des points de vie dans chaque localisation est supérieure au nombre total de points de vie de l'aventurier. En effet, de nombreuses petites blessures, insignifiantes en elles-mêmes, peuvent entrainer la mort d'un aventurier. De ce fait, même si chacune des localisation n'est pas réduite à 0, le personnage pourra toujours mourir par suite d'hémorragie.

Points de vie des Humanoïdes par Localisation

Localisation	*Total de Points de Vie*						
	01.03	*04.06*	*07.09*	*10.12*	*13.15*	*16.18*	*19-21*
Jambe (chacune)	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Poitrine	2	3	4	5	6	8	9
Bras (chacun)	1	2	3	3	4	5	6
Tête	1	2	3	4	5	6	7

La Saga de Cormac

Cormac possède un total de 11 en points de vie. Il a donc 4 points dans chaque jambe et dans l'abdomen, 5 points dans la poitrine, 3

points dans chaque bras et 4 points dans la tête. Le total est de 23 points mais 11 points de dégâts le tueront.

Conséquences des Dégâts

Un aventurier tombera inconscient s'il lui reste 1 ou 2 points de vie, il perdra du même coup tous ses points de fatigue restants. L'aventurier mourra à la fin d'un round de mêlée si son total de points de vie est inférieur ou égal à 0.

Une localisation peut endurer des dégâts supérieurs à son nombre de points de vie. La sévérité de la blessure aura des conséquences différentes en fonction de la zone affectée.

Dégâts Supérieurs ou Egaux aux Points de Vie de la Localisation

Jambe : le membre est inutilisable. L'aventurier tombe au sol et ne peut plus rien accomplir au cours du round de mêlée. Il pourra combattre à terre durant les rounds de mêlée suivants. Les désavantages du combat au sol sont détaillés dans le chapitre Combat.

Poitrine et Abdomen : L'aventurier s'écroulera inévitablement au sol. Il pourra combattre au cours des rounds de mêlée suivants. S'il en a la possibilité, il pourra se soigner lui même en utilisant la magie ou sa compétence Premiers Soins. Du fait de l'hémorragie, il perdra 1 point de vie supplémentaire pour chaque round de mêlée ou il ne réussira pas un jet sous 5 x CON sur 1D100. La perte de points de vie cessera définitivement si le résultat du jet de CON est inférieur à 1 x CON à moins que l'aventurier ne préfère tenter une action héroïque comme rester debout au cours du round de combat (héroïque comme essayer de combattre ou de se déplacer). Dans ce cas, il continuera à perdre un point de vie par round et devra réussir un nouveau jet sous 1 x CON pour stopper l'hémorragie ou effectuer une nouvelle action héroïque.

Bras : le membre est inutilisable. Si l'aventurier tient un objet, celui-ci tombe au sol à moins qu'il ne soit attaché au bras. L'aventurier pourra continuer à se battre avec le bras qui lui reste.

Tête : l'aventurier tombe inconscient tant qu'il n'aura pas retrouvé une valeur positive dans cette localisation. Il perd un point de vie supplémentaire à la fin de chaque round suivant celui ou il a été blessé, à moins qu'un jet sous 5 x CON ne soit réussi. Si le jet obtenu est inférieur ou égal à 1 x CON, le personnage pourra se battre instinctivement et sans pénalité. Toutefois, il sera incapable de se rappeler le combat par la suite et aucune expérience ne peut donc être tirée d'une telle activité. Un jet sous 5 x CON devra toujours être effectué à chaque round pour ne pas perdre un point de vie supplémentaire, de plus si l'on veut continuer le combat instinctif, il faudra que le nouveau jet soit toujours inférieur à 1 x CON.

Dégâts Supérieurs ou Egaux au Double des Points de Vie de la Localisation

Membre : lorsqu'un projectile moderne touche un membre avec une vitesse d'impact suffisamment élevée pour le mettre hors d'usage, le choc hydrostatique tue généralement la personne concernée. Les armes de mains, beaucoup moins rapides, n'ont pas cet effet.

Toutefois, un aventurier ne pourra pas endurer une perte de points de vie supérieure ou égale au double de son maximum dans un bras ou une jambe. Dans ce cas, le membre est tranché ou mutilé de manière irrévocable. Si dans les 10 rounds, le membre n'est pas ramené à un nombre de points de vie positif, il est définitivement perdu. Des coups supplémentaires dans le membre n'auront plus aucun effet sur le nombre de points de vie du membre ou le nombre total de points de vie de l'aventurier.

Exemple : si le membre possède 4 points de vie et endure 9 points de dégâts, il perdra 8 points de vie qui seront également retirés au total des points de vie de l'aventurier.

Le membre sera de plus complètement inutilisable. Le personnage grièvement blessé sera en état de choc et ne pourra plus rien tenter jusqu'à sa guérison. Il pourra essayer de se soigner lui- même. Il perdra immédiatement tous ses points de fatigue restants et 1 point de vie par round de combat du fait de l'hémorragie. Si l'aventurier réussit un jet sous 1 x CON, il pourra tenter une action héroïque. Si la blessure a été occasionnée par une arme tranchante, griffes et morsures comprises, le membre est sectionné. Dans tous les autres cas, le membre est mutilé.

Tête, Abdomen ou Poitrine : si la tête, l'abdomen ou la poitrine endurent deux fois plus de dégâts qu'ils n'ont de points de vie, l'aventurier tombe inconscient et perd 1 point de vie par round. Un jet de CON réussi ne stoppera pas la perte de points de vie et le personnage ne pourra jamais entreprendre d'action héroïque.

Exemple : un aventurier possède 4 points de vie dans la tête pour un total de 12 points de vie. Il endure 9 points de dégâts dans cette localisation. Il tombe aussitôt inconscient et perd ses points de vie.

Dommages Permanents et Mort

Un aventurier est rarement blessé de façon irréversible. La mort reste le seul dégât permanent et l'on peut encore remédier à ce problème en utilisant la magie appropriée. Toutefois, un aventurier perdra de façon permanente 1D3 points en FOR, CON, DEX et APP par 24 heures après le décès. S'il n'est pas ressucité avant que l'une de ses caractéristiques tombe à 0, la mort est irrévocable.

Le maître de jeu, s'il le désire, peut infliger des blessures particulièrement dévastatrices qui, en plus des points de vie, entraineront la perte des yeux, d'une oreille, des doigts ou tout autre dommage permanent qui ne dépend pas directement du système de localisation.

La mutilation ou l'amputation d'un membre sont considérées comme des blessures permanentes si celui-ci n'est pas régénéré. Si un aventurier perd un membre, il retirera de manière définitive un point de vie dans cette localisation, même si le membre est restauré par la suite.

Perte de Points de Caractéristiques

Il est possible de perdre de façon permanente des points de caractéristiques sans pour autant mourir. Les pratiquants de la Magie Divine perdent des points de POU pour acquérir leurs sorts. De manière analogue, les chamans octroient du POU à leur Esprit Intérieur. Un enchantement nécessite une perte en points POU. Les sorciers peuvent utiliser le sort Vampiriser pour soutirer de façon permanente des points de caractéristiques à leur victime. Enfin, certaines maladies peuvent également réduire définitivement des caractéristiques.

Attention, le mot "permanent" ne signifie pas que l'aventurier ne pourra plus jamais retrouver ses points de caractéristiques. Il devra simplement les regagner par entrainement ou par des jets de gain en POU. En fait, il lui faudra acheter de nouveaux points de caratéristique exactement comme s'il devait se racheter une épée parce que son ancienne lui a été dérobée.

Guérison

A RuneQuest, les dommages subis peuvent être "effacés" par trois moyens : la compétence Premiers Soins, la Guérison Magique ou la Guérison Naturelle.

Dans tous les cas, les points de vie récupérés dans une localisation sont également rajoutés au total de points de vie du personnage. Si la Guérison Magique restitue des points de vie, on devra généralement déterminer aléatoirement la localisation soignée si plusieurs parties du corps sont endommagées.

Premiers Soins

La compétence Premiers Soins est décrite en détail dans le chapitre Compétences. On peut utiliser la compétence Premiers Soins pour soigner une fois chaque blessure. Par exemple, si un aventurier

souffre de deux blessures à son bras, la compétence pourra être utilisée pour soigner une fois chaque blessure. La compétence Premiers Soins ne peut pas restaurer un membre mutilé ou amputé. Elle peut être utilisée contre des dommages infligés au total général des points de vie comme l'asphyxie ou le poison. Pour stopper une hémorragie, la compétence Premiers Soins nécessite un round de mêlée. La récupération des points de vie nécessite un jet réussi en Premiers Soins et 5 rounds de mêlée. La compétence Premiers Soins ne fera gagner aucun point de vie à un personnage qui possède un nombre négatif de points de vie dans une localisation.

Guérison Magique

Ce type de magie revêt différentes formes (voir les chapitres consacrés à la magie). Un sort de Soins peut être utilisé plusieurs fois pour soigner une blessure. Par exemple, si un aventurier souffre d'une blessure de 7 points, un magicien qui possède un sort de Soins 4 peut guérir au premier round 4 points de dommage et guérir les 3 points restants au round suivant.

Seuls les sorts de Guérison décrits comme permettant la régénération d'un membre peuvent ressouder un membre amputé. Néanmoins, tout sort de Guérison peut soigner un membre mutilé du moment que tous les points de vie ont été restitués dans les dix rounds. Une fois ce délai écoulé, le membre restera inutilisable même si tous ses points de vie lui sont restitués. Pour retrouver l'usage de son membre, le personnage devra être soigné par un sort capable de régénérer celui-ci. Sauf précision contraire, une Guérison Magique ne permet pas de soigner des dommages qui ne sont pas directement rattachés à une localisation spécifique. Le temps nécessaire à l'accomplissement d'un sort de Guérison dépend du type de sort utilisé comme décrit dans le chapitre correspondant. Si un aventurier possède un total de points de vie inférieur ou égal à 0, la Guérison Magique lui permettra de revenir à un niveau positif si la guérison a lieu avant la fin du round de combat en cours.

Guérison Naturelle

Elle ne nécessite pas l'intervention de sorts ou de compétences particulières. L'aventurier récupèrera 1D3 points de vie à la fin de chaque semaine de jeu dans chaque localisation. Le nombre de blessures n'importe pas, seule la localisation entre en ligne de compte. Le personnage devra suivre un repos total et ne pas travailler ou partie en aventure. Si tel n'est pas le cas, la vitesse de récupération sera de 1D4 - 2 dans chaque localisation touchée. Les points de dégâts qui ont été directement retirés du total des points de vie du personnage sont récupérés une fois toutes les localisations guéries.

Fatigue

La simple fatigue provient d'un effort prolongé. Un aventurier de forte constitution se fatiguera plus lentement qu'un aventurier moins endurant. A RuneQuest, la fatigue n'a réellement d'importance qu'au cours des activités de mêlée. Les points de fatigue permettent aux joueurs de déterminer le nombre de rounds de mêlée qu'ils leur restent avant que leur personnage ne commence à se fatiguer. Une fois tous les points de fatigue épuisés, l'aventurier perd progressivement des pourcentages dans ses compétences.

Détermination des Points de Fatigue

Le joueur doit déterminer les points de fatigue de son personnage dès que celui-ci entre en mêlée. Pour ce faire, utilisez la formule suivante :

Points de Fatigue Actuels = Points de Fatigue de Base - Points d'Encombrement Actuels.

L'aventurier perdra 1 point de fatigue par round de combat, de déplacement silencieux, de nage etc... Il perdra 2 points de fatigue par round de course, marche forcée ou travail très ereintant. Pour chaque point perdu, on retirera un point au total indiqué sur la feuille de personnage. Pour l'ENC, référez-vous au paragraphe traitant de l'encombrement.

Une fois tous les points de fatigue perdus, l'aventurier pourra toujours effectuer des activités fatigantes mais le joueur devra alors comptabiliser les points de fatigue négatifs du personnage.

Conséquences de la Fatigue

Les points de fatigue forment un seuil au delà duquel l'aventurier commence à perdre ses moyens. Tant que ce seuil n'est pas atteint, ses compétences ne sont pas affectées.

Chaque point de fatigue négatif retirera 1 % au pourcentagede chaque compétence du personnage, y compris les jets de points de magie contre points de magie, ses jets sur le Tableau de Résistance ou les jets de caractéristiques. Ses chances d'effectuer un succès spécial ou critique sont également diminuées.

Lorsque l'aventurier atteint un nombre de points de fatigue négatif égal à sa fatigue de base (FOR + CON), il sera incapable d'agir du fait de l'épuisement. Cet effet durera tant que l'aventurier n'aura pas retrouvé un niveau de points de fatigue positifs.

La Saga de Cormac

Cormac n'en finit plus d'être poursuivi par les membres d'une tribu ennemie. Même s'il s'agit d'un excellent coureur, il entend tou-



jours derrière lui leurs cris et leurs menaces. Il est à - 3 points de fatigue. Tous ses points de fatigue ont été utilisés précedemment et il en a perdu 3 depuis. Au cours de ce round de mêlée, son joueur devra retirer 3 % à tous les jets de compétences, de résistance ou de caractéristiques de Cormac. Celui-ci décide d'échapper à ses poursuivants en escaladant la pente rocailleuse de la montagne Ben Bulben. La compétence Grimper de Cormac est de 58 %. Toutefois, du fait de la fatigue, il devra réussir un jet inférieur ou égal à 58 - 3 = 55 %.

Récupération des Points de Fatigue

Un aventurier récupère ses points de fatigue au rythme de 1D3 - 1 points par round de mêlée au cours duquel il n'en utilise pas. Si l'aventurier exerce une activité fatiguante, il ne pourra pas récupérer de points de fatigue au cours du round. Des activités comme chevaucher sans combattre ou simplement se déplacer d'un mètre par rang d'action ne coûte aucun point de fatigue et l'aventurier pourra même en récupérer s'il n'accomplit pas de très gros efforts. En partant de 0, un aventurier moyen récupère tous ses points de fatigue en 4 à 10 minutes.

Perte des Points de Fatigue : Cas Particuliers.

Un aventurier qui voyage sans repos suffisant perdra 1 point de fatigue par heure de marche ou par heure et demi de chevauchée. Si un aventurier tombe inconscient, que ce soit parce que son total de points de vie a été réduit à 1 ou 2 ou qu'il a pris un tel coup sur la tête que son nombre de points de vie dans cette localisation est devenu négatif, il perdra immédiatemment tous ses points de fatigue positifs.

Un personnage en état de choc perdra également tous ses points de fatigue, si l'un de ses membres a enduré le double des points de vie normaux dans cette localisation.

Encombrement

L'encombrement mesure le poids qu'un aventurier peut transporter. Si un aventurier n'est pas encombré, il se déplacera plus vite et perdra moins rapidement ses points de fatigue. Si un aventurier est surchargé, il sera ralenti et perdra plus rapidement ses points de fatigue. L'encombrement est évalué en points d'encombrement (ENC).

A Quoi Correspond un Point d'Encombrement ?

Un point d'encombrement est généralement égal à 1 Kg. A échelle humaine, un point d'ENC équivaut à 1/6 d'un point de TAI. Sur le Tableau de Résistance, un aventurier a donc 50 % de chance de soulever un poids égal à six fois sa FOR. En vérité, il pourrait très facilement soulever ce poids ; toutefois l'ENC mesure également ce que le personnage peut effectuer avec le poids soulevé, comme le transporter pendant un certain temps et rester capable d'entreprendre une action. Un aventurier ne peut pas porter un ENC = 6 x FOR pendant très longtemps et rester capable de courir, combattre ou grimper.

Certains objets ont un ENC supérieur à leur poids réel afin d'évaluer leurdifficulté de manipulation.

Objets

Tout objet qui peut être facilement tenu dans une main (une épée, une hache, une pierre, une corde...) a un poids égal à 1 ou 2 points d'encombrement. Malgré leur poids très différent, ils associent un espace et une difficulté de manipulation à peu près égaux. Chaque objet dans RuneQuest possède un encombrement évalué à partir du nombre d'objets auquel il est équivalent plutôt qu'en fonction de son poids réel. Par exemple, la plupart des armes à deux mains (lance, arcs et flèches etc...) ont un encombrement de 3 ou 4 quelque soit leur poids effectif. Le chapitre suivant, Combat, vous fournira une liste de tous les points d'encombrement attribués aux armes et armures. Le Livre du Maître de Jeu détaille quant à lui l'encombrement des objets d'utilisation courante.

Encombrement et les Créatures Non Humaines

Pour les animaux qui possèdent plus de deux pattes et une TAI supérieure à 20, on se réfèrera au Tableau des Equivalences de Taille ci-dessous.

Trouvez la TAI correspondant à la FOR de la créature sur le tableau, puis divisez par trois le nombre de kilogrammes indiqué. Le résultat obtenu représente le nombre de points de fatigue de la créature auxquels on retranchera les points d'encombrement en kilogramme. Pour des créatures bipèdes plus grandes qu'un être humain, on divisera le poids équivalent en kilogramme par 6.

Influence de l'Encombrement sur la Compétence Esquiver

Un aventurier pourra Esquiver à son pourcentage moins 1 % par point d'encombrement.

Tableau des Equivalences de Taille

Utilisez ce tableau pour convertir un poids en TAI. On pourra l'utiliser lorsqu'il s'agit d'accomplir des efforts surhumains, comme soulever la jambe d'un géant mort pour libérer un ami coincé, charger un oeuf de roc dans un chariot ou autre action nécessitant un jet de FOR contre TAI sur le Tableau de Résistance.

TAI	*Kg*	*TAI*	*Kg*
1	inf à 5	25	218-237
2	6-11	26	238-258
3	12-17	27	259-282
4	18-23	28	283-307
5	24-35	29	308-335
6	36-41	30	336-366
7	42-49	31	367-399
8	50-54	32	400-435
9	55-58	33	436-475
10	59-64	34	476-518
11	65-70	35	519-565
12	71-76	36	566-616
13	77-83	37	617-672
14	84-91	38	673-733
15	92-99	39	734-799
16	100-108	40	800-871
17	109-118	41	872-950
18	119-129	42	951-1039
19	130-140	43	1040-1129
20	141-153	44	1130-1229
21	154-167	45	1230-1349
22	168-182	46	1350-1469
23	183-199	47	1470-1599
24	200-217	48	1600-1739

Combat

Les aventuriers avisés n'auront recours au combat qu'en dernier ressort, lorsque tous les autres moyens auront échoué. Les personnages insouciants sont bien plus souvent victimes de leur soif d'affrontement que d'un monstre terrifiant.

Le combat est l'un des éléments principaux du jeu de rôle. Ceci est dû en grande partie à la littérature fantastique , qui, de Beowulf à Tolkien, décrit un grand nombre de faits héroïques acccomplis lors de batailles. Un jeu de rôle fantastique tente de recréer le merveilleux et l'ambiance qui règne dans ces histoires; de ce fait, le combat en reste une part inévitable

RuneQuest utilise l'expérience accumulée par les auteurs lors de leur participation à des tournois médiévaux organisés par la Société pour un Anachronisme Créatif (Society for Creative Anachronism Inc.). La simulation des combats à RuneQuest est donc très réaliste tout en restant simple et animée. Un joueur peut être tenté de résoudre par le combat tous les problèmes que son personnage va rencontrer. Il arrive qu'un aventurier soit dans l'obligation de combattre. Néanmoins, le joueur et le personnage devront toujours essayer de découvrir d'autres solutions à leurs problèmes.

Le Round de Mêlée

Un combat est divisé en rounds de mêlée. Chaque round de mêlée dure 10 secondes, un temps au cours duquel un combattant prend une décision tactique, l'applique et en constate les résultats. Le round de mêlée tient son nom de l'activité pour laquelle il est généralement utilisé, à savoir le combat ou la mêlée. Toutefois, on peut également y avoir recours lors de l'utilisation d'autres compétences ou pour déterminer l'emplacement de chaque aventurier dans certaines situations. Un round de mêlée comprend trois phases :

1)Phase de Déclaration d'Intentions

Les joueurs et le maître de jeu déclarent les intentions de leurs personnages pour le round de mêlée. Ces intentions n'ont pas besoin d'être précises (Cormac décide d'attendre sur place épée et bouclier

Lexique des Termes Utilisés dans ce Chapitre

Caler : planter en terre une arme longue afin d'encaisser l'impact d'une charge

Dégâts Endurés : une fois les points d'armure retirés aux points de dègâts, les dommages restants sont infligés à la victime. Chaque point de dégâts restant retire un point de vie

Echec Absolu : une attaque si maladroite que son résultat est désastreux pour l'attaquant. Le pourcentage d'effectuer un échec absolu est égal au 1/20 des chances normales de l'aventurier de manquer son attaque.

Empale : la traduction exacte de ce terme est empalement mais pour des raisons de simplicité nous avons préféré conserver la seule racine du mot. Une arme capable d'empaler effectue effectue des dommages supplémentaires en cas de toucher spécial mais attention, elle peut rester plantée dans l'adversaire.

Encaisser : utiliser la FOR afin d'augmenter sa TAI et résister à un recul.

Modificateurs du Rang d'Action : il s'agit de modificateurs individuels basés sur la DEX et la TAI d'un aventurier ainsi que sur la longueur de l'arme qu'il utilise. Ils sont totalisés afin de déterminer à quel rang d'action l'arme pourra être employée au cours de la mêlée. Les rangs d'action pour les missiles et les armes de jet ne dépendent que de la DEX de l'aventurier. Les rangs d'action des sorts dépendent de l a DEX de l'aventurier et du nombre de points de magie utilisés.

1M : arme normalement utilisée à une main.

2M : arme normalement utilisée à deux mains

Points d'Armure : les armures et certains sorts ont la faculté d'annuler les points de dommages. L'armure absorbe une quantité de dégâts égale au nombre de points d'armure.

Points de Dégâts : ou dommages effectués. Lorsque les dés sont jetés pour déterminer les dégâts; leur somme plus tout autre modificateur dû au type de l'arme ou à la magie constituent les points de dégâts.

Rang d'Action : Il s'agit d'une abstraction tenant compte de la TAI et de la DEX d'un aventurier ainsi que de la longueur de l'arme qu'il utilise afin de déterminer l'instant où il pourra porter une attaque dans un round de mêlée, lancer un sort, commencer à courir etc... Un round de mêlée est composé de 10 rangs d'action numérotés de 1 à 10.

Recul : des dégâts supérieurs à TAI d'un adversaire peuvent le repousser et même le renverser.

Round de Mêlée : période de 10 secondes au cours de laquelle les combattants agissent dans l'ordre de leur rang d'action.

Toucher Critique : Un coup si bien placé que des dégâts extraordinaires sont infligés. Le pourcentage de chance d'effectuer un tel coup est égal au 1/20 du pourcentage d'attaque normal de l'aventurier.

Toucher Spécial : Un coup bien délivré qui peut causer des dégâts spéciaux selon le type d'arme employée. La chance d'effectuer un toucher spécial est égal au 1/5 du pourcentage d'attaque normal de l'aventurier.

prêts au combat). Chaque joueur devra fournir suffisamment d'informations sur les intentions visibles de son personnage, afin que chacun puisse correctement s'organiser.

2) Phase d'Action

Le maître de jeu décompte les rangs d'action en débutant avec le rang 1 pour terminer avec le rang 10. Les aventuriers et les personnages non-joueurs se déplaceront selon leurs possibilités et leurs besoins. Magie, mêlée et missiles sont réglés aux rangs d'action appropriés. Une fois le rang d'action 10 conclu, le round de mêlée est terminé.

3) Phase d'Enregistrement

Après chaque round de mêlée, les joueurs et le maître de jeu retireront sur leur feuille de personnage les points de fatigue dépensés et s'assureront que tous les dommages endurés ont bien été enregistrés et que les croix d'expérience ont été marquées. On recommencera alors à la première phase.

Déplacement au Cours d'un Round de Mêlée

Un aventurier qui désire se déplacer au cours d'un round de mêlée, débute son mouvement à son rang d'action de DEX. A chaque rang d'action suivant, il se déplacera de 3 mètres à moins qu'il n'accomplisse une autre action comme combattre, lancer un sort, etc... Au round de mêlée suivant, il pourra recommencer à se déplacer de 3 mètres par rang d'action, en débutant à nouveau à son rang d'action de DEX.

Le Rang d'Action

Dans chaque combat, l'un des adversaires en présence aura la chance de porter le premier coup, donnant ainsi sa direction au combat. A RuneQuest, l'ordre des rangs d'action détermine qui frappera en premier, puis en second et ainsi de suite. Le personnage ayant le rang d'action le plus bas attaquera toujours le premier. Si deux personnages ou plus possèdent le même rang d'action, c'est celui à la plus grande DEX qui attaquera le premier. S'ils possèdent la même DEX, les attaques et leurs conséquences seront simultanées.

Le rang d'action des armes de mêlée tient compte de trois facteurs: la TAI, la DEX et la longueur de l'arme, auxquelles ont ajoutera suivant le cas les modificateurs de mouvement de surprise, de changement d'arme, etc... Il n'est pas nécessaire de calculer les rangs d'action au cours du jeu. Les rangs d'action des armes utilisées devront déjà se trouver inscrits sur la feuille de personnage. Les différents modificateurs quant à eux peuvent être très facilement ajoutés.

Rangs d'Action

Modificateur de TAI	*Rang d'action DEX*	*Modificateur de l'arme*	*Exemple*
16-9=3	1-9=4	0-3m=3	(couteau/poing)
10-15=2	10-15=3	4-1,1m=2	(arme à 1 main)
16-19=1	16-19=2	1,2-2,1m=1	(arme à 2 mains)
20+=0	20+=1	2.2m+=0	(pique/arbre)

La Saga de Cormac

Cormac possède à présent une DEX de 11 et une TAI de 12. Son arme favorite est la lance à deux mains qu'il a appris à manier dans son pays natal. Son rang d'action avec cette arme est de 6 (+ 2 pour sa TAI, + 3 en raison de sa DEX et + 1 puisqu'il s'agit d'une arme à deux mains). Toute personne possédant un rang d'action de 6 et une DEX de 12 attaquera avant lui.

Le rang d'action des armes de mêlée est calculée à partir de la TAI de l'utilisateur, de sa DEX et de la longueur de l'arme qu'il utilise. Les armes de mêlée sont divisées en quatre grandes catégories :

1 - Les armes courtes comprenant les couteaux, les armes naturelles, les cestus, etc..

2 - Les armes à une main, comme les épées, la lance courte, la masse, la hache et la dague.

3 - Les armes à deux mains qui vont du simple bâton de combat à l'épée à deux mains, particulièrement meurtrière mais d'un maniement délicat.

4 - Les armes longues comme la lance, la pique, les armes utilisées par des créatures de très grande taille comme les géants et les Trolls et les armes improvisées comme les troncs d'arbre ou les rails.

Les Trois Critères Majeurs

La TAI : une grande TAI permet d'avoir un rang d'action plus rapide. En effet, l'allonge d'un être de grande envergure est plus importante que celle d'une créature plus petite. Même si la TAI évalue davantage la corpulence que la stature, une masse importante est généralement synonyme de grande taille. Les maîtres de jeu devront ajuster les rangs d'action lorsque cette affirmation est manifestement inexacte comme par exemple, pour un serpent très long mais pas très gros. Les missiles et les sorts ont un rang d'action de TAI égal à 0.

La DEX : un aventurier doit être rapide pour frapper le premier.

La Longueur de l'Arme : une personne petite et lente mais dotée d'une grande lance aura proportionnellement l'avantage (au moins lors du premier round de mêlée) sur une personne grande et rapide mais qui utilise ses poings pour se battre. Cette règle s'applique également aux créatures immenses. Ainsi un géant qui se sert de ses poings, utilise une arme de longueur comprise entre 0 - 3 m. En effet, son poing fait partie intégrante de son corps, il le met donc en danger lorsqu'il s'en sert pour frapper sa proie. En ce cas, les maîtres de jeu devront limiter les localisations aux bras ou aux jambes du géant afin de rester réaliste.

Les Modificateurs

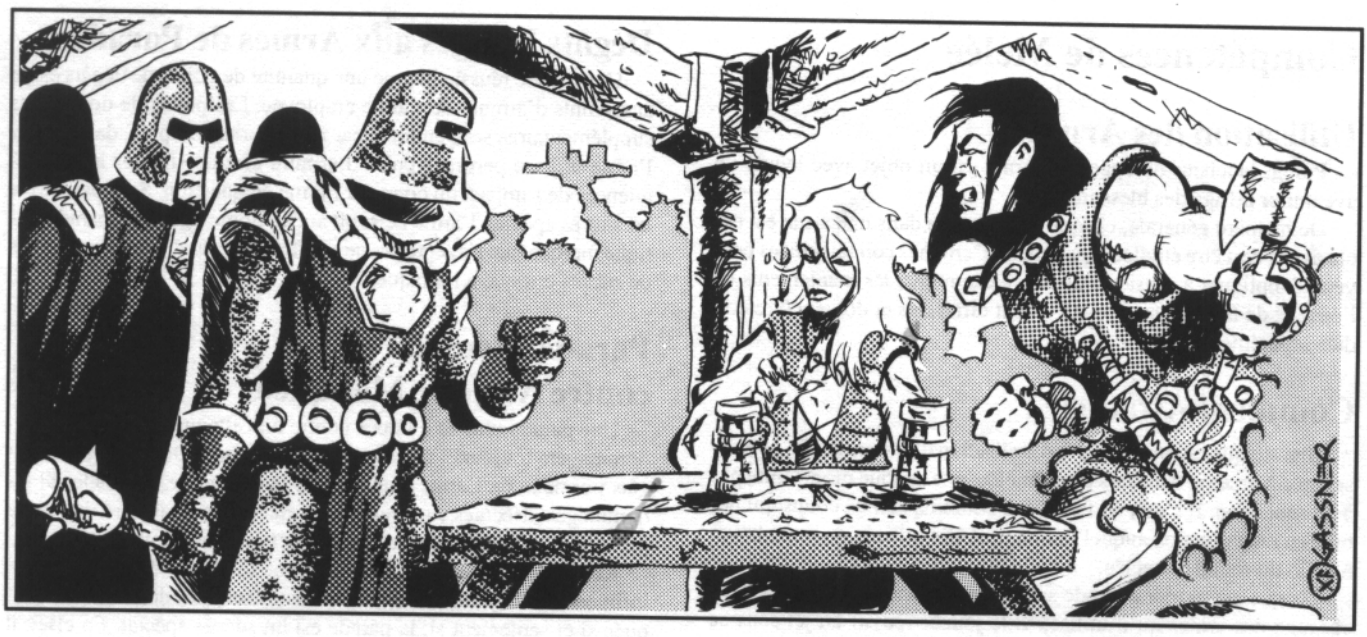
Mouvement : un être humain peut normalement se déplacer de 3 mètres par rang d'action. Le nombre de rang utilisé pour le déplacement devra être ajouté aux rangs d'action de l'action entreprise une fois le mouvement achevé dans le round de mêlée.

Surprise : un aventurier, ou tout autre personnage surpris, devra additionner 3 à son rang d'action s'il tente de réagir dans le round au cours duquel il a été surpris. Un aventurier peut être surpris par l'arrivée inattendue d'un ennemi, une bousculade, un coup dans le dos alors qu'il aide un compagnon à se relever, etc... Seul le maître de jeu peut décider si une situation relève ou non de la surprise.

Magie : pour chaque point utilisé en Magie de l'Esprit ou en Sorcellerie, on rajoutera un rang d'action pour déterminer à quel moment dans le round de mêlée le sort sera lancé. Le même procédé est utilisé avec les sorts de Magie Divine pour lesquels la puissance en points de magie peut être choisie lorsqu'ils sont lancés. Si l'aventurier décide de lancer un second sort dans le même round de mêlée que le premier, il devra attendre 3 rangs d'action entre les deux.

Préparation d'une Arme : changer d'arme ou d'ustensile nécessite 3 rangs d'action. On considère que l'objet tenu en main est lâché et que le second est facilement accessible. Rengainer une épée au fourreau pour sortir une hache coûte deux fois 3 rangs d'action ; par contre lâcher une épée pour sortir sa hache ne coûtera que trois rangs d'action. Mises à part certaines situations très particulières, un objet que l'on laisse tomber à terre ne se brise pas et ne subit aucun dommage.

Préparation de Deux Objets : (par exemple dégainer une épée et libérer un bouclier) la tentative est divisée en deux actions bien distinctes et coûte 6 rangs d'action. Il faudra toujours tenir compte des circonstances (l'aventurier a les mains libres) et les objets sont facilement accessibles (comme une épée et une dague). Un bouclier attaché dans le dos n'est pas très accessible et il faudra 6 rangs d'action pour le détacher et le manipuler. D'autres rangs d'action peuvent également s'avérer nécessaires pour détacher des armes



supplémentaires. De même, prendre une flèche et l'insérer à son arc forme une seule action. Par contre sortir un arc déjà tendu puis prendre une flèche sont deux actions distinctes. Tendre un arc nécessite un round de mêlée complet.

Modifier ses Intentions : Le maître de jeu et les joueurs peuvent changer leurs intentions de départ. Cependant, toute action supplémentaire ou différente de celles indiquées au cours de la phase d'intention coûtera 3 rangs d'action supplémentaires. Par exemple, un aventurier attend, arme et bouclier aux poings, lorsqu'au rang d'action 4 un évènement imprévu l'oblige à courir vers la porte la plus proche. 3 rangs d'action plus son modificateur de DEX lui seront nécessaires avant de pouvoir entamer son déplacement.

Limites aux Rangs d'Action

Aucune action ou combinaison de combat ne pourra être effectuée dans un round de mêlée si le total des rangs d'action nécessaire est supérieur à 10. Les actions de combat ne se reportent pas d'un round à l'autre. Si un aventurier ne réagit pas à son rang d'action, il sera resté passif durant cet instant. Un aventurier ne peut pas garder en réserve des rangs d'action pour une utilisation future. Par contre, il pourra sciemment retarder l'exécution d'une action dans le même round de combat. Seuls les sorts nécessitant une quantité importante de points de magie pourront débuter dans un round de mêlée et se poursuivre au cours du round suivant, et ce même en situation de combat. La plupart des compétences décrites au chapitre correspondant nécessitent plus d'un round de mêlée pour être accomplies.

Activités Multiples

Tant qu'il lui reste des rangs d'action disponibles dans un round de mêlée, un aventurier peut entreprendre des activités. Avec l'accord du maître de jeu, un personnage peut combiner des actions entre elles comme se déplacer tout en préparant une arme. En ce cas, il faudra que ses mouvements ne soient pas trop contraignants. Par exemple, un aventurier désire courir 9 mètres et frapper son adversaire avec une hache. Comme une hache est souvent portée à la ceinture, le personnage pourra combiner la préparation d'une arme (3 rangs d'action) à un déplacement de 9 mètres (3 rangs d'action). Le maître de jeu peut demander un jet sous la DEX ou sous une compétence appropriée comme condition préalable à l'accomplissement de l'action.

La Saga de Cormac

Cormac et sa nouvelle amie Signy sont assis dans une taverne en train de déguster une bonne bière. Six gardes entrent précipitamment, pointent leur doigt vers Signy et la chargent, masses légères à la main. La lance de Cormac, hors d'atteinte, est posée contre le mur. Il se lève alors et s'empare de sa hachette qui pend à sa ceinture.

Le maître de jeu décide que ces deux actions nécessitent 3 rangs d'action pour être accomplies. La parade ne tient pas compte des rangs d'action, il est donc en mesure de se défendre au rang d'action 3. Son modificateur de mêlée est de 5 et la hachette a un rang d'action de 2. Il peut donc frapper au rang d'action 10 (3+5+2). Les gardes ont chacun un modificateur de mêlée de 5. Le modificateur de la masse légère est de 2 et ils devront parcourir une distance de 6 mètres ce qui nécessite 2 rangs d'action. Ils attaqueront donc au rang 9 au cours du round de mêlée.

Cormac tient sa hachette en main. Il réussit à parer l'un des coups. Malheureusement, les trois hommes se jettent sur lui et Cormac s'effondre un point de vie en moins dans la tête. Les gardes entrainent Cormac et Signy qui a été désarmée. Elle a néanmoins l'autorisation d'aider son ami à l'aide d'un sort de Soins (voir Magie de l'Esprit dans le Livre de Magie).

Généralement, les rangs d'actions dus au mouvement et les rangs d'action dus au combat ne peuvent pas être simultanés. Pour les exceptions, reportez-vous au paragraphe Actions Spéciales de ce chapitre.

Activités de Mêlée

Un aventurier est normalement limité à une attaque et à une parade par round de mêlée. Une esquive peut être substituée à l'une d'entre elles. Tant qu'il reste suffisamment de rangs d'action dans le round de mêlée, un sort peut être jeté avant, après ou à la place d'une parade, d'une attaque ou d'une esquive. Un aventurier devra dépenser 3 rangs d'action pour passer du combat à tout autre type d'action au cours d'un round de mêlée et vice-versa.

Si lors d'un combat un aventurier tente d'exécuter une manoeuvre importante n'ayant aucun rapport avec les armes (se relever, grimper à un mur, sauter sur une table etc...) il ne pourra ni attaquer, ni parer, ni esquiver, ni jeter de sort au cours des rangs d'action nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Par exemple, Tostig est blessé au rang d'action 4. Son joueur déclare immédiatement que son personnage va modifier l'action initialement prévue (ce qui lui coûte 3 rangs) et qu'il va lancer un sort de Soins 4. Le sort nécessite 7 rangs d'action pour être jeté (le modificateur de DEX au rang d'action de Tostig plus 1 par point de magie utilisé). Le sort prendra effet au rang d'action 1 du round de mêlée suivant. Pendant ce temps, Tostig ne pourra ni parer, ni attaquer, ni esquiver.

Compétences de Mêlée

Utilisation des Armes

Poing, faucheur ou épée, une arme est un objet avec lequel un aventurier inflige des blessures.

De manière générale, chaque compétence dans une arme est exclusive et doit être étudiée séparément. Certaines connaissances peuvent s'appliquer à plusieurs armes. Néanmoins, les maniements de l'épée et de la lance sont relativement différents et doivent être étudiés séparément.

Comment Attaquer ?

Une attaque est une tentative d'utilisation d'une arme afin de blesser un adversaire. Au cours d'une mêlée, une attaque ne se limite pas à un seul coup. Il s'agit en fait d'une combinaison de coups qui débute au rang d'action auquel l'arme peut être utilisée pour s'achever à la fin du round de mêlée.

Chaque aventurier possède ses propres chances de toucher avec chacune des armes qu'il utilise. Si le joueur réussit un jet sous sa compétence à l'attaque, l'aventurier parvient à toucher son adversaire. Chaque combat est considéré comme une situation de stress, le personnage obtiendra donc une croix d'expérience dans cette arme si son attaque a porté.

Les dégâts infligés à la suite de l'utilisation réussie d'une arme, dépendent du type de l'arme utilisée et de l'armure de l'adversaire. Celle-ci pourra en effet absorber une partie ou l'ensemble des dommages effectués.

Les attaques sont effectuées au rang d'action de l'aventurier comme décrit dans le paragraphe précédent.

Placer ses Coups

Si un joueur désire que son aventurier délivre un coup dans une localisation bien précise, il doit l'indiquer pendant la phase de déclaration des intentions. Il devra attendre la fin du rang d'action 10 et effectuer un jet sous la moitié de ses chances normales de toucher, plus ses modificateurs. Si l'attaque réussit, le coup est placé à l'endroit désiré. Cette règle permet de simuler le fait qu'il faut en général attendre une ouverture dans la garde de son adversaire, ce qui n'arrive pas forcément.

Comment Parer ?

Si l'arme est utilisée pour parer (voir la liste des armes), on ne pourra s'en servir à cette fin qu'une seule fois. Si l'aventurier possède deux armes avec lesquelles il peut parer, il lui sera possible de détourner un coup avec chacune d'entre elles. On ne peut pas attaquer avec une arme si on l'utilise pour parer un coup. Seules les armes à deux mains permettent d'effectuer à la fois une attaque et une parade.

Un aventurier peut tenter de parer une attaque à n'importe quel rang d'action, du moment que son arme de parade est prête. Si le joueur réussit à effectuer un jet sous sa compétence en parade, l'attaque sera partiellement ou complètement bloquée (à moins que l'arme en question ne casse mais ceci est une autre histoire). Le jet de parade devra être effectué, que l'attaque porte ou non. En effet, certaines parades réussies peuvent affecter une arme utilisée lors d'une attaque manquée.

La parade d'un aventurier peut être influencée par son modificateur d'Agilité. Comme toutes les compétences liées à l'agilité, la faculté de parer un coup dépend de la FOR, d'une petite TAI et de la DEX. Une fois qu'un aventurier sait parer, il le fait inconsciemment. Le modificateur d'Agilité affectera toutes les parades effectuées, quel que soit l'objet utilisé.

Comme pour l'attaque, un aventurier devra apprendre à parer avec chacune de ses armes et progressera séparément dans chacune d'entre elles.

Dégâts Infligés aux Armes de Parade

Une parade réussie bloque une quantité de points de dégâts égale aux points d'armure de l'arme employée. Les points de dommages supplémentaires sont endurés par l'aventurier. De plus, dans ce cas l'arme utilisée perdra 1 point d'armure afin de simuler les conséquences de l'impact du coup sur l'arme en question. Si la parade est un succès spécial, l'arme ne subit aucun dommage. Une parade critique indique que l'aventurier ne souffre d'aucun dégât même en cas de succès critique à l'attaque.

Parade Réussie contre Attaque Manquée

Une parade réussie à l'épée contre une attaque infructueuse, endommagera toujours l'arme qui a porté le coup. On infligera les dégâts normaux de l'arme quelque soit la qualité de la parade. Si les dommages effectués sont supérieurs aux points d'armure de l'arme parée, les dégâts restants seront retranchés à ces derniers.

Réussir une parade avec une hache ou tout objet de type similaire infligera des dégâts normaux à l'arme utilisée lors de l'attaque manquée si et seulement si, la parade est un succès spécial. En effet, il faut être particulièrement doué pour endommager une arme à l'aide d'une hache en parade.

Comment Esquiver ?

L'esquive est une compétence d'Agilité qui est également décrite au chapitre Compétences. On peut tenter une esquive plutôt que de parer ou d'attaquer. Si un aventurier possède des compétences supérieures à 100 % dans une arme, il pourra normalement effectuer deux attaques ou deux parades dans le même round de mêlée, suivant la compétence supérieure à 100 %. Un tel aventurier perdra toutes ses attaques ou toutes ses parades, s'il choisit d'esquiver un coup.

Au cours d'un round de mêlée, l'esquive sera efficace contre toutes les attaques provenant d'une seule et même source, il faudra néanmoins réussir un jet pour chaque attaque. Si la compétence Esquiver est supérieure à 100 %, on pourra la diviser pour faire face aux attaques de deux sources différentes. Chacune des parties devra être au moins égale à 50 %. Par exemple, un aventurier qui possède une compétence Esquiver de 108 % pourra tenter d'esquiver deux sources d'attaque à 54 %.

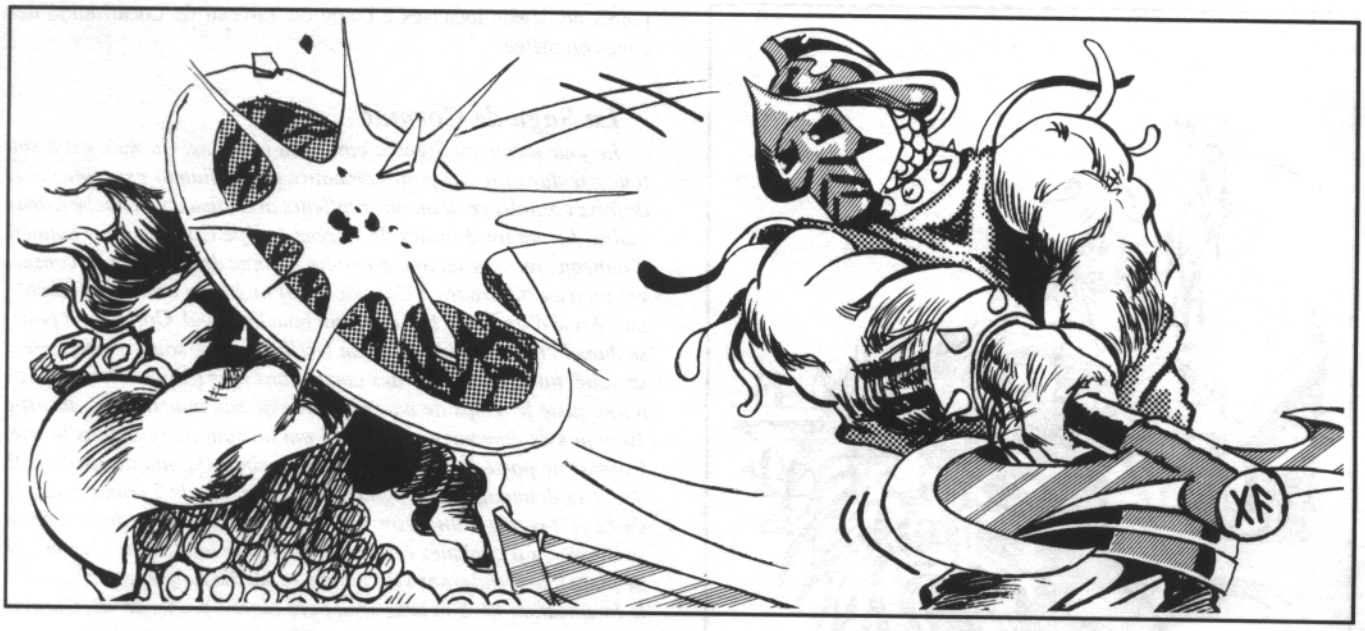
Un jet d'esquive réussi contre une attaque normale permet d'éviter le coup. Une réussite spéciale est nécessaire pour esquiver un coup spécial et une réussite critique est nécessaire pour esquiver une attaque critique. Si le défenseur effectue un échec absolu sur son esquive, l'attaquant touche automatiquement, auquel cas une attaque manquée sera considérée comme réussie.

La compétence Esquiver est très appréciée par les duellistes qui n'ont besoin que d'un pourpoint de soie, d'un pantalon en lin et d'une fine lame pour neutraliser n'importe quel ennemi. Des objets ou des habits encombrants diminueront l'esquive d'un personnage. Si l'aventurier est libre de ses mouvements, il pourra pleinement utiliser sa compétence Esquiver. Celle-ci sera diminuée de 1 % par point d'ENC.

Si l'esquive est utilisée avec une parade, l'aventurier pourra parer l'attaque d'un adversaire et esquiver le second, parer et esquiver le même attaquant ou parer et esquiver la même attaque. Dans ce cas, effectuez d'abord le jet en Esquiver. Si celui-ci est raté, tentez alors une parade. S'il le désire, le joueur peut modifier l'ordre des choses.

La Saga de Cormac

Un potentat local est furieux contre Signy qui lui préfère la compagnie de Cormac. L'immonde individu a donc fait jeter Signy aux arènes, ne lui laissant que sa tunique et une dague. La foule de dégénérés hurle de joie lorsqu'un lion, visiblement en quête de déjeuner, pénètre dans l'enceinte. Parer l'attaque d'un lion à l'aide d'une simple dague frise l'inconscience pure et simple. Par chance, Signy possède une compétence en Esquiver de 104 %. Le lion peut atta-



quer deux fois et Signy réussit miraculeusement à esquiver par deux fois. Le maître de jeu n'ayant pas obtenu de succès spécial ou critique, Signy s'en sort indemne. Elle plonge alors sur le lion et lui plante sa dague dans le corps. Elle lui inflige 4 points de dégâts ce qui ne fait qu'exciter davantage le gros chat.

Le potentat, fatigué de voir Signy esquiver sa colère, lâche après quelques rounds, un second lion dans l'arène. Si Signy décide d'esquiver les deux lions, elle n'aura que 52 % de chance de réussite pour chacun. Contre toute attente, Signy réussit à infliger un coup critique au premier lion et lui inflige 13 points de dégâts supplémentaires. Voilà qui force n'importe qui, même un lion affamé, à réfléchir à deux fois avant d'agir. La foule émerveillée par le combat livré par Signy, convainc le potentat de l'épargner afin de la garder pour des jeux futurs.

Résultat d'un Combat

Dégâts

Un toucher réussi à l'aide d'une arme permet à l'attaquant d'infliger des dommages au défenseur. Le chapitre relatif au Système de Jeu nous a présenté la façon dont les dégâts sont déterminés et quelles sont leurs conséquences sur la victime.

En bref, chaque arme effectue un certain nombre de points de dégâts déterminé par un jet de dés. Par exemple, une épée large effectue 1D8 + 1 points de dégâts, ce qui signifie que le joueur devra lancer 1D8 puis rajouter 1 au résultat pour déterminer les dégâts occasionnés. Les armures et certains sorts de magie diminueront le nombre des points de dégâts infligés. Une arme peut fort bien toucher un adversaire sans lui occasionner de blessure si l'armure de celui-ci absorbe tous les points de dégâts.

Résumé des Relations entre Points de Vie et Armures

Il existe deux types de relations entre l'armure et les points de vie comme décrit ci-dessous.

Armure et Points de Vie Distincts : le meilleur exemple illustrant ce cas reste l'aventurier et son armure, mais il peut également s'agir de l'armure et des points de vie d'un objet, comme un mur ou une arme que l'on frappe de manière à les endommager. Si les dégâts effectués dépassent les points de protection de l'armure, les dommages supplémentaires réduisent le total de points de vie de l'aventurier ou de l'objet, ainsi que ceux de la localisation affectée.

Armure et Points de Vie d'un Objet utilisé en Parade : pour la majorité des objets, points de vie et points d'armure sont confondus. Si l'objet est utilisé pour parer un coup, il perdra un point de vie/ d'armure si les dégâts infligés sont supérieurs à ses points de vie/ d'armure, et ce quelle que soit la violence du coup. Les points de dégâts restants seront infligés à l'objet ou à l'aventurier originellement attaqué. Les points d'armure/ de vie d'un objet sont généralement regroupés sous le terme "points d'armure".

Retenir son Coup

Il est toujours possible de retenir son coup. Au cours de la phase de déclaration des intentions, le joueur devra spécifier que son personnage retient son coup afin d'effectuer moins de dégâts. Son modificateur aux dégâts sera alors diminué ou éliminé et il pourra également lancer un dé plus petit pour déterminer les dommages de l'arme s'il le désire. Ainsi un personnage qui possède un modificateur aux dégâts de + 1D4 et une épée effectuant 1D8 + 1 points de dommages déclare qu'il retient son coup. Il peut alors ne pas tenir compte de son modificateur aux dégâts et n'infliger qu'1D4 + 1 (ou 1D6 +1 ou 1D3 + 1 ou 1D2 +1) pour déterminer les dommages de son épée.

Le Recul

Une arme n'effectue pas que de simples dégâts. Un coup porté avec suffisamment de puissance peut très bien renverser un adversaire.

C'est ce que l'on appelle le Recul. Utilisé avec une tactique appropriée, un recul peut poser davantage de problèmes à une victime que les simples dommages.

La distance de recul dépend du nombre total de dommages effectués au personnage sans tenir compte des protections fournies par une armure ou la magie. Par contre, on retirera à ce chiffre la TAI du personnage affecté. Si la TAI est supérieure aux dommages effectués, il n'y a aucun recul. Dans le cas contraire, l'adversaire reculera d'un mètre par fraction de 5 points de dégâts supérieurs à la TAI. De plus, l'aventurier devra réussir un jet sous 5 x DEX sous peine de tomber. Si l'aventurier est à cheval, il devra effectuer un jet sous Equitation. Si celui-ci est réussi, la TAI de sa monture sera additionnée à la sienne. En cas d'échec, le maître de jeu peut diminuer le multiplicateur sous la DEX afin de refléter la nature du terrain comme une pente ou les blessures de l'aventurier . On ne tiendra compte que de la TAI du cavalier qui pourra tomber de sa monture. N'ou-



bliez pas que chaque point de fatigue négatif retire 1 % aux jets de compétence, y compris les jets de caractéristique. Un attaquant peut spécifier que son coup provient directement d'au dessus de sa victime afin de la projeter au sol. En ce cas, le personnage touché ne recule pas mais, pour rester debout, il devra réussir un jet sous un multiple de sa DEX diminué de 1 % par point de dégâts supérieur à sa TAI.

Encaisser un Recul

Un aventurier peut tenter de résister à un recul. Pour ce faire, l'aventurier devra préciser avant l'attaque de son adversaire, qu'il va tenter d'encaisser. En ce cas, le personnage ne pourra pas se déplacer ou esquiver au cours du round de mêlée. Par contre, il lui est toujours possible de parer un coup. Il devra également additionner trois rangs d'action supplémentaires à toutes les autres activités qu'il désirera accomplir. Si le personnage encaisse, les dégâts effectués devront être supérieurs à la somme FOR + TAI pour entrainer un recul.

Recul dans de Petits Objets ou des Personnes

Si un aventurier est repoussé et percute un objet de taille humaine ou un autre être vivant, il devra réussir un second jet sous 5 x DEX pour ne pas être renversé. S'il s'agit d'une personne, celle-ci devra également effectuer un jet sous 5 x DEX pour ne pas tomber. Un objet peut se renverser ou non suivant la décision du maître de jeu.

Si un aventurier est projeté sur une distance supérieure ou égale à 3 mètres et percute un objet ou une personne, tous deux endureront 1D6 points de dégâts par tranche de 5 mètres parcourus. Utilisez le Tableau de Localisation des Coups en Mêlée pour déterminer la zone touchée.

Recul dans des Objets Solidement Ancrés

Si l'aventurier percute un objet solidement ancré comme un mur, un tronc d'arbre ou un rocher, il endurera par mètre parcouru 1D6 points de dégâts localisés à l'aide du Tableau de Localisation des coups en mêlée.

La Saga de Cormac

Le jour même où Signy a combattu les lions, Cormac est à son tour jeté dans l'arène pour combattre un gladiateur expérimenté et de forte corpulence. Il manie d'ailleurs avec aisance la hache à deux mains. Le maître d'armes de l'arène équipe Cormac d'un haubert d'anneaux recouvrant une grossière tunique de cuir. Afin de conserver un aspect barbare à Cormac, il lui laisse les bras et les jambes nus. Armé d'une épée large et d'un bouclier rond, Cormac est poussé dans l'enceinte ensablée. Son terrifiant adversaire se précipite à sa suite, lui administrant des coups dans tous les sens. Notre héros a tout juste le temps de parer à l'aide de son bouclier qui absorbe 10 points de dommages sur les 14 qui lui sont infligés dans la tête. Cormac ne porte pas de casque et il tombe à 0 point de vie dans la tête. Ces dommages sont également supérieurs de 2 points à sa TAI de 12 et il recule d'un mètre. Comme le mur de pierre de l'arène ne se trouve qu'à quelques centimètres derrière lui, Cormac le percute de plein fouet, endurant 1D6 points de dégâts supplémentaires dans la localisation 14. Son bras droit perd alors 3 points de vie. Cormac s'écroule par terre inconscient et définitivement neutralisé.

Les Limites du Recul

De nombreuses armes naturelles comme les griffes ou les morsures n'entraineront pas de recul. En effet, ces armes servent essentiellement à agripper une victime pour la déchiqueter.

Le Recul Intentionnel

Jusqu'à présent, le recul a été considéré comme l'effet secondaire d'un coup asséné. Néanmoins, un aventurier peut vouloir faire reculer un adversaire sans lui infliger volontairement de blessures (par exemple, en le poussant ou en le bousculant). De même, les grands carnivores comme les loups ou les tigres essayeront de projeter leur victime au sol afin d'atteindre plus facilement des parties vitales. Les grands herbivores, eux pourront renverser leur victime pour la piétiner. Il faut toujours déclarer un recul intentionnel au début d'un round de mêlée, même s'il n'est pas effectué. Par exemple, un joueur pourra dire "Nikolos combattra le Troll si celui-ci l'attaque. Par contre, s'il se jette sur Cormac, Nikolos tentera de le faire reculer". L'aventurier devra alors se diriger vers sa cible sans l'attaquer mais il pourra toujours esquiver et parer.

L'aventurier pratiquant un recul frappera à son rang d'action normal pour une attaque aux poings. On opposera sur le Tableau de Résistance la FOR + TAI de l'aventurier à la FOR + TAI de la cible. Si le jet est réussi, la FOR + TAI de l'attaquant seront considérées comme les dommages infligés par une arme et le recul sera déterminé en conséquence. N'oubliez pas alors de retrancher la TAI de la victime. Si le jet sur le Tableau de Résistance est un succès spécial, on ne tiendra aucun compte de la TAI. S'il s'agit d'un succès critique, la victime laissera tomber toutes les armes qu'elle tient dans ses mains, à l'exception des armes attachées.

Si la tentative est ratée, l'attaquant devra effectuer un jet sous 5 x DEX ou tomber à terre. S'il ne tombe pas, il percutera sa victime et subira lui même l'effet du recul. La TAI et la FOR de la cible seront considérées comme des dégâts auxquels on retranchera la TAI de l'aventurier. Un échec absolu entraine les mêmes pénalités qu'un échec absolu avec une arme naturelle, augmentées des effets d'un recul manqué.

Les Modificateurs au Recul Intentionnel

Les modificateurs aux pourcentages d'attaque indiqués au paragraphe Règles Spéciales seront appliqués au jet sur le Tableau de Résistance en cas de recul intentionnel. Si la victime est surprise, elle ne bénéficiera d'aucun jet de DEX pour résister à la tentative.

Si un attaquant tente un recul intentionnel en le combinant à une "attaque en course" (voir paragraphe Règles Spéciales dans ce chapitre), il pourra additionner 1 point à son total FOR + TAI pour chaque rang d'action qu'il passera à courir en ligne droite, avant de toucher sa cible.

Etourdir et Maîtriser un Adversaire

Un aventurier peut désirer maîtriser un adversaire plutôt que de le tuer. Il existe deux moyens d'y parvenir.

Un opposant peut être immobilisé en utilisant les règles d'empoignade décrites au paragraphe des Armes de ce chapitre.

Un aventurier peut également utiliser une arme pour étourdir son adversaire. Dans ce cas, le joueur devra préciser qu'il utilise le plat ou la poignée de son arme et attendre le rang d'action 10 du round de mêlée (voir ci-dessus). La partie frappée sera la tête et on retirera aux dommages les points d'armure de cette localisation. On devra alors effectuer un jet sur le Tableau de Résistance en opposant aux dégâts restants les points de vie de la tête. Si le jet est réussi, la victime est étourdie et tombe inconsciente. A la fin de chaque round de mêlée suivant, le personnage pourra effectuer un jet sous 1 x CON pour reprendre conscience.

Progression des Compétences aux Armes

Comme pour les autres compétences, un aventurier peut augmenter ses pourcentages d'attaque et de parade par expérience.

Sur le Tableau des Armes de Mêlée, les armes sont divisées en différentes catégories comme la "dague" ou le "maillet". Ces catégories ont une TAI variable. A l'intérieur de ces catégories, si un aventurier progresse dans une arme, il acquiera du même coup une expérience similaire pour toutes les autres armes de la catégorie. Par exemple, si le personnage augmente de 3 % sa compétence au javelot, il gagnera également 3 % à la grande lance, au pilum et à la lance courte.

Si l'aventurier doit ramasser précipitamment l'une de ses autres armes pour s'en servir immédiatement, le maître de jeu peut décider qu'il lui faudra quelques minutes pour s'habituer à l'arme qu'il va utiliser et qu'il ne pourra administrer que quelques coups à pourcentage réduit. Une arme utilisée avec la mauvaise main (généralement la gauche) débute avec une compétence de 05 %.

A l'exception des armes d'une même catégorie, gagner de l'expérience dans le maniement d'une arme n'a aucune conséquence sur la maîtrise d'une autre. De même, utiliser une arme de la main droite ne permet pas de gagner de l'expérience dans le maniement avec la main gauche et inversement.

De plus, si la plupart des armes peuvent être utilisées en attaque et en parade, ces deux compétences sont distinctes et progressent séparément. Gagner de l'expérience en attaque à l'épée large n'entraîne aucun progrès dans la parade à cette arme. Un aventurier peut parfaitement posséder 67 % à l'attaque et 43 % à la parade avec l'épée à deux mains tout simplement parce que ses jets d'expérience n'ont pas été les mêmes.

Progression dans le Maniement des Armes par Entraînement ou Etude

Les compétences à l'attaque et à la parade peuvent également progresser par entraînement ou par étude. Toutefois, pour l'entrainement au maniement des armes de mêlée, l'attaque et la parade dans une arme particulière sont développées en même temps et progressent de la même façon pour un tarif calculé à partir de la compétence qui possède le coût horaire le plus élevé.

Un aventurier peut être entrainé à l'attaque/parade avec une arme à deux mains ou avec une arme à une main utilisée en solitaire (comme la rapière). Pour les armes généralement utilisées avec une arme de parade (comme un bouclier), l'aventurier pourra apprendre à attaquer avec son arme d'attaque ou à parer avec son arme de parade. Pour une question de temps et de prix, il ne pourra pas s'entraîner simultanément dans les deux compétences au cours de la même leçon. Il pourra bien sûr s'entraîner dans les deux compétences en suivant deux cours distincts. Toutefois, les 50 heures d'entrainement par semaine ne devront jamais être dépassées.

Si un aventurier choisi de manier une arme avec les deux mains, il devra s'entraîner séparément au maniement de l'arme avec chacune de ses mains. Le joueur ne devra pas oublier de l'indiquer sur sa feuille de personnage.

La Saga de Cormac

Leurs vies momentanément épargnées, Signy et Cormac sont envoyés à l'école des gladiateurs. On apprend à Signy l'attaque et la parade à l'épée courte (il serait dommage de cacher ce charmant minois par un bouclier). Au bout de 6 périodes d'entraînement, elle gagne 13 % à l'attaque (résultats aux dés de 2, -1, 3, 4, 4, 1) et 16 % à la parade (résultats aux dés de 3, 2, 0, 3, 4, 4). Cormac, lui, est entraîné au maniement de la hache à 1 main et du bouclier moyen. Pendant la même période, il gagne 9 % à l'attaque avec la hache à 1 main (résultats aux dés de 1, -1, 2, 0, 4, 3) et 8 % à la parade au bouclier moyen (résultats aux dés de 2, -1, 0, 0, 3, 4)... Cormac manque décidément d'inspiration. Nos aventuriers apprennent à satisfaire la foule et on les entraîne à survivre dans l'arène. Tous deux n'ont qu'une idée en tête, s'échapper de l'école à la première occasion.

Règles spéciales

Un combat peut se dérouler en de nombreux endroits différents et dans des conditions particulières. Ce paragraphe détaille les différentes situations possibles et leurs conséquences sur un combat.

Le Combat Monté

Le combat à dos d'animal ressemble beaucoup au combat à pied. La différence la plus importante se situe au niveau des coûts en rangs d'action lors des déplacements. En effet, un personnage chevauchant une monture n'a pas à dépenser de rangs d'action pour se déplacer (sa monture s'en charge). Il existe toutefois quelques différences notables à apporter à la résolution des combats.

Localisations Spéciales

Dans le combat monté, la localisation des coups est influencée par la différence de hauteur.

Localisations sur des Hommes à Pied

Un cavalier muni d'une arme à une main et attaquant une personne à pied, ne la touchera que dans la partie supérieure du corps. On utilisera le Tableau de Localisation en Mêlée. Toutefois, on lancera 1D10 + 10 pour déterminer la localisation du coup.

Localisations sur des Créatures ou des Hommes Montés

Un homme à pied muni d'une arme à une main et attaquant un cavalier utilisera le Tableau de Localisation en Mêlée. S'il attaque de côté, un résultat indiquant une localisation située à l'opposé signifiera que la monture a été touchée et le cavalier épargné. Le coup atteindra l'arrière train ou le poitrail suivant la position de l'animal. Un résultat de 19 signifiera que le cavalier a été touché dans le bras situé du côté de l'attaquant et non dans la tête.

La Saga de Cormac

Churchak, un vieil ami de Cormac, et son nouveau compagnon de route Nikolos aident Cormac et Signy à s'échapper de l'école des gladiateurs. Alors qu'ils atteignent la sortie, ils sont surpris par un homme à cheval.

Lorsque Cormac se jette en avant, le cavalier lui assène un coup violent. D'après le Tableau de Localisation, Cormac est touché à la jambe. Toutefois, son attaquant est monté, le 4 qu'il a tiré se transforme en 4 + 10 = 14. Cormac est donc touché au bras droit. Fort heureusement, notre héros réussit à parer le coup alors que Churchak tire une flèche dans la poitrine sans protection du garde. Celui-ci est définitivement mis hors de combat.

Limitations aux Armes dans le Combat Monté

Un aventurier monté ne pourra pas manier son arme à un pourcentage supérieur à celui qu'il possède en Equitation. Par exemple, si Cormac manie l'épée à 85 % et que sa compétence Equitation est égale à 40 %, sa compétence à l'épée sera seulement égale à 40 % s'il monte un animal.

La Saga de Cormac

Les quatre amis décident que Churchak montera le cheval du garde car il a prouvé depuis bien longtemps sa maîtrise de l'Equitation.

Les Armes Interdites pour le Combat Monté

On ne peut utiliser aucune arme de taille à deux mains (épée longue, hallebarde) une fois monté.

Arme Spéciale : la Grande Lance

La Grande Lance ressemble à une pique pouvant être utilisée à une main une fois bloquée sous le bras du cavalier.

Elle doit être utilisée à deux mains une fois le cavalier à terre. Le rang d'action d'une grande lance est en général égal à 0, augmenté du nombre de rangs d'action nécessaire à la monture pour atteindre la cible. La DEX et la TAI du porteur n'ont aucun effet sur l'utilisation de la lance. Si une autre arme, comme la lance à une ou à deux mains est utilisée comme une Grande Lance, c'est le rang d'action de l'arme utilisée qui servira à déterminer l'instant de l'attaque.

Un lancier ne peut pas esquiver et utiliser en même temps sa lance pour attaquer. Par contre, il peut esquiver et parer avec son bouclier, en ignorant sa lance.

A la différence des autres armes, une Grande Lance utilisée en charge tient compte du modificateur aux dégâts de la monture et non de celui du cavalier. Par exemple, une charge à la lance effectuée sur le dos d'un cheval possédant un modificateur aux dégâts de 3D6, augmente de 3D6 les dommages infligés par la grande lance. Pour utiliser le bonus de charge, la monture doit être au trot ou au galop pendant un round de mêlée complet. Dans le cas contraire, c'est le modificateur aux dégâts de l'utilisateur qui sera utilisé.

La Saga de Cormac

Churchak prête son arc à Signy, qui ne possède qu'une épée, puis part en éclaireur. Voyant deux gardes armés de piques s'approcher, il se couche sur sa monture et charge à la lance courte. Son cheval a suffisamment de distance en rangs d'action pour arriver à pleine vitesse sur sa cible.

La monture de Churchak heurte de plein fouet l'un des gardes au rang d'action 7, lui occasionnant 1D8 + 1 points de dégâts avec la lance courte augmentés du modificateur aux dommages de la monture de 3D6.

Opposer une Lance à une Charge

Le modificateur aux dégâts de l'animal en train de charger peut se retourner contre lui. Les lances longues, entre autres, peuvent être plantées et calées dans le sol afin de briser la charge d'un animal. Si ce dernier est touché, les dommages de l'arme seront ajoutés au modificateur aux dégâts de l'animal. Le rang d'attaque à l'arme sera égal à 0, auquel on ajoutera les rangs d'action utilisés par l'animal pour son déplacement. Un lancier ne peut ni esquiver, ni parer s'il plante son arme en terre.

Une pique frappe toujours avant une grande lance. Cette dernière conserve néanmoins l'avantage sur toutes les autres armes de ce type.

La Saga de Cormac

Le second garde bat en retraite et plante sa pique dans le sol lorsque Churchak charge. Au rang d'action 8 du même round, il touche le cheval de Churchak au poitrail avec sa pique. Le cheval endure les 1D10 +1 points de dommages de la pique auxquels on rajoute 3D6 du fait de son modificateur aux dégâts. L'animal s'écroule, les yeux injectés de sang, en poussant un hénissement déchirant. Toutefois, Churchak réussit à sauter à terre avant que l'animal ne l'écrase sous son poids. Pendant ce temps, ses amis sont arrivés et Nikolos a préparé un sort de magie qui met hors d'état de nuire le second garde.

Restrictions Imposées aux Grands Boucliers

Un aventurier monté ne peut pas utiliser un bouclier vicking, un grand bouclier ou un pavoi pour protéger les deux côtés de sa monture. Ces boucliers protègent un côté du personnage mais ne pourront pas être ramenés du côté ou le cavalier tient son arme. En effet, ils sont beaucoup trop grands pour être facilement déplacés d'un côté vers l'autre.



Environnements Défavorables

Si les aventuriers préfèrent souvent combattre en plein air sous un soleil éclatant, le destin en décide fréquement autrement. Les guerriers doivent souvent attaquer et parer dans des situations qui ont une influence sur leurs compétences aux armes, et donc sur leurs chances de survie. Les paragraphes suivants traitent de ces situations particulières.

L'Obscurité

On distingue deux types d'obscurité :

L'obscurité totale d'une cave profonde et celle de la nuit plus claire mais trompeuse. Le maître de jeu peut également décider que la nuit est d'un noir d'encre ou qu'elle est éclairée par la lune. En ce cas, il faudra ajuster ces règles en fonction de la situation des aventuriers.

Une lanterne, une bougie ou une torche ne peuvent pas être tenues de la main servant à attaquer ou parer.

L'Obscurité Totale

En pleine obscurité, l'attaque, la parade et l'esquive d'un aventurier ayant une vue normale sont diminuées de 75 %.

Si le résultat est négatif, il possède toujours 05 % de chance d'effectuer une attaque, une parade ou une esquive.

Les possibilités d'effectuer un empale ou un succès critique sont également réduites. Dans l'obscurité la plus totale, un aventurier qui possède une compétence égale à 100 % à la lance ne possède plus que 25 % de chance de réussite. Sa chance d'effectuer un empale est égale à 5 % et sa chance d'effectuer un critique à 1 %. Il subit un échec absolu sur un jet compris entre 97 et 00.

La Nuit

Si un aventurier combat dans l'obscurité naturelle de la nuit ou dans des conditions analogues, le maître de jeu doit décider de lui-même quelles pénalités il inflige aux compétences de l'aventurier (attaque, parade ou esquive). Nous conseillons une réduction comprise entre 05 et 70 %.

S'Eclairer

Bougie : une bougie est un bâtonnet de cire doté d'une mèche centrale qui se consume. Dans RuneQuest, une bougie brûle environ deux heures en temps de jeu et éclaire sur un rayon d'environ un mètre autour d'elle. Cette lumière suffit généralement pour utiliser normalement sa compétence Chercher. Au delà de ce rayon, la lueur sera de plus en plus insuffisante. On pourra toujours utiliser sa compétence Chercher mais en retranchant 5 % à son pourcentage par mètre séparant la bougie de l'aventurier. Ces pénalités sont ajoutées à celles occasionnées par le terrain.

Une légère brise peut éteindre une bougie. Si elle tombe au sol elle s'éteindra si le maître de jeu obtient un résultat compris entre 51 et 00 sur 1D100. Ce jet devra être effectué à chaque round de mêlée jusqu'à ce que la bougie s'éteigne ou qu'un aventurier la redresse.

Torche : une torche est formée d'un bâton dont l'une des extrémités brûle. L'extrémité enflammée doit être recouverte d'une matière inflammable (en général des haillons imbibés d'huile) si l'on veut qu'elle brûle plus d'une minute en temps de jeu.

Une torche tenue à hauteur d'épaule éclaire une zone d'environ 10 mètres de diamètre à l'intérieur de laquelle on pourra utiliser sa compétence Chercher sans aucune pénalité. Si l'aventurier est couché, la torche n'éclairera plus qu'une zone de 3 mètres de diamètre. Une torche est visible à des centaines de mètres à la ronde. Les pénalités infligées à la compétence Chercher une fois à l'extérieur de la zone éclairée sont les mêmes que celles appliquées aux bougies.

Si la torche tombe au sol, elle s'éteindra si le maître de jeu obtient un résultat compris entre 96 et 00 sur 1D100. Ce jet devra être effectué à chaque round de mêlée jusqu'à ce que la torche s'éteigne ou qu'une personne la relève.

Lanterne : Une lanterne est formée d'une petite boite en céramique ou en métal équipée de réflecteurs et d'un abat jour. Elle contient une source lumineuse. On peut retenir ou diriger le rayon de lumière qui en émane. Les volets ouverts, la lampe peut éclairer une zone de 3 mètres carrés située à 10 mètres de distance. La lumière est suffisante pour lire et effectuer des jets en Chercher sans subir de pénalité. Ce rayon lumineux peut être vu à de grandes distances. Une fois à l'extérieur du rayon, la compétence Chercher est diminuée de 10 % par mètre de distance entre la limite de la zone éclairée et l'aventurier.

Si une lanterne utilise une bougie comme source de lumière, un vent violent aura 25 % de chance de l'éteindre à chaque round de mêlée, à moins qu'elle ne soit entièrement protégée par ses volets. Une lanterne brûle pendant environ une heure en temps de jeu. Une lampe à huile munie d'une mèche ne s'éteindra qu'en cas de véritable tempête. Elle brûlera environ 2 heures avant que l'huile ne soit épuisée. Les lampes à huile sont très dangereuses si on les lance.

Tableau des Lampes à Huile Lancées

Lancer D100	*Résultat*
01-30	La lumière s'éteint, la lampe est intacte.
31-70	La lampe continue à brûler et reste intacte. Effectuez un jet pour déterminer la direction du rayon lumineux.
71-75	La lampe se brise et devient inutilisable. L'huile se répand sur le sol qui devient glissant. La mèche continue à brûler avec la clarté d'une bougie.
76-85	La lampe se brise de manière irréparable. L'huile se répand sur le sol qui devient glissant. La mèche s'éteint.
86-00	La lampe se brise et l'huile enflammée est projetée aux alentours. Les flammes seront traitées comme un petit feu (voir le chapitre Le Monde).

Se Battre Sous l'Eau

Le principal problème sous l'eau, c'est de pouvoir respirer. Consultez donc les règles concernant l'asphyxie au chapitre Le Monde. Toutefois combattre sous l'eau pose d'autres problèmes.

1) Les armes de taille et les armes contondantes sont inutilisables. Les armes de jet sont également prohibées à l'exception de celles spécialement construites à cet effet (arbalète conçue comme un lance harpon).

2) Seules les armes d'estoc et les couteaux sont utilisables sous l'eau.

3) Rajoutez 3 points d'armure supplémentaires à toute personne victime de dégâts sous l'eau. Cette "armure" est également efficace contre les succès critiques. Elle simule le ralentissement qu'exerce l'eau sur toutes les activités violentes.

4) Combattre sous l'eau double la perte en points de fatigue par round de mêlée

Le Combat en Position Surélevée

Un aventurier qui se trouve dans une position une demi-fois plus élevée que celle de son adversaire possède un avantage certain. Il pourra soustraire un à son rang d'action lorsqu'il se battra et rajouter 1 à son jet de localisation contre son ennemi en contre bas. Tout jet de localisation supérieur à 20 est égal à 20. L'aventurier rajoute également 10 % à ses pourcentages en attaque et en parade. Les personnages montés bénéficient des avantages de la position surélevée.

La Saga de Cormac

Signy et Cormac attaqués par plusieurs gardes sautent tous deux sur un chariot abandonné et organisent leur résistance. Les gardes

qui tiennent davantage du milicien que du soldat, n'ont pas beaucoup de chance contre deux gladiateurs. Lorsqu'à l'aide de sa hache, Cormac défonce la tête de l'un d'entre eux (le jet de localisation du coup est égal à 18 + 1 du fait de la position surélevée ce qui nous donne 19), les autres prennent la fuite.

Combat dans des Passages Etroits

Un combattant a besoin d'environ 1 mètre autour de lui pour se battre normalement avec n'importe quelle arme de mêlée. Si sa marge de manoeuvre est plus étroite, ses compétences de combat avec des armes au rang d'action de 0 ou 1 sont réduites de moitié en cas d'attaque à la lance ou à la pique. S'il dispose de moins de cinquante centimètres, toutes ses compétences de combat avec des armes de rang d'action 2 ou plus sont réduites de moitié. S'il combat dans un lieu clos où la circulation d'air est mauvaise, on doublera sa perte normale en points de fatigue par round de mêlée.

Combat contre des Adversaires à Couvert

Si une cible est partiellement protégée par un mur, l'encadrement d'une porte, le rebord d'une fenêtre etc... tous les coups infligés dans une localisation protégée atteindront la couverture et non la cible. Reportez-vous au chapitre Le Monde pour déterminer les dégâts occasionnés à l'objet.

La Saga de Cormac

Séparé de ses amis, Nikolos renverse malencontreusement la carriole d'un boulanger et subit l'attaque au gourdin du garçon de courses furieux. A l'abri derrière la carriole renversée, Nikolos est protégé d'un méchant coup à la tête. Le maître de jeu a en effet déterminé que la carriole protège cette partie de son anatomie. A la place de Nikolos, ce sont les roues de la carriole qui sont défoncées par le coup du garçon de course. Celui-ci gémit en déclarant que le boulanger va le tuer avant d'éclater en sanglots. Nikolos hésite puis, à l'aide d'un sort reforme rapidement l'essieu et tord le bois aussi facilement qu'une branche de saule. Après deux rounds, le garçon écarquillant les yeux contemple son essieu tout neuf. Le sorcier s'éclipse pour retrouver ses amis tandis que le jeune garçon reprend son chemin et distribue son pain.

Le Combat en Trois Dimensions

Il peut arriver qu'un aventurier soit amené à voler et à combattre en même temps. A moins que l'aventurier ne soit capable de voler naturellement, il sera très handicapé par cette manière inhabituelle de combattre. Il sera d'ailleurs probablement en train de chevaucher une créature volante. Comme pour une monture terrestre, les pourcentages aux armes du personnage ne pourront pas être supérieurs à sa compétence en Equitation pour cet animal en particulier. En vol, les chances de toucher sont également modifiées par le mouvement. Il faut donc retrancher 10 % aux chances de réussite. N'oubliez pas non plus de tenir compte des modificateurs d'attaque détaillés sur le tableau ci-dessous.

La Saga de Cormac

Cormac et Signy atteignent une porte de la cité et ne trouvent qu'un seul garde. Cormac réussit à se Déplacer Silencieusement vers lui et lui assène un coup de hache. Ses chances de toucher sont déjà très élevées et les 20 % supplémentaires dus à l'effet de surprise, lui assurent le succès. Cormac réussit un toucher critique. Le garde s'écroule sans un cri et expire. Le chemin hors de Massilia est ouvert.

Tableau des Modificateurs d'Attaque

Tous les effets sont cumulatifs. Quels que soient les modificateurs négatifs appliqués, la chance de réussite ne peut être réduite en dessous de 5%.

Bonus	*Situation*
+25	La cible est impuissante
+20	La cible est renversée ou surprise par le combat.
+10	La cible est surprise au cours du combat.
+10	La cible est attaquée dans le dos ou par un côté qui n'est pas protégé par un bouclier.
+10	Attaque soigneusement préparée (un round de mêlée inactif pour ajuster le coup).
+10	Attaque menée avec un avantage de hauteur.
+05	Par 10 points de TAI au dessus de 20.

Malus	*Situation*
-75	La cible ne peut pas être vue ou détectée par aucun sens.
-20	L'attaquant a été renversé.
-10	La cible se déplace (pour les attaques avec une arme de jet)
-10	Par point de TAI en dessous de 4.
-10	L'attaquant se trouve sur un animal ou un véhicule en mouvement.

Attaques et Parades Supérieures à 100 %

Un personnage qui a réussi à atteindre 100 % ou plus à l'attaque et/ou à la parade avec une arme, peut diviser en deux son attaque et/ou sa parade. N'oubliez pas que les chances de succès spéciaux et critiques augmentent avec la compétence.

Pour doubler une attaque ou une parade, divisez par deux le pourcentage de réussite et arrondissez les fractions au chiffre supérieur. Il suffit alors d'effectuer avec la même arme deux attaques ou deux parades distinctes sous les pourcentages obtenus et de déterminer s'il s'agit d'une réussite. La première attaque aura lieu au rang d'action normal auquel on rajoutera 3 pour déterminer l'instant de la seconde attaque. On ne peut pas diviser une attaque pour frapper deux fois le même adversaire. Les attaques devront porter sur des cibles différentes. Ce n'est pas le cas de la parade qui peut être utilisée deux fois contre le même attaquant.

La Saga de Cormac

A l'école des gladiateurs, Cormac a réussi à développer sa DEX jusqu'à 12. Avec sa TAI de 12 son rang d'action est donc égal à 5. Il a augmenté sa compétence à la hache jusqu'à 102 %. Avec cette arme son rang d'action est donc de 7 puisque la hache possède un rang d'action de 2.

Il fut opposé dans l'arène à deux guerriers novices. Désireux d'en finir rapidement, Cormac divisa son attaque en deux. Il possédait donc 51 % de chance de toucher à la hache chacun de ses adversaires. Un des novices plus rapide que Cormac passa à l'attaque au rang d'action 6. Le coup aurait dû porter, mais notre aventurier grâce à son expérience au bouclier (74 %) para admirablement son

adversaire. Cormac, plus rapide que le second guerrier, lui assèna un coup de hache au rang d'action 7 sur un jet réussi de 38 aux dés. Le malheureux qui ne parvint pas à parer ce coup, fut sérieusement touché à la jambe et s'écroula. Cormac attaqua alors une seconde fois au rang d'action 10 et toucha également le second novice. Comme son compagnon d'infortune, il manqua sa parade et fut grièvement blessé par le violent coup de Cormac. La foule en liesse, hurla après un combat si rapide.



Toucher et Parade Critiques

Toucher Critique

Si un joueur obtient un succès critique en attaque (ou toucher critique), son personnage a réussi à placer un coup qui ne tient aucun compte de l'armure ou de toute autre protection de sa victime. Celle-ci endurera la totalité des dommages occasionnés. De plus, l'arme effectuera le maximum de dégâts possibles (9 points de dommages pour une épée large) auxquels on ajoute le bonus aux dégâts de l'aventurier. Si la victime réussit une parade, elle bloquera une partie des dégâts correspondant aux points de vie normaux de l'arme utilisée. Le surplus lui sera toujours infligé.

Parade Critique

Une parade critique bloque la totalité des dommages infligés, même s'il s'agit d'une attaque critique. L'arme utilisée en parade ne subit aucun dommage.

Succès Spécial à l'Attaque

Comme décrit dans le chapitre relatif au Système de Jeu, on appelle succès spécial un jet de dés inférieur ou égal au 1/5 de la chance normale de réussite. Attention ! N'oubliez pas de tenir compte des différents modificateurs. Si Cormac à 55 % de chance de toucher à la lance, il obtiendra un succès spécial sur un jet inférieur ou égal à 11. Pour les armes d'estoc et de jet, reportez-vous au paragraphe ci-dessous.

L'Empale

Pour les armes d'estoc et de jet comme les lances, l'épée courte, les flèches et les cailloux de fronde, un succès spécial indique que l'aventurier a empalé son adversaire. Lorsqu'une arme pénètre profondément dans le corps d'un ennemi ou le traverse complètement, on dit que l'arme a empalé la cible. Un empale inflige des dégâts supplémentaires à la victime. De plus, l'arme peut rester enfoncée dans le corps, coincée entre les os. Si le coup n'a pas réussi à pénétrer l'armure, l'arme n'est pas coincée et il n'est pas besoin d'essayer de l'extraire.

Les Dégâts de l'Empale

Un empale double les dégâts normalement infligés par l'arme. Par exemple, une épée courte effectuera 2D6 + 2 points de dommages sur un empale au lieu d' 1D6 + 1. On ajoutera normalement le modificateur aux dégâts du personnage s'il y a lieu. Les bonus aux dégâts ne sont ajoutés qu'une seule fois. Seuls les dommages infligés par l'arme sont doublés.

Si l'empale est également un succès critique, le maximum de dégâts possibles pour un empale est infligé à la victime (14 pour l'épée courte). Ainsi lorsque Signy a combattu son lion, elle a effectué un empale critique. Elle lui a donc infligé les dommages maximums d'une dague, soit 2 x 6 = 12 points augmentés de son modificateur aux dégâts.

Un aventurier empalé ne peut pas être soigné tant que l'arme n'est pas retirée de la blessure. S'il se déplace, il subira la moitié des dégâts normaux de l'arme dans la localisation touchée. En effet, l'arme a toutes les chances de se coincer dans un mur environnant, de tourner et d'élargir la blessure, etc...

Retirer une Arme ayant Empalé

Une arme qui a empalé peut rester coincée dans le corps de sa cible. Si le personnage qui a délivré le coup réussit un jet inférieur ou égal à 2 fois sa chance d'effectuer un empale, il parviendra à extraire son arme 3 rangs d'action après l'empale. Dans le cas contraire, l'arme restera coincée.

Au cours des rounds de mêlée suivants, le personnage aura la même chance de récupérer son arme, à moins qu'il ne se concentre totalement sur cette action en ignorant toutes les attaques qu'il pourrait subir. Dans ce cas, sa chance de retirer son arme sera égale à son pourcentage d'attaque mais il sera considéré comme une cible impuissante sur le Tableau des Modificateurs d'Attaque. Si l'aventurier n'a toujours pas réussi à retirer son arme du corps de son adversaire au bout de 5 rounds, sa sixième tentative sera automatiquement couronnée d'un succès. Si l'aventurier effectue un échec absolu en essayant de dégager son arme, celle-ci se brisera.

Parer un Empale avec un Bouclier

Si l'on pare un empale à l'aide d'un bouclier, l'arme y restera plantée, que ce dernier ait laissé passer ou non les dégâts. L'attaquant devra réussir un jet sous 2 fois son pourcentage d'empale pour libé-

rer son arme. Les conséquences d'une telle situation dépendront des points d'ENC de l'arme utilisée. Si l'arme possède plus de 2 points d'ENC ou si son utilisateur y reste aggripé , le bouclier sera inutilisable à moins que son porteur ne réussisse à retirer l'arme ou à la briser. Il peut par exemple la casser en l'endommageant directement jusqu'à ce que tous ses points d'armure aient été éliminés. Si la personne ayant effectué l'empale reste aggripée à son arme, la tuer semble à priori être une autre solution.

Si l'arme possède moins d'un point d'ENC, le bouclier pourra être utilisé de façon normale tant qu'il n'aura pas été transpercé par d'autres armes dont la somme des points d'ENC sera égale à 2 ou plus. En ce cas, on considérera qu'une arme d'ENC 1 ou 2 est plantée dans le bouclier. Si le total des points d'ENC des armes plantées dans le bouclier est supérieur à 4, il deviendra inutilisable tant que celles-ci n'auront pas été retirées.

Retirer une Arme qui a Empalé

Si un personnage empalé tente de retirer l'arme plantée dans son corps, sa chance d'y parvenir est calculée d'après les opérations suivantes : il doit effectuer la somme de sa FOR et de sa CON à laquelle il retire les points d'ENC de ou des armes plantés. Multipliez ensuite ce résultat par 2 %.Bien sûr, le personnage ne devra pas avoir subi de dégâts incapacitants.

La Saga de Cormac

Churchak est empalé par la lance d'un ennemi dissimulé dans l'obscurité de la nuit. Les points de dégâts effectués sont égaux à 16 mais Churchak parvient miraculeusement à parer le coup avec sa propre lance. 10 points de dommages sont d'ors et déjà éliminés et son armure en absorbe trois de plus. Il endure donc trois points de dégâts dans la jambe gauche.

Une fois l'infâme individu abattu par Signy, les environs semblent enfin tranquilles. Churchak essaye alors de retirer la lance de sa jambe. Sa FOR est égale à 15 et sa CON à 12. L'arme n'est qu'une simple lance longue dont les points d'ENC sont égaux à 2. (15 + 12) - 2 = 25. On multiplie ce résultat par 2 %, Churchak a donc 5O % de chance de parvenir à retirer l'arme. Il obtient un 43 sur 1D100. La lance est dégagée et Signy peut le soigner.

Le Recul Spécial

Lorsqu'on effectue un succès spécial avec des armes de taille ou contondantes, la victime recule d'un mètre par tranche de cinq points de dégâts effectués (à la différence du recul normal qui ne tient compte que des points de dommages excédant la TAI). Si la victime ne réussit pas un jet sous 5 x DEX, elle tombe au sol. Utilisez les règles normales du recul pour déterminer les blessures supplémentaires infligées, si la victime heurte par exemple un obstacle.

Echec Absolu

De par sa nature même, l'échec absolu est un incident bizarre et particulier. Les tableaux suivants ont été élaborés à partir d'incidents qui sont réellement survenu lors des tournois et batailles rangées, organisés par la Société pour un Anachronisme Créatif. Somme toute, même les meilleurs combattants n'en restent pas moins cruellement humains. Grâce à ces expériences vécues, l'échec absolu dans RuneQest acquiert une dimension unique et provoque des incidents mémorables.

Lorsqu'un échec absolu est réalisé, le joueur doit lancer 1D100 sur le tableau approprié et appliquer le résultat correspondant. Si celui-ci est impropre à la situation, le maître de jeu peut y substituer un effet similaire à moins que le joueur ne relance tout simplement les dés.

Il existe trois tableaux d'échecs absolus. Utilisez celui qui est le plus adapté à la situation. Le Tableau des Echecs Absolus pour les Armes Naturelles ne s'applique qu'aux humanoïdes intelligents. Il pourra être utilisé à titre purement indicatif pour les animaux

Tableau des Echecs Absolus pour les Armes Naturelles

D100	*Résultats*
01-05	Perte de la prochaine esquive
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte de 1D3 rounds de mêlée : on ne peut ni agir, ni parer.
26-30	Perte des 1D6 prochaines attaques.
31-35	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
36-40	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, le prochain round de mêlée est perdu comme en 21-25.
41-50	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour ce round.
51-60	Chute et cheville tordue : perte d'un mètre de déplacement par rang d'action pendant 5D10 rounds.
61-70	Mauvaise visibilité : perte de 25% à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D3 rounds.
71-73	Mauvaise visibilité : perte de 50% à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D4 rounds.
74-75	Perte de toute visibilité : vous ne pouvez rien voir, perte de la vision pendant 1D3 rounds.
76-80	Attention distraite : les adversaires rajoutent +25% à leurs jets d'attaque au cours du prochain round de mêlée.
81-85	Attaque complètement manquée, un muscle froissé : perte de 3 points de fatigue et d'un point de vie dans le membre concerné.
86-90	Touche son compagnon le plus proche:effectuez les dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours reportez vous à l'échec absolu 81-85.
91-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuez le maximum de dommages possibles aux dés. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours reportez vous à l'échec absolu 81-85.
95-96	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dommages occasionnés par un coup critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, reportez vous à l'échec absolu 81-85.
97-98	Se blesse lui-même : effectuez le maximum de dommages possibles aux dés.
99	Relancez deux fois les dés sur ce tableau et appliquez les deux résultats.
00	Relancez trois fois les dés sur ce tableau et appliquez les trois résultats.

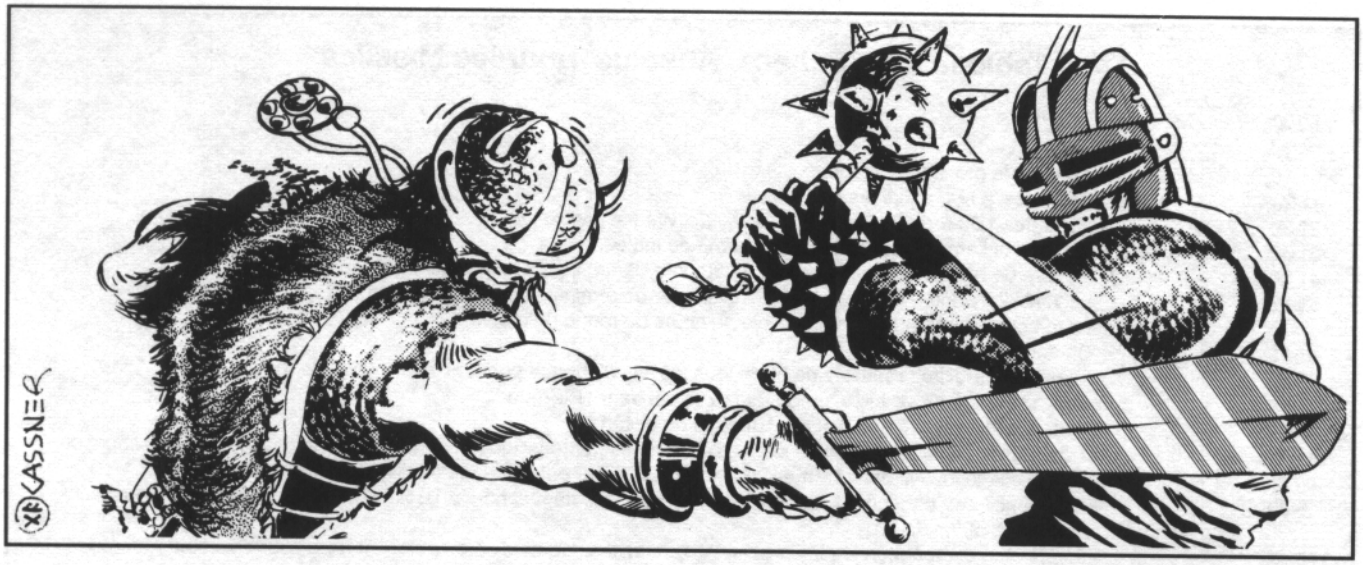


Tableau des Echecs Absolus pour les Armes de Mêlée et de Parade

D*100*	*Résultats*
01-05	Perte de la prochaine esquive.
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte des 1D3 prochaines attaques.
26-30	Perte des 1D3 prochaines attaques et parades.
31-35	Lanière du bouclier cassée : celui-ci tombe à terre immédiatement.
36-40	Idem qu'en 31-35 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
41-45	Les lanières de l'armure cassent : lancez un D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
46-50	Les lanières de l'armure cassent : idem qu'en 41-45 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
51-55	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour le round. Se relever nécessitera 1D3 rounds de mêlée.
56-60	Cheville tordue : vitesse de déplacement divisée par deux. Déplacement réduit de moitié pendant 5D10 rounds de mêlée.
61-63	Cheville tordue et chute : appliquez les résultats 51-55 et 56-60.
64-67	Mauvaise visibilité : perte de 25 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D3 rounds de mêlée sans combattre.
68-70	Mauvaise visibilité : perte de 50 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêlée sans combattre.
71-72	Absence totale de visibilité : perte de toutes les attaques et parades. Refixer le casque ou frotter ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêlée sans combattre.
73-74	Attention distraite: les adversaires rajoute + 25 % à leurs jets attaque au cours du prochain round demêlée.
75-78	**Attaque :** l'arme est lâchée 1D2 rounds de mêlée pour la ramasser. **Parade :** le bouclier ou l'arme de parade sont lâchés 1D2 rounds de mêlée pour le/la ramasser.
79-82	**Attaque :** l'arme est lancée en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pour le nombre de rounds nécessaires à sa récupération. **Parade :** le bouclier ou l'arme de parade est lancé en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pourle nombre de rounds nécessaires à sa récupération.
83-86	**Attaque :** arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée, soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme. **Parade :** arme de parade ou bouclier brisé : 100 % de chance si il/elle n'est pas enchanté.Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme.
87-89	**Attaque :** touche son compagnon le plus proche. Effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, le personnage se touche lui-même. **Parade :** garde baissée. L'ennemi touche automatiquement : effectuer le maximum de dégâts possibles.
9O-91	**Attaque :** Touche son compagnon le plus proche.Effectuez le maximum de dégâts possibles . S'il n'y a aucun compagnon aux alentours,se touche lui-même. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
92	**Attaque :** Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts maximums de l'arme sans tenir compte de l'armure. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, se touche lui-même. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
93-95	**Attaque :** se touche lui-même : effectuez les dégâts normaux. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
96-97	**Attaque :** se touche lui-même. Effectuez le maximum de dégâts possibles. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
98	**Attaque :** se touche lui-même : effectuez le maximum de dégâts possibles sans tenir compte de l'armure. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement sur un coup critique.
99	**Attaque ou Parade :** catastrophe : effectuez deux jets sur le tableau et appliquez les deux résultats.
100	**Attaque ou Parade :** épouvantable : Effectuez trois jets sur le tableau et appliquez les trois résultats.

Tableau des Echecs Absolus pour les Missiles

D100	*Résultats*
01-10	Perte de la prochaine attaque.
11-20	Perte des 1D4 prochaines attaques.
21-30	Perte des 1D3 rounds de mêlée et toute activité est impossible.
31-40	Lanière de l'arme cassée : perte de l'arme de mêlée.
41-50	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
51-60	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, toute action ou parade est impossible au cours du round de mêlée.
61-65	Chute.
66-70	Mauvaise visibilité : réduisez de 50 % tous les jets d'attaque pendant 1D3 rounds de mêlée.
71-73	Absence totale de visibilité : perte de la vue pendant 1D3 rounds.
74-80	Arme lâchée : elle tombe à 1D6 - 1 mètres de distance.
81-85	Arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée. Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par points de magie divine investi dans l'arme.
86-89	Touche son compagnon le plus proche : effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
90-92	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts d'un empale. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
93-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts d'un critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
95-98	Catastrophe: relancez deux fois les dés et appliquez les deux résultats.
99-00	Epouvantable: relancez trois fois les dés et appliquez les trois résultats.

La Saga de Cormac

Churchak a presque atteint la porte de la cité, lorsque le partenaire du garde que Cormac a tué fait son apparition. Churchak tente de lui planter sa lance dans le ventre mais manque complètement son coup. Il s'agit d'un échec absolu. Son joueur effectue un jet sur le Tableau des Echecs Absolus pour les Armes de Mêlée et obtient 17. Churchak ne pourra ni attaquer, ni parer, ni esquiver au cours de ce round. Pendant qu'il se démène avec sa lance, le maître de jeu détermine le résultat de l'attaque du garde : un 12. Il s'agit d'un empale à la lance. Churchak touché à l'abdomen s'écroule mortellement blessé.

Tactiques spéciales en Mêlée

Combat au Corps à Corps

Lorsqu'un aventurier se bat avec une épée courte, son rang d'action est toujours plus élevé que celui d'un ennemi qui se bat avec une arme plus longue. Ce désavantage dure tant qu'il ne s'est pas rapproché suffisamment près.

Dans un combat opposant une épée courte à une épée longue, l'aventurier se battant avec l'épée longue peut s'efforcer de maintenir son adversaire à distance et ainsi continuer à bénéficier de l'avantage du premier coup, compte tenu du rang d'action très bas de son arme.

Au premier round de mêlée, le combattant possédant l'arme la plus courte doit attaquer à son rang d'action normal. Pour qu'il puisse se rapprocher de son adversaire, son joueur doit préciser que son personnage tente de s'avancer vers son ennemi. L'aventurier devra alors rajouter 1 à son rang d'action au cours du prochain round de mêlée.

L'utilisateur de l'arme la plus longue pourra se battre à son rang d'action normal et autoriser son adversaire à se rapprocher, ou reculer et dans ce cas, il devra additionner 1 à son rang d'action. Dans ces conditions les deux combattants se retrouveront dans la même situation qu'au départ. Tant qu'il pourra se déplacer, le personnage maniant l'arme la plus longue pourra toujours garder son adversaire à distance. S'il ne peut pas ou ne désire pas se déplacer, son adversaire pourra se rapprocher de lui et obtenir l'avantage du corps à corps.



Corps à Corps contre une Arme Longue

Une fois qu'un personnage s'est rapproché d'un adversaire utilisant une arme plus longue que la sienne, il peut toujours frapper le premier, sans tenir compte des rangs d'action. De plus l'utilisateur de l'arme la plus longue ne peut tenter qu'une seule des trois actions de combat, à savoir l'attaque, la parade ou l'esquive. Son adversaire,

par contre, peut toujours essayer d'accomplir deux de ces trois actions.

Ces avantages sont accordés à toute personne qui parvient à se rapprocher d'un adversaire utilisant une arme au rang d'action inférieur à la sienne.

Si pour une raison ou une autre, l'utilisateur d'une arme longue se rapproche d'un adversaire se battant lui même avec une arme analogue, ils souffriront tous les deux de la même pénalité concernant le choix entre une attaque, une parade ou une esquive au cours du round de mêlée. Toutefois, ils continueront à se battre à leurs rangs d'actions normaux.

Désarmer

Au cours d'un combat, un aventurier peut tenter à n'importe quel instant d'attaquer l'arme de son adversaire afin de le désarmer ou de diminuer sa garde en prévision de coups ultérieurs. Si son adversaire pare avec l'arme visée, il réussit automatiquement à détourner le coup. Le personnage possède sa chance normale de réussite si le rang d'action de l'arme qu'il vise est égal à 0. Soustrayez 10 % au pourcentage si le rang d'action de l'arme est égal à 1 ; 20 % s'il est égal à 2 et 30 % s'il est égal à 3.

Si l'attaquant touche l'arme de sa victime, il peut tenter l'une des trois actions suivantes :

Endommager l'Arme : dans ce cas, tous les dommages supérieurs aux points d'armure de l'arme sont automatiquement infligés à ses points de vie, au lieu du seul point habituel. L'arme se brisera généralement au bout de deux ou trois coups de ce type. Les armes d'estoc, comme la lance ou la dague, ne peuvent pas infliger ces dégâts.

Frapper avec le Plat de son Arme : il oppose alors les dégâts effectués à la FOR de son adversaire (1,5 x FOR si l'arme est tenue à deux mains) sur le Tableau de Résistance. Si l'attaque est réussie, son adversaire laisse échapper son arme de ses mains. Celle-ci retombe à une distance égale à la différence entre les points de dégâts effectués et la FOR de son utilisateur. Si l'attaque est manquée, l'arme touchée n'est pas affectée. Ce type d'attaque ne peut être effectué avec une arme d'estoc courte, comme la dague. Par contre, les lances, les massues ou les bâtons de combat peuvent être utilisés à cet effet.

Désarmer son Adversaire avec une Arme Souple : les fouets, les lassos etc... peuvent s'enrouler autour d'une autre arme et servir à désarmer un adversaire. Pour ce faire l'attaquant doit obtenir un succès spécial. En ce cas, il parviendra à toucher l'arme de son adversaire. S'il réussit alors un jet FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance, il arrachera l'arme de la main du défenseur. En cas d'échec, le défenseur peut tenter d'arracher l'arme souple des mains de son attaquant en réussisssant un jet FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance. S'il y parvient, il maniera son arme empêtrée exactement comme s'il utilisait un bouclier empalé par une arme d'ENC de 2.

Utiliser un Briseur d'Epée contre l'Arme de son Adversaire : les boucliers vickings, les saïs et certaines armes spécialement conçues peuvent être utilisés pour attraper l'arme tranchante d'un ennemi. En ce cas, le personnage doit obtenir un succès spécial à la parade contre l'attaque de son adversaire. L'arme de l'attaquant sera empêtrée (voir règle ci-dessus) ou l'adversaire désarmé. Si on préfère tenter de briser l'arme, il faudra opposer la FOR de l'aventurier aux points d'armure de l'arme sur le Tableau de Résistance. Si le jet est réussi, l'arme est cassée. Ajoutez un briseur d'épée à une arme double son prix.

Déplacement et Mêlée

Normalement, un aventurier ne peut pas attaquer au cours d'un round de mêlée s'il s'est déplacé et qu'il ne lui reste plus assez de rangs d'action une fois le mouvement effectué. De même, un adversaire au combat ne peut pas attaquer un aventurier s'il ne lui reste plus assez de rangs d'action dans ce round. Néanmoins, sous certaines conditions, on peut attaquer en se déplacant ou attaquer une cible qui se déplace.

Attaquer en Courant

Un aventurier en mouvement peut effectuer l'une des trois actions de combat suivantes : attaquer, parer ou esquiver. Il ne pourra pas accomplir d'autres actions au cours du round. Seule l'une de ces trois possibilités lui est offerte. Son mouvement sera réduit d'un mètre par rang d'action (soit deux mètres par rang d'action au lieu de trois pour un humain) ; un ralentissement qui s'ajoutera à toute perte de vitesse provoquée par la magie.

Si l'aventurier en mouvement désire attaquer, il pourra le faire à son rang d'action de DEX augmenté du rang d'action de son arme.

Du fait du déplacement, les bénéfices et restrictions dus à la TAI ne sont pas appliqués.

Opportunité en Mêlée

Un personnage immobile qui aperçoit un adversaire en train de courir dans sa direction peut saisir cette opportunité pour tirer sur son ennemi ou le frapper lorsqu'il passe près de lui. La cible étant en mouvement, l'attaquant retirera 10 % à sa chance normale de toucher, par contre il pourra parer ou esquiver normalement. Une cible en mouvement ne tenant aucun compte des avantages et des inconvénients dus à la TAI, le rang d'action de l'attaquant sera égal à son rang d'action de DEX augmenté du rang d'action de son arme. L'attaquant peut également essayer de délivrer un coup dans une localisation précise du corps de son ennemi. Pour cela, il devra attendre la fin du round et frapper à la moitié de son pourcentage normal (sans oublier de soustraire les 10% cités ci-dessus).Se Retirer d'une Mêlée

Un aventurier qui désire se retirer d'un combat en mêlée doit passer un round à rompre le combat. Au cours de ce round, il ne peut que Parer et Esquiver. Ce round écoulé, il pourra se déplacer comme il le désire, s'il est encore en état de le faire. N'oubliez pas qu'au cours de ce nouveau round, il ne pourra débuter son mouvement qu'à son rang de DEX. Cette règle vaut également pour deux adversaires montés.

Si l'aventurier qui tente de rompre le combat est monté, à la différence de son ennemi, le personnage peut se retirer et fuir à cheval après avoir passé la moitié d'un round à Esquiver et Parer. Seuls des fantassins rapides et armés d'armes longues peuvent essayer d'attaquer un cavalier en train de rompre le combat. Un fantassin ne peut pas rompre un combat contre un cavalier à moins de se cacher, se téléporter etc...

Si un ennemi peut frapper le personnage avant que celui-ci ne s'échappe, il bénéficiera des modificateurs correspondant à une attaque dans le dos.

Armes

Tout combat nécessite une arme même si celle-ci se résume à un poing, à une branche située à proximité ou à une pierre ramassée au sol.

Dans RuneQuest on distingue deux catégories d'armes : les armes de mêlée et les missiles. Elles différent de par leur conception. Les armes de mêlée sont étudiées pour servir aussi bien en parade qu'en attaque. On a recours aux missiles pour les combats à distance et leur utilité en parade est extrêmement réduite.

Armes de Mêlée

Une arme de mêlée permet de combattre à courte distance. En ce cas, les adversaires sont séparés d'une distance inférieure ou égale à la taille des armes utilisées.

Quelques armes de mêlée sont conçues pour l'attaque mais peuvent éventuellement bloquer certains dégâts. De même, il existe des armes défensives qui arrêtent la majorité des dommages, mais dont l'utilité en attaque est faible.

Une arme de mêlée fera toujours partie de l'une des trois catégories générales suivantes : les armes de main, les armes naturelles et les armes improvisées. De même, un missile pourra être une arme de

jet à usage personnel, ou un engin de guerre nécessitant un équipage lors de son utilisation.

Utilisations Particulières d'Armes de Mêlée

Utilisation de Deux Armes.

Si un aventurier utilise deux armes, comme par exemple une épée et un bouclier ou une rapière et une main gauche, il peut accomplir une action avec chacune d'entre elles tant qu'il n'effectue pas d'Esquive au cours du même round de mêlée. Ainsi, il peut attaquer deux fois, parer deux fois ou attaquer avec une arme et parer avec l'autre.

S'il attaque avec ses deux armes, sa première attaque s'effectuera à son rang d'action habituel avec l'arme en question. La seconde attaque, quant à elle aura lieu trois rangs d'action après le premier coup. Si l'aventurier ne dispose pas de suffisamment de rangs d'action, il ne pourra pas attaquer deux fois.

Si le personnage effectue deux parades, il peut parer deux attaques distinctes. Il ne pourra jamais parer deux fois la même attaque.

Utilisation d'une Arme à Deux Mains.

Si un aventurier se sert d'une arme à deux mains, il peut effectuer une attaque et une parade avec son arme. S'il esquive, il devra renoncer à sa parade ou à son attaque. Il ne pourra jamais effectuer deux attaques ou deux parades.

Les Armes Naturelles

Les armes naturelles font partie du corps du combattant. Ainsi le poing ou le pied d'un être humain sont considérés comme des armes naturelles. De même, ses mains sont classées comme armes naturelles lorsqu'il tente d'empoigner quelqu'un. Certaines créatures possédent des armes naturelles telles que griffes, crocs, dards, cornes ou queue. D'autres encore, comme les dragons, possèdent même des armes de jet naturelles.

Poings et Pieds.

Attaque : Les attaques aux pieds et aux poings sont identiques aux attaques effectuées à l'aide d'une arme de mêlée. Un poing et un pieds humains effectuent respectivement 1D3 et 1D6 points de dégâts. Les pourcentages d'attaque de base aux poings et aux pieds sont de 25 et 15 %.

Parade : un aventurier peut tenter de parer un coup à l'aide de son poing. Les dégâts absorbés seront généralement égaux à 3 augmentés de l'armure portée au bras. Les points de vie du bras de l'aventurier déterminent les dommages absorbés. Tous les dégâts qui n'auront pas été absorbés par l'armure du poing seront directement retranchés au nombre de points de vie du bras et au total de points de vie de l'aventurier.

Empoignade

Il s'agit d'une compétence nécessitant l'emploi d'une arme natu-

Tableau des Armes de Mêlée

Catégorie	*Arme*	*Dégâts*	*FOR / DEX*	*ENC.*	*BS%*	*Armure*	*RA*	*Prix de l'arme*
Hache 1M	Hache de bataille	1D8+2	13 / 9	1.0	10	8	2	100
	Hachette	1D6+1	7 / 9	0,5	10	6	2	25
Hache 2M	Hache de bataille	1D8+2	9 / 9	1.0	05	8	2	100
	Grande hache	2D6+2	11 / 9	2.0	05	10	1	120
	Hallebarde@$	3D6	13 / 9	3.0	05	10	1	250
	Hache d'arme	3D6	11 / 9	2,5	05	10	1	150
Dague	Dague	1D4+2	- / -	0.5	10	6	3	30
	Couteau	1D3+1	- / -	0,2	15	4	3	10
	Main gauche	1D4+2	00 / 9	0,5	10	10	3	50
Poings	Cestus lourd	1D3+2	11 / 0	1.5	15	8	3	100
	Cestus léger	1D3+1	7 / 0	1.0	15	4	3	100
	Boule et chaîne	1D10+1	11 / 7	2.0	05	8	2	250
	Grains	1D6	9 / 0	1.0	10	6	2	10
	A 3 chaînes	1D6+2	9 / 13	2.0	05	10	2	240
Fléau 2 M	Militaire	2D6+2	9 / 9	2.5	05	10	2	240
Marteau 1 M	Marteau de guerre@	1D6+2	11/ 9	2.0	10	8	2	150
Marteau 2 M	Grand Marteau@	2D6+2	9 / 9	2.5	05	10	1	250
Masse 1 M	Masse lourde	1D10	13 / 7	2,5	15	10	2	220
	Masse légère	1D8	7 / 7	1.0	15	6	2	100
	Bâton	1D6	7 / 9	0,5	15	5	2	10
	Massue en bois	1D6	- / 7	0,5	15	4	2	4

Légende :

Catégorie : les aventuriers entrainés dans une catégorie d'armes maîtrisent toutes les armes de la catégorie au même pourcentage. Certaines armes, comme l'épée bâtarde, font partie de plusieurs catégories. Dans ce cas, elles doivent être entrainées séparément dans chaque catégorie.

Dégâts : une arme inflige des dommages lorsqu'elle touche sa cible. N'oubliez pas d'additionner les modificateurs aux dégâts de l'aventurier pour déterminer le total des dommages effectués.

FOR/DEX : il s'agit de la FOR et de la DEX minimales nécessaires au maniement d'une arme. On retire 5 % à la chance de toucher par point de caractéristique inférieur au minimum requis.

ENC : il s'agit du poids moyen de l'arme en kilo. On a tenu compte dans ce poids de l'encombrement ou des particularités de l'arme.

BS % : il s'agit de la chance de base à l'attaque avec l'arme si la personne n'a jamais utilisé auparavant une arme de cette catégorie. Si l'aventurier peut savoir manier une arme du fait de son expérience préliminaire, additionnez respectivement ce pourcentage aux modificateurs de Manipulation et d'Agilité du personnage afin de déterminer son niveau de compétence à l'attaque et à la parade.

Armure : il s'agit des points d'armures de l'objet. Comme d'habitude, ils diminuent à chaque fois que les points de dégâts les surpassent.

RA (rang d'action) : il s'agit du modificateur au rang d'action de l'arme. Additionnez-le au rang d'action de l'aventurier afin de déterminer l'instant où il frappera au cours d'un round de mêlée.

Prix : il s'agit du prix en sous de l'arme sur son lieu de fabrication.

relle et permettant de s'emparer d'un adversaire. La chance de base dans cette compétence est indiquée dans la liste des armes naturelles. Si le jet d'attaquer sous Empoignade est réussi, on pourra agripper une localisation aléatoire de son adversaire. Si on réussit à parer cette attaque avec une arme, ou un bouclier, ceux-ci seront attrapés. On peut essayer d'Esquiver ou encore parer aux poings ou en Empoignade, ce qui permettra de bloquer le coups. Une fois la première attaque réussie, le rang d'action sera uniquement calculé sur la DEX, sans tenir compte de la TAI ou de la longueur de l'arme.

Après avoir réussi son attaque, l'aventurier qui a agrippé son adversaire peut tenter d'immobiliser le membre maintenu ou essayer de projeter son ennemi lors du prochain round de mêlée. Avant tout, il devra réussir un second jet enEmpoigande, puis suivre les règles détaillées ci-dessous. Si la seconde attaque en Empoignade est manquée, la prise est brisée et l'adversaire libéré. Pour immobiliser un membre, l'attaquant doit réussir un jet de FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance. En cas d'échec, l'aventurier tient toujours le membre mais celui-ci n'est pas immobilisé.

Pour projeter un adversaire, l'attaquant doit effectuer un jet de résistance. Il oppose sa FOR plus sa DEX à la TAI plus la DEX de son adversaire. En cas d'échec, l'aventurier ne parvient pas à projeter son adversaire mais celui-ci est toujours maintenu.

Si le jet est réussi, l'adversaire devra effectuer un jet sous 5 x DEX ou endurer 1D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire. Une armure peut absorber ces dégâts.

immobilisations réussies signifient que rien ne se produit (en cas de contradiction) ou que tous deux ont réussi. Si tous deux parviennent à projeter leur adversaire, les jets s'annulent et personne ne tombe. Une tentative d'immobilisation sera toujours résolue avant une tentative de projection.

Griffes, Crocs et Autres Armes Naturelles

La plupart des créatures dotées de griffes, dard, crocs, etc s'en servent comme armes de la même façon que les humains. Toutes les armes naturelles possèdent un rang d'action de 3. En général les animaux ne parent pas mais esquivent les coups, tout en comptant sur leur armure naturelle. Sauf exception, les armes naturelles ne peuvent pas empaler. Les attaques visant à étouffer, mordre ou paralyser une victime n'entrainent aucun recul. Pour de plus amples détails sur les créatures et leur armement, rendez-vous au chapitre qui leur est consacré.

Armes Improvisées

Le monde est rempli d'objets susceptibles d'être utilisés comme les armes. Chaussures, couteaux, troncs d'arbre, poêle, etc, peuvent s'avérer très utiles lorsque l'on en est réduit aux dernières extrémités. La plupart des armes improvisées présentent certaines similitudes avec les armes conventionnelles. Elles peuvent donc y être assimilées et servir de la même manière. Ainsi, la majorité des objets ramassés par terre peuvent faire office de masse lourde ou légère. Toutefois, les armes improvisées utilisées par des Trolls ou des géants auront des effets spéciaux dont il faudra tenir compte.

Cibles Multiples : les Attaques de Zones

Certaines créatures, comme les géants, sont capables de déraciner un arbre pour frapper plusieurs adversaires de petite taille.

Tableau des Armes de Mêlée (Suite)

Catégorie	*Arme*	*Dégâts*	*FOR / DEX*	*ENC.*	*BS%*	*Armure*	*RA*	*Prix de l'arme*
Maillet	Masse lourde	1D10	9 / 7	2.5	10	10	2	220
	Bâton de combat	1D8	9 / 9	1.5	10	8	1	20
	Maillet de Troll	2D8	17 / 7	5.5	10	16	1	50
	Maillet de guerre	1D10+2	11 / 7	2,5	10	12	1	150
	Maillet de travail	2D6+2	13 / 7	4.0	10	12	2	150
Rapière	Rapière@	1D6+1	13 / 7	1.0	05	8	2	100
Epée Courte	Glaive@	1D6+1	- / -	1.0	10	10	2	100
	Kukri	1D4+3	- / 7	0.5	1	08	3	120
Bouclier**	Simple	1D4	- / 9	1.0	05	8	3	120
	Ecu	1D6	9 / -	3.0	15	12	3	60
	Pavoi	1D6	12 / 7	1.5	1	8	3	150
	Normand	1D6	11 / -	5.0	15	16	3	120
	Rond ou Vicking	1D6	9 / 7	4.0	15	10	2	120
Lance 1M @@	Javelot	1D6+1	7 / 7	1.5	05	8	2	100
	Lance (montée)*	1D10+1	7 / 7	3.5	05*	10	0	150
Lance 2 M @@	Pique	2D6+2	11 / 7	3.5	15	12	0	65
	Lance courte	1D8+1	- / 7	2.0	15	10	2	20
Epée 1 M	Epée bâtarde	1D10+11	3 / 9	2.0	10	12	2	230
	Epée large@	1D8+1	9 / 7	1,5	10	10	2	170
	Cimeterre@	1D6+2	7 / 11	1,5	10	10	2	200
Epée 2 M	Epée bâtarde	1D10+1	9 / 9	2.0	05	12	2	230
	Epée lourde	2D8	11 / 13	3,5	0.5	12	1	320
Outils##	Faux#	2D6	11 / 9	2.5	10	8	1	50
	Faucille une main @	1D6	- / -	0,5	05	6	3	40
	Bêche 2 M	1D6+2	7 / 7	1,5	05	8	2	20

* : on ne peut pas parer avec une lance si l'on se trouve à cheval.

** : le pourcentage indiqué concerne la parade. Le pourcentage à l'attaque est de 05 %.

: elle possède généralement une lame droite lors de son utilisation en bataille.

: contrairement aux autres catégories, la connaissance de l'un des outils n'apporte aucune compétence dans les autres outils. L'attaque et la parade avec chaque outil doivent être acquises séparément.

@: armes qui peuvent être utilisées comme arme de taille/choc ou comme arme d'estoc susceptible d'empaler. Le mode d'utilisation doit être précisé avant le jet d'attaque.

@@: tous les touchés spéciaux avec ces armes sont des empales.

$: un empale à la hallebarde occasionne 4D6 points de dégâts et non 6D6.

Tableau des Armes Naturelles

Armes	*Dommages*	*Base %*	*RA*
Griffes *	1D6	25	3
Poing	1D3	25	3
Empoignade	1D6	25	3
Coup de Tête	1D4	10	3
Coup de Patte	1D6	15	3

Légende

Armes : nom de l'arme

Dommages : il s'agit des dommages effectués par l'arme. N'oubliez pas d'additionner le modificateur aux dégâts de la créature afin de déterminer le total des dommages ingligés.

Base % : il s'agit de la chance de base de la créature si elle utilise cette arme pour la première fois. Si les chances de réussite sont plus importantes du fait de l'expérience, ne tenez pas compte de cette base.

RA (rang d'action) : il s'agit du rang d'action de l'arme. Additionnez-le au rang d'action de la créature afin de déterminer l'instant où celle-ci frappera au cours d'un round de mêlée.

Selon la taille et la forme de l'arbre, elles peuvent essayer de frapper plusieurs adversaires qui sont allongés, ou rassemblés en groupe. Pour ce faire, elles penvent abattre l'arbre sur leurs adversaires ou les balayer afin de les renverser. La force et l'efficacité de ces attaques sont laissées à l'appréciation du maître de jeu. En effet, il est le seul à pouvoir imaginer les effets entrainés par un terrain irrégulier ou la présence d'autres arbres et d'éventuelles constructions. En supposant que le géantait déraciné son arbre dans une forêt toute proche et qu'il attaque les aventuriers dans un lieu plat et dégagé, vous trouverez ci-dessous les règles concernant les deux types d'attaques.

Ecrasement

Si le géant abat sa massue pour tenter d'enfoncer ses adversaires dans le sol, le maître de jeu devra déterminer quels aventuriers sont en danger. Pour cela, il faudra tenir compte de la forme et de la taille de l'arme. On ajoutera 10 % aux chances de toucher avec l'objet par tranche de 10 points de TAI, si celle-ci est supérieure à 10. N'effectuez qu'un seul jet pour déterminer la réussite de l'attaque. Chaque aventurier visé pourra essayer de parer ou d'esquiver le coup. Les limitations concernant l'esquive en cas de toucher critique ou spécial sont toujours appliqués. Ne lancez qu'une seule fois les dégâts. Ils seront intégralement infligés à chaque personnage dans une localisation aléatoire. De plus, la totalité des dommages infligés seront soustraits au total des points de vie sans tenir compte de l'armure, quelque soit la localisation affectée. On utilisera également ce type d'attaque lors de circonstances similaires comme la charge d'un brontosaure, le coup de queue d'un Behemoth ou le choc d'une baleine contre un bateau.

Dommages Effectués

Pour ce type d'armes improvisées, les dommages dépendent essentiellement de la TAI de l'objet utilisé. Chaque 10 points de TAI de l'objet entrainera 1D6 points de dégâts. Le maître de jeu pourra augmenter ou diminuer le nombre de points de TAI par D6 de dommages selon la solidité de l'objet, ses aspérités ou son envergure. L'arme improvisée peut également être vivante, tel un éléphant lancé à la face des aventuriers par un géant de 10 mètres de haut. Dans ce cas, appliquez toujours la règle 10 points de TAI = 1D6 de dégâts.

Effets du Recul

Le recul résultant de ce type d'attaque enfoncera l'aventurier dans le sol comme un vulgaire piquet de tente. Le personnage endurera immédiatement les dommages liés au recul dans un objet solide. Ces dégâts seront infligés à chaque jambe.

Balayage

Dans ce type d'attaque, le géant se sert de sa massue, ou le brontosaure de sa queue, comme s'il s'agissait d'un balai. Ce coup à toutes les chances de réussir, mais n'inflige pas autant de dégâts que le type d'attaque précédent.

En général, on rajoutera 20 % à la chance de toucher pour n'effectuer que 75 % des dommages infligés par un écrasement.

Exemple

Grand Pas le géant brandit un tronc d'arbre avec lequel il peut effectuer 4D6 points de dommages. Son modificateur aux dégâts est égal à 6D6. Il peut donc occasionner 10D6 points de dommages avec son tronc d'arbre lors d'un écrasement. S'il préfère l'utiliser en balayage, il effetuera 10D6 x 0.75 soit 7D6 + 1D3 points de dégâts.

Si la créature ne peut effectuer qu'un balayage avec son arme (tel le brontosaure et sa queue), on utilisera les dommages indiqués dans la description de la créature.

En supposant que le balayage ait lieu dans une plaine sans aucun obstacle, l'attaque peut porter dans une zone de 60 autour de l'arme utilisée. Toute personne située à l'intérieur de cette zone pourra tenter d'en sortir si elle en a la possibilié. Le personnage devra alors réussir un jet en Sauter. L'esquive ne sera d'aucune utilité mais une parade réussie permettra d'absorber une partie des dégâts.

Recul après un Balayage

Ce type d'attaque projettera en arrière la majorité des adversaires. Effectuez un jet de recul pour chaque personne affectée. Si l'aventurier reste debout et endure de nouveaux dégâts, il devra effectuer un nouveau jet une fois que le balayage en retour aura eu lieu. Si le personnage n'est toujours pas renversé, le balayage est bloqué et ne peut plus continuer.

Missiles

Les missiles permettent d'atteindre un adversaire éloigné après avoir été lancés ou jetés. Il existe deux catégories de missiles : les armes de lancer et les projectiles.

Armes de Lancer

Généralement, les armes de jet peuvent être utilisées comme des armes de mêlée. Toutefois, elles sont équilibrées afin de pouvoir être lancées. Le pilum et le javelot, par exemple, sont des lances à une main qui peuvent également être lancées. La portée de ces armes est généralement assez courte. En effet, leur poids est relativement élevé afin de pouvoir servir en mêlée. Il s'agit essentiellement d'armes secondaires du fait de leur double fonction. Elles complètent généralement les armes habituelles d'un aventurier. Le transport de plusieurs armes de lancer en vue d'une bataille reste très difficile.

Bonus aux Dégâts

Un aventurier qui utilise une arme de lancer ne bénéficiera que de la moitié de son bonus aux dégâts. Par exemple, si le personnage possède normalement un bonus de 1D4, il sera de 1D2 avec les armes de lancer. De même, si l'aventurier est immense et possède normalement un bonus aux dégâts de 2D6, il sera de 2D3 aux armes de lancer. Un bonus aux dégâts de 3D6 est égal à 3D3 pour les armes de lancer.

Portée

La portée des armes de lancer est détaillée dans le tableau consacré aux missiles.

Armes de Jets

Il s'agit d'armes envoyant un projectile sur une cible. Les arcs, les frondes, les sarbacanes et les arbalètes entrent dans cette catégorie.

Effets Spéciaux des Armes de Jet

Parer un Projectile

Des armes de lancer peuvent être parées si la personne visée est avertie de l'attaque et prête à la parer. Un projectile tiré par une arme de jet ne peut pas être paré. Cependant, un aventurier peut déclarer tenir son bouclier de façon à couvrir et à protéger une ou plusieurs localisations.

Un bouclier accroché dans le dos d'un personnage victime d'une attaque par arme de jet, protégera de la moitié de ses points d'armure la poitrine de l'aventurier.

Parer à l'Aide d'une Arme de Jet

La plupart des armes de jet peuvent être utilisées pour parer un coup lorsque le besoin s'en fait sentir. Les armes qui ne possèdent aucun point d'armure ne peuvent pas être utilisées en parade. Elles sont trop souples ou trop flexibles pour opposer une résistance quelconque à une attaque.

La chance de base en parade avec une arme de jet est égale à 20 %. On ne peut pas recevoir un entrainement dans cette compétence, mais celle-ci peut progresser par expérience. Si les dégâts effectués sont supérieurs aux points d'armure de l'arme de jet, celle-ci perdra un point de vie et ne pourra plus être utilisée tant qu'elle n'aura pas été réparée.

Imaginez l'état de votre arc après avoir paré un coup d'épée.

Tirer en Mêlée

Lorsqu'on se sert d'une arme de lancer ou de jet en mêlée, on peut toujours toucher un ami sans le vouloir. La chance de toucher une cible particulière est divisée par le nombre de personnes présentes dans la mêlée. Si le résultat obtenu est compris entre la chance normale de toucher de l'aventurier et sa chance modifiée pour le tir en mêlée, on déterminera aléatoirement la personne touchée. De fait, la personne visée peut toujours être touchée. Le personnage ne pourra effectuer un jet d'expérience que s'il touche la cible visée.

La Saga de Cormac

Cormac surgit au moment où Signy et Nikolos sont attaqués par trois brigands. Immédiatement il lance son javelot dans la mêlée. Sa chance normale de toucher au javelot est de 67 %. Il y a cinq personnes en mêlée. Cormac a donc 13 % de chance de toucher sa cible (67 % : 5 = 13 %). Le joueur lance les dés et obtient un 43, ce qui est supérieur à 13 mais inférieur à 67. Il a donc touché quelqu'un. Il y a cinq cibles potentielles, le maître de jeu lance donc 1D10 pour déterminer la personne qui sera touchée. Si le résultat du jet est de 1-2 ce sera Nikolos, 3-4 ce sera le brigand A, 5-6 ce sera Signy, 7-8 ce sera le brigand B et 9-0 ce sera le brigand C. Le maître de jeu obtient un 7. Le brigand B est touché par le javelot. Les dommages sont de 6 infligés dans la localisation 17. Le brigand s'effondre, un javelot planté dans le bras gauche.

Si l'aventurier tire dans un groupe de personnes sans se soucier de qui il touche, sa chance de toucher est augmentée de 5 % pour chaque tir supplémentaire effectué, tant que les personnes resteront groupées.

Si les ennemis s'approchent en tirailleurs, le personnage devra choisir une cible précise. S'ils s'approchent en masse compacte, il pourra tirer au hasard.

Tirer à la Verticale

Soustrayez 10 % aux chances de toucher d'un personnage qui essaie de tirer sur une cible située en hauteur, comme décrit dans le chapitre consacré aux modificateurs de combat. De plus, les portées effectives et maximales de l'arme seront divisées par deux.

Localisations Protégées par un Bouclier

Bouclier	*Zone protégée*
Simple	Le bras tenant le bouclier.
Targe/Ecu	Le bras tenant le bouclier et une autre localisation.
Pavoi/Normand/ Vicking ou rond	Le bras tenant le bouclier et deux autres localisations contigues entre elles.

Engins de Guerre

Les engins de guerre tirent des projectiles de grande taille et ont donc besoin d'un équipage important. D'une manipulation lourde et d'une vitesse de tir très basse, ces engins sont utilisés lors de sièges où ils peuvent être facilement déplacés sur le terrain. L'arbalète de siège et la balliste tirent d'énormes carreaux. La catapulte, le trebuchet et l'onagre expédient principalement des pierres. Après quelques modifications, l'onagre peut également tirer des boules de feu.



Tableau des Missiles

Arme	*FOR/ DEX*	*Base%*	*ENC(m)*	*Dégâts*	*PA*	*Portée Effective / Max*		*.Facteur de Feu P*	
Atlat	7/ 9	05	0.5(1)	+1D6$	6	+10	+20	1/ rm	20
Arc	9/ 9	05	0.5(.05)	1D6+1	5	90	120	1/ ra	150
Arc long	11/ 9	05	0.5(.05)	1D8+1	6	90	275	1/ ra	350
Arc composite	13/ 9	05	0.5(.05)	1D8+1	7	120	225	1/ ra	350
Arbalète lourde	13/ 7	25	8.0(.05)	2D6+2	10	55	300	1/ 3rm	500
Arbalète moyenne	11/ 7	25	4.8(.05)	2D4+2	8	50	270	1/ 2rm	400
Arbalète légère	9/ 7	25	3.4(.05)	1D6+2	6	40	225	1/ 2rm	300
Arbalète à repétition									
12 coups	9/ 7	25	3.2(.05)	1D6+2	6	60	170	1/ ra	800
Arc à pierre	11/ 7	25	3.4(.1)	1D6+2	6	30	200	1/ rm	300
Sarbacane	-/ 11	10	0.5(.05)	1D3*	4	30	30	1/ rm	50
Fronde	-/11	05	0.1(.1)	1D8	-	100	100	1/ rm	30
Bâton à fronde	9/ 11	10	0.5(.1)	1D10	10	120	120	1/ rm	80
Bolas***	9/ 13	05	3.0	1D4	-	15	25	1/ rm	50
Boomerang de guerre	13/ 9	10	1.0	1D8	6	30	50	1/ rm	30
Boomerang de chasse	9/ 11	05	0.5	1D4	3	50	50	1/ ra	20
Fléchettes	-/ 9	10	0.5	1D6	4	20	30	1/ ra	75
Javelot	9/ 9	10	1.5	1D8	8	20	50	1/ ra	100
Hache de lancer***	9/ 11	10	0.5	1D6	6	20	20	1/ ra	50
Couteau de lancer	-/11	10	0.2	1D4	4	20	20	1/ ra	50
Pierre lancée***	-/-	15	0.5	1D3	-	20	20	1/ ra	0
Lasso simple	9/13	05	1.0	-	-	10	10	1/ 5rm	200
Lasso d'arme	9/ 9	20	3.0	-	-	4	33	1/ rm	100
Fouet	9/ 9	10	1.0	1D4	6	5	5	1/ rm	150

* Les fléchettes tirées par une sarbacane sont très souvent empoisonnées. La virulence du poison est généralement égale à 2D10.
** Une fois les 12 coups tirés, le chargement d'un carreau nécessitera le rang d'action de DEX du personnage +3.
*** Ces armes n'empalent pas sur un succès spécial.
$ Il s'agit d'un modificateur aux dégâts.

Légendes

Arme : il s'agit du nom de l'arme. La plupart de ces armes doivent être étudiées séparément et ne sont pas regroupées en catégorie comme les armes de mêlée. Toutefois, une personne qui sait tirer à l'arc peut utiliser n'importe quel type d'arc. De même, toute personne sachant tirer à l'arbalète peut manier n'importe quel type d'arbalète. La connaissance du javelot autorise le maniement des fléchettes et vice-versa.

FOR/DEX : il s'agit des minimums de FOR et de DEX nécessaires au maniement de l'arme. Pour chaque point de caractéristique inférieur à ces minimums, on retire 5 % à la chance de toucher du personnage.

Base % : il s'agit de la chance de base à l'attaque avec l'arme pour un personnage ne l'ayant jamais utilisée auparavant. Si l'expérience préliminaire fournit à l'aventurier une maîtrise dans cette arme, ne tenez pas compte de ce pourcentage de base.

ENC(m) : il s'agit du poids moyen en kilo de l'arme en tenant compte de l'encombrement de certaines armes. Le chiffre entre parenthèses indique le poids approximatif d'un projectile de l'arme. Un carquois de 20 flèches ou un carreau d'arbalète équivaut à 1 point d'ENC. Un archer transporte environ 50 flèches lors d'une bataille, soit 2,5 points d'ENC.

Dégâts : lorsqu'une arme touche son but, elle inflige un certain nombre de dégâts. Les armes de lancer ajoutent à leurs dommages propres la moitié du bonus aux dégâts du personnage. Certaines armes n'infligent aucun dommage, mais s'enroulent autour de leur victime. Référez-vous à la description de ces armes pour en déterminer les effets dans le jeu.

PA : il s'agit des points d'armure de l'arme. Comme pour toutes les armes, les points d'armure diminuent de 1 à chaque fois qu'ils sont inférieurs aux dégâts infligés.

Portée Effective : l'utilisateur de l'arme possède son pourcentage normal de toucher pour toute cible située à cette distance ou moins.

Portée Maximale : l'arme ou les projectiles ne peuvent pas être lancés au delà de cette distance. La chance normale de toucher de l'utilisateur sera divisé par deux pour toute cible située entre la portée effective de l'arme et sa portée maximale.

Vitesse de Feu : il s'agit du nombre maximal de coup que l'on peut tirer avec cette arme en un round de mêlée.

1/#RM : l'arme est tellement grossière, qu'on ne peut l'utiliser à nouveau qu'après plusieurs rounds de mêlée. Tous ces rounds de mêlée seront passés à préparer l'arme. Par exemple, si un personnage utilise une arme qui fait feu tous les cinq rounds de mêlée, il devra passer les quatre autres rounds à préparer son arme. Il ne pourra rien faire d'autre s'il désire tirer au cinquième round.

1/RM : l'arme est lente à préparer et ne peut être utilisée qu'une fois par round.

1/RA : Le personnage tire à son rang d'action de DEX, puis une seconde fois à son rang d'action de DEX + 3, puis à nouveau à son rang d'action de DEX. Il pourra tirer avec son arc composite au rang d'action 2. Il devra alors passer 3 rangs d'action pour prendre et encocher une nouvelle flèche avant de tirer une seconde fois à son rang d'action de DEX. Il pourra donc décocher une flèche au rang d'action 2 et une au rang d'action 7. Il pourra utiliser les 3 rangs d'action lui restant pour recharger son arc et tirer une nouvelle flèche au rang d'action 2 du round de mêlée suivant.

P : il s'agit du prix de l'arme sur son lieu de fabrication.

Engins de guerre

Nom	Enc(kg)	Base %	Dégâts	Portée maximale	Vitesse de feu
Arbalète de siège	10.2	10	3D6+1	425	1/5rm
Balliste	N/A	05	10D6	275	1/5 minutes
Catapulte	N/A	10	6D6	325	1/5 minutes
Onagre	N/A	05	3D6	300	1/5 minutes
Trébuchet	N/A	05	12D6	3001	/15 minutes

Légende

Nom : appellation générale de l'arme.

ENC(kg) : l'encombrement de la machine. Il n'est réellement important que pour l'arbalète car il s'agit du seul engin susceptible d'être transporté par un seul homme. Les autres engins sont généralement construits sur les lieux du siège.

Base% : il s'agit de la chance de base de toucher pour une personne n'ayant jamais utilisé l'engin auparavant.

Dommages : Il s'agit des dégâts effectués par le projectile une fois qu'il a touché sa cible. Les dommages infligés par le shrapnel sont égaux à 1/6 des dégâts du projectile, mais ils sont infligés à toutes les personnes situées autour du point d'impact.

Portée maximale : c'est la distance maximale à laquelle l'engin de guerre peut tirer son projectile.

Vitesse de feu : il s'agit du temps nécessaire à l'équipage pour recharger l'engin.

Description et Effets Spéciaux des Engins de Guerre

Arbalète

L'arbalète de siège est le plus petit et le plus simple des engins de guerre. Il s'agit ni plus, ni moins d'une grosse arbalète tenue par un homme. Elle nécessite l'emploi d'un support et demande plusieurs rounds pour être chargée. Elle tire des missiles supérieurs en taille à ceux que le sort de magie spirituelle Multi-Missile peut manipuler.

La balliste fonctionne sur le même principe que l'arbalète, mais sa taille plus importante nécessite trois personnes pour la manipuler (un serveur, un chargeur et un cannonier).

Catapulte

La catapulte est un engin de guerre d'une taille analogue à celle de la balliste. Toutefois, la trajectoire de ses missiles (des pierres rondes) est parabolique. De ce fait, elle est appelée arme de "tir indirect". On peut très difficilement s'en servir pour abattre une cible de taille humaine, mais son efficacité est remarquable lorsqu'il s'agit de tirer par dessus des murs ou des fortifications. Elle peut également être utilisée à bord de bateaux.

Onagre

L'onagre est identique à la catapulte, mais sa construction est plus légère. Il peut aussi bien lancer des pierres que des boules de feu. Ces dernières sont tirées selon une trajectoire directe, les pierres par contre sont projetées de manière indirecte.

Trébuchet

Le Trebuchet, une fois installé, ne peut affecter qu'une seule zone. Toutefois, il peut lancer une quantité impressionnante de rocs en une seule fois. Il ne peut pas être rechargé.

Effets Spéciaux

Les engins de guerre sont rarement utilisés lors d'attaques individuelles. Ils sont conçus pour abattre des murs, des fortifications ou des armes. La chance de base de toucher, fournie sur le Tableau des Engins de Guerre concerne une cible de TAI 40. Ce pourcentage diminue de 1 % par point de TAI inférieur à 40. Si le projectile manque sa cible, utilisez les règles sur le Lancer détaillées au chapitre Compétences afin de déterminer le lieu d'impact du projectile. N'oubliez pas que les missiles des arbalètes et ballistes ont des trajectoires directes et passeront donc à côté de leur cible. Par contre, les missiles des catapultes ont des trajectoires paraboliques, ils pourront passer au dessus de la cible et tomber n'importe où autour de l'objectif.

Le Shrapnel:

il s'agit d'une catapulte qui peut tirer des sacs de pierres ou des projectiles en terre glaise qui éclatent au contact de la cible, en projettant des éclats autour du point d'impact. Ces éclats blessent les personnes mais n'affectent pas les constructions. Les dommages infligés sont égaux au 1/6 des dégâts occasionnés par une pierre ou un solide de même taille. Par contre, ces dommages seront infligés à tout individu se trouvant dans un rayon égal au nombre de D6 de dommages.

Exemple : un trebuchet lance un projectile effectuant 12D6 points de dégâts. S'il tire du shrapnel, il occasionnera 2D6 points de dommages à toute personne située dans un rang d'action de 12 mètres autour du point d'impact.

Armures

Les armures sont essentiellement constituées d'un ensemble d'habits renforcés. Elles sont faites en tissu, en cuir ou en métal, ou même en une combinaison de ces trois éléments. Elles sont généralement portées par des personnes désireuses de se protéger d'attaques effectuées par des adversaires armés.

Les armures sont généralement plus lourdes et beaucoup plus inconfortables que les vêtements usuels. Toutefois, elles sont susceptibles d'absorber les coups et les guerriers en portent très souvent pour rester en vie.

Si possible, une armure recouvrira tout le corps. Néanmoins, il ne s'agit pas là d'une généralité. En effet, le guerrier peut ne pas être assez fort pour porter une armure complète, il peut vouloir conserver sa liberté de mouvement, ou plus simplement pour éviter de cuire dans son armure en plein été. Certaines armures ont un prix très élevé. Un guerrier peut donc n'en acheter qu'une partie afin de protéger uniquement ses organes vitaux et laisser ses membres découverts.

Encombrement

L'encombrement d'une armure dépend de la taille de son utilisateur. Cela figure sur le tableau des armures, les différentes TAI sont rassemblées en groupe de 5 points chacun. L' ENC, le poids, l'inconfort de l'armure augmentent avec la TAI. La norme se situe aux alentours d'une TAI de 1/5. Pour chaque tranche de 5 points de TAI inférieure à cette norme, on retire 1/5 d'encombrement à l'armure.

Effets sur les Compétences de Discrétion

On devra tenir compte des points d'ENC de l'armure lorsqu'un aventurier utilisera sa compétence Déplacement Silencieux. On retirera 1 % à la compétence du personnage par point d'ENC de son armure et de ses armes. Tant que son armure ne brille pas, un aventurier peut utiliser sa compétence Se Cacher sans pénalité. En effet, elle peut être recouverte de boue ou encore avoir été délibérement noircie.

Détérioration

Contrairement aux points d'armure d'une arme, les points d'absorption d'une armure ne changent jamais. Ceci reste vrai même si le coup porté est supérieur aux points d'armure de la localisation affectée. Une armure est conçue pour protéger son utilisateur, elle peut subir de nombreux assauts sans perdre de son efficacité.

Types d'Armure et Coût

Cuir souple : elle ressemble grossièrement à une veste de cuir et son utilisation est très courante chez les peuplades primitives, les nomades et les barbares. Bien souvent, elle est portée sous une autre armure afin d'apporter une protection supplémentaire. Les tuniques portées sous les différentes armures ont une protection et un encombrement sensiblement identiques à ceux du cuir souple.

Cuir rigide : d'une épaisseur d'environ 5 mm, le cuir rigide est essentiellement utilisé par les peuplades primitives et les nomades. Il sert à fabriquer diverses protections et boucliers. Le cuir rigide possède une consistance comparable à celle du cuir utilisé au XXeme siècle pour fabriquer des semelles de chaussures. La qualité et la protection de l'armure en cuir rigide dépendent des peaux utilisées pour la fabriquer. Celles-ci ne sont généralement pas coupées.

Cuir bouilli : Après avoir été bouilli dans l'huile et la cire, le cuir peut être façonné à volonté avant de durcir. Il ne pourra pas subir un nouveau façonnage sans se casser. Le prix d'une armure en cuir bouilli est comparable à celui des armures de métal, du fait de son processus de fabrication très long et très délicat.

Byzantine : il s'agit d'une armure de cuir souple renforcé de disques de métal, ressemblant au bezant, une pièce médiévale utilisée sous Byzance. Son prix élevé d'explique par la présence du métal, mais sa fabrication est plus rapide que celle d'une armure de cuir bouilli.

Anneaux : comme la byzantine, il s'agit d'une armure de cuir souple recouverte de métal. Comme pour la cotte de maille, le métal est forgé sous forme d'anneaux. Ceux-ci sont plus rapprochés que sur la byzantine, l'armure est donc plus lourde mais sa protection est bien meilleure. D'une confection plus difficile que la byzantine, son prix est élevé.

Ecailles : cette armure est composée d'une multitude d'écailles métalliques fixées sur un support. Ces écailles sont généralement de tailles diverses. La protection de cette armure est excellente pour un poids relativement important.

Cotte de maille : la cotte de maille est composée de pièces métalliques entrelacées. Sa résistance et sa durée de vie sont plus grandes que celles des armures comportant des éléments non métalliques. Le coût et le poids de ce type de protection sont plus élévés que ceux d'une armure d'écailles.

Lamelles : ce type d'armure est composé de lamelles de métal rivetées sur un support en cuir. On y ajoute souvent des pièces de cottes de mailles afin de protéger les articulations de l'utilisateur.

Brigandine : cette armure est composée d'écailles de métal rivetées entre deux couches de cuir. Elle allie la résistance à la beauté. En effet, le contraste entre la couleur des rivets et du cuir, parfois teinté, lui confère une valeur ornementale certaine.

Plaques : Il s'agit de plaques de métal fondues afin de prendre la forme du corps de l'utilisateur. Les diverses plaques sont retenues entre elles par des lanières de cuir protégées par des pièces métalliques. Il s'agit du meilleur type d'armure et elle peut absorber des chocs violents. Néanmoins, d'un poids et d'un inconfort très important, il est très difficile de l'utiliser au combat surtout par temps chaud.

Tableau des Points d'ENC par Localisation

Localisation	*Pourcentage de l'ENC total*
Tête	1/10
Bras	1/10 chaque
Poitrine	2/10
Abdomen	1/10
Jambes	2/10 chaque

Exemple : un aventurier de taille moyenne achète une armure de plaques complète. Elle équivaudra à un total de 25 points d'encombrement. Son casque pèsera 2,5 points d'ENC, la partie couvrant la poitrine pèsera 5 points d'ENC, chaque protection aux bras pèsera 2,5 points d'ENC, la partie recouvrant l'abdomen 2,5 points d'ENC et chaque pièce protégeant les jambes pèsera 5 points d'ENC.

Légende

Armure : Type d'armure (voir la liste ci-dessous).
ENC : l'encombrement. Il s'agit du poids en kilo pour une armure complète du type indiqué. Le poids diffère pour les armures de taille moyenne, petite ou grande.
Points d'armure : Il s'agit du nombre de points de dégâts que peut absorber l'armure en question. Une armure de plaques complète coûtera donc 6 750 sous (25 points d'ENC x 270 sous).
Coût : Le coût d'une partie de l'armure sera calculé d'après son nombre de points d'ENC.

Tableau des Armures

Ce tableau détaille les points de protection d'une armure, son ENC, son coût par points d'ENC et son prix total si elle est achetée intégralement. Le prix peut varier si le maître de jeu décide d'utiliser les règles présentées dans le Livre du Maître de jeu.
Exemple : Petit Tim (TAI 7) pourra acheter une armure de lamelles complète pour 2 800 sous. Par contre, le Grand Hugues (TAI 21) devra dépenser 5 000 sous pour une armure du même type.

Type d'Armure	*Points d'Armure*	*Coût par ENC*	*ENC/Prix Petit (6-10)*	*ENC/Prix Moyen (11-15)*	*ENC/Prix Large (16-20)*	*ENC/Prix Troll (21-25)*
Vêtements	0	variable	2.0(40)	2.5(45)	3.0(50)	3.5(60)
Cuir souple	1	20	3.0(60)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Cuir rigide	2	20	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(120)
Cuir bouilli	3	45	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Byzantine	4	70	6.0(420)	7.5(563)	9.0(630)	10.5(735)
Anneaux	5	110	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Lamelles	6	200	14.0(2800)	18.0(3600)	21.5(4300)	25.0(5000)
Ecailles	6	120	16.0(1920)	20.0(2400)	24.0(2880)	28.0(3360)
Cotte de Maille	7	240	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Brigandine	7	200	17.5(3500)	22.0(4400)	26.5(5300)	31.0(6200)
Plaques	8	270	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)

Effets Spéciaux Dus au Port d'une Armure

Porter Plusieurs Types d'Armure.

Comme décrit précédemment, on peut porter une armure souple sous une armure rigide afin d'augmenter la qualité de la protection fournie. Pour ce faire, on utilise généralement du cuir souple ou des habits épais. En ce cas, on augmentera la protection de l'armure complète mais également son ENC. Si une personne revêt une armure rigide sous une autre armure rigide, on totalisera les points de protection supplémentaires, mais les points d'ENC de cette seconde armure seront multipliés par 3. Les armures souples et flexibles peuvent être facilement portées sous d'autres formes de protection.

Points de Protection d'un Bouclier Porté en Bandoulière.

Un bouclier porté en bandoulière protègera la localisation couverte. On additionnera la moitié de ses points d'armures aux points de protection de la localisation.

Le Port de l'Armure : Ce qu'il Faut Savoir.

Mettre une Armure

Revêtir une armure n'est pas aussi simple qu'enfiler un jean ou un tee-shirt. Pour chaque point d'ENC que possède la pièce d'armure, il faudra dépenser 2 rangs d'actioàn pour la revêtir et l'ajuster. De ce fait, un guerrier de taille moyenne qui revêt une armure de plaques complète, passera 50 rangs d'action, soit 5 rounds de mêlée pour la revêtir (environ 1 minutes). Il s'agit là d'un temps relativement court, mais l'on suppose que l'aventurier est parfaitement réveillé, prêt à revêtir son armure. Le maître de jeu devra augmenter le nombre de rangs d'action nécessaire si l'aventurier vient tout juste de se réveiller, ou s'il était occupé par ailleurs lorsque l'alerte sonne.

Retirer une Armure.

Retirer une armure n'est pas aussi contraignant que la revêtir. En effet, l'aventurier n'est pas obligé de vérifier si les différentes pièces de son armure sont correctement ajustées. Retirer une armure coûtera donc 1 rang d'action par point d'encombrement.

Nom des Pièces d'Armure

A travers les siècles, les différentes pièces d'une armure ont acquis des noms particuliers. Il arrive que les mêmes noms s'appliquent à des pièces entiérement différentes. La liste suivante ne couvre qu'une petite partie des différents noms donnés aux armures par leurs utilisateur ou les collectionneurs qui les ont répertoriées pendant 500 ans.

Nom	*Zones protégées*	*Type d'armure*
Jambières	Ce terme est généralement utilisé pour les armures protégeant la partie du corps comprise entre le genoux et la cheville.	Cuir Cuir rigide Cuir bouilli Byzantine Ecailles Anneaux Lamelles Cotte de maille Brigandine Plaques
Pantalon	Abdomen et jambes	Cuir souple Cuir rigide Cuir renforcé Ecailles Anneaux Cotte de maille Brigandine
Jupe	Abdomen	Cuir souple Cuir rigide Cuir bouilli Byzantine Anneaux Ecailles Lamelles Cotte de maille Brigandine Plaques
Haubert	Poitrine et Abdomen	Cuir souple Cuir rigide Byzantine Anneaux Ecailles Lamelles Cotte de maille Brigandine
Byrnie*	Poitrine	Cuir souple Byzantine Anneaux Cotte de maille
Cuirasse**	Poitrine	Cuir rigide Cuir bouilli Ecailles Lamelles Brigandine Plaques
Manche	Bras	Cuir souple Byzantine Anneaux Cotte de maille
Croisillons **	Bras	Cuir rigide Cuir bouilli Ecailles Lamelles Brigandine Plaques
Cagoule*	Tête	Cuir souple Lamelles Anneaux Cotte de maille
Heaume**	Tête	Cuir rigide Cuir bouilli Ecailles Lamelles Plaques

Les astérisques indiquent s'il s'agit d'armures souples susceptibles d'être portées sous une armure plus rigide. Ces dernières ne peuvent pas être portées sous un autre type d'armure, quel qu'il soit.

*armure souple : byrnie, cagoule, manches.

**armure rigide : cuirasse, croisillons, heaume.

Pourquoi Quitter son Armure ?

Généralement les aventuriers ne retirent pas leur armure lorsqu'ils se trouvent dans une ville inconnue ou s'il dorment à la belle étoile.

Villes Inconnues.

S'il existe des cités dont les habitants se promènent en armure et armés jusqu'aux dents, elles sont extrêmement rares. Le port d'une cotte de maille dissimulée sous une tunique est généralement conseillé dans les quartiers louches d'une ville. Quoi qu'il en soit, les autorités locales poseront toujours des questions si elles voient des étrangers en armures complètes déambuler dans les rues de la cité. Si les gardes pensent que les aventuriers cherchent la bagarre, ils pourraient très bien se charger de les satisfaire. De même, être invité par le potentat local et arriver revêtu d'une armure complète est considéré comme une rare impolitesse.

Dormir à la Belle Etoile.

Un armurier pensera d'abord à la protection que fournit l'armure avant de s'intéresser à son confort. Une armure ne comporte aucune similitude avec un hamac ou un lit. Tout aventurier qui décidera de dormir avec son armure perdra 1 point de fatigue par 5 points d'ENC de l'armure pour chaque heure de sommeil. Cette règle ne s'applique pas aux armures en cuir souple ou aux habits épais.

Description des Armes

Vous trouverez ici les descriptions des armes les plus communément utilisées dans RuneQuest.

Arbalète Légère : cette petite arbalète peut être réarmée à la main. Elle est principalement utilisée à la chasse.

Arbalète Lourde : Elle doit être rechargée à l'aide d'un mécanisme assez simple, généralement une manivelle. D'un rechargement plus rapide que celui de l'arbalète de siège, sa puissance d'impact est moindre.

Arbalète Moyenne : Pour la réarmer, il faut bloquer l'arme avec son pied et tendre la corde qui est maintenue par un crochet. Il s'agit de l'arme classique des soldats.

Arbalète à Répétition : c'est une forme relativement rare d'arbalète in ventée par les chinois. Elle possède un chargeur susceptible d'envoyer des carreaux à la vitesse d'un arc. Une fois les munitions épuisées, il faudra 6 rounds de mêlée pour le réapprovisionner.

Arbalète de Siège : cette arbalète nécessite un temps assez long pour être rechargée. Elle occasionne des dégâts effroyables lorsqu'elle atteint sa cible. Elle est considérée comme une machine de guerre.

Arc Composite : cet arc est réalisé en bois et en corne afin de lui donner une certaine rigidité en conservant sa flexibilité. Une force relativement importante est nécessaire pour le bander. Il est très populaire dans les régions peu boisées.

Arc Long : réalisé dans une seule pièce de bois, il est comparable au fameux arc anglais. Il s'agit d'une arme d'infanterie qui possède une portée importante et un impact très élevé.

Arc Simple : il s'agit d'un arc normal réalisé avec une ou deux pièces de bois. Son efficacité n'est pas comparable à celles des autres arcs.

Atlatl : ce bâton assez court est utilisé pour augmenter la portée et les dommages d'un javelot ou d'une flèchette. Cette arme diminue la vitesse d'utilisation du missile mais augmente sa précision.

Balliste : cette arme de siège d'une taille imposante, permet de lancer des boulets sur une masse d'attaquants.

Bâton de Combat : ce bâton long est souvent utilisé pour la marche. Il ne ressemble pas tout à fait aux autres armes de sa catégorie, mais son utilisation est analogue.

Bâton Court : très semblable à la matraque utilisée par les forces de l'ordre du XXe siècle.

Bâton Fronde : il s'agit d'une fronde montée à l'extrémité d'un bâton, ce qui permet d'augmenter la portée et la puissance d'impact. La portée minimale est de 10 m.

Bolas : deux ou trois boulets reliés par des cordes. Cette arme, une fois lancée, permet d'empêtrer un adversaire et de le faire tomber, ce qui occasionne parfois quelques dégâts.

Boomerang : ce morceau de bois une fois correctement taillé peut être lancé selon une trajectoire curviligne. Le boomerang de guerre est plus lourd que son équivalent destiné à la chasse. De plus, il ne revient pas vers son utilisateur.

Bouclier Normand : ce bouclier de grande taille est très allongé. Il ressemble vaguement à une larme, le haut du bouclier étant légèrement arrondi et le bas pointu. Il protège une zone comprise entre les épaules et les genoux ou les chevilles. D'une très grande efficacité, il est très lourd et pratiquement impossible à utiliser à cheval. On utilisera les caractéristiques de ce type de bouclier pour n'importe quel type de grands boucliers utilisés par les barbares.

Bouclier Simple : de petite taille, il ne possède qu'une seule poignée et il ne protège que la partie inférieure du bras. On peut l'attacher à la ceinture lorsqu'on se promène en ville, ce qui constitue un avantage indéniable par rapport aux autres types de bouclier.

Bouclier Vicking : il s'agit d'un bouclier rond de grande taille dont la partie centrale présente une légère protubérance. Unique en son genre, son pourtour très fin n'est pas protégé. Il peut donc servir à coincer une épée pour en briser la lame.

Catapulte : cette machine de guerre lance d'énormes blocs de pierre selon une trajectoire parabolique. L'impulsion de départ est généralement fournie par une corde tendue.

Cestus Léger : gants métallisés, leur impact est comparable à celui d'un poing américain.

Cestus Lourd : ce poing de métal est identique à celui utilisé dans la Grèce et la Rome antiques. Un poids est fixé à l'intérieur du gant afin de lui conférer un impact plus important.

Cimeterre : cette arme à simple tranchant possède une lame recourbée. Elle est utilisée à la place de l'épée large. Dans le jeu, considerez le cimeterre comme une épée large.

Couteau de Lancer : cet objet sert aussi bien pour les repas que lors de situations désespérées ou d'assassinats. Semblable à la dague, il est moins résistant.

Dague : cette arme possède une lame courte d'une longueur inférieure ou égale à 40 cm. Une dague peut être à simple ou à double tranchant. Elle possède une section triangulaire lorsqu'elle sert uniquement à poignarder.

Ecu : bouclier de taille moyenne en forme d'écusson, d'où son nom. Généralement, on y porte ses armes héraldiques.

Epée Bâtarde : Epée qui peut être utilisée à une ou deux mains.

Epée Large : Epée à la lame assez large.

Epée Longue : épée à deux mains.

Fléau à Grain : cet ustensile agricole a servi de modèle au fléau de guerre. Son utilité est très réduite mais les aventuriers rencontreront peut être des batteurs de grain.

Fléau à Trois Chaînes : trois chaînes terminées par des boules assez lourdes sont fixées au manche. C'est une arme très encombrante et d'un usage malaisé.

Fléau de Guerre : son manche porte deux chaînes terminées par des boules équivalentes à celle ornant une masse.

Fléau Militaire : il s'agit d'un bâton de 2 mètres de long au bout du quel est fixée une courte chaîne terminée par une boule en fer.

Fléchettes : ces petites pointes aiguisées peuvent être lancées. Elles sont parfois dissimulées sur la face interne d'un grand bouclier.

Fouet : il est totalement inutile au corps à corps. Les dégâts infli-

gés proviennent essentiellement de sa fonction principale qui consiste à s'enrouler autour d'un objet ou d'une personne afin de l'immobiliser pendant un round de mêlée. La chance de manipuler le fouet de cette manière est égale au pourcentage du succès spécial sur le jet d'attaque au fouet.

Francisque : cette arme très connue dans notre pays peut être lancée ou utilisée à une seule main. Son tranchant peut être simple ou double. La compétence au lancer doit être apprise séparément.

Fronde : l'arme avec laquelle David tua Goliath. Il s'agit d'une lanière de cuir dotée d'une tasse maintenant la pierre. Une pierre de fronde peut acquérir une vitesse incroyable entre les mains d'un expert. La portée minimale est de 5m.

Glaive : épée courte en forme de feuille utilisée par les romains.

Grande Hache : selon son origine, elle peut être à simple ou à double tranchant. Un guerrier d'une grande force peut l'utiliser à une main mais elle est conçue pour être maniée à deux mains. Elle ne peut en aucun cas être lancée.

Grande Lance : de la longueur d'une pique, la grande lance est utilisée à une main quand on est à cheval. Elle est alors calée sous un bras. Cette position interdit toute parade. elle peut également être utilisée à deux mains par des fantassins. On la considèrera alors comme une pique.

Grand Marteau : marteau de guerre utilisé à deux mains.

Griffes : cet objet en métal permet de griffer de la même façon qu'un animal. Elles sont généralement utilisées par des animaux intelligents désireux d'augmenter l'efficacité de leurs armes naturelles. Certains hommes s'en servent également.

Hache d'Arme : cette hache est fixée sur un manche de bois d'une longueur de 2 mètres environ. Elle est très utile contre les cavaliers qui pensent être hors d'atteinte des armes traditionnelles.

Hachette : petite hache sert à surtout à couper du petit bois.

Hallebarde : voir Hache d'Arme.

Javelot : lance courte utilisée à une ou deux mains, qui peut également être lancée.

Lance : il s'agit d'un bâton de 1,5m à 3m de long et dont l'une des extrémités est aiguisée. Les lances longues réduisent le rang d'action mais doivent être utilisées à deux mains. Les versions plus courtes peuvent être manipulées à une ou deux mains ou être lancées.

Lasso : l'instrument traditionnel des cowboys américains. sa portée est supérieure à celle du lasso d'arme mais il nécessite une pratique plus importante pour être correctement maitrisé. Il n'inflige aucun dégât mais immobilise la cible.

Lasso d'Arme : il s'agit d'une boucle en corde fixée à un bâton. Il est utilisé pour capturer des animaux ou des hommes. Il n'occasionne aucun dégât mais permet d'immobliser la cible dans la localisation touchée avec une FOR égale à celle de l'utilisateur. référez-vous aux règles sur l'Empoignade.

Maillet de Guerre : il s'agit d'un manche de bois de 1,5m teminé par une tête de masse.

Maillet de Travail : semblable au maillet de guerre, sa tête de masse est beaucoup plus lourde. On s'en sert pour abattre des murs ou des constructions analogues. Son utilisation malaisée le rend inefficace au combat.

Main Gauche : cette dague possède une garde protégeant la main. Elle est utilisée de la main gauche et son usage est moins aisé que celui de la dague classique.

Marteau de Guerre : d'une conception identique à celle du marteau, cette arme en diffère par son extrémité pointue. On l'utilise comme un pic. Cette arme particulièrement vicieuse sert surtout à percer les armures.

MasseLégère : elle est identique à la masse lourde, seul le poids de sa boule est plus faible. Elle est idéale pour écraser ou enfoncer une armure.

Masse Lourde : il s'agit d'une boule hérissée ou non de pointes et fixée à l'extrémité d'un manche.

Morgenstern : cette arme médiévale est constituée d'un manche de bois auquel est fixée une chaîne terminée par une boule hérissée de pointes. Certaines morgenstern étaient parfois formées simplement d'un manche de bois et d'une boule très lourde.

Onagre : cette machine de guerre projette d'énormes boulets ou de grands javelots. Un pieu donne l'impulsion nécessaire au javelot pour le projeter dans les airs. Elle appartient à la même famille que la catapulte ou la baliste mais utilise un procédé différent pour atteindre un même but.

Pavoi : Ce bouclier rectangulaire et de grande taille a été utilisé par les Romains et les Grecs. Il fournit une bonne protection mais son utilisation est malaisée pour les cavaliers. Généralement rectangulaire, sa forme peut également être oblongue ou ronde.

Pierre : la première des armes naturelles. Des petites pierres lancées contre des hommes n'occasionneront que peu de dégâts. D'énormes blocs lancés d'une hauteur auront certainement beaucoup plus d'efficacité.

Pilum : lance légère inventée par les Romains. Il peut être utilisé comme lance courte ou comme javelot. A la différence des autres lances, la partie métallique va de la pointe à la moitié du manche.

Pique : cette très longue lance mesure entre 3,5m et 5m de long. Particulièrement efficace dans les batailles, elle est d'un usage malaisé au corps à corps. On l'appelle sarissa dans la Grèce antique.

Rapière : il s'agit de l'épée fine et élaborée de la renaissance. Cette arme d'estoc particulièremnt effilée est la plus légère de toutes les épées.

Sarbacane : il s'agit d'un tube d'environ un mètre de long, qui permet d'envoyer des petites fléchettes, généralement empoisonnées.

targe : bouclier rond de taille moyenne. Il est principalement utilisé par les barbares. Son pourtour est généralement protégé par des bandes de métal.

Trébuchet : cet engin de siège médiéval permet de projeter d'énormes blocs de pierre, grâce à son système de contre poids. Très complexe, il nécessite un équipage de 12 à 20 hommes lors de sa manipulation.




CASNER

Compétences

Les joueurs effectuent des jets sous les pourcentages de compétences de leur aventurier. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à leur niveau de compétence, il indique une réussite.

Un aventurier réussit sans problème des actions de routine. Toutefois, dans des situations de stress, le maître de jeu pourra exiger un jet sous une des compétences du personnage afin de déterminer s'il réussit à accomplir une action spécifique. N'importe quelle activité peut être assimilée à une compétence. Toutefois, certaines d'entre elles ont une très grande importance dans RuneQuest et nécessitent une description particulière. Ce chapitre détaille ces compétences qui sont classées en 7 catégories distinctes.

Les Sept Catégories de Compétences.

Dans le chapitre détaillant la création d'un personnage, nous avons vu que les différentes catégories de compétences étaient définies parallèlement aux caractéristiques du personnage. Cette définition est élargie dans ce chapitre où les compétences de chaque catégorie sont détaillées. Chaque compétence sera suivie d'un chiffre entre parenthèses. Il s'agit de la chance de base d'un humain dans cette compétence particulière.

Modification d'un Jet de Compétence.

Bien souvent, un maître de jeu estimera qu'un jet de compétence est modifié par une situation particulière. Selon la situation plus ou moins périlleuse, le maître de jeu pourra diminuer la chance de réussite du personnage dans sa compétence. Ainsi, un jet sous Grimper peut être diminué de 20 % si la pente est particulièrement raide ou le terrain très friable. De même, un jet effectué sous Inventer afin d'ouvrir une porte pourra être réduit si l'aventurier utilise un ustensile qui n'est pas adapté à la tâche ou si la serrure est un peu particulière.

Qui Effectue les Jets de Compétence ?

Bien souvent le jet qui détermine le succès de l'aventurier sera effectué par le maître de jeu et non pas par le joueur. Les jets d'Agilité doivent toujours être effectués par le joueur puisque le personnage sait immédiatement s'il a réussi à utiliser sa compétence. Par exemple, un jet manqué en Grimper empêchera l'aventurier de se déplacer. De même, les jets d'Attaque ou de Parade seront toujours effectués par le joueur.

Quoi qu'il en soit, le maître de jeu effectuera la majorité des jets de compétences. Si l'aventurier désire Ecouter afin de déterminer si quelqu'un rôde aux environs, le maître de jeu devra effectuer les jets. Le joueur ne devra pas savoir si son aventurier n'entend rien parce qu'il n'y a rien ou parce qu'il a raté son jet de compétence. De même, un échec absolu lors de l'utilisation de compétences de Communication, Perception, Connaissance ou Manipulation entraînent toujours des résultats erronés. Si c'est le joueur lui même qui a effectué le jet et sait qu'il a obtenu un échec absolu, il sera strictement impossible de le tromper.

Cette technique est plus difficile à appliquer aux compétences de Discrétion. Un joueur qui essaie de se Déplacer Silencieusement saura immédiatement si sa compétence est utilisée correctement. Par contre, un aventurier ne saura pas toujours qu'il n'a pas réussi à Se Cacher avant d'être encerclé par les gardes du palais.

Ceci dit, un maître de jeu peut laisser ses joueurs lancer les dés pour leurs aventuriers, même si certains jets sont réservés à son usage. Les joueurs auront ainsi le sentiment d'une participation plus importante. Toutefois ne les laissez pas lancer les dés pour n'importe quoi, n'importe quand et n'importe comment. Les dés ne doivent pas remplacer leur intelligence personnelle et servir à gagner de l'expérience à bon compte. Vous effectuerez toujours les jets qui doivent rester secrets.

Compétences d'Agilité

Cette catégorie comprend toutes les compétences qui dépendent essentiellement de la coordination physique ou motrice. La majorité d'entre elles font appel aux réflexes du personnage et ne nécessitent pas une intelligence démentielle : inutile de se torturer les méninges pour être agile. Les compétences d'Agilité dépendent de la FOR, de la DEX et de la TAI qui doit être la plus petite possible. En effet, ces caractéristiques déterminent la bonne coordination des différents mouvements et une réaction rapide face à une situation imprévue.

Canoter (05)

La compétence Canoter permet d'utiliser des petites embarcations à l'aide de rames ou de pagaies. De part son patrimoine culturel, un aventurier peut ne savoir utiliser qu'un seul de ces types d'embarcation. En ce cas, le maître de jeu peut subdiviser la catégorie s'il le désire.

Dans des situations normales, l'aventurier devra réussir un jet sous sa compétence pour lancer son embarcation. Tant qu'il n'aura pas réussi son jet, il ne pourra pas faire avancer son canot. Si l'aventurier est dans une situation tranquille et calme, le maître de jeu pourra autoriser un jet sous la compétence multipliée par un modificateur quelconque.

Par mauvais temps ou dans un environnement hostile (tourbillons, rapides, rochers ...), le maître de jeu pourra diminuer les chances de réussite du personnage afin de refléter la difficulté de la situation. Le

joueur devra alors effectuer un jet sous sa compétence modifiée. S'il est réussit, le bateau conservera son cap. Dans le cas contraire le bateau ne bougera pas ou changera de course selon la situation. Si le jet est un échec absolu l'embarcation se retournera.

Equitation (05)

Monter un cheval ou tout autre animal ne nécessite aucun jet tant que la monture se déplace au pas et a été dressée a porter un cavalier. Pour contraindre l'animal à se déplacer plus rapidement, une compétence en Equitation d'au moins 15 % est nécessaire.

Si l'aventurier monte son cheval avec une selle et de étriers, il sera moins facilement désarçonné. Si le cheval effectue un écart brutal, le cavalier devra réussir un jet en Equitation sous perdre le contrôle de son animal. Un jet devra être effectué à la fin de chaque round de mêlée jusqu'à la réussite. A ce moment le cavalier redeviendra maître de sa monture. En cas d'échec absolu l'animal panique et le cavalier est désarçonné.

Si l'aventurier monte à cru, il tombera de cheval s'il manque son jet d'Equitation. En cas d'échec absolu, il sera projeté au sol et endurera les dommages d'une chute (2D6 points de dégâts). Pour avoi de plus amples renseignements sur ce sujet, rendez vous au chapitre Le Monde.

Si l'aventurier tente de faire exécuter à son cheval une manoeuvre inhabituelle (sauter une barrière), le joueur devra réussir un jet en Equitation.

Progresser dans la Compétence Equitation

Un aventurier ne pourra tenter un jet d'expérience en Equitation qu'avec l'autorisation du maître de jeu. A titre d'exemple, les actions suivantes donnent droit à un jet d'expérience :

- Le personnage a réussi à rester à cheval en pleine mêlée (il peut avoir compris pourquoi il n'est pas tombé).
- Il est parvenu à faire effectuer à sa monture une manoeuvre qu'elle ne connaissait pas (sa confiance et son jugement se sont accrus).
- Il a accompli un voyage d'une semaine à cheval en traversant des terrains difficiles (il s'est trouvé confronté à une série de petits problèmes qu'il a appris à résoudre).
- Il a réussi à dresser un animal de monte de façon à ce qu'il accepte un mors (il a approfondi ses connaissances sur ces animaux).

Esquiver (05)

Un personnage doué dans cette compétence se trouvera rarement là où un coup doit tomber. L'esquive et ses limitations sont décrites de façon plus approfondie au chapitre Combat. Un jet sous cette compétence permettra à l'aventurier d'éviter une attaque. On retirera 1% à la compétence du personnage par point d'ENC porté.

L'esquive ne nécessite aucun temps de préparation contre une attaque de mêlée. Esquiver un missile nécessite un round de mêlée complet. On ne pourra avoir recours à l'esquive lors de rangs d'action utilisés pour tirer avec une arme de jet ou de lancer.

Grimper (40)

Une fois adulte, un aventurier peut facilement escalader une pente en s'aidant de ses mains, grimper dans un arbre doté de branches basses etc... Ce sont les points de fatigue qui déterminent si l'aventurier possède l'énergie nécessaire pour effectuer son escalade.Plus généralement, un aventurier qui réussit à utiliser sa compétence Grimper pourra escalader ou descendre d'un mètre par 5 rangs d'action une pente de 75° ou un arbre possédant de nombreuses branches. Si le jet est manqué, le personnage restera sur place incapable de trouver une prise correcte. S'il s'agit d'un échec absolu, l'aventurier tombera.

le personnage peut accélérer sa vitesse de progression en retranchant 10 % à sa compétence par mètre supplémentaire parcouru en 5 rangs d'action dans le round de mêlée. Bien sûr, les chances d'échec absolu peuvent s'en trouver augmentées.

Une créature peut augmenter sa vitesse de progression d'un mètre par 5 rangs d'action par fraction de 10 points de TAI au dessus de 20.

Des obstacles tels que surplombs, cheminées, surfaces glissantes ou l'emploi d'une poudre adhésive pourront diminuer ou augmenter les chances du personnage. Ce point est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Généralement, celui-ci appliquera un modificateur de difficulté à la compétence Grimper du personnage. De même, il pourra accorder un bonus à l'aventurier lors d'escalades très simples. Si le jet en Grimper est manqué, l'aventurier restera sur place. S'il s'agit d'un échec absolu, il tombera.

Si l'escalade dure plusieurs minutes ou que la pente est régulière, le joueur devra effectuer un jet tous les dix mètres (soit une fois par minute d'escalade). Le maître de jeu peut augmenter la fréquence des jets si la surface est particulièrement dangereuse. L'aventurier devra toujours effectuer un jet à la fin de chaque round ou lorsqu'il s'arrêtera de grimper. Tant que le personnage grimpe, il ne pourra rien faire d'autre.

Lancer (25)

Un objet correctement équilibré et de la taille d'une main peut être lancé à une distance de un mètre par point de FOR supérieur à sa TAI. Si l'objet n'est pas correctement équilibré ou s'il est difficile à manipuler la distance de lancer sera égale à un mètre par 3 points de FOR supérieurs à sa TAI.

Si la distance de jet est supérieure à 20 mètres, la précision du tir sera affectée. On retranchera 1% à la compétence du personnage pour chaque mètre dépassant 20. Un objet peut également être lancé à la verticale. La distance maximale du jet sera alors égale à la moitié de la portée normale.

La compétence Lancer est exclusivement utilisée pour toucher une cible avec un objet quelconque. Le lancer du javelot ou du couteau par exemple sont des compétences associées à ces armes et elles doivent être développées séparément.

Nager (15)

Un aventurier en pleine forme traversant une étendue d'eau calme et paisible devra effectuer un jet en Nager à chaque fois qu'il franchira une distance égale à son pourcentage.

Par exemple, si le personnage possède une compétence de 15 % en Nager, son joueur devra effectuer un jet dès qu'il aura parcouru 15 mètres dans l'eau.

Dans RuneQuest, un personnage franchit en nageant une distance de 5 mètres par round de mêlée, soit 1 mètre tous les 2 rangs d'action. Il commencera à nager à son rang d'action de DEX, exactement comme les déplacements sur la terre ferme.

Si le jet en Nager est un échec, l'aventurier restera sur place. Son joueur devra obligatoirement réussir un jet en Nager au prochain round ou le personnage commencera à se noyer. Les règles concernant l'asphyxie sont détaillées dans le chapitre suivant. S'il s'agit d'un échec absolu, l'aventurier commencera immédiatement à se noyer.

Si le premier jet en Nager est raté mais que le second est réussi, l'aventurier pourra continuer à se déplacer et parcourir 5 mètres en direction de son objectif. Un personnage en train de Nager est obligé de se concentrer sur ce qu'il fait et ne peut entreprendre aucune autre action.

Le maître de jeu pourra diminuer les chances de réussite de l'aventurier s'il franchit des eaux tumultueuses, s'il risque d'être emporté par un courant, s'il doit éviter des obstacles, s'il ne possède pas une bonne visibilité.

Nager Encombré : un personnage perdra 5 % dans sa compétence Nager par point d'ENC transporté. Cette perte est temporaire.

Fatigue : un personnage qui nage perdra 1 point de fatigue par round de mêlée. S'il se repose, il pourra regagner 1 point de fatigue.

Si l'aventurier doit parcourir à la nage une grande distance ou s'il est perdu en plein milieu de l'océan, le maître de jeu pourra retirer quelques points de vie au total du personnage. En effet, le froid et la faim peuvent provoquer de graves malaises.

Compétences de Communication

Les compétences de Communication sont essentiellement liées à l'INT, à l'APP et au POU de l'aventurier. Un personnage peut utiliser ces compétences pour faire comprendre à autrui ses désirs et ses opinions. Les dialogues s'effectuent par voie orale ou par mimiques. De bonnes compétences en Communication permettent souvent d'impressionner favorablement un auditoire.

Baratin (05)

Cette compétence pousse la personne visée à admettre comme logique tout ce que le baratineur raconte. La victime aidera alors le personnage dans son entreprise. Si on lui laisse le temps de réfléchir, elle aura le droit d'effectuer un jet sous 5xINT pour reprendre ses esprits. Le personnage n'a donc pas intérêt à s'éloigner de sa victime. Bien évidemment, si la situation semble confirmer les propos du baratineur, le jet d'INT peut simplement renforcer la victime dans ses convictions.

La compétence ne peut être utilisée que face à un très petit groupe d'individus.

Elle ne peut généralement pas être utilisée pour influencer des personnes dont l'avis est radicalement opposé à celui de l'aventurier. De même, elle sera sans effet sur des personnages effectuant simplement leur devoir comme un garde du corps ou un bourreau. Toutefois, dans certains classiques le héros parvient à convaincre ses geôliers de le relâcher. Le maître de jeu devra donc se tenir prêt à autoriser ce genre de procédé s'il désire ajouter une dimension dramatique supplémentaire à son scénario. Bien entendu, le joueur devra inventer une raison susceptible d'incliner les autorités compétentes à la clémence.

Cette compétence fait toujours appel à l'intelligence de la victime et ses effets seront toujours les mêmes.

Un aventurier aura le droit d'effectuer un jet de Baratin par tour de jeu complet de dialogue.

Chanter (05)

L'utilisation correcte de cette compétence signifie que l'auditoire a apprécié la prestation du chanteur. En cas d'échec, l'artiste se trompe de répertoire, oublie les textes de ses chants etc... Un personnage qui possède 80 % dans cette compétence aura toujours une voix plus belle que celle d'un chanteur qui n'a que 40 % dans la compétence, et ce même si les deux joueurs ont réussi leur jet. Un chanteur devra effectuer un jet sous sa compétence une fois par tour de jeu complet.

Eloquence (05)

Le Baratin a recours à l'intellect d'une personne pour la manipuler. L'Eloquence se sert des émotions de l'assemblée. Les exemples abondent, du grand orateur s'exprimant devant le sénat d'une ville afin de persuader ses habitants à partir en guerre contre un danger imaginaire au chef de tribu convainquant de ne pas massacrer des prisonniers en passant par le politicien qui unit une population afin de rebâtir sa cité dévastée.

Cette compétence est d'une utilité incomparable pour influencer une foule. De plus, une fois le jet réussi, l'auditoire ne peut pas revenir immédiatement sur sa décision à la différence du Baratin.

L'efficacité de l'Eloquence s'appuit essentiellement sur la manipulation et l'exacerbation des sentiments. Toutefois, si un Baratin ne nécessite qu'un tour de jeu (5minutes) pour être efficace, la compétence Eloquence peut requérir des heures avant d'unifier lauditoire et lui faire accepter l'opinion de l'orateur.

Un maître de jeu peut demander à un joueur d'effectuer un jet pour chaque point important du réquisitoire qu'il désire voir accepté. La conséquence d'un échec parmi un ensemble de réussites est laissée à l'imagination du maître de jeu.

Parler sa Propre Langue (30) Connaissance

Un aventurier parle sa langue natale à 30 % augmentés de ce qu'il a pu gagner lors de son expérience préliminaire. Même si l'INT du personnage est particulièrement faible, il possèdera toujours 30 % dans cette compétence. Consultez le tableau consacré à la maîtrise d'une langue afin de déterminer les effets liés à l'assimilation d'une langue. Cette compétence ne peut pas augmenter par expérience, seuls l'entraînement et les études personnelles pourront la faire progresser. Lisez également attentivement les paragraphes intitulés Conversation, Espionner une Entrevue et Langues Similaires.

Parler une Autre Langue (00) Connaissance

Un aventurier ne pourra progresser dans une autre langue que par entraînement et étude. L'étude s'effectue généralement en s'établissant dans la région où la langue est parlée. Utilisez dans ce cas les règles concernant l'étude afin de déterminer le temps passée et les chances de progression dans la langue choisie. Afin de simuler la difficulté de l'apprentissage de certaines langues, le maître de jeu peut multiplier par 2 le temps nécessaire à la progression. Les langues issues de cultures radicalement différentes de celle de l'aventurier seront très difficiles à apprendre. Lisez également attentivement les paragraphes intitulés Conversation, Espionner une Entrevue et Langues Similaires.

Tableau de la Maîtrise d'une Langue

01-10	Ne peut communiquer que les idées les plus élémentaires telles que "J'ai faim" .
11-30	Parvient à formuler des requêtes simples et à mener une conversation courante avec les personnes s'exprimant dans la langue. Exemple : "Combien coûte ce gigot d'agneau ? ".
31-50	Conversation d'un niveau correct. S'exprime mieux qu'un idiot natif de la contrée (la plupart des idiots seront à 30 %) et parvient à faire passer ses idées. Exemple : "Mais ce gigot ne valait que 3 pièces d'or hier!".
51-80	Parvient à conter des légendes ou des sagas et à chanter dans la langue. Peut marchander et argumenter aussi bien que n'importe quel natif. Exemple : "Cet agneau devait pourrir sur pied avant même d'avoir été abattu. Il ne vaut pas la broche pour le rotir et j'en ferai tout au plus cadeau à mon percepteur ! ".
81-00	Il s'agit du langage des poètes, des philosophes, des diplomates, des dirigeants, des émissaires et de tout ceux qui sont appelés à gouverner un peuple. Exemple : "Certes l'impôt frappant ce spécimen en voie de décomposition mériterait d'être réévalué au vue de son état de putréfaction avancée".

Fonction Spéciales d'une Langue

Conversation : il s'agit d'un échange de points de vue et d'informations entre deux interlocuteurs. Si les deux personnes ont une compétence supérieure à 50 %, il n'y a aucun problème de communication. Il suffit que l'un des deux interlocuteurs ne satisfasse pas à cette condition pour que des problèmes de compréhension surgissent. La chance de mener une conversation correcte est alors égale à 2 fois le pourcentage le plus bas.

La Saga de Cormac

Istven le Scribe parle le Latin Vulgate à 65 %. Cormac ne le parle qu'à 35 % alors que Nikolos possède une compétence de 73 %. Istven pourra facilement s'entretenir avec Nikolos. Par contre, sa chance de converser correctement avec Cormac sera égale à 35x2, soit 70 %.

Langues Similaires : un personnage qui ne connaît pas une lan-

gue peut parvenir à se faire comprendre s'il s'exprime dans un langage apparenté. Un Français, par exemple, peut comprendre assez facilement ce que lui dit un Italien.

Espionner une Entrevue : si un aventurier essaie d'espionner une entrevue, sa chance de la comprendre sera égale à son pourcentage dans la langue utilisée. La distance, le bruit ou l'épaisseur d'une porte peuvent diminuer la chance de réussite de l'aventurier. Le maître de jeu peut également demander au joueur d'effectuer un jet sous la compétence Ecouter de son personnage avant de l'autoriser à faire son jet de Langue.

Le maître de jeu devra toujours effectuer lui-même le jet en Langue si l'aventurier essaie d'écouter à une porte. Si le jet est réussi, le maître de jeu dira au joueur ce qu'il a entendu. S'il s'agit d'un échec, le personnage n'aura rien compris à la conversation. S'il s'agit d'un échec absolu, le maître de jeu devra fournir au joueur une version déformée de la conversation tenue. L'aventurier peut parfaitement avoir compris le contraire de ce qu'il fallait entendre et partir sur une mauvaise piste.

La Saga de Cormac

Dans la cité, Cormac remarque deux hommes en train de converser furtivement sous un porche. Il passe innocemment devant les deux individus puis utilise sa compétence Déplacement Silencieux pour s'en rapprocher discrètement et tenter de surprendre la conversation.

Le maître de jeu demande d'abord au joueur d'effectuer un jet en Ecouter. Il est réussi et Cormac découvre que les inconnus sont en train de parler en Latin Classique. Malheureusement, Cormac ne parle que le Latin Vulgate. Toutefois ces deux langues sont proches l'une de l'autre et le maître de jeu autorise le joueur de Cormac à essayer de comprendre la conversation en effectuant un jet sous la moitié de sa compétence en Parler le Latin Vulgate. Ses chances de réussite sont donc de 17,5 % arrondi à 18 %.

Cette fois, c'est le maître de jeu qui lance les dés. Il y a trois points importants dans la conversation et trois jets de dés sont donc effectués. Le résultat du premier est de 14 et Cormac apprend que l'un des hommes s'appelle Carl. Le second est égal à 53 et Cormac ne comprend pas ce que Carl a déclaré. Quant au troisième, il s'agit d'un échec absolu. Le maître de jeu déclare au joueur que Carl désire embaucher Cormac pour l'envoyer dans une quête pour son propre compte. En fait, Carl déclare à son interlocuteur, un recruteur, qu'il ne veut absolument pas de l'homme appellé Cormac car il le trouve complètement stupide.

Compétences de Connaissance

Ces compétences découlent généralement de la faculté du personnage à mémoriser et à assimiler des données intellectuelles qu'il aura entendu lors d'une conversation autour d'un feu de camp ou qu'il aura déduit de lectures effectuées dans une grande université. Dans la plupart des cas, ces compétences ne peuvent pas progresser par expérience. Elles doivent faire l'objet d'un entraînement ou de recherches personnelles. C'est l'INT qui détermine les facilités du personnage dans ces compétences.

Artisanat (10) ✓

Il existe plusieurs types d'artisanat. Chacun d'entre eux nécessite un entraînement ou des recherches spécifiques. Chaque artisanat pratiqué par l'aventurier devra être noté séparément sur la feuille de personnage.

Généralement, la mise en pratique d'un artisanat nécessite de nombreuses heures de jeu. Parmi les artisanats les plus courants on peut citer la charpenterie, l'armurerie, la boucherie, la maçonnerie, la poterie, la couture, la ferronnerie, la pyrotechnie, la maroquinerie, la guérison, la cartographie, le tissage, la cordonnerie et le la boulangerie. Il ne s'agit là que de quelques exemples parmi des centaines d'autres.

Evaluer (05) ✓

Cette compétence permet d'évaluer la valeur d'objets et de biens de consommation (habits, bijoux d'art). De même, on pourra estimer le prix des objets naturels (lopin de terre, animal exotique, gemmes). Si l'aventurier connaît un artisanat, il pourra doubler ses chances en Evaluer pour tout objet associé à son artisanat.

Si l'objet ou la substance sont associés à une Connaissance et que l'aventurier réussit son jet de Connaissance, son pourcentage d'Evaluer l'objet en question sera doublé. En cas d'échec, le personnage ne connaîtra pas la valeur de l'objet. En cas d'échec absolu, l'aventurier aura une idée totalement erronée de la valeur de l'objet. Son estimation sera soit supérieure, soit inférieure à la valeur réelle. En cas de succès critique, le personnage déterminera la valeur exacte de l'objet dans la monnaie avec laquelle il est le plus à l'aise.

L'évaluation d'un objet nécessite un tour de jeu complet. Le maître de jeu devra toujours effectuer le jet de dés. En effet, sa réussite ou son échec doivent rester inconnus du joueur.



Premiers Soins (10)

Cette compétence permet au joueur de connaître les quelques gestes de base qui permettront de porter secours à un blessé en se servant judicieusement des objets aux alentours.

Le personnage devra immédiatement effectuer son jet de compétence. En cas de réussite, toute hémorragie est enrayée et le blessé ne perdra plus de points de vie. En cas d'échec, un second jet pourra être effectué au round suivant mais le blessé perdra un point de vie si nécessaire. Référez vous aux paragraphes consacrés aux dégâts et à la guérison au chapitre Système de Jeu.

Une fois le jet réussi, il sera possible de spécifier qu'on utilise 5 rounds de mêlée afin d'apporter de véritables Premiers Soins à la victime. Une fois ce délai écoulé, le blessé récupèrera 1D3 points de vie. Un succès spécial restituera 2D3 points de vie au blessé. En cas de succès critique, il récupèrera 1D3+3 points de vie.

Si la personne qui applique les Premiers Soins entreprend une autre action au cours des 5 rounds, on retirera 2 au total obtenu sur le

D3. Ainsi la précipitation du personnage pourra éventuellement occasionner 1 point de blessure supplémentaire à la fin des 5 rounds et ce, même s'il a réussi son jet de compétence.

La compétence Premiers Soins ne peut être utilisée qu'une seule fois par blessure spécifique. Par contre, on peut réessayer plusieurs fois jusqu'à la réussite du jet. Un échec absolu infligera 1D3 points de dégâts supplémentaires à la victime. De plus, la blessure aggravée ne pourra plus être traitée par le même personnage. On ne peut utiliser cette compétence que sur des créatures vivantes.

Connaissances

Il existe cinq types de Connaissances. Un jet réussi dans une Connaissance particulière permettra à l'aventurier de connaître des informations utiles à propos d'un objet ou d'une situation. Ces compétences ne peuvent pas progresser par expérience : l'aventurier possède ou ne possède pas l'information nécessaire. Elles permettent aux personnages de bien connaître sa région ou sa ville d'origine. Des jets en Connaissances sont généralement effectués lorsque l'aventurier est confronté à des animaux, des plantes ou des peuplades inconnus.

Généralement le maître de jeu devra effectuer lui-même les jets de Connaissances pour ses joueurs. Il pourra ainsi leur donner de fausses informations en cas d'échec absolu.

Le maître de jeu devra également faire très attention à la façon dont sont utilisés les jets de Connaissances dans ses aventures. Un fermier saura automatiquement soigner et nourrir une vache. Un jet en Connaissance des Animaux lui permettra de deviner les besoins d'un yack. Toutefois sa Connaissance des Animaux reste basée sur son expérience d'éleveur, quel que soit son pourcentage il ne pourra donc pas savoir comment dompter un coléoptère géant. De même, un nomade du désert doté de Connaissance du Monde possèdera une solide expérience des conditions désertiques et du sable. Par contre, sa Connaissance ne lui sera d'aucune utilité en plein blizzard ou dans la toundra.

Les joueurs qui gagneront des informations concernant des régions ou des espèces animales différentes dans des compétences similaires devront créer des sous divisions et les inscrire au verso de leur feuille de personnage, si la place est insuffisante au recto. Bien évidemment, ces compétences ne prétendent pas être complètes, le maître de jeu et les joueurs devront donc les utiliser avec humour et bonne volonté.

Connaissance des Animaux (05)

Cette compétence permet de connaître la biologie au sens large du terme. Un aventurier qui réussit un jet en Connaissance des Animaux sera capable d'identifier un animal, de connaître son régime alimentaire, son état de santé ou encore déterminer son comportement face à une situation particulière. Le joueur ne pourra effectuer qu'un seul jet pour connaître l'ensemble des informations ci-dessus si l'animal est bien connu, comme le cheval. Par contre, un animal exotique, comme la licorne, nécessitera plusieurs jets.

L'une des utilisations principales de cette compétence concerne le dressage des animaux de monte.

Dresser un Animal de Monte

Si un aventurier possède une Connaissance des Animaux supérieure à 50 % et une compétence Equitation de 25 %, il pourra dresser un animal à la monte ; c'est à dire l'habituer à la selle et au mors. Chaque semaine de jeu, le joueur pourra effectuer un jet en Connaissance des Animaux. S'il est réussi, l'animal est prêt à la monte.

Un maître cavalier possède au moins 50 % dans les deux compétences Connaissance des Animaux et Equitation. Il pourra entraîner un animal au combat de façon à ce qu'il ne panique pas en pleine bataille. Un maître cavalier pourra entraîner un animal de guerre à utiliser ses compétences de combat à un niveau égal à son pourcentage en Equitation moins 50 %. Un maître cavalier qui possède 90 % en Equitation pourra donc apprendre à un cheval de guerre à utiliser ses compétences de combat jusqu'à un niveau de 40 %.

Un cheval de cavalerie opposera une résistance égale à son POU à son entraînement au combat : les animaux ne sont pas naturellement portés à ce genre de pratiques insensées. Chaque semaine on opposera sur le Tableau de Résistance la compétence Connaissance des Animaux divisée par 5 du maître cavalier au POU de l'animal. Une fois le jet réussi, il faudra parachever le dressage pendant un laps de temps égal à 5xPOU de l'animal (soit à peu près 50 heures pour un cheval moyen).

Un cheval de guerre devra toujours être d'abord entraîné comme animal de cavalerie avant de pouvoir être entraîné dans ses compétences de combat. Elles seront limitées par la compétence du maître cavalier et nécessiteront un temps d'apprentissage équivalent à celui nécessaire à l'entraînement des compétences d'Agilité d'un humain.

Connaissance des Hommes (05)

Cette Connaissance recouvre essentiellement la sociologie et la psychologie humaines. Elle permet également de saisir le système politique d'une peuplade inconnue. Un jet en Connaissance des Hommes pourra rappeler au personnage d'obscurs faits historiques concernant une culture ou une tribu, de retrouver des traces dans une généalogie ou encore de découvrir la réponse à certaines questions concernant le milieu social dans lequel l'aventurier a grandi ou vécu.

Connaissance des Minéraux (05)

L'utilisation de la compétence Connaissance des Minéraux permet de déterminer la géologie ou la nature d'un sol. Un jet réussi sous cette compétence permet à l'aventurier de reconnaître une formation rocheuse, de déterminer si ce qui brille est effectivement de l'or, de connaître la fertilité d'un sol, d'apprécier la rentabilité d'une mine ou de déterminer à quel endroit un gisement de cuivre est susceptible d'être découvert dans une région donnée.

Connaissance des Plantes (05)

La Connaissance des Plantes permet à un aventurier d'identifier une plante et de connaître ses utilisations pratiques. Cette compétence autorise également un personnage à déterminer le type de végétation approprié à un terrain, si les récoltes seront bonnes, quels engrais doivent être apportés au terrain pour améliorer la croissance des céréales, la comestibilité d'une plante sauvage etc...

Connaissance du Monde (05)

Il s'agit de la connaissance du monde physique. Un jet réussi permet à l'aventurier de prédire le temps, de se souvenir de certains faits géographiques et de comprendre d'une manière générale le monde qui l'entoure.

Exemple d'Utilisation des Différents Types de Connaissance

Un ingénieur doit organiser la construction d'un grand pont. Il consulte donc les divers spécialistes qui vivent dans la région. Le spécialiste en Connaissance des Animaux lui apprend que des créatures dangereuses vivent le long des berges de la rivière où doit être construit le pont. Il lui indique également combien de bêtes de somme devront être utilisées pour accomplir son travail et leur temps de dressage en vue de tâches particulières. Le spécialiste en Connaissance des Hommes lui enseigne la façon de gagner la confiance des autochtones, leur nombre et la qualité du travail qu'ils fourniront, si des salaires élevés seront nécessaires et quel contremaître il faudra embaucher. Le spécialiste en Connaissance des Minéraux porte à sa connaissance la nature du terrain, quel type de fondations sera approprié, où trouver du sable et de la chaux pour fabriquer le mortier, de quelle carrière devront provenir les pierres de soutènement. Le spécialiste en Connaissance des Plantes évalue la quantité et le genre des sources de nourriture environnantes. Il lui indique également s'il est possible de trouver aux alentours les matières premières nécessaires à la production de cordes et de lin. En coopération avec les spécialistes des Minéraux et du Monde, il détermine les possiblités d'augmenter la productivité des sources de nourriture si du personnel de l'extérieur devait être importé. Entre autres choses, le spécialiste en Connaissance du Monde le conseillera sur le temps, les crues de la rivière, la maintenance du

pont et sa solidité en tenant compte des matériaux de base. Ces précieuses données permettront donc à l'ingénieur de planifier et d'organiser la construction de son pont.

Arts Martiaux (00)

Cette compétence permet d'utiliser ses armes naturelles avec un maximum d'efficacité. Cette discipline autorisee l'aventurier à doubler les dégâts qu'infligent ses armes naturelles. Cette compétence n'a aucun effet sur les bonus aux dommages. L'aventurier devra réussir un jet sous l'attaque avec une arme naturelle pour utiliser la compétence Arts Martiaux. Si le résultat obtenu est également inférieur au pourcentage du personnage en Arts Martiaux, il pourra effectuer le double de dégâts en jetant deux fois les dés.

La Saga de Cormac

Nikolos le Sage possède une compétence de 37 % en Arts Martiaux. Il est pris à parti par un bandit très maladroit qui manque lamentablement son attaque à la dague. Encouragé par la ridicule prestation de son adversaire, Nikolos réplique d'un coup de poing. Le joueur obtient un résultat de 23 aux dés. Nikolos réussit non seulement son attaque au poing mais parvient également à utiliser sa compétence Arts Martiaux. Il effectue 2D3 points de dommages à son adversaire (2 fois les dommages de 1D3 au poing) augmenté de son bonus habituel aux dégâts qui est de 1D6.

Les Arts Martiaux affectent également la parade au poing d'un aventurier. Si le jet de parade est réussi et que son résultat est inférieur au pourcentage en Arts Martiaux du personnage, le poing du défenseur absorbe 6 points de dégâts et n'endure aucun dommage, quelle que soit l'arme utilisée. Les dommages supérieurs à 6 affecteront toujours le personnage.

Lire/Ecrire (00)

Cette compétence permet à un aventurier de lire et d'écrire une langue. Le personnage saura manier les symboles écrits de façon à ce qu'un autre individu soit susceptible de les lire et de les comprendre. Certaines langues, comme le Japonais, exigent un doigté d'artiste afin de reproduire les idéogrammes nécessaires à la communication entre personnes de statuts ou de cultures différents. En ce cas le maître de jeu divisera en deux cette compétence. Il accordera à l'écrit du personnage la moitié de son gain par entraînement lorsqu'il apprendra à Lire la langue.

La lecture doit toujours être apprise séparément pour chaque langue même si les alphabets utilisés sont identiques. Si un aventurier ne parvient pas à lire un texte, il ne pourra pas tenter un nouveau jet de compétence avant d'avoir fait progresser cette dernière par entraînement ou étude. Le maître de jeu devra toujours effectuer le jet de compétence d'un personnage si celui ci essaie de lire un manuscrit très important. En cas d'échec absolu, des informations erronées seront fournies.

Navigation (00)

Cette compétence permet de commander un navire nécessitant un équipage supérieur à deux personnes. Navigation permet d'orienter les voiles d'un navire et d'établir les quarts, entre autres connaissances nécessaires au commandant d'un vaisseau. Il est possible à l'aventurier de progresser par expérience dans cette compétence une fois ses bases acquises.

Navigation est strictement liée à l'utilisation d'un bateau. Se diriger d'après les étoiles, reconnaître des bas fonds ou points géographiques importants dans le paysage font partie de la compétence Connaissance du Monde. Seuls les aventuriers originaires d'un milieu maritime ou qui ont developpé cette partie de la compétence pourront utiliser ces techniques.

Compétences de Magie

Ces compétences permettent de renforcer ou de créer des effets magiques. Elles dépendent de l'INT, du POU et de la DEX du personnage. Les différentes compétences de magie (Cérémonie, Enchantement et Invocation) sont détaillées dans le chapitre Magie Rituel du Livre de Magie.

Compétences de Manipulation

Ces compétences nécessitent une dextérité manuelle développée. A la différence des compétences d'Agilité, elles dépendent beaucoup plus de l'INT et de la DEX que de la FOR, qui joue un rôle de moindre importance.

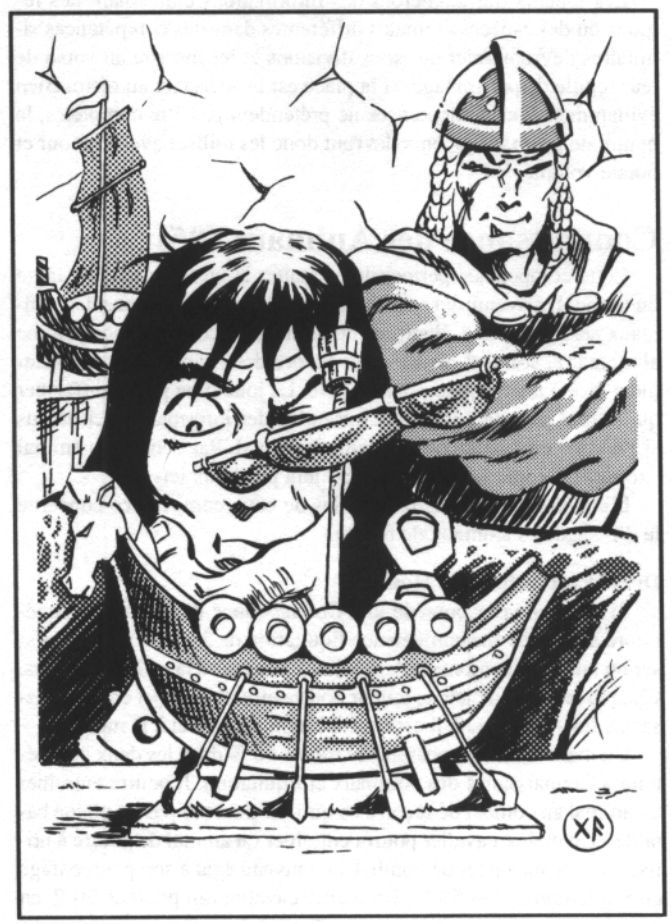
Dissimuler (05)

L'utilisation de cette compétence permettra de dissimuler habilement un objet qui ne pourra être trouvé que par un jet en Scruter. La taille de l'objet n'a aucune importance. Il peut s'agir d'une pièce de monnaie comme d'une machine de guerre. De plus, il pourra être dissimulé de façon très simple, ou plus complexe comme la mise en place d'un double fond dans un coffre.

Lorsqu'un personnage désirera utiliser sa compétence Chercher pour trouver un objet dissimulé, soustrayez à son pourcentage le niveau de compétence de la personne qui a caché l'objet. En fait, le principe est le même que pour celui de Se Cacher et Chercher. Le maître de jeu devra également tenir compte des modificateurs que peuvent provoquer la TAI de l'objet caché ou des informations particulières que le Chercheur peut posséder.

La Saga de Cormac

On a dit à Cormac qu'il sera accepté parmi la garde de la cité s'il parvient à découvrir en moins de cinq minutes un anneau d'or que le commandant a dissumulé dans son bureau.



La compétence en Dissimuler du commandant est de 45 % et Cormac possède 50 % en Chercher ce qui lui laisse 5 % de réussite. De plus l'anneau est petit ; le maître de jeu décide donc de soustraire un modificateur de 30 % aux chances de Cormac. Celles- ci tombent donc à - 25 % même si Cormac possède toujours en fait 5 % de chance de réussite (un résultat de 01-05).

Fort heureusement, Cormac sait que le commandant adore les miniatures de bateaux et il en aperçoit deux dans le bureau. Voici sans doute l'endroit ou le commandant a naturellement dissimulé l'anneau. Le maître de jeu décide que cette précieuse information accorde un bonus de 40 % aux chances de Cormac. Les pénalités provoquées par la TAI sont donc effacées et Cormac possède maintenant 15 % de chance de réussite. Le joueur de Cormac obtient un 13 en fouillant le second modèle. Cormac réussit l'épreuve en Chercher.

La compétence Dissimuler peut être utilisée à l'intérieur ou à l'extérieur pour découvrir une cachette (naturelle ou artificielle pour un objet). Bien évidemment, si quelqu'un aperçoit la manoeuvre, il sera susceptible de se diriger droit vers l'objet un peu plus tard.

Le temps nécessaire à la dissimulation d'un objet dépend de celui-ci et des possibilités de cachette. Le maître de jeu peut utiliser une échelle de temps d'un round de mêlée par point de TAI à dissimuler afin de déterminer le temps nécessaire au camouflage.

Passe-Passe (05)

Cette compétence permet d'effectuer des gestes très rapides afin d'égarer un observateur. Un aventurier peut l'utiliser pour cacher ou s'emparer d'un petit objet alors que d'autres personnes le regardent. On ne pourra avoir recours à cette compétence que pour manipuler ou attraper des objets de petite taille (jongler par exemple). Une personne dotée d'une compétence élevée en Passe-Passe sera très douée au jeu de cartes, aux dés et au pickpoket. Si le personnage utilise correctement sa compétence, il réussira l'action envisagée, à moins que quelqu'un n'effectue en même temps un jet en Scruter. Si les deux jets sont effectués, l'observateur devra soustraire le pourcentage de Passe-Passe à son jet en Scruter. En cas de réussite il s'apercevra de la manoeuvre. Passe-Passe nécessite un rang d'action pour être accompli.

Inventer (05)

Cette compétence permet d'assembler et de démonter des mécanismes comme des pièges et des serrures. Si le personnage possède un Artisanat de précision, un jet réussi en Artisanat doublera ses chances de réussite en Inventer. Si le mécanisme est conçu pour tromper une personne, le pourcentage du créateur de l'objet devra être retirer à la compétence Inventer du personnage qui tentera d'étudier un mécanisme.

Inventer nécessite au moins un round de mêlée par point de TAI pour démonter un objet et un tour de jeu par point de TAI pour l'assembler.

Jouer (Instruments) (00)

L'utilisation de cette compétence à l'aide d'un type d'instrument spécifique peut servir à donner un spectacle plaisant. En cas d'échec, l'artiste jouera faux, oubliera ses notes, laissera tomber son instrument, etc...

L'aventurier devra effectuer un jet par tour de jeu.

Comme pour Chanter, plus la chance de réussite de l'artiste est élevée, meilleur sera le morceau joué. De ce fait, un personnage doté d'une compétence de 80 % jouera toujours mieux qu'un autre doté de 40 %, et ce même si les deux jets sont réussis.

Compétences de Perception

Grâce à ces compétences un aventurier peut utiliser de façon efficace ses différents sens afin que ceux-ci lui fournissent des informations spécifiques. Les caractéristiques concernées sont l'INT, le POU et la CON.

Ecouter (25)

Cette compétence a deux aspects. Elle permet tout d'abord de se concentrer sur un bruit qui normalement ne peut pas être entendu. De plus, le personnage pourra percevoir des sons parasites et les interpréter correctement, même s'il ne cherche pas consciemment à les entendre. Essayer d'entendre un bruit au travers d'une porte ou être réveillé par l'ouverture discrète d'une fenêtre sont des exemples de l'utilisation de la compétence Ecouter. Le maître de jeu diminuera souvent le pourcentage de compétence du personnage lors de situations particulières.

Un jet réussi en Déplacement Silencieux devra toujours être soustrait aux chances en Ecouter d'un personnage. Le maître de jeu ne devra pas non plus oublier la distance, les murs etc...

L'utilisation de cette compétence nécessite un temps variable, d'un tour de jeu complet (cinq minutes) à une seconde selon les circonstances.

Scruter (25)

Grâce à cette compétence, un aventurier peut observer une région afin d'y détecter des mouvements anormaux. Par exemple, gardes et éclaireurs étudieront le terrain à l'approche d'ennemis. La chance de réussite d'un jet en Scruter peut être diminué par le terrain. On peut également l'utiliser pour déterminer ce qui a changé dans un paysage familier.

Si un intrus se déplace alors que l'observateur ne regarde pas et qu'il s'immobilise dès qu'il se sait regardé (une technique d'infiltration bien connue), l'observateur devra soustraire à son pourcentage en Scruter la compétence en Se Cacher de l'individu. Il ne pourra détecter la personne qu'en réussissant un jet sous la différence sur 1D00.

Scruter peut être également opposée à Passe-Passe si un individu tente d'accomplir une activité furtive comme Pickpoket.

Scruter nécessite un round de mêlée par arc de 90 parcouru des yeux. La compétence Scruter de l'aventurier est diminuée de moitié s'il tente de Scruter un arc de 90 supplémentaire dans le même round de mêlée.

Chercher (25)

Grâce à cette compétence, un aventurier peut fouiller une zone afin d'y découvrir un objet Dissimulé, une personne Cachée ou même

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Perception

Ce tableau détaille les effets du terrain sur les Compétences de Perception. Les pourcentages indiqués ci-dessous devront être soustraits aux compétences Scruter, Chercher et Pister avant que le jet ne soit effectué. Le terrain n'a aucun effet sur les jets en Ecouter.

Léger			*Moyen*			*Epais*		
Garrigue	*Buisson*	*Arbre*	*Garrigue*	*Buisson*	*Arbre*	*Garrigue*	*Buisson*	*Arbre*
-0	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est accidenté, divisez par deux le jet en Chercher et retirez 25 % en Scruter avec d'appliquer les modificateurs au terrain.

Légende

Léger : pas plus d'un objet par 9 m2. La visibilité est tout à fait normale.

Moyen : pas plus de 5 objets par 9 m2. La visibilité est réduite de moitié.

Epais : plus de 5 objets par 9 m2. La visibilité est réduite à 25 % de la normale.

Garrigue : le sol est couvert d'herbe et de petits buissons. Ce terrain n'a aucune influence sur le déplacement.

Buisson : le sol est recouvert d'une végétation de taille humaine et parfois très dense. Le mouvement sera réduit de 15 à 50 % selon l'épaisseur de la végétation.

Arbres : forêt qui ralentira le mouvement exactement comme les buissons. Les arbres peuvent supporter un poid humain.

un petit objet camouflé à l'aide de Passe-Passe. Cette compétence permet de detecter des passages secrets, des pièges ou des tiroirs dissimulés. Généralement, cette compétence implique l'utilisation d'objets et peut même mettra la vie de l'aventurier en danger lorsqu'il essaie de déterminer les limites exactes d'un piège. Cette compétence nécessite un round de mêlée par surface de 4 m2 examinée.

Pister (05)

Cette compétence permet de suivre un être vivant au travers d'étendues sauvages et de zones rurales. La personne suivra des traces laissées par sa proie telles empruntes, végétation écrasée, gouttes de sang, etc... Cette compétence permet également de connaître les différentes techniques utilisées par les animaux pour égarer leurs poursuivants et dissimuler leur piste.

Dès qu'on a levé une piste, un jet dans cette compétence devra être effectué tout les deux tours de jeu (dix minutes). Si la piste est perdue, le personnage pourra tenter de la retrouver en effectuant un jet sous sa compétence diminuée de moitié. Chaque tentative effectuée pour retrouver une piste nécessite un tour complet plus le temps passé à remonter les traces jusqu'à l'endroit où elles peuvent avoir divergé. Au délà de la première journée, soustrayez 20 % à la compétence en Pister du personnage par tranche de 24 heures.

Compétences en Discrétion

Les aventuriers peuvent utiliser ces compétences pour se dissimuler du regard de personnes hostiles. L'aura d'un POU élevé qui attire l'attention n'est pas d'un grand recours dans ces situations. Une petite TAI et une bonne DEX favorisent l'usage de ces compétences.

Se Cacher (10)

Cette compétence permet d'utiliser une couverture (ombre, brouillard etc...) pour se dissimuler. La nature du terrain environnant influence les chances en Se Cacher (referez-vous au Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Discrétion ci-dessous.

Si un personnage désire se cacher et se déplacer en même temps, divisez par deux son pourcentage après avoir déterminé les effets du terrain.

Consultez la description Déplacement Silencieux, ci-dessous, si un personnage désire combiner leurs effets.

Si la compétence est utilisée à proximité de personnages qui n'utilisent pas la compétence Chercher, un simple jet de réussitem permettra à l'aventurier de rester dissimulé. Si l'aventurier caché réussit son jet de compétence, mais que quelqu'un fouille la zone, il sera découvert si la personne réussit un jet en Chercher diminué par son pourcentage en Se Cacher.

Un personnage qui tente de se cacher alors qu'il se déplace sera découvert si un jet en Chercher diminué par sa compétence en Se Cacher est réussi.

Le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence Se Cacher est égale au rang de DEX du personnage. On ne peut effectuer qu'un seul jet par tentative.

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Discrétion

Ce tableau détaille les effets de la végétation sur les compétences de discrétion. Selon la compétence de discrétion utilisée, ajoutez ou soustrayez le pourcentage indiqué.

	Léger		*Moyen*		*Epais*	
	Garr.	*Buis.*	*Arb.*	*Garr.*	*Buis.*	*Arb.*
Se cacher	+5	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+30	+50
Déplt silencieux	-5	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est plat, divisez par deux le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

Si le terrain est accidenté, doubliez le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

Referez-vous au tableau des effets du terrain sur les compétences de Perception pour connaître la signification de Léger, Moyen et Epais.

Légende

Garrigue : la végétation atteint la ceinture et est composée essentiellement d'herbe et de buissons. Diminue les mouvements secrets de 15 % si elle est épaisse.

Buisson : végétation de taille humaine composée de broussailles. Diminue les chances de mouvement secrets de 15 % si elle est légère, 30 % si elle est moyenne et 50 % si elle est épaisse.

Arbres : forêt composée de taillis et d'arbres. Diminue les mouvements secrets comme pour le buisson. Les arbres supportent un poid humain.

Déplacement Silencieux (10)

Cette compétence permet de se déplacer sans alerter un ennemi. Si cette compétence est utilisée en même temps que Se Cacher, un seul jet résoudra la situation.

La Saga de Cormac

Cormac suit discrètement le prêtre du temple de Set lorsqu'il réalise soudain que celui-ci fait demi tour et se dirige droit sur lui. Il tente d'effectuer un Déplacement Silencieux (57 %) vers un balcon où il espère se suspendre et se cacher (52 % de chance). Le joueur obtient un 54 sur 1D00, ce qui signifie que le mouvement de Cormac a été discrèt, mais que ses bottes dépassent du dessous du balcon. Si le joueur avait obtenu un 52 ou moins, Cormac aurait réussi dans ces deux compétences.

Si la compétence est utilisée à proximité de personnes qui ne se servent pas de leur compétence Ecouter, un simple jet de réussite permettra au personnage de ne pas être découvert. Dans le cas contraire, la personne qui essaie de détecter le mouvement silencieux devra retirer à sa compétence en Ecouter le pourcentage du personnage qui se déplace discrètement.

Effectuer un jet en Déplacement Silencieux à chaque round de mêlée si on essaie de détecter le personnage. Un seul jet suffira si l'on essaie pas particulièrement de découvrir le personnage.

Chaque point d'ENC dû à une armure en métal soustraira 1 % au chance de réussite de l'aventurier dans cette compétence.

Nouvelles Compétences

La liste de compétences ci-dessus néglige inévitablement certains talents et en classe d'autres dans des catégories qui ne sont pas toujours très naturelles. Le choix effectué tient surtout compte des compétences dont les aventuriers auront besoin pour rester en vie dans RuneQuest.

Inventer de Nouvelles Compétences

Si le maître de jeu et les joueurs en ressentent le besoin, ils peuvent inventer de nouvelles compétences. Utilisez la liste ci- dessous pour vous aider et essayez de garder les nouvelles compétences compatibles avec celles déjà publiées. Une campagne détaillée peut nécessiter plusieurs compétences supplémentaires. La liste proposée vous présente quelques exemples de compétences possibles et leur catégorie.

Compétences en Agilité

Danser (plusieurs catégories possibles)
Manoeuvrer un Voilier

Compétences en Communication

Jouer la Comédie
Discussion (à distinguer de Baratin)

Compétences en Manipulation

Conduire (Chariot)
(Char à Boeuf)
(Charrette à quatre roues)

Compétences en Perception

Toucher
Explorer (différents terrains)
Sentir
Gouter

Le Monde

Hormis les monstres et les super méchants, les forces naturelles d'un monde fantastique tels le poison, la maladie, la vieillesse ou l'inaction peuvent également menacer les aventuriers.

Dégâts Naturels

Les premières sources de dommages pour un aventurier sont les armes et la magie de ses ennemis. Les chapitres précedents ont expliqué comment ces dégâts peuvent être infligés. Cependant, les hasards de la vie et les difficultés d'un monde impersonnel peuvent blesser un aventurier aussi gravement qu'une épée ou un sort.

Chute

C'est le lot de bon nombre d'aventuriers de tomber d'une falaise, de dévaler au fond d'une crevasse, d'être désarçonnés ou de choir dans une poche de géant. Différents facteurs déterminent le total des dégâts infligés. Un aventurier qui réussit un jet en Sauter alors qu'il tombe peut choisir sur quelle localisation il atterrit.

Hauteur : un aventurier endure 1D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire (utiliser le Tableau de Localisation de Mêlée) par 3 mètres de chute. Les dommages infligés par la chute sont retirés à la fois des points de vie de la localisation et du total de points de vie de l'aventurier. Exceptionnellement, un membre pourra endurer plus de deux fois ses points de vie en dégâts.

Vélocité : la vitesse d'impact compte également dans la détermination des dommages. Tomber d'un cheval est considéré comme une chute de 1 à 3 mètres (soit 1D6 points de dégâts). Par contre, être projeté du cheval est équivalant à une chute de 3,1 à 6 mètres (soit 2D6 points de dégâts). De même, un géant projetant un aventurier à 9 mètres lui infligera les dégâts équivalant à une chute de 18 mètres (6D6).

Taille : si la TAI de l'aventurier est inférieure à 5, il endurera 1D6 points de dégâts en moins. N'effectuez aucune modification pour un aventurier d'une TAI de 6 à 20. Pour chaque fraction de 20 points de TAI au dessus de 20, ajoutez 1D6 aux dommages effectués par une chute.

Surface : le maître de jeu peut modifier les dégâts selon la surface sur laquelle l'aventurier atterrit. Si le maître de jeu le décide, une armure pourra absorber dans certains cas les dégâts infligés par une chute. Les protections magiques (voir le Livre de Magie) fonctionneront normalement contre ce type de dommages.

Objet pointu : si l'aventurier tombe sur un pieu ou un autre type d'objet pointu tel un rocher acéré au fond d'une crevasse, les dommages infligés par la chute seront équivalants au bonus aux dégâts de l'objet. Les dommages normaux qu'infligent un pieu sont de 1D10 + 1. La chance de toucher sera déterminée par le maître de jeu à l'installation du piège.

Asphyxie

Utilisez les dommages infligés par l'asphyxie pour résoudre les situations au cours desquelles l'aventurier ne peut pas respirer de façon normale (fumée, noyade, gaz empoisonnés, strangulation).

Si la situation ne surprend pas l'aventurier, il pourra retenir sa respiration au cours du premier round de mêlée si le joueur réussit un jet inférieur ou égal à CON x 10 sur 1D00. N'oubliez pas qu'un jet de 96-00 est toujours un échec. En ce qui concerne les neuf rounds suivants, le jet de CON sera réduit d'un multiplicateur à chaque round de mêlée. Au cours du second round de mêlée, le jet sera effectué sous CON x 9, au troisième sous CON x 8, etc...

Au dixième round ainsi que pour tous ceux qui suivront, le joueur devra réussir un jet inférieur ou égal à 1 x CON. En cas d'échec, l'aventurier endurera des dégâts à son total de points de vie à la fin de chacun des rounds de mêlée suivants, jusqu'à ce qu'il meurt ou parvienne à se tirer de la situation.

Les dommages infligés dépendent de la substance inhalée. L'eau effectue 1D8 points de dégâts, la fumée 1D4, la fumée dense 1D6, le gaz empoisonné 1D8 plus ses effets corrosifs si nécessaire.

Si un aventurier a le souffle coupé de façon délibérée (stangulation), il devra réussir un jet inférieur à 1 x CON ou endurer 1D6 points de dégâts à son total de points de vie. L'aventurier n'a aucune chance de retenir sa respiration dans cette situation.

Surprise : si l'aventurier est surpris par la situation, un jet de chance (5 x POU) déterminera s'il parvient à retenir sa respiration. En cas de réussite, suivez la procédure entière de l'asphyxie détaillée ci-dessus. En cas d'échec l'aventurier devra effectuer ses jets sous 1 x CON.

Feu et Chaleur

Feu : le feu endommagera toutes les localisations qu'il aura touchées à la fin de chaque round de mêlée. La quantité de localisations affectées dépend de la taille du feu. Par exemple, une torche n'affecte qu'une seule localisation. Par contre si l'aventurier est poussé au milieu d'un feu de joie, toutes ses localisation sont touchées.

Armures et protections magiques absorberont les dégâts du premier round de mêlée.

Vêtements, cheveux et tout autre matériel de l'aventurier pourront s'emflammer par simple contact. Toutefois, ce point devra être traité au cas par cas par le maître de jeu. Les armures et les armes métalliques ne peuvent pas être détruites par le feu à moins qu'on ne les y laisse pendant plusieurs tours. Elles pourront être brûlantes lorsqu'on les en extraira.

Un aventurier qui tombe au milieu d'un feu important pourra endurer également des dégâts par asphyxie.

Chaleur : l'intensité de la chaleur évalue le montant de dommages effectués. Toutes les mesures d'intensité de la chaleur correspondent à un point d'ENC pour les substances ou à une localisation pour un être vivant. La taille d'un feu sert à évaluer l'intensité de la chaleur aux niveaux les plus bas. Seules les fournaises ou la magie permettent d'atteindre les niveaux supérieurs.

En fait, si un aventurier tombe dans un feu (1 - 3D6 points de dégâts), est inondé par de l'huile bouillante (3D6 points de dégâts) ou glisse dans un lac de lave (13D6 points de dégâts), la seule chose qui importe reste de savoir s'il est encore en vie. D'un autre côté, un aventurier peut avoir besoin d'augmenter la température pour forger du métal ou ouvrir une porte.

Flamme : équivalant à la flamme d'une bougie, d'une torche ou d'une lanterne. 1 point de dégât par round de mêlée.

Petit feu : chaleur modérée équivalante à celle d'un feu de camp. 1D6 points de dégâts par round de mêlée.

Grand feu : équivalant à un feu de joie, à de la vapeur ou à une maison en flammes. Une telle chaleur fera fondre l'étain. 2D6 points de dégâts par round de mêlée.

Feu intense : ce feu violent est capable de faire fondre le plomb et ne peut pas être approché. La plupart des feux magiques sont équivalants à un feu intense. 3D6 points de dégâts par round de mêlée.

Autres Points de Fusion :

Zinc = 4D6 par round de mêlée
Aluminium = 6D6 par round de mêlée
Bronze = 8D6 par round de mêlée
Argent = 9D6 par round de mêlée
Cuivre = 11D6 par round de mêlée
Pierre (la plupart), Verre = 13D6 par round de mêlée
Nickel = 14D6 par round de mêlée
Fer = 15D6 par round de mêlée

Exposition, Faim et Soif

Un aventurier exposé à une chaleur torride ou un froid glacial perdra de deux à quatre fois le nombre de points de fatigue normal par round d'activité. Le maître de jeu déterminera le multiplicateur selon la situation. Un aventurier affamé souffrira de la même pénalité après deux jours passés sans nourriture. Un aventurier assoiffé endurera cette perte supplémentaire en points de fatigue après une journée sans avoir bu.

Les points de fatigue perdus suite à une exposition à la faim ou à la soif ne peuvent pas être récupérés par le repos.

Pour chaque journée passée avec un total de points de fatigue inférieur à 0, un aventurier endurera 1D6 points de dégâts directement à son total de points de vie. Si les points de vie sont réduits à 0 ou moins, il mourra à la fin de la journée. C'est au maître de jeu de déterminer à quel moment finira la journée.

Poison

Le principe utilisé pour les poisons est toujours le même. Tous les poisons ont une virulence (VIR) qui est opposée à la CON de la victime. Si le poison l'emporte, les dégâts infligés au total de points de vie de l'aventurier sont égaux à la VIR du poison. S'il on résiste au poison, son effet est moindre. Généralement les dégâts infligés seront alors égaux à la moitié de sa VIR.

Les dégâts qu'occasionne un poison sont toujours infligés au total de points de vie de l'aventurier.

Habituellement, ces dommages ne sont pas infligés au round où l'aventurier a été empoisonné. Le délai qui s'écoule avant que les effets du poison ne commencent à se faire sentir, dépend de sa nature. Sauf précisions contraires, ce délai est égal à 3 rounds de mêlée.

Si un aventurier ingère deux doses de poison, il devra résister à chacune séparément. Deux doses d'un poison de VIR 10 ne sont pas égales à une dose d'un poison de VIR 20.

Antidote

La majorité des poisons ont un antidote. A l'instar des poisons, tous les antidotes ont une VIR. Si un aventurier ingère un antidote dans la demi heure qui suit l'empoisonnement, la VIR de l'antidote est soustraite à la VIR du poison avant que les dommages ne soient infligés.

Un antidote pour un type de poison peut être utilisé avec une efficacité moindre contre d'autres types d'empoisonnement.

Par exemple, l'antidote du venin du scorpion géant fonctionne à demi VIR contre le venin de manticore et vice-versa. L'antidote contre le venin d'araignée géante fonctionne à demi VIR contre le venin du scorpion géant et vice-versa. L'antidote contre le venin de Vouivre fonctionne à demi VIR contre le venin de serpent et vice-versa.

Maladies

La peste et autres calamités peuvent s'abattre sur les habitants de n'importe quel monde de RuneQuest. Les Broos et les Harpies sont des vecteurs de maladie très courants. D'immondes chamans peuvent répandre le malheur à l'aide d'esprits de maladie, enfin les prêtres de la déesse de la maladie emploient des sorts divins afin de développer leur cause insensée. La maladie est aussi courante dans RuneQuest que dans notre propre monde.

Les maladies décrites ci-dessous provoquent chez leur victime des pertes de points de caractéristique à intervalles réguliers. Le premier point sera perdu dès que l'aventurier contractera la maladie.

Si un aventurier est exposé à une maladie, son joueur devra effectuer un jet sous la CON x 5 du personnage. En cas d'échec, il devra tenter un nouveau jet sous CON x 5. Comptez le nombre d'échecs jusqu'à ce que le jet soit enfin réussi. Utilisez le tableau ci-dessous pour connaître le stade de la maladie de l'aventurier à partir du nombre d'échecs.

Echecs	*Stade de la Maladie*
0	Aucune
1	Léger : perd 1 point de caractéristique par semaine
2	Moyen : perd 1 point de caractéristique par jour
3	Sérieux : perd 1 point de caractéristique par heure
4 +	Terminal : perd 1 point de caractéristique par minute

Après avoir contracté la maladie, l'aventurier devra effectuer un jet de CON aux intervalles de temps spécifiés à l'aide du tableau ci-dessus. Par exemple, si l'aventurier est atteint d'une maladie légère, il devra effectuer un jet de CON une fois par semaine de jeu. En cas de réussite l'aventurier est guéri et ne perd plus de point de caractéristique. En moyenne, ce jet de guérison est effectué sous 5 x CON. Toutefois si le maître de jeu pense que la maladie est particulièrement tenace, il pourra exiger un jet sous CON x 4, CON x 3, CON x 2 ou même CON x 1. N'oubliez pas que l'aventurier perd automatiquement un point de caractéristique au moment où il contracte la maladie.

Un aventurier doit se reposer et être veillé pour pouvoir récupérer d'une maladie. Si tel n'est pas le cas, le multiplicateur du jet de guérison est diminué. Nous laissons l'appréciation de cette pénalité au maître de jeu. Toutefois, nous vous conseillons d'effectuer un jet de guérison normal à CON x 5, de le réduire à CON x 4 si l'aventurier n'est pas alité à la maison, à CON x 3 s'il se promène dans la nature, à CON x 2 s'il pratique des activités exténuantes comme le combat et à CON x 1 s'il est blessé etc...

Quelques Maladies

Maladie de Langueur : atrophie musculaire, affecte la FOR. Lorsque la FOR d'un aventurier tombe à 0, il meurt.

Racornite : frissons et fièvre, détérioration générale de l'état physique, affecte la CON. Lorsque la CON d'un aventurier tombe à 0, il meurt.

Fièvre du Cerveau : affecte l'INT. Lorsque que l'INT d'un aventurier tombe à 0, il se transforme en légume.

Purulence de l'Ame : une maladie psychique attaquant sur le plan spirituel. Affecte le POU. Lorsque le POU d'un aventurier tombe à 0, il cesse d'exister même spirituellement.

Grelotte : maladie nerveuse, affecte la DEX. Lorsque la DEX d'un aventurier tombe à 0, il se transforme en masse de ganglions tremblotants.

La Saga de Cormac

Le nouveau domestique de Cormac, Alan est exposé à la Fièvre du Cerveau alors qu'il nettoie les armes de Broos morts. Sa CON et son INT sont de 10. Il manque ses 3 premiers jets de CON mais réussit le quatrième. Alan perd immédiatement 1 point d'INT et contracte une forme sérieuse de la Fièvre du Cerveau. Il perdra 1 point d'INT par heure. Il se trouve à trois heures de marche d'une ville. Cormac et ses camarades portent Alan sur une civière et partent dans cette direction.

La maladie étant le résultat d'une contamination par un Broo, le maître de jeu décide qu'Alan doit réussir un jet sous CON x 4 pour guérir (soit 40 % de chance). Les trois premières heures, Alan est transporté sur un brancard très grossier et ne se repose pas dans un lit. Le jet de guérison est donc réduit à CON x 3 (soit 30 % de chance). Le joueur manque le premier jet de CON et l'INT d'Alan est réduite à 8. Il échoue également lors de sa seconde tentative (toujours 30 % de chance de succès) et Alan tombe à 7 d'INT. Le jet de la troisième heure est également loupé et lorsque les compagnons arrivent à la ville, Alan n'a plus qu'une INT de 6. Le malade est aussitôt alité, ce qui lui donne CON x 4 (40 %) de chance de se remettre de la terrible fièvre. Le joueur toujours aussi malchanceux manque une nouvelle fois son jet, ce qui laisse une INT de 5 à Alan. Finalement le joueur d'Alan obtient un 14 sur 1D00 au cours de l'heure suivante. Il s'agit donc là d'une réussite.

Alan est guéri mais avec une INT de 5, on ne peut plus dire qu'il s'agit du même homme. Quelques jours plus tard, il s'engage volontairement comme galérien sur un navire appartenant à un marchand corrompu et disparait pendant 11 ans.

Vieillesse et Inaction

Vieillesse : L'âge dispense sagesse et expérience. Malheureusement les facultés physiques peuvent décliner. Dès qu'un aventurier atteint l'âge de 40 ans, il devra effectuer un jet de 2D6 sur le tableau suivant. Ce jet devra être effectué le jour de l'anniversaire de l'aventurier ou à la fin de l'année au choix du maître de jeu.

2D6	*Points perdus*	*2D6*	*Points perdus*
2	4	7	Aucun
3	3	8	Aucun
4	2	9	1
5	11	0	2
6	Aucun	11	3
		12	4

Après avoir déterminé le nombre de points de caractéristique perdus, jettez 1D10 sur le tableau suivant pour chaque point perdu.

1D10	*Caractéristiques*
1-2	-1 FOR
3-4	-1 CON
5-6	-1 DEX
7-8	-1 APP
9-10	Aucune perte

Si une caractéristique tombe à 0, l'aventurier meurt (mais oui, il est possible pour un aventurier de mourir bêtement dans son lit, suite au vieillissement et à une détérioration physique générale).

Inaction : les aventuriers qui n'ont pas suivi d'entrainement ou n'ont pas participé à une aventure pendant un an encourent les mêmes pénalités que celles du vieillissement. Les aventuriers inactifs âgés de plus de 40 ans peuvent fort bien doubler leurs risques de perte de points de caractéristique.

Dégâts aux Objets Inanimés

Les objets inanimés tels portes, chaises et murs peuvent se trouver sur le passage d'un coup ou nécessiter d'être abattus pour libérer un aventurier prisonnier.

Points d'Armure des Objets

Traitez un objet inanimé comme une arme ou une pièce d'armure (ses points d'armure sont égaux à ses points de vie). Si les dommages effectués sont supérieurs aux points d'armure, les points de vie de l'objet sont diminués d'un montant égal aux points de dégâts excédants les points d'armure. De ce fait, ceux- ci seront également réduits. Si l'objet tombe à 0 point de vie, il est totalement détruit s'il est plus petit qu'un homme (telle une chaise). Dans le cas contraire, il sera suffisamment endommagé pour laisser passer un être humain (telle une palissade de bois).

Les points d'armure d'un objet sont généralement égaux à ses points de TAI. Toutefois, des objets très lourds peuvent endurer moins de dommage que des objets plus légers mais plus résistants.

Tableau des Points d'Armure des Objets

Objet	*Points d'Armure*
Meubles en bois léger	5
Porte en bois léger	6
Meubles en bois massif	8
Porte en bois massif	8
Mur de hutte	6
Palissade	12
Mur de ferme (bois et torchis)	15
Poterne	20
Bloc de pierre	20
Mur de pierre primitif	20
Adobe	25
Porte de château/ville	30
Palissade en rondins	30
Pierres cimentées/mur de briques	35
Résultat des Dommages	

Objet attaqué : un objet inanimé attaqué à l'aide d'une arme endurera tous les dégâts excédant ses points de vie, ce qui réduira son armure. Si un objet se trouve sur le passage d'un coup suite à un jet de localisation, on considèrera qu'il a été attaqué.

Objet utilisé en parade : un objet inanimé peut être utilisé comme un bouclier afin d'absorber des dégâts. Il perdra un point de vie, et de ce fait un point d'armure, pour chaque coup excédant les points d'armure de l'objet.

Terrain

On appelle terrain toutes les formes naturelles susceptibles d'affecter le jeu. Il a une influence sur le mouvement et quelques compétences. Les effets du terrain sont décrits dans le chapitre Compétences.

Mouvement : les valeurs présentées ci-dessous représentent le nombre de mètres par round de mêlée à soustraire au mouvement total suivant la nature de terrain rencontré.

	Garrigue	Buissons	Arbres
Léger	0	0	1
Moyen	0	1	2
Epais	0	2	3

La Saga de Cormac

Tapi au milieu d'une épaisse forêt, Cormac à 57 % de chance de se Déplacer Silencieusement afin d'échapper aux soldats lancés à sa poursuite. Néanmoins, il est obligé de se presser car ils sont actuellement en train de le Chercher.

Le couvert des arbres rajoute 50 % à sa chance en Se Cacher, mais il essaie de se Déplacer Silencieusement à une vitesse de 3 mètres par round de mêlée. Etant donnée la présence des arbres, ses chances de réussite dans cette compétence sont diminuées de 15 % . Elle tombe donc à 42 %. S'il désire se Déplacer tout en restant Caché, il perdra 15 % supplémentaires, sans oublier que sa compétence sera diminuée de moitié puisqu'il se déplace en se Cachant. La compétence en Se Cacher de Cormac est de 44 %. Son joueur rajoute 50 % du fait des arbres, soit 94 %. Il diminue ce chiffre de moitié pour un résultat de 47 % auquel il soustrait 15 %. Cormac a donc 32 % de chance de Se Cacher tout en se Déplaçant Silencieusement.

Temps

Tableau de la Vitesse du Vent

FOR	Résultat
0-2	Calme. Aucun mouvement
3-6	Léger courant d'air. Fera vaciller la flamme d'une bougie sans l'éteindre.
7-12	Brise. Soufflera facilement une bougie.
13-18	Vent léger. Vitesse minimale pour gonfler les voiles d'un bateau.
19-24	Vent modéré. Dangereux pour les créatures volantes qui peuvent être projetées au sol. Les oiseaux restent souvent perchés par un tel vent.
25-30	Vent violent. Constitue une menace pour un humain moyen qui peut être renversé. Limite supérieure à ce que peut endurer un voilier.
31-36	Tempête. Un humain moyen ne peut pas rester debout.
37-45	Tempête déchainée.
46-50	Ouragan

Ce terme recouvre toutes les conditions atmosphériques qui peuvent affecter les aventuriers. Ceci comprend le vent, la couverture nuageuse, la température et les précipitations.

Vent

l'air en mouvement est défini par sa force et sa direction. Déterminez la force du vent en utilisant le tableau ci-dessous qui fait correspondre des points de FOR à la vitesse du vent .

Le vent influe de trois façons sur le jeu. On devra on tenir compte pour le mouvement, les missiles et la visibilité.

Mouvement : additionnez la FOR et la TAI de l'aventurier. Le résultat obtenu équivaut à la force minimale du vent qui affectera toujours l'aventurier. Par un tel vent le maître de jeu devra demander aux joueurs d'effectuer un jet de résistance opposant la FOR + la TAI de leur aventurier à la FOR du vent. En cas d'échec, l'aventurier perd pied et tombe.

On utilisera uniquement la FOR des créatures volantes pour déterminer le vent minimum qui les affectera.

La Saga de Cormac

Cormac et ses compagnons traversent un plateau lorsqu'un vent terrifiant se lève. La somme de la FOR et de la TAI de Cormac est égale à 29. Toutefois, ce vent à une force phénoménale de 35. Le joueur de Cormac doit effectuer un jet de résistance opposant 29 à 35. Cormac ne possède donc que 20 % de chance de ne pas être renversé par la tempête.

Missile : les ajustements suivants débutent avec un vent de FOR 10. Pour chaque point de FOR du vent supérieur à 10, la précision des missiles sera réduite de 5 %.

Visibilité : la vue peut être affectée par les matériaux que transporte le vent. Il peut s'agir de poussière, de neige, de feuilles etc... La FOR du vent détermine la taille des particules transportées. Généralement, si la situation s'y prête, on réduira la visibilité d'un pourcentage qui sera égal au maximum à la FOR du vent.

Couverture nuageuse

La couverture nuageuse détermine la surface de ciel bouché par les nuages. Certains sorts nécessitent un ciel dégagé ou gris.

Ce chiffre détermine également le pourcentage de chance qu'une précipitation survienne et le hauteur d'eau qui sera alors sera déversée.

Tableau de la Couverture Nuageuse

Couverture %	Niveau de Couverture	Précipitation possible
01-10	Aucune	0-10 mm
11-20	Nuages épars	11-20 mm
21-30	Nuages dispersés	21-30 mm
31-40	Légèrement bouché	31-40 mm
41-50	Moyennement bouché	41-50 mm
51-65	Bouché	51-65 mm
66-80	Complètement bouché	66-80 mm
81-00	Nuages denses, peu de lumière	81-100 mm

Pluie

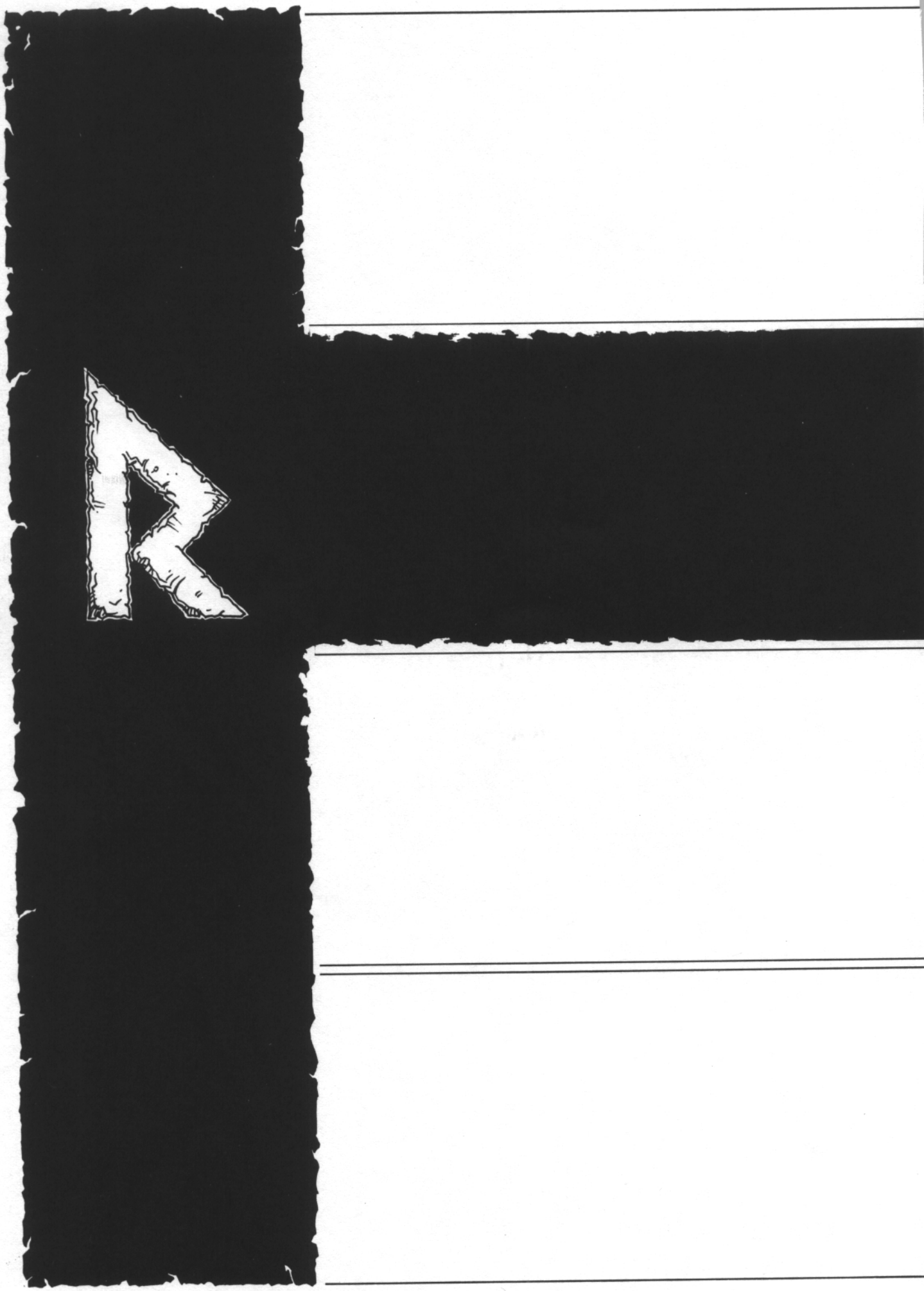
Les chances de précipitations sont égales au pourcentage de ciel couvert. Effectuez un jet d'1D00 tous les jours. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au pourcentage de ciel couvert, il pleut. Le montant des précipitations sera égal au résultat du 1D00 en millimètres.

Températures

Le système utilisé pour mesurer la température dans RuneQuest est identique à celui que nous employons aujourd'hui.

Températures	Degré en C
L'eau gèle	0
L'eau bout	10
Moyenne optimale pour un humain	17/27
Niveau acceptable pour un humain	10/40
Limite pour un être humain	-20/45

Un humain correctement équipé peut survivre pendant un certain temps par des températures très élevées ou très basses. Toutefois, il mourra après une heure d'exposition à l'un de ces deux extrêmes.



Livre de Magie

Ceci est un fragment du Livre Bleu de Zzabur,
protégé de tout abus
par la malédiction des Yeux Sans Sommeil.

Auteurs

Greg Stafford
Charlie Krank
Raymond Turney

Rédacteurs

Lynn Willis
Yurek Chodak
Sherman Kahn
Sandy Petersen

Sommaire



Introduction 87

Les Trois Perspectives

Les Plans 89

Procédures et Concepts courants de la Magie 90

Magie de l'Esprit 95

Qu'est-ce qu'un Chaman ?

Devenir un Chaman

Apprentissage et Utilisation des Sorts 99

Sorts de Magie de l'Esprit 100

Magie divine 107

Fondements de la Magie divine

Initiés 108

Prêtres 109

110 *Apprentissage et Utilisation des Sorts*

111 *Temples*

112 *Religions*

114 *Description des Sorts*

121 Sorcellerie

Apprentissage de la Sorcellerie

123 *Utilisation de la Sorcellerie*

126 *Description des Sorts de Sorcellerie*

135 Magie Rituelle

Apprentissage des rituels

Rituel de Cérémonie

136 *Rituel d'Invocation*

137 *Enchantement*

140 *Rituels : Notes aux Joueurs*

Introduction

Ce chapitre détaille les mécanismes de trois systèmes indépendants de Magie (Magie de l'Esprit, Magie Divine, Sorcellerie) et fournit les précisions sur la magie rituelle, un système commun aux chamans, aux prêtres et aux sorciers.

Ce Livre de Magie comprend trois perspectives ou approches compatibles de la Magie, elles ne diffèrent fondamentalement que dans la perception qu'en ont leurs utilisateurs. C'est à vous de décider quelle est la vraie voie. En construisant des systèmes de magie parallèles, tous les objets étranges de la littérature fantastique et traditionnelle pourront être reproduits dans le jeu. Les procédures, la terminologie et les actes magiques de base des différentes approches sont identiques. Seuls les pouvoirs et sorts mis en oeuvre diffèrent.

Dans RuneQuest il existe trois moyens distincts pour accomplir la magie : les Esprits, les Dieux et la Sorcellerie. S'y ajoute également un petit ensemble de procédures communes regroupées sous le terme Magie Rituelle. Chaque perspective maîtrise à sa façon les énergies magiques. Les pratiquants de chaque méthode admettent la réalité et le pouvoir des autres perspectives de magie. Toutefois, il est très difficile de se spécialiser dans plus d'un seul type de magie. En effet, l'utilisation de magies différentes nécessite la maîtrise de concepts trop divergents pour être assimilés par une seule et même personne.

Ce chapitre d'introduction caractérise les différentes approches de la magie et décrit grossièrement les lois métaphysiques de l'univers. Il détaille également les procédés communs à tous les types de magie, y compris le combat spirituel, la possession, les points de magie et leur utilisation ainsi que les différents types de sorts et leur description standard. Le chapitre suivant, intitulé Magie de l'Esprit, traite du Chaman, des grands courants d'énergies naturelles du monde et la façon de communiquer avec les esprits qui y demeurent. L'aptitude à drainer les énergies magiques qui dorment en chacun de soi est enseignée par le contact avec des esprits personnels.

Les utilisateurs de Magie Divine croient en l'existence de pouvoirs et personnalités gigantesques qui dominent le monde. Par l'intermédiaire d'une entité, différentes énergies sont drainées du plan divin pour être déposées entre les mains des prêtres et des prêtresses. Cette façon de procéder est détaillée dans le chapitre Magie Divine.

Le chapitre consacré à la Sorcellerie traite des mages, des mortels en parfait accord avec eux mêmes et qui ne se reconnaissent que dans l'impersonnalité de l'univers, ses lois immuables et ses ressources exploitables. Ils manipulent des énergies provenant de nombreuses sources.

Le chapitre de conclusion est consacré à la Magie Rituelle. Ces procédures sont les seules communes aux trois perspectives dérivant de la Magie Spirituelle, de la Magie Divine et de la Sorcellerie. Ces techniques formelles comprennent les compétences de Cérémonie, Enchantement, Invocation et toutes autres techniques de Rituel nécessitant une gestuelle, une invocation et la dépense de points de magie ou de POU afin d'atteindre certains effets spéciaux. Chacune des trois approches de la magie possède des sorts qui doivent être utilisés en conjonction avec un procédé rituel.

Source de la Magie

La Magie est inhérente à RuneQuest. En effet, chaque personnage a la faculté de manipuler des pouvoirs invisibles. Toutefois, les joueurs en sauront plus sur l'emploi, la mesure et le calcul des pouvoirs magiques qu'aucun mage ou chaman aussi puissant soit-il.

Même si les croyances de l'utilisateur modèlent son approche de la magie, celle-ci fonctionne selon certains principes qui découlent de la force vitale de l'utilisateur. Cette force vitale parcourt l'univers en suivant de grandes lignes de forces naturelles. La perception détermine ces différentes formes et apparences.

La force vitale imprègne tous les êtres vivants, créatures complètes et incomplètes. Les êtres sans vie ne possèdent aucune force vitale et sont qualifiés d'inanimés ou morts-vivants. Les pierres, les épées et tout autre objet ne possèdent aucune force vitale. La faculté à générer de la force vitale est mesurée par le POU ; l'utilisation de la force vitale est évaluée par la dépense de points de magie.

Les Trois Perspectives

Dans RuneQuest certains points sont communs à tous les types de magie. Ils ont essentiellement trait au plan des esprits (également appelé monde invisible et monde de l'au-delà). Ce plan d'existence alternatif est le royaume des esprits, de la magie et des morts. Les magiciens ne font que choisir une certaine façon d'envisager ce monde invisible et de vivre avec lui. Le reste de ce paragraphe détaille les trois manières d'aborder ce monde invisible.

Les Questions

Dès son avènement, des questions essentielles ont tourmenté tout mortel intelligent. Les trois approches de la magie sont chacune une manière de répondre à ces questions. Bien sûr, vos aventuriers n'auront jamais lu une copie de RuneQuest. Toutefois, ils se poseront au moins une fois l'une de ces questions au cours de leur vie. Ces interrogations essentielles sont :

1 - D'où vient le Monde ?
2 - D'où venons nous ?
3 - Pourquoi devons nous mourir ?
4 - Qu'arrive-t-il après la mort ?
5 - Quel est mon but dans l'existence ?
6 - Comment fais-je de la magie ?
7- Comment expliquer l'existence des autres cultures ? (Généralement deux des trois questions suivantes sont également posées : Qui sont les dieux et les prêtresses ? Qui sont les sorciers ? Qui sont les esprits et les chamans ?).

Les paragraphes ci-dessous fournissent les réponses à ces questions du point de vue du chaman (Magie de l'Esprit), du prêtre ou de la prêtresse (Magie Divine) et du sorcier (Sorcellerie). La partie consacrée à la Magie Divine présente le point de vue d'une prêtresse mais pourrait tout aussi bien être celui d'un prêtre à propos d'une déité masculine.

Les Réponses du Chaman

"A l'Origine, le Grand Esprit créa toute chose. Il créa la Terre Mère et le Père Ciel, gardiens de l'énergie vitale ainsi que de tous les Esprits qui y vivent. Il créa également les êtres conscients, les animaux et les plantes.

"Au début, tout n'était que confusion mais après quelques temps l'Homme Cornu apprit aux êtres conscients à danser et à chanter aux rythmes de la nature. Les tribus furent créées, le langage inventé et le Voleur déroba le feu pour en faire don à l'humanité.

"Rien ne mourait au sein du monde et après un temps celui-ci fut surpeuplé. Les peuples vivaient dans des huttes empilées les unes sur les autres et dévoraient les enfants des communautés voisines. Finalement, l'Homme Cornu apprit à chacun une nouvelle danse et tous les être vivants commencèrent à mourir. Il ne s'agissait pas là d'une mauvaise chose, mais le Mauvais Homme trompa la terre entière et lui induit la peur de la mort. Une partie de la danse fut oubliée et la crainte se développa. Aujourd'hui tout être qui ne comprend pas son rôle dans le rythme de l'univers vit dans la terreur.

"Au cours de la danse de votre vie, vous revêtirez de nombreux habits et vous en enlèverez autant. En premier lieu vous porterez le pagne de l'adolescence, puis le plastron de l'âge adulte et finalement le manteau de l'âge qui courbe le dos des hommes. Au cours de votre vie, vous retirerez l'ignorance de l'enfance, l'inexpérience de la jeunesse et les incertitudes de l'âge adulte.

"Puis un beau jour vous quitterez le manteau de votre corps et vous vous réveillerez dans le Monde de l'Esprit. Si votre esprit est sain, vous serez accueilli comme un héros et un guerrier. Mais si votre esprit est malade, vous serez tel le lapin qui court devant les loups du Mauvais Homme.

"Vous faites parti du Grand Esprit, comme chaque insecte, feuille ou grain de poussière. Vous êtes ici bas, mais personne ne peut vous dire pourquoi, excepté le Grand Esprit. Vous devrez le découvrir de vous même au cours de la Quête de votre vie.



"Je suis le chaman, entraîné et expérimenté dans la voie des Esprits. Lorsque vous étudierez ma magie, vous rencontrerez des esprits (d'autres parties du Grand Esprit) qui partageront leurs secrets avec vous. Les méthodes qu'ils vous enseigneront vous permettront de mobiliser vos propres réserves de force vitale et de l'envoyer au travers du monde afin d'accomplir vos désirs. Si vous êtes béni, vous pourrez découvrir votre propre nature intérieure et devenir vous aussi un chaman.

"Les dieux sont les esprits les plus puissants que vous rencontrerez. Ils sont les gardiens de la force vitale, les précepteurs. Quiconque s'engage dans la voie du chaman les rencontrera un jour et apprendra certains de leurs secrets. On les appelle Grand Esprit, Mère Terre, Père Ciel, Homme Cornu et Mauvais Homme. Seuls les chamans peuvent les comprendre complètement. Les prêtresses et les prêtres ne sont que les esclaves de ces puissants esprits.

"Les sorciers sont de puissants magiciens qui ont perdu le contact avec le Grand Esprit et de ce fait n'ont plus accès à la magie pure. Ils passent de nombreuses années à apprendre des arts terribles qui ne leur paraissent pas dangereux mais dessèchent leur âme. A leur mort, celles-ci ne sont plus que cendres".

Les Réponses de la Prêtresse

"Jadis, le monde fut créé par de nombreuses déités. Chacune d'entre elles en réalisa une partie (quoique notre déesse eut droit à une part essentielle). C'est ainsi que le Dieu du Soleil conçut le soleil, la Déesse de la Terre fit la terre et ainsi de suite.

"C'est alors que nous fûment créés par la Déesse. Elle nous choisit entre tous et nous guida grâce à ses pouvoirs et son savoir. Elle nous enseigna ses secrets afin que nous puissions mieux la servir.

"La mort nous fut imposée par les Dieux Mauvais. Ils apportèrent la mort et l'obscurité, le froid et la violence. Lorsque notre Déesse et notre peuple s'impliquent dans de tels actes, seule une cause élevée nous guide.

"Les justes et les élus suivent la voie tracée par notre Déesse et sont récompensés en la rejoignant après leur mort. Les dépravés et les mauvais sont bannis dans les royaumes des Dieux Mauvais, où ils sont la proie d'horribles turpitudes.

"Nous sommes ici pour servir la Déesse du mieux que nous le pouvons et chacun à notre façon. Nous avons tous une place dans Son Plan. Etudie ce que les Prêtresses t'enseignent et tu découvriras la signification de ton existence.

"Je suis l'élue de la Déesse. Je suis une Prêtresse, une dirigeante sage et expérimentée dans les voies de la magie. Je sais dire les prières et accomplir les sacrifices qui charmeront la Déesse de façon à ce qu'elle me remette Son Pouvoir. Je suis son vassal remplie de sa magie, prête à l'utiliser pour La glorifier. Si tu adores la Déesse, je t'enseignerais à ne faire plus qu'un avec Elle. Tu seras alors capable de faire appel à une partie de Son Pouvoir sur cette terre pour y accomplir tes désirs.

"D'autres déités existent et certaines d'entre elles sont des amies de notre Déesse. Comme toute la création, les êtres qui vivent en harmonie avec notre Déesse sont bons et bénéficient de son contact. Tous les autres sont neutres, insouciants ou faibles. Néanmoins, d'autres déités existent, ce sont les Mauvais Dieux. Ces derniers ainsi que toute personne neutre, insouciante ou faible souffrent de leur ignorance de la voie du Bien, en dépit de leurs pouvoirs parfois immenses et de leur popularité fourvoyée.

"Les sorciers sont des magiciens égoïstes qui n'ont ni valeur morale, ni respect de la vie.

"Les esprits sont les disciples de déités qui ne se conforment pas à l'harmonie de notre Déesse et ont ainsi perdu la voie de l'accomplissement éternel. Bon nombre de ces esprits sont neutres et insignifiants, errant sans but sur leur plan. D'autres sont maléfiques et damnés par la Déesse jusqu'à la fin des temps.

"Les chamans capturent des esprits perdus, qu'ils soient neutres ou malfaisants, afin d'accomplir leur volonté. Les chamans ne peuvent plus entendre la chanson de la Déesse et leurs âmes sont perdues à leur mort".

Les Réponses du Sorcier

"La création du monde résulte d'un processus organique naturel qui s'est auto-généré à partir d'interactions préhistoriques entre des forces mystiques. Ces interactions sont toujours actives et ont abouti au monde actuel identifié sous le nom de plan terrestre.

"Notre espèce reste la forme d'existence la plus sophistiquée et provient du substrat matériel de la création modelé par des lois naturelles et des forces impersonnelles.

"La mort est un processus naturel du monde terrestre. Toute chose change de forme et de matière dans sa participation au mécanisme de la vie. Tout être vivant meurt.

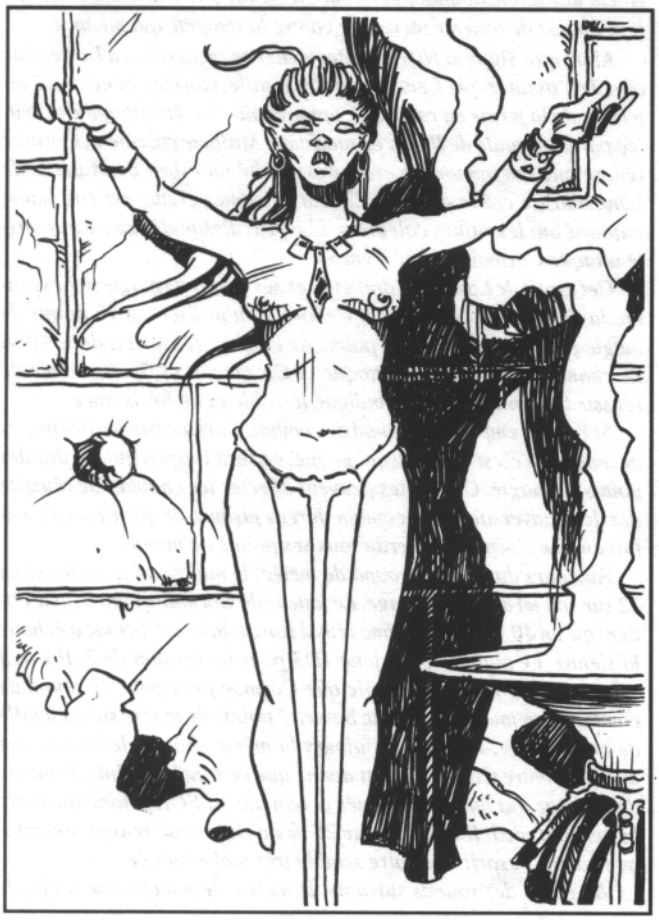
"Après la mort, seuls les faibles d'esprit sombrent dans le néant. Ceux qui ont été illuminés et qui ont appris à comprendre et à maîtriser leur place dans le monde seront capables de vivre éternellement sans crainte de la vie et de la mort. Les très grands sorciers peuvent même conserver leur identité après la mort physique en dépit du plan des esprits et des dieux jaloux.

"Si vous mourez, la matière naturelle de votre corps se décompose afin de fertiliser la croissance de nouvelles choses, achevant ainsi l'un des cycles physiques normaux du monde. La matière magique de l'esprit se décompose après la mort afin de fertiliser les cyles magiques normaux du monde. Vous pouvez comprendre et maîtriser ces cycles par l'observation et l'étude des mécanismes naturels. Cette étude nécessite des années de travail.

"Une personne peut briser les restrictions de sa condition de mortel sur le plan terrestre grâce à une auto-discipline rigoureuse et une étude constante. Nous sommes ici pour nous maîtriser, maîtriser notre environnement et aider les autres à se maîtriser.

"Je suis le sorcier, sage et versé dans les lois physiques du monde et les voies de la magie. J'ai appris et développé mes talents par moi-même et je ne dépends de personne pour les exercer. Si tu étudies avec moi, je t'enseignerais comment utiliser tes pouvoirs innés afin de manipuler les lois naturelles du monde à tes propres fins faisant ainsi de l'univers ton esclave.

"Les dieux sont des créatures grandes et puissantes issues d'un âge passé et qui s'appropriaient les esprits et les âmes des faibles avant que l'histoire ne débute. Ils sont dangereux car ils veulent toujours s'accaparer l'humanité pour ne lui offrir en retour que ce qu'ils





désirent. Chaque dieu possède un savoir limité, par conséquent, ils ont des points faibles.

"Les prêtres et les prêtresses sont les esclaves en chef de ces divers dieux. Les adorateurs constituent l'offrande sacrifiée aux dieux et ne sont que les laquais de la prêtrise.

"Les esprits ne sont qu'une forme de vie inférieure, privés de raison et incapables d'effectuer des actions indépendantes ou de posséder une identité ou une individualité propres. Les esprits sont généralement sans importance pour un sorcier, même si le pouvoir d'un esprit particulier peut grandir et devenir dangereux. Un chaman n'est qu'une personne qui ne comprend pas complètement ce pouvoir et s'obstine à suivre les esprits plutôt qu'à les maîtriser comme nous le pouvons".

Les Plans

L'univers contient de nombreux plans. Un plan est un niveau, une partie, une dimension de la réalité totale. Chaque plan est distinct et possède des frontières bien définies. Des êtres vivent sur ces différents plans mais voyagent très rarement de l'un à l'autre. Une créature originaire d'un plan ne peut généralement pas interagir avec un être issu d'un autre plan (référez-vous toutefois aux règles sur les chamans). Les mythologies font souvent référence à de nombreux plans. Les plans différents du monde terrestre sont appelés globalement monde invisible ou monde de l'au delà.

Le Plan Terrestre

Expérience et intelligence mortelles se manifestent sur le plan terrestre ou physique. Les aventuriers de RuneQuest vivent sur ce plan terrestre et n'ont généralement aucun contact avec les autres. Toutefois, un prêtre, un chaman ou un sorcier vivent aux frontières du monde invisible.

Le Plan des Esprits

C'est là que vivent les esprits privés d'enveloppe charnelle. Les

morts s'y rendent, ainsi que les esprits de la nature lorsque l'hiver couvre le monde. En ce lieu informe et semblable à un rêve, les êtres menaçants sembleront se matérialiser hors de l'éther et du brouillard. Le plan des esprits est contigu à chaque point du plan terrestre. Toutefois, il reste invisible.

Le Plan Divin

Il s'agit de la demeure des dieux et on l'appelle également Plan des Héros. Il ressemble au plan terrestre mais les dangers et les merveilles qu'il recèle lui sont bien supérieurs, que ce soit en beauté, en horreur ou en amour. C'est sur ce monde extrême que les prêtres et les initiés se rendent après leur mort.

On peut également trouver sur ce plan de vastes réserves de matériaux créatifs dont furent tirés les océans primaires, les anciennes montagnes, les premiers cieux et tout ce qui compose le monde terrestre. C'est de ces réserves que proviennent les élémentaires.

Les Créatures Issues du Monde Invisible

Les créatures vivantes qui nous sont familières possèdent un corps physique. De plus, dans le monde terrestre, toute chose possède une substance.

Les créatures désincarnées comprennent tous les types d'esprits (maladie, guérison, magie, INT, sorts, passion), les fantômes, les spectres, le Mauvais Homme, les démons, les nymphes et les élémentaires. Une créature est dite désincarnée lorsqu'elle n'a pas de TAI. De nombreuses créatures provenant d'autres mondes se créent un corps temporaire tel un fantôme qui apparaît régulièrement ou une nymphe qui devient visible et substantielle lorsque le besoin ou le désir s'en fait sentir. La plupart des esprits restent désincarnés de façon permanente.

Lorsqu'une créature désincarnée se trouve sur le plan des esprits, elle est incapable d'interagir avec le plan terrestre étant donné qu'il n'existe aucun moyen de communiquer ou de voyager entre les deux. Sur le plan des esprits, les esprits ne peuvent interagir qu'avec les choses qu'ils peuvent percevoir sur leur propre plan, exactement comme les créatures terrestres qui n'ont de contact qu'avec les autres créatures de leur propre plan.

Toutefois, un esprit peut connaître des sorts spéciaux ou posséder des facultés particulières (utiles pour lancer des sorts) afin d'entrer en combat spirituel ou de communiquer avec le plan terrestre. Ces entités peuvent être renvoyées sur le plan des esprits en utilisant les sorts de Dissipation de la Magie, Dispersion de la Magie ou Neutralisation de la Magie.

Concepts et Pratiques magiques Courants

Cette partie détaille des idées et des procédures communes à toutes les approches de la magie dans RuneQuest.

Le Combat Spirituel

Un combat spirituel ne peut avoir lieu que si l'un des combattants au moins est désincarné (et ce même si les deux adversaires peuvent être visibles). Le combat spirituel est utilisé pour apprendre des sorts (à partir de certains types d'esprits), pour détruire des points de magie et posséder ou capturer la victime, ou pour engager tout autre type d'activités hostiles (généralement pour infliger secrètement des dommages ou posséder sa victime).

Habituellement, les esprits n'engagent pas de combats spirituels avec des créatures vivantes. Ils agiraient alors contre leur nature et de nombreuses créatures du monde invisible sont incapables d'engager un combat spirituel. Le chaman sous sa forme désincarnée reste la seule exception à cette règle comme cela est décrit dans le chapitre intitulé Magie de l'Esprit.

Avant qu'un combat spirituel ne puisse avoir lieu et ceci même dans les conditions les plus extraordinaires ou supra-naturelles, l'un des combattants doit obligatoirement être désincarné et posséder la faculté d'entrer en combat spirituel. Seul l'esprit désincarné peut prendre l'initiative du combat spirituel. S'il attaque une créature terrestre, l'esprit devra se rendre visible sur ce plan au moins un round de mêlée avant d'attaquer. Si les deux combattants se trouvent sur le plan spirituel, l'attaquant n'aura pas à attendre ce délai.

Une fois engagé, un combat spirituel ne peut pas être rompu à moins que les deux adversaires soient d'accord pour cesser les hostilités ou que l'un d'entre eux n'ait plus une chance de réussite sur le Tableau de Résistance (par exemple si un esprit, un spectre etc.. possède 10 points de magie de plus que son adversaire). Dans ce cas, la partie la plus forte peut totalement ignorer la plus faible ou engager le combat comme elle le désire. La partie la plus faible n'a aucun choix.

Déroulement d'un Combat Spirituel

L'attaquant oppose ses points de magie à ceux de son adversaire ou à sa caractéristique appropriée. Tous deux effectuent un jet sur le Tableau de Résistance.

En cas de réussite des deux adversaires, chacun perd 1D3 points de magie. Si seul l'un d'entre eux réussit, l'autre perd 1D3 points de magie. Si aucun des deux ne réussit, ni l'un ni l'autre ne perd de points de magie pour ce round de mêlée.

Si les points de magie d'un esprit incarné (un esprit lié à un corps physique) tombe à 0, le corps peut être possédé. Si les points de magie d'un esprit désincarné (un esprit qui n'est pas lié à un corps physique) tombent à 0, il peut être capturé ou lié. Les esprits ne tombent pas inconscients suite à une perte de points de magie. Ils deviennent cependant très sensibles aux sorts.

Une arme ne peut pas être utilisée pour combattre un esprit, même si elle est enchantée. Un aventurier pris dans un combat spirituel peut lancer des sorts s'il réussit un jet de concentration. La plupart des esprits sont vulnérables aux sorts affectant l'INT ou le POU.

La Saga de Cormac

Perdus dans une région désertique, Cormac, Signy et Nikolos épient une ferme abandonnée située à un kilomètre de distance. Leur seul but est de trouver un refuge contre la tempête qui menace.

Alors que Signy et Nikolos effectuent des recherches à l'extérieur afin de s'assurer que l'endroit est tranquille, Cormac pénètre à l'intérieur de la ferme en ruine qui, apparemment, a été attaquée et brûlée par une bande de Broos en maraude. Malheureusement, Cormac ignore que ces immondes créatures ont lié un esprit de Maladie de Langueur au crâne de l'une de leurs victimes et que cet être hante aujourd'hui les ruines calcinées. L'esprit, dissimulé dans l'obscurité attaque Cormac dès qu'il entre.

Cet esprit de Langueur doit utiliser ses points de magie pour vaincre la FOR de 17 de Cormac. Celui-ci doit utiliser ses 12 points de magie pour attaquer les 15 points de l'esprit. L'esprit a donc 40 % de chance de réussir son attaque et Cormac à 35 % de chance de réussir la sienne, comme l'indique le Tableau de Résistance.

Si l'esprit emporte un round de combat, Cormac perdra des points de magie. Si c'est Cormac qui gagne, ce sera l'esprit qui perdra des points de magie. Ces pertes peuvent affecter les chances de réussite des deux adversaires. Le combat durera jusqu'à ce que l'esprit s'enfuit ou que Cormac ait perdu tous ses points de magie.

Au cours du premier round de mêlée, le maître de jeu obtient un 22 sur son jet de pourcentage. Le joueur de Cormac quant à lui n'obtient qu'un 40. L'esprit a donc réussi son attaque et Cormac a échoué la sienne. Le maître de jeu jette 1D3 pour un résultat de 2. Il s'agit du nombre de points de magie que Cormac perd pour ce round de combat. Son joueur doit donc barrer 2 points de magie sur sa feuille de personnage. L'esprit a toujours la même chance de réussir son attaque contre Cormac (étant donné que ce sont les points de magie de Cormac qui ont été diminués et non pas sa FOR) alors que notre héros perd pied. Il n'a plus que 25 % de chance de réussir son attaque contre l'esprit. L'affaire semble très mal engagée.

Au cours des rounds suivants, le maître de jeu effectue un jet de

pourcentage magnifique et obtient un 04. Le joueur du malheureux Cormac peste contre le sort : il a obtenu un échec total de 00. Cormac perd cette fois 3 points de magie et son total général tombe à présent à 7. De plus, le maître de jeu décide que (du fait de la pluie, de l'obscurité et de l'échec absolu de Cormac) notre héros s'est blessé à la cheville gauche et endure 1D3 points de dégâts. Cormac s'effondre au milieu des décombres dans un fracas épouvantable. Le joueur de Cormac retire 2 points de vie (le résultat du 1D3) à la jambe gauche de Cormac et à son total de points de vie.

Au cours du troisième round, l'esprit a toujours 40 % de chance de réussir son attaque contre Cormac. D'un autre coté, Cormac luttant pour sa vie, n'a plus que 10 % de chance de l'affecter. Les résultats du jet de pourcentage pour l'esprit est de 39 et pour Cormac de 08. Notre héros fait perdre deux points de magie à l'esprit mais celui-ci lui en retire trois. Les points de magie actuels de l'esprit sont de 13 alors que Cormac n'en possède plus que 4.

chances de bases dans toutes les compétences. Les exemples de possessions apparentes comprennent les possessions démoniaques, la folie, l'Homme Mauvais de l'initiation Chamanique et autres. Vue par la magie, l'aura du possédé aura la forme de l'aura naturelle du possesseur. L'âme emprisonnée sera visualisée sous la forme d'une tache horrible s'agitant au sein de l'aura du possesseur.

La possession apparente peut être effectuée dès que les points de magie d'une créature sont réduites à 0 au cours d'un combat spirituel.

Possession Cachée : le possesseur n'exerce aucune influence sur les actes ou la conscience du détenteur naturel du corps. Toutefois, il en partage la forme physique. Ce type de possession peut être illustré par les esprits de maladie, de passion, les hantises (y compris les mauvais souvenirs et les cauchemars).

Vue par la magie, l'aura d'un être souffrant d'une possession cachée semblera troublée là où les deux esprits s'affrontent.

La possession cachée survient lorsqu'un esprit attaque une caractéristique et non les points de magie. Les conditions de réussite varient selon le type de l'esprit. Le possédé ne pourra pas chasser son possesseur lorsque ses points de magie seront retournés à la normale. Le possesseur ne peut être renvoyé que par un autre esprit.



Continuant sur sa lancée, l'esprit diminue les points de magie de Cormac à 0 deux rounds de mêlée plus tard. Cormac de son coté ne lui occasionne plus aucun autre dommage. Le round suivant, l'esprit de Maladie à 100 % de chance de posséder (comme décrit ci-dessous) Cormac sans que celui-ci ne puisse rien faire.

En tout, ce combat n'aura duré que six rounds de mêlée (soit un peu plus d'une minute). A la fin, Cormac gît inconscient sur le sol. Il perd immédiatement 1 point de FOR et perdra 1 point supplémentaire par jour jusqu'à ce qu'il soit libéré de l'esprit ou qu'il soit mort.

Signy et Nikolos entendent le bruit de la chute de Cormac mais arrivent trop tard pour l'aider. Ils passent une nuit froide et solitaire, veillant au chevet de leur ami mourant. Pour que Cormac soit sauvé, il devra être exorcisé par un chaman ou recevoir le bénéfice d'une attaque réussie par un esprit de Guérison contre l'esprit de Maladie.

Possessions

Lorsqu'une créature d'un autre monde habite le corps d'une entité du plan terrestre, celle-ci est possédée. Il existe deux formes de possession.

Possession Apparente : sous cette forme, l'identité (l'INT et le POU) du possédé est supprimée et emprisonnée à l'intérieur de son corps et ne peut plus agir ou être contactée. Le possédé ne peut plus regagner de points de magie ou se guérir. Le possesseur contrôle le corps. Tant qu'il le contrôlera, ses compétences seront égales à leurs

Malédictions

Dans la plupart des oeuvres fantastiques, une malédiction poursuit un ennemi haï afin d'en tirer vengeance. Dans RuneQuest, une malédiction est définie comme une persécution maléfique d'une créature du monde invisible ou un sort de longue durée destiné à attaquer et à incommoder une personne. Les malédictions devront être traitées comme les variantes des deux types des possessions.

Points de Magie

Les points de magie représentent la quantité de force vitale qu'un aventurier peut utiliser pour pratiquer la magie. Le plus petit montant utilisable est égal à 1 point de magie ; il n'existe aucun maximum particulier. Les points de magie d'un aventurier reposé sont égaux à son POU. Un point de magie est utilisé pour activer un sort et des points supplémentaires devront être utilisés pour lancer davantage de sorts. Au fur et à mesure de la dépense des points de magie, le joueur devra les barrer de sa feuille de personnage. Les points de magie peuvent être dépensés en lançant un sort, en adoration (référence prêtres et initiés) ou en combat spirituel. Lorsque les points de

magie d'un aventurier atteignent 0, celui-ci tombe inconscient. Les points de magie ne peuvent jamais être inférieurs à 0.

Un aventurier peut également utiliser ses points de magie pour résister à un sort. Une victime résistera toujours à un sort à moins qu'elle ne l'accepte volontairement. Pour déterminer si un sort a réussi à passer la résistance de la victime, opposez les points de magie du magicien juste avant qu'il ne lance le sort aux points de magie de sa victime sur le Tableau de Résistance.

Les points de magie sont automatiquement regagnés au rythme du POU de l'aventurier par jour, soit, 1/24 du POU de l'aventurier par heure. Les points de magie regagnés ne peuvent jamais excéder le POU de l'aventurier. Toutefois, celui-ci peut posséder par d'autres moyens une quantité de points de magie supérieurs à son POU.

D'autres précisions concernant les points de magie et leur utilisation sont fournies dans les chapitres suivants.

Sorts

Même si les règles présentent trois types d'approches de la magie, les sorts de chaque système possèdent tous des points communs. Toute exception ou précision sera détaillée dans le chapitre approprié.

Terminologie

Intensité : il s'agit de la mesure de la puissance d'un sort. Chaque description de sort détaille l'effet minimal que le sort peut occasionner et le nombre minimal de points de magie que le personnage devra dépenser pour atteindre cet effet. Un sort à effet minimal est également considéré comme un sort à intensité minimale.

Rituel : il s'agit d'une combinaison de mouvements, d'invocation et de dépenses d'énergie effectuée par un magicien afin d'établir les conditions nécessaires à l'invocation, l'enchantement ou le renforcement de la compétence avec lesquels un sort est lancé. Les rituels nécessitent beaucoup de temps et de pouvoir lors de leur établissement.

Sort : lancer un sort nécessite la combinaison et l'utilisation de mots et de phrases mystiques, l'accomplissement de gestes subtils et la dépense judicieuse de points de magie afin de changer avec certitude l'environnement du magicien sans avoir recours à des procédés terrestres. Chaque système de magie a recours à des mécanismes légèrement différents pour lancer des sorts.

Total de points de magie : Ce terme désigne le nombre de points de magie que le jeteur de sort doit dépenser pour atteindre les effets désirés. Pour les sorciers, le total de points de magie est égal à l'intensité du sort augmentée des points de magie supplémentaires renforcés et des coûts en manipulation. Pour les prêtres, le total des points de magie n'est pas aussi important et ne s'avère nécessaire que pour certains sorts ou si le prêtre désire renforcer son sort de magie divine afin d'abattre la magie défensive de son adversaire. Le total de points de magie pour les magiciens de l'esprit est égal à 1 point par point de sort augmenté des points de magie utilisés afin de le renforcer.

Types de Sorts

Le type du sort détermine les facultés nécessaires au magicien pour lancer le sort.

Sort Actif : seuls les sorciers et les chamans possèdent des sorts actifs. Le jeteur de sort doit rester concentré pendant toute la durée du sort afin de maintenir son effet. Si le magicien tente de lancer un autre sort, est attaqué en combat spirituel, endure des dommages physiques ou magiques ou est surpris de façon inattendue, il devra réussir un jet de concentration sous 3 x INT, sous peine de voir les effets du sort s'évanouir. Celui-ci pourra toutefois être relancé. Les jeteurs de sort qui essaient de maintenir un sort actif, sont limités à une vitesse de déplacement d'un demi mètre par rang d'action et ne peuvent pas combattre.

Sort Passif : la plupart des sorts sont passifs. Une fois que le sort a pris effet sur une cible, le magicien n'a plus besoin de se concentrer et peut accomplir d'autres actions, y compris le lancement de nouveaux sorts.

Sorts de Rituel : ce type de sort ne peut être utilisé qu'au cours d'un rituel (voir le chapitre consacré à la Magie rituelle). Ces sorts dirigent et définissent le rituel. La description d'un sort de rituel détaille le type de rituel nécessaire à l'utilisation du sort. Un sort spécifique ne fonctionnera pas avec un rituel inapproprié. La compétence du magicien dans le lancement de ses sorts est toujours égale à son pourcentage dans le rituel nécessaire. La compétence du magicien dans le sort n'augmentera qu'avec le pourcentage dans le rituel. Les sorts de rituel sont appris de la même façon que les autres sorts.

Sorts Cumulables/ Non Cumulables : tous les sorts de magie divine ont un coût initial de 1 point. En sacrifiant ce coût en points de POU actuels on pourra lancer une fois le sort. C'est ainsi qu'un prêtre apprendra généralement à lancer plusieurs fois un sort. Si le sort est cumulable, les différentes utilisations du sort peuvent être combinées pour créer des effets plus importants. Néanmoins, certains sorts ne sont pas cumulables à l'infini (ce point sera précisé dans la description du sort). Si le sort est non cumulable, on ne peut pas combiner plusieurs lancements afin d'obtenir un effet plus important.

Sort Variable/Invariable : les sorts variables peuvent être appris et lancés à divers niveaux d'intensité. S'il existe une limite à la puissance d'un sort, celle-ci sera précisée dans la description du sort. Un aventurier peut apprendre un sort de basse intensité (Protection 1 par exemple) et plus tard apprendre des versions plus puissantes du même sort (Protection 2 ou 3). Un personnage peut connaître un sort variable puissant et ne lancer qu'une version plus faible de ce sort.

La Saga de Cormac

Jeune initiée, Signy a appris le sort variable de magie de l'esprit Soins 4. Elle décide d'essayer d'utiliser une partie de sa magie



et Signy n'utilise que 2 points de son sort. Elle dépense 2 points de magie (que le joueur devra barrer de la feuille de personnage) et soigne la cheville tordue de Cormac. Il faut toutefois que le joueur réussisse un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x 5 de Signy (moins l'encombrement porté). Le joueur obtient un 44 et réussit.

Les sorts invariables ont un coût en point de magie immuable et spécifique. Ils ne peuvent pas être appris ou lancés à un niveau d'intensité autre que celui indiqué dans la description du sort.

Effets d'un Sort

Les sorts sont toujours lancés contre une zone ou une chose. La description de chaque sort détaille la zone d'effet du sort, c'est à dire la zone affectée par le sort une fois celui-ci lancé. Toute chose située à l'intérieur de cette zone sera affectée par le sort. Certains sorts, comme leur description le précisera ne touchent qu'un seul individu. Les manifestations sensitives, visuelles et auditives d'un sort dépendent de l'univers dans lequel vous jouez. Nous n'avons indiqué aucun type de manifestations pour tous les sorts. Néanmoins, certains maîtres de jeu peuvent créer des manifestations standards comme des boules d'énergie surgissant des mains d'un magicien, des champs de force luminescents, des armes enchantées éclatantes et ainsi de suite.

Portée d'un Sort

La distance comprise entre le magicien et la manifestation de son sort détermine la portée de celui-ci. Toutes les cibles du sort doivent se trouver dans la zone de portée du sort pour être affectée. Certains sorts possèdent à la fois une portée et une zone d'effet. Chaque description du sort indiquera la portée du sort. La zone d'effet sera toujours détaillée à l'intérieur du texte principal de la description du sort. La zone d'effet doit toujours être comprise dans la portée effective du sort. Il y a deux types de portées pour les sorts.

Sort de Toucher : ces sorts n'affecteront que la personne ou la chose qui est physiquement touchée par le magicien. Celui-ci devra toucher la localisation qu'il désire affecter. Il n'est pas nécessaire que le contact s'établisse par la peau car les énergies magiques passeront au travers des habits ou des armures de la victime. Toutefois, le toucher devra être suffisamment proche pour affecter l'aura de la cible. Le jeteur de sort devra rester en contact physique avec sa victime pendant toute la durée de lancement du sort. On considère qu'un magicien est toujours en contact physique permanent avec lui même.

Sort de Distance : ces sorts ont une portée maximum donnée en mètre. Ils peuvent être lancés vers n'importe quel endroit que le magicien peut physiquement ou magiquement voir et qui se situe à l'intérieur de leur portée. Chacun des systèmes de magie décrit une portée standard pour chacun de ses sorts. Toutefois, il existe toujours des exceptions, celles-ci seront indiquées dans la description du sort.

Durée d'un Sort

Les effets d'un sort durent un temps bien déterminé.

Sort Instantané : les sorts instantanés ne durent qu'un seul rang d'action. Le sort Soins, en magie de l'esprit, est de ce type. Par exemple, si le sort Soins est lancé au RA 4, il sera effectif au RA 5. Une fois que le sort de Soins aura pris effet, ses résultats ne pourront pas être **annulés.**

Sort Temporel : les sorts temporaires sont effectifs pendant un laps de temps précisé dans le chapitre concernant la magie spécifique à ce sort. Une fois ce délai écoulé, ils disparaissent.

Sorts et Mémoires

Chaque sort de magie de l'esprit ou de sorcellerie nécessite une certaine quantité d'INT pour être mémorisé. Seule la mémorisation permettra de lancer des sorts sans avoir besoin d'aide. Les sorts de magie divine échappent à cette règle et n'ont pas besoin d'INT pour être mémorisés.

Mémorisation des Sorts : pour être correctement mémorisé, chaque sort de magie spirituelle ou de sorcellerie nécessite un point d'INT par point de magie nécessaire au lancement du sort. Par exemple, un chaman doit consacrer 4 points de son INT personnelle pour mémoriser un sort variable de Protection 4. Chaque sort de sorcellerie nécessite un point d'INT pour être mémorisé. Dans tous les cas, le maximum de points de magie en sort qu'un aventurier peut mémoriser est égal à son INT personnelle. Une fois qu'un aventurier à mémoriser ces sorts, il peut les lancer et les relancer jusqu'à épuisement de ses points de magie.

Changer de Sorts Mémorisés : étant donné qu'un sorcier ou qu'un utilisateur de magie de l'esprit est limité dans le nombre de sorts qu'il peut apprendre par ses points d'INT, s'il a utilisé son INT entière pour se souvenir de sort et qu'il désire apprendre un autre sort, il devra oublier une partie de ceux qu'il a déjà mémoriser afin de pouvoir assimiler de nouvelles connaissances. Par définition, il perdra alors toutes les informations et l'entraînement que nécessitent le sort oublié. L'aventurier devra donc recommencer complètement le processus d'apprentissage s'il désire regagner cette connaissance. Tous les sorts peuvent être intentionnellement oubliés au rythme d'un point par heure.

INT Libre : l'INT libre est égale aux points d'INT qui n'ont pas été alloués à la mémorisation de sorts. Elle n'est importante que pour les sorciers.

Préparation : un personnage peut être prêt à lancer un sort ou être surpris. Un magicien surpris devra rajouter trois rangs d'action au temps qui lui sera nécessaire pour lancer son premier sort. Il sera capable de lancer un sort normalement au round de mêlée suivant.

Chance de Lancer un Sort : la chance de lancer un sort varie avec le type de magie utilisé. En magie de l'esprit, la chance de réussite du personnage est égal à 5 x POU. Un sort de magie divine à 100 % de chance de fonctionner correctement. La chance de réussite d'un sorcier dans le lancement d'un sort simple est égale à son bonus de magie augmenté de l'expérience qu'il a pu accumuler dans le sort. N'oubliez pas qu'un jet de 96-99 est toujours un échec et qu'un résultat de 00 toujours un échec total.

La chance de réusssite d'un aventurier dans le lancement d'un sort sera pénalisée s'il est encombré. Pour chaque point d'ENC transporté, soustrayez 1 % au pourcentage du personnage.

Réussite ou Echec : quelque soit le résultat, les sorts de sorcellerie et de magie de l'esprit nécessitent la dépense d'un point de magie par le magicien.

Renforcer un Sort : lorsqu'il est lancé, un sort peut être renforcé par une dépense de points de magie supplémentaire afin de surpasser une défense magique. Toutefois, cette procédure augmentera le temps nécessaire au lancement du sort, même en magie divine.

Avorter un Sort : les utilisateurs de magie spirituelle et les sorciers peuvent volontairement arrêter le lancement d'un sort à n'importe quel moment ; un sort peut également être avorté suite à une perte de concentration provoquée par des dommages. Le magicien perdra le temps qu'il aura déjà dépensé dans le lancement du sort. Il devra attendre trois rangs d'action avant de pouvoir commencer à lancer un autre sort.

Sorts Combinés : un aventurier ne peut pas combiner l'un de ses sorts avec celui d'un autre aventurier. Si un aventurier lance un sort sur une victime qui est déjà sous l'influence d'un autre sort incompatible, le sort doté du plus grand nombre de points de magie prendra effet et l'autre sera dissipé. Si les deux sorts présents sont égaux, c'est le premier qui reste en place. S'ils prennent effet au même rang d'action et qu'ils possèdent la même force, ils seront tous les deux annulés.

Puissance de Magie : déterminer la puissance des sorts de magie de l'esprit et de sorcellerie en totalisant le nombre de points de magie nécessaire au lancement du sort. La puissance d'un sort de magie divine est déterminée en doublant sa valeur en points de magie et en ajoutant 1 pour chaque point de magie utilisé, si nécessaire.

Lancer un Sort en Combat

Un aventurier qui lance des sorts au cours d'un round de mêlée utilisera la procédure habituelle des rangs d'action décrite dans le chapitre Système de Jeu du Livre du Joueur. Un personnage doit déclarer qu'il va lancer un sort et indiquer la victime qu'il vise au cours de la phase de Déclaration d'Intentions. Afin de déterminer le rang d'action auquel le sort prend effet, ajoutez le coût en point de magie du sort au rang d'action du magicien et à son degré de préparation. Le résultat obtenu sera égal au nombre de rangs d'action nécessaire au magicien pour lancer son sort. Cette règle est résumée sur le Tableau des Rangs d'Action des Sorts ci-dessous. Le coût des sorts de magie divine n'intervient pas dans le calcul des rangs d'action, à moins que des points de magie supplémentaires ne soient dépensés lors de leur lancement.

Lancer un sort ne compte pas comme l'une des trois actions permises au cours d'un round de mêlée. Un aventurier peut attaquer, parer ou esquiver (deux des trois) et lancer des sorts tant qu'il possède suffisamment de rangs d'action pour ce round de mêlée. Un magicien doit se concentrer tout au long du mécanisme de lancement de son sort. Il ne pourra pas lancer de sorts en combat spirituel ou en subissant des dommages à moins qu'il ne réussisse un jet de concentration (INT x 3).

Si le rang d'action du sort est supérieur à 10, il faudra plus d'un round de mêlée pour le lancer. Par exemple, un sort nécessitant 16 rangs d'action prendra effet au rang d'action 6 du round de mêlée suivant le début de son lancement (en supposant que le magicien ait débuté au rang d'action 1). Un sort de 25 points nécessitera 2,5 rounds de mêlée pour être lancé.

Si l'aventurier est suffisamment dextre, il pourra lancer plus d'un sort au cours du même round de mêlée. Il devra alors dépenser 3 rangs d'action au cours desquels il ne pourra rien faire hormis se préparer au lancement du nouveau sort.

Tableau des Rangs d'Action des Sorts

DEX du Magicien	Rang d'Action	Total des Pts de Magie	Rangs d'Action Supplémentaires
01-09	4	1	1
10-15	3	2	2
16-19	2	3	3
20+	1	chaque +1	+1

Préparation : prêt = aucun changement ; surpris = ajouter 3.



Magie de l'Esprit

Il s'agit du type de magie le plus largement répandu et le plus simple d'utilisation au cours du jeu. La compétence d'un aventurier dans le lancement de sorts de magie de l'esprit dépend de sa caractéristique POU.

En terme de jeu, la magie de l'esprit est l'approche la plus simple des différents types de magie présentés dans RuneQuest. C'est elle qui regroupe également les sorts les moins puissants. Ceux-ci peuvent être lancés rapidement mais leurs effets sont beaucoup moins spectaculaires et durent moins longtemps que les sorts des autres types de magie. Néanmoins, la magie de l'esprit est d'un apprentissage simple et rapide et nécessite des ressources en temps, efforts et argent ridicules. Les personnages débutant à RuneQuest désireront sans aucun doute posséder quelques sorts de magie spirituelle avant de devenir des prêtres ou des sorciers.

En résumé, la magie de l'esprit permet une canalisation rapide de l'énergie vitale afin d'accomplir une tâche. On peut la comparer à une poussée d'adrénaline contrôlée qui permet l'exécution d'un travail précis.

Le lancement d'un sort de magie de l'esprit nécessite l'emploi d'un focus, sur lequel il convient de se concentrer, la connaissance de quelques paroles et des gestes appropriés (généralement de la main). Il est tout à fait possible d'empêcher un chaman de jeter un sort en le privant de son focus, de sa voix ou de sa liberté de mouvement. En magie de l'esprit, la perte permanente d'un bras diminue de moitié les chances de réussite d le lancement d'un sort, à moins que les sorts connus connait ne soient complètement réappris après la perte du membre. La perte des deux bras divisera par quatre les chances de réussite du jeteur de sorts.

Le contact avec le plan des esprits forme une partie importante de la magie de l'esprit. Les chamans sont des personnes qui se concentrent sur la magie de l'esprit. Ils prévalent là où les prêtrises les mieux organisées et les sorciers les plus sophistiqués sont absents.

Qu'est-ce qu'un Chaman ?

Des personnes qui ont couramment recours à la magie de l'esprit sont appelées utilisateurs de magie d'esprit. Le spécialiste qui s'implique profondément dans l'utilisation de ce type de magie est appelé chaman. Un chaman possède des pouvoirs spéciaux que le commun des mortels ne peut espérer égaler. Ces facultés extraordinaires ont été acquises lorsqu'il a eveillé son Esprit Intérieur, sa contrepartie sur le plan des esprits.

Un chaman s'investit complètement dans son travail spirituel, survivant grâce aux aumônes qu'on lui offre. Il a la lourde responsabilité de la protection et de l'élévation spirituelle de ses ancêtres et de ses pères. Il s'agit du gardien des magies spirituelles et rituelles. Il peut également enchanter et invoquer.

Les personnes qui n'ont qu'une connaissance très superficielle de la magie de l'esprit et qui n'ont pas découvert leur Esprit Intérieur sont généralement considérées comme des hommes médecines ou de petits enchanteurs.

Devenir un Chaman

La voie de la chamanerie n'est pas faite pour la plupart des aventuriers. Elle est ardue et dangereuse et ses récompenses sont d'un ordre purement spirituel et communautaire. Toutefois, les grands chamans comptent parmi les plus puissants des mortels. Avant de devenir un chaman, il faut d'abord être étudiant et assistant.

Etudiant

Le premier pas dans la voie de la chamanerie consiste à devenir étudiant. On considère comme étudiant toute personne qui apprend sous la tutelle d'un chaman un peu de sa magie. La relation est purement informelle et n'implique pas un lien de longue durée. L'étudiant apprend généralement quelques sorts qui l'aideront dans sa vie de tous les jours et le chaman remplit dans le même temps une partie de ses obligations vis à vis de sa communauté en aidant autrui à l'aide de sa magie.

Les conditions nécessaires pour être étudiant d'un chamansont fonction de l'appartenance ou non du candidat à la tribu du chaman.

Candidat de la Tribu

La communauté nourrit le chaman, lui fait des offrandes et l'honore. En retour, celui-ci veille aux besoins spirituels et matériels de la tribu, ainsi que sur sa bonne fortune. Il est partiellement responsable de l'apprentissage de la magie à son peuple. Pour apprendre un sort, un homme de la tribu se rend auprès du chaman. Un ancien du village ou de la tribu peut l'assister dans sa démarche. Un présent d'une valeur adéquate doit également être apporté. Généralement, il convient de verser cent sous par point de sort enseigné. De ce fait, le prix d'un point de sort est légèrement supérieur au revenu moyen d'un paysan pendant trois semaines. Un don d'une valeur plus élevée sera accepté avec reconnaissance, même si le donateur n'augmentera pas pour autant les faveurs du chaman. Bien sûr, si le chaman est extrêmement occupé il peut y avoir une période d'attente déterminée par le maître de jeu avant que l'instruction ne commence.

Le chaman passera en revue ce qu'il sait du candidat. Si le joueur de l'aventurier réussit un jet de pourcentage inférieur à 5 x POU, le chaman pensera que le candidat s'est conduit en accord avec les coutumes de la tribu et que son travail a été bénéfique à la communauté et à la famille. Si l'apprentissage se passe bien, le candidat recevra

le sort. Référez-vous au paragraphe Apprendre des Sorts un peu plus loin. Si le candidat manque son jet de pourcentage, il devra attendre une autre saison avant de pouvoir demander un nouvel enseignement. Si le jet est un échec absolu le candidat devra attendre une année.

Candidat Etranger à la Tribu

Un étranger n'a jamais plus de 50 % de chance d'apprendre un sort d'un chaman. Aprés tout, celui-ci est responsable de sa communauté et n'est pas lié à une notion de profit typiquement civilisée. Un étranger qui désire apprendre un sort auprès d'un chaman devra d'abord faire sa connaissance. Pour cela, il faudra le trouver, lui présenter un don minimum de cinq cents sous par point de sort désiré et passer quelques temps aux alentours afin de gagner la confiance de la tribu par des actes d'amitié, de prévenance et de protection. En général, plus les dons seront importants, meilleures seront les chances du candidat. Le maître de jeu peut également décider que le chaman demande un don égal à 10 fois la valeur du revenu hebdomadaire de l'aventurier s'il pense que la somme sera plus importante que le don traditionnel.



Le temps minimumm nécessaire pour gagner l'amitié d'un chaman est de 2D6 + 2 semaines. Il peut finalement refuser d'enseigner le sort pour certaines raisons mystiques tout en gardant les cadeaux. Il peut également demander l'accomplissement d'une tâche afin de s'assurer des intentions du candidat.

Une fois sa confiance accordée, le chaman restera amical avec l'étudiant étranger tant que celui-ci suivra les coutumes de la tribu et travaillera à son bénéfice. Le chaman ne demandera que 250 sous par point de sort à un étranger familier qui désire apprendre un sort. Un délai de 3D6 semaines sera également nécessaire au chaman pour voyager dans l'autre monde et capturer l'esprit de sorts approprié.

Devoirs et Restrictions

Tous les étudiants apprendront à utiliser d'une manière responsable et adéquate les sorts de magie de l'esprit. Ils seront également considérés comme membres de la tribu tant que durera l'apprentissage. Chaque individu devra travailler dans l'intérêt commun de la tribu et accorder à ses compagnons le respect qui leur est dû. Une utilisation pervertie de la magie aura pour conséquence l'apparition à minuit de l'esprit du chaman en colère ou, dans des cas extrêmes, l'envoi d'esprit de Maladie ou de Douleur.

La Saga de Cormac

Pendant trois jours Nikolos et Signy ont cherché une personne susceptible de libérer Cormac de l'esprit qui a pris possession de son corps. Notre héros est à l'agonie et il a déjà perdu 4 points de FOR. Ses compagnons ont néanmoins entendu des rumeurs laissant croire qu'un vieil hermite nommé Baobon vivrait dans les collines. Transpercés par une pluie glaciale, ils ont découvert l'entrée d'une caverne retirée qui semble avoir été l'entrée d'un ancien tombeau. Ils se précipitent à l'intérieur pour se protéger de l'averse et y trouvent un feu accueillant. Assis à côté du foyer, ils aperçoivent un homme nu, le corps recouvert de tatouages : le chaman Baobon.

Signy et Nikolos supplient Baobon de sauver leur ami et lui promettent beaucoup pour obtenir son aide. Après les avoir étudiés pendant un long moment, le vieil homme agrée. Il déclare qu'il déterminera sa rétribution une fois le travail effectué. Cormac devra rester avec lui pendant quelques temps.

Signy et Nikolos passent le jour suivant à transporter le pauvre Cormac. Au cours de la nuit, ils crurent le chaman mort ... et tel était bien le cas. Pourtant, l'image terrible d'un dangereux cobra les empêchait d'approcher.

Le jour suivant, les gémissements de Cormac réveillèrent Signy et Nikolos. Baobon était parti mais avait laissé derrière lui un peu de liqueur de miel et de viande fumée. Après s'être rassasiés, ils prirent soin de Cormac qui, s'il avait récupéré, restait encore très faible. La nuit tombée, Baobon vint demander son dû : Cormac resterait avec lui pour étudier et le servir. "Tu as un esprit fort et j'en ai besoin pour m'aider dans mes travaux, si tu désires rester en bonne santé et vivant, tes amis devront rester aussi".

Ce fut la seule explication qu'il daigna apporter avant de disparaître dans la nuit.

Devenir un Assistant Chaman

Pour devenir un assistant, un aventurier doit contacter un chaman qu'il connaît et lui demander d'être accepté. Il doit faire un don égal à celui qu'il effectuerait s'il apprenait un sort en tant qu'étudiant. Il devra subir un interrogatoire serré afin de déterminer s'il possède la connaissance nécessaire. Si tel est le cas, le chaman demandera alors à son Esprit Intérieur si le temps est propice à la prise en charge d'un nouvel assistant. Si l'Esprit Intérieur est d'accord, le nouvel assistant sera accepté.

Acceptation

Un candidat devra posséder un minimum de 25 % dans les compétences Cérémonie, Connaissance des Animaux, Connaissance des Plantes et Premiers Soins. Le joueur devra réussir un jet inférieur ou égal à 1 x POU sur 1D100, ce qui représente l'approbation de l'Esprit Intérieur.

Devoirs, Restrictions et Bénéfices

Un assistant vivra avec le chaman, travaillera pour lui et l'aidera dans toutes ses tâches. En retour, il apprendra la voie du chaman. Le temps de l'assistant ne lui appartient pas ; la plupart des chamans n'ont que deux à quatre assistants et il n'y a pas de place pour les paresseux, les traîtres et les disciples déloyaux. Un assistant devra passer 90 % de son temps avec le chaman. En retour, l'assistant pourra ajouter 5 % par année dans sa compétence Invocation, 3 % dans sa compétence Cérémonie et 2 % dans sa compétence Enchantement. Il aura également droit à un point de magie spirituelle gratuit par année et un gain automatique de 1 point de POU tous les trois ans. Il existe également certains bénéfices terrestres qui sont détaillés dans le chapitre Création d'un Aventurier du Livre du Joueur.

La Saga de Cormac

Au cours des deux années suivantes, Cormac travaille et étudie durement pour remercier Baobon de la vie dont il lui est redevable. Même s'il n'a jamais fait preuve d'un esprit particulièrement lumineux, Cormac s'investit complètement dans ses études. Signy et Nikolos sont ravis de voir que leur ami a découvert cette nouvelle part de lui même, car son combat avec l'esprit de Maladie lui a couté très cher. La force perdue ne reviendra jamais et Cormac sombra dans le désespoir lorsqu'il réalisa que le guerrier qu'il avait été, n'existerait jamais plus. Toutefois, il se reprit au fur et à mesure de la progression de son apprentissage. Après deux ans, Baobon prend Cormac comme assistant. Une année compte 52 semaines. Cormac doit consacrer 90 % de son temps à Baobon, soit 47 semaines au cours desquelles il augmentera ses compétences de rituel et recevra un point de magie de l'esprit. Le reste de l'année est passé à des tâches beaucoup plus terrestres et Cormac peut effectuer pendant 5 semaines ce qu'il désire (entraînement, aventure etc...).

Devenir un Chaman

L'Esprit Intérieur est une partie de l'âme qui peut être éveillée. Il peut être amené à la conscience (éveillé) grâce à certains rituels, actes ou défis qui peuvent être extrêmement dangereux. Si chacun possède un Esprit Intérieur, peu de personnes parviennent à l'éveiller. Une fois éveillé, il ne peut plus être endormi ou séparé du chaman. Celui-ci gagne alors des pouvoirs et des points faibles particuliers, car l'Esprit Intérieur éveillé peut entrer dans le plan des esprits. Au sens profond du terme, un chaman vit à la fois dans le monde physique et dans le monde spirituel. Ces deux univers pèsent sur lui et il doit combattre toute inattention.

Un Esprit Intérieur ne peut jamais être Dissipé, Dispersé ou Neutralisé. De même, son réveil ne peut s'opérer de façon accidentelle.

Acceptation

Pour devenir un chaman, l'assistant doit éveiller son Esprit Intérieur. Il devra se rendre en un lieu sacré et entreprendre une quête mystique tout en implorant et en pressant le Grand Esprit de réveiller les pouvoirs qui sommeillent en lui. Cette quête durera 1D6 + 1 jour. A sa conclusion l'Homme Cornu, le Premier Chaman lui apparaîtra. Il lui dira qu'il est temps de partir et l'escortera sur la voie de la chamanerie. Tout au long de sa quête l'assistant suivra une cérémonie particulière qui comporte toujours trois étapes.

Première étape

Le Sacrifice : une certaine quantité de points de POU est sacrifiée au futur Esprit Intérieur. Ces points sont directement retirés du POU actuel de l'assistant et sont définitivement perdus. Les points de magie devront également être réduits de façon appropriée. Il n'y a aucun minimum à ce sacrifice. Toutefois, un Esprit Intérieur doté de 1 ou 2 points de POU sera facilement détruit s'il doit combattre d'autres esprits. Si l'assistant accomplit sain et sauf son voyage, le sacrifice constituera le POU de départ de son Esprit Intérieur. Si l'assistant échoue ou meurt, ses points sont perdus pour rien.

Deuxième étape

L'Eveil de l'Esprit Intérieur : Il faudra réussir un jet sous la compétencee Invocation d'un Esprit, celui-ci pourra être augmenté par Cérémonie. En cas de réussite, l'Esprit Intérieur est éveillé à la conscience. Son POU est égal au POU qu'on lui a sacrifié. Le procédé éveille également une INT de 3D6. Comme expliqué ci- dessous, l'Esprit Intérieur ajoutera son POU à celui du chaman lorsqu'il se défendra contre l'attaque du Mauvais Homme. Si le jet est un échec, le POU sacrifié est perdu et l'Esprit Intérieur n'est pas éveillé.

Troisième étape

Le Combat avec le Mauvais Homme : le combat spirituel avec le Mauvais Homme a lieu à la fin du voyage. Cet esprit a un POU de 35 et combattra spirituellement pendant 2D6 rounds tout individu en quête et doté d'un Esprit Intérieur pendant 2D6 rounds (voir le chapitre intitulé Introduction à la Magie en ce qui concerne le combat spirituel). Les individus en quête qui ne possède pas d'Esprit Intérieur seront combattus jusqu'à ce que le Mauvais Homme soit détruit ou que l'individu soit possédé. Le Mauvais Homme n'attaquera pas l'Homme Cornu, mais celui-ci ne défendra pas le nouveau chaman.

Inconvénients du Chaman

Un chaman doit passer 90 % de son temps à accomplir les tâches que lui incombe sa position. Certains de ses devoirs peuvent éventuellement se prêter à la conception d'aventure dans le cadre du jeu. Toutefois, il passe la majorité de son temps à chanter, à prier, à apprendre des sorts et à chercher des esprits. Etant donné que son Esprit Intérieur vit naturellement sur le plan spirituel, un chaman est toujours visible à la fois sur le plan des esprits et sur le plan terrestre. De ce fait, il est la proie constante d'attaques effectuées par des esprits du monde invisible qui peuvent essayer de s'emparer de lui sur le plan spirituel sans être obligés de devenir visibles sur le plan terrestre. Le pourcentage de chance que cette attaque survienne est égal au POU du chaman augmenté de celui de son Esprit Intérieur. Un jet devra être effectué toutes les 24 heures. Utilisez les Tables de Rencontres sur le Plan des Esprits (généralement la Région Frontière) pour déterminer le type de la créature qui attaque.

Certaines compétences d'un chaman sont limitées à un niveau maximum. Ainsi, les compétences aux armes ne pourront pas être supérieures à trois fois la DEX ou à la compétence actuelle, en fonction de la plus élevée des deux compétences. En effet, un chaman n'a que faire des armes. Les compétences d'Agilité ne pourront pas être supérieures au niveau actuel du chaman ou à 5 x DEX, selon la plus élevée des deux. En effet, ses travaux journaliers l'empêchent de s'exercer de façon approfondie dans ces compétences. Les compétences de Perception ne pourront pas être supérieures au niveau actuel du chaman ou à 3 x INT, selon la plus élevée des deux. En effet, l'attention qu'il doit porter au plan des esprits distrait même le plus expérimenté des chamans. Ses compétences de Communication et de Discrétion ne sont pas limitées.

Les Avantages du Chaman

L'Esprit Eveillé : lors d'une attaque magique, le chaman utilise à la fois ses points de magie et ceux de son Esprit Eveillé pour résister aux sorts et aux esprits. Toutefois, un chaman devra utiliser uniquement ses points de magie personnels et non ceux de son Esprit Eveillé pour attaquer. De plus, un chaman désincarné ne peut pas utiliser en défense les points de magie de son Esprit Eveillé.

Le pouvoir de l'Esprit Eveillé permet au chaman de maintenir un contact permanent avec les esprits du plan spirituel. Ses amis, ses alliés et ses familiers pourront donc l'aider dans ses tâches magiques. Le nombre d'esprit est sans aucune importance. Néanmoins, leur total de points de magie ne pourra pas être supérieur au POU de l'Esprit Eveillé. Un Esprit Eveillé au POU de 18 pourra capturer un esprit de 18 points ou encore un de 4 points, deux de 2 points, un de 5 points, un de 3 points et deux de 1 point. L'Esprit Eveillé doit conserver suffisamment de points de magie pour garder ses esprits capturés. Il faudra qu'il possède un point de magie par un point de POU d'esprit capturé. Si les points de magie sont utilisés par le chaman, les esprits s'enfuieront en commençant par le plus puissant pour ter-

miner par le plus faible. Un Esprit Eveillé réduit à 0 point de magie ne meurt et ne disparaît pas.

Expansion de l'Esprit : Un chaman gagne l'utilisation d'une INT plus développée lorsqu'il éveille son Esprit Intérieur. Il s'agit de l'INT de 3D6 de l'Esprit Intérieur. Cette extension à l'INT propre du chaman peut être utilisée pour mémoriser des sorts. Cependant, elle n'affecte pas ses capacités de raisonnement ou son INT naturelle.

Désincarnation : Par moment, une partie de l'esprit du chaman quitte son corps pour s'aventurer dans le plan des esprits. L'Esprit Intérieur du chaman garde alors le corps endormi. L'Esprit Intérieur ne peut pas se manifester si le chaman n'est pas désincarné. Lorsqu'il se manifestera sur le plan terrestre, l'Esprit Intérieur revêtira l'apparence d'un animal en relation avec le chaman. La forme transparente qui en résultera ne peut pas être Dissipée, Dispersée, ou Neutralisée.

Pour se désincarner, un chaman doit dépenser un minimum de 5 points de magie au cours d'un rituel de Cérémonie qui durera une heure. Sa chance de réussite est égale à son pourcentage en compétence Cérémonie. Si le jet est réussi, une partie de l'esprit du chaman parvient à quitter temporairement son corps pour entrer sur le plan des esprits pendant une heure. Chaque point de magie supplémentaire dépensé au cours de la cérémonie augmentera d'une heure par point le temps pendant lequel le chaman pourra rester désincarné. Il s'agit plus d'une faculté magique que d'un véritable sort. Le processus de désincarnation ne peut donc pas être Dissipé.

Lorsque le chaman est désincarné, la forme de son Esprit Intérieur reste sur le plan terrestre et protège le corps en attendant le retour du chaman. L'Esprit Intérieur peut lancer tous les sorts que possède le chaman, mais il ne peut pas déplacer ou activer le corps. Il est en Communication Mentale permanente avec la partie de l'esprit du chaman qui se trouve sur le plan spirituel. Une fois désincarné, le chaman ne peut pas utiliser les points de magie de son Esprit Intérieur pour se défendre ou attaquer. Néanmoins, il pourra les utiliser pour s'alimenter en sorts. Si le chaman désincarné désire entrer en contact avec des créatures du plan terrestre, pour par exemple engager un combat spirituel, il devra utiliser le sort Visualisation d'Esprit.

Second POU : lorsqu'il gagne du POU, le chaman peut en remettre à son Esprit Intérieur. Celui-ci verra alors son POU augmenter. Ce second POU régénère les points de magie indépendamment du chaman mais au même rythme.

Seconde Vue : cette faculté permet au chaman de voir l'aura des être vivants exactement comme s'il utilisait le sort Seconde Vue. Aucune dépense en point de magie n'est nécessaire, seule la concentration suffit

Exorcisme : grâce à sa Seconde Vue, un chaman peut voir les esprits de Possession. De ce fait, en utilisant l'esprit approprié (esprit de Guérison contre esprit de Maladie etc...) ou en se désincarnant, il peut engager l'esprit en combat spirituel. Si le chaman l'emporte, il peut chasser l'esprit hostile et libérer le corps de la possession.

Esprits Capturés

Un esprit est automatiquement capturé lorsque le chaman le bat en combat spirituel, réduit ses points de magie à 0, possède un Esprit Intérieur au POU suffisant pour maintenir un contrôle sur cet esprit et ordonne à son Esprit Intérieur de le capturer. Les différents types de sorts de Contrôle ne sont pas nécessaires. Un esprit capturé ne pourra ni se révolter, ni s'en aller tant que le chaman ne l'aura pas congédié ou que son Esprit Intérieur ait perdu suffisamment de points de magie pour lui permettre de s'échapper. Un esprit capturé pourra accomplir une tâche pour laquelle il est compétent après quoi il devra être libéré. C'est la seule façon pour un chaman d'utiliser les esprits. Ainsi, un esprit de Sort lui enseignera ou lancera son sortilège mais il ne pourra pas attaquer quelqu'un pour le posséder.

Quitter un Chaman

Un chaman ne peut pas obliger l'un de ses étudiants à exceller dans ses études ou même à continuer à apprendre la magie de l'esprit. Bien souvent, il estimera de lui même qu'un de ses étudiants n'est plus apte à poursuivre ses études ou son entraînement.

Généralement, les échanges entre maître et élèves sont très amicaux. Ce sera à l'étudiant ou au chaman de décider quand cette relation doit avoir un terme. S'il n'y a ni rancoeur, ni malice dans cette décision, le chaman souhaitera bonne chance à son élève et l'accueillera avec la plus grande des joies dans le futur.

Il arrive qu'un chaman et un élève deviennent des ennemis jurés. Généralement, l'élève aura alors commis un crime grave contre la tribu ou le maître. Le courroux du chaman peut être terrible. Il remplira la vie du mécréant d'esprits hurleurs, de spectres, de douleur et de combat.

La Saga de Cormac

Après cinq années, Cormac a beaucoup appris dans la voie de la chamanerie et a considérablement développé sa conception du monde. Il sait aujourd'hui, même si l'esprit de possession l'a affaibli, qu'il est par trop impatient et impulsif pour devenir un chaman. Le combat lui a toujours permis de libérer une partie de ses frustrations et le statut de chaman lui apparait trop passif. Lorsqu'il parle de ce point à Baobon, le vieil homme comprend car il avait depuis longtemps détecté ce manque de stabilité chez Cormac. Cormac était un excellent élève et il a beaucoup appris. Il avait également réussi à attirer de nombreux étudiants et assistants auprès du chaman. Cormac et Nikolos sont devenus très populaires au sein de la tribu de Baobon et l'ont enrichie grâce au commerce d'objets enchantés de



Nikolos. Néanmoins, Signy s'est plus d'une fois mis les hommes de la tribu à dos en raison de sa vision particulière de la femme au sein de la société.

Par un jour froid de printemps, après une légère pluie, Cormac, Signy et Nikolos font leurs adieux à Baobon et repartent à l'aventure.

Apprentissage et Utilisation des Sorts

Les esprits sont la source des sorts de Magie de l'Esprit. Dans la majorité des cas, il s'agit de sorts au sens propre du terme puisque certains d'entre eux portent à la fois la matrice et les points de magie nécessaires à l'utilisation de la magie. Les sorts de Magie Spirituelle sont enseignés par des esprits qui attaquent l'étudiant et qui doivent être battu si ce-dernier veut gagner la connaissance du sort. Seuls certains types d'esprits peuvent enseigner les sorts. Cette tâche est généralement supervisée par un chaman qui possède sous son commandement des esprits de sort aux points de magie très bas et qui peuvent être facilement battus par l'étudiant. Une fois appris, les sorts de Magie Spirituelle ne peuvent pas être oubliés à moins qu'on ne les supprime volontairement. Le prix de l'apprentissage d'un sort de Magie de l'Esprit varie selon le maître et le statut du candidat, à savoir s'il est membre ou non de la tribu du chaman.

Pour apprendre un sort, un personnage doit engager un combat spirituel avec un esprit qui connait le sort. Le minimum de POU de l'esprit sera égal aux points de valeur du sort. Le chaman dira à l'élève où se rendre pour rencontrer l'esprit. Cela peut tout aussi bien être dans la demeure du chaman, un endroit désert et retiré ou encore sur un territoire sacré. Il donnera à l'élève un objet spécialement conçu pour l'esprit et portant le focus qui l'attirera. Au cours de la nuit le chaman dirigera l'esprit approprié vers l'étudiant devant lequel il se présentera avant d'entamer le combat spirituel. Ce type de combat est décrit dans le chapitre Introduction à la Magie.

Si l'étudiant réduit les points de magie de l'ésprit à 0 (sans perdre tous ses points de magie au cours du combat), il gagnera la connaissance du sort et le mémorisera. L'esprit se retirera du combat et retournera sur la plan spirituel. Si l'esprit s'en va libre de tout contrôle, il regagnera son sort sur ce plan.

Limites à la Mémorisation des Sorts

Chaque point de magie de l'esprit nécessite un point d'INT afin de le mémoriser. Le potentiel de mémorisation maximum d'un aventurier est égal à son INT. Un aventurier peut volontairement oublier un sort afin de pouvoir en apprendre d'autres.

Lancement d'un Sort

Pour un magicien de l'esprit, le pourcentage de chance de réussite de lancer un sort égal est à 5 X POU. Le magicien souffrira d'une pénalité de 1 % à sa chance de réussite par point d'ENC qu'il transporte. Un magicien de l'esprit ne peut pas augmenter sa compétence dans le lancement des sorts excepté par la croissance de sa caractéristique POU. La compétence d'un chaman est basée sur son POU personnel et n'inclut pas celui de son Esprit Intérieur. Celui-ci a une compétence indépendante dans le lancement des sorts de Magie de l'Esprit.

Focus

Tous les sorts de Magie de l'Esprit nécessitent un focus pour être lancés. Il peut prendre bien des formes. Les plus communes sont les colifichets ou les médaillons portant la Rune de Pouvoir appropriée. Cela peut tout aussi bien être une pierre, un os ou une griffe etc... Le focus sert de réceptacle et de mémoire aux sorts. Le contact avec le focus, qu'il soit visuel, tactile ou autre déclenche la libération des énergies magiques de l'individu et permet au sort de fonctionner. Les focus peuvent provenir de différentes sources et dépendent essentiellement d'une coutume locale et non pas d'une règle de jeu. Ils peuvent être l'objet d'un artisanat particulier ou être fabriqués par l'utilisateur. On peut également les voler ou les acheter. Les runes peuvent être gravées dans l'objet sur lequel on lancera le sort. Par exemple, le focus d'un sort de Vivelame peut être gravé sur l'épée que l'on désire aiguiser. Pour lancer le sort sur une autre arme, il suffira de toucher d'une main le pommeau de l'épée portant le focus et de l'autre saisir la seconde arme en proférant le sort.

Des vêtements, des pièces d'équipement, de bijoux et de nombreux autres objets peuvent être gravés ou décorés de focus derunes. Colliers, serre-têtes et médaillons sont également très communs. De plus, les anneaux sont particulièrement utiles pour tous les sorts de toucher.

Tatouages et cicatrices volontaires peuvent être utilisés pour porter un focus de façon permanente. Cette auto-mutilation reste le seul moyen pour l'utilisateur de ne pas être séparé de son focus. Toutefois, une personne qui désire désarmer une personne tatouée pourra brûler ou découper la partie décorée.

Seul un chaman peut correctement préparer un focus pour l'utiliser avec un sort. Un aventurier ne peut pas utiliser le focus d'un autre personnage, même s'il s'agit du focus d'un sort qu'il connaît déjà. Un chaman devra obligatoirement accorder le sort connu au nouveau focus. Par exemple, si Cormac découvre une épée portant un focus de Vivelame sur sa garde, il ne pourra pas l'utiliser tant qu'il n'aura pas été accordé à sa personne. Accorder un focus à un sort que l'on connaît nécessite l'intervention d'un chaman qui exigera comme salaire le 1/3 du prix normal pour l'apprentissage d'un sort, et ce même s'il ne fournit pas l'esprit de sort ou le focus. Il bénira le focus et enverra le personnage méditer pendant une nuit entière en un lieu reculé. Le nouveau focus sera accordé après une nuit passée dans la plus grande tranquillité.

Les focus peuvent être réutilisés. Si Cormac échoue dans l'apprentissage du sort qu'il a demandé au chaman, il pourra revenir plus tard payer les 2/3 du tarif normal et réessayer. Le 1/3 supplémentaire équivaut au coût du focus qui peut toujours fonctionner. Utilisez le même tarif pour accorder un focus volé, acheté ou fabriqué. Il est possible de posséder plusieurs focus pour un seul sort. En ce cas, on devra retirer à l'utilisateur tous ses focus si on veut l'empêcher de lancer ce sort.

Magie de l'Esprit

La chance de lancer un sort de Magie de l'Esprit est toujours basée sur le POU du personnage diminué de 1 % par point d'ENC transporté. La Magie de l'Esprit est mémorisable. Le sort nécessite un focus pour être activé. De même, il recquiert une perte en points de magie pour être lancé. Toutes les victimes, exceptées les volontaires, résistent aux sorts qu'on leur lance et doivent être vaincues (points de magie contre points de magie sur le Tableau de Résistance).

Limites aux Sorts

Tous les sorts de Magie de l'Esprit sont passifs. Une fois lancés, un magicien n'a plus besoin de leur porter attention et ils continueront à fonctionner. Par exemple, un personnage qui a Démoralisé son adversaire peut continuer à se battre, courir, lancer un autre sort, etc... La personne Démoralisée restera dans cet état tant que durera le sort. Si le magicien est tué ou blessé, la Démoralisation continuera à moins qu'elle ne soit Dissipée ou Neutralisée avec Fanatisme.

La portée d'un sort de Magie de l'Esprit est indiquée dans sa description. Il s'agit de la distance maximale à laquelle le sort pourra prendre effet. La Magie de l'Esprit a deux portées nominales, le toucher (le magicien doit physiquement toucher le corps de sa victime) et la distance (50 mètres). Pour les sorts de toucher, il suffit d'avoir un contact avec les vêtements ou l'armure de la victime à moins sauf précision contraire dans la description du sort.

La durée indiquée dans la description du sort définit le laps de temps pendant lequel le sort agira à partir du rang d'action duquel il a été lancé. Tous les sorts temporaires durent cinq minutes (25 rounds de mêlée). Les sorts instantanés déclenchent leurs effets au rang d'action duquel ils ont été lancés.

Rang d'Action d'un Sort

Pour déterminer le rang d'action duquel un sort peut être lancé,

effectuez la somme du rang d'action de DEX du personnage, des points de magie du sort et de ceux servant à le renforcer. Cette somme est égale au rang d'action du sort.

Il n'existe aucune modification en cas de réussite critique ou d'échec absolu lors de l'utilisation de la Magie de l'Esprit.



La Saga de Cormac

La journée est superbe et Cormac se sent renaître alors qu'il chemine le long des sentiers en compagnie de Signy et de Nikolos. Après cinq ans d'études passées avec le chaman Baobon, Cormac a soif d'aventure. Pour faire une démonstration de sa magie, Cormac invite Nikolos à une nuit d'ivresse à la prochaine auberge. Là, il espère battre le sorcier sur son propre terrain et être le premier à lui infliger des dommages. Nikolos accepte d'autant qu'il fait confiance à son champ de Résistance d'intensité 5 qu'il porte en permanence autour de lui afin de se défendre contre les attaques surprises.

Cependant, Cormac a bien retenu les leçons de Baobon et connait l'esprit astucieux des sorciers et de Nikolos en particulier. Suspectant la présence d'une magie défensive, il décide de lancer un sort de Disruption, renforcé avec 5 points de magie. Le coût total en points de magie du sort de Cormac est donc de 6. Le rang d'action de DEX de Cormac est de 4, le rang d'action du sort de Disruption est de 1, et il est nécessaire d'utiliser cinq rangs d'action pour renforcer le sort, soit un total de 10. Il pourra donc lancer son sort à ce rang d'action. Le joueur réussit son jet et la tactique fonctionne. Le puissant sort de Disruption de Cormac traverse la Résistance de Nikolos et occasionne 2 points de dégâts à l'abdomen du Sorcier. Nikolos a suffisamment de graisse dans cette partie de son anatomie pour y endurer quelques petits dégâts. En l'honneur de sa victoire, Cormac prolonge la fête tard dans la nuit et la bourse de Nikolos endure elle, des dommages beaucoup plus importants.

Procédure de Magie de l'Esprit

Le joueur devra préciser quel sort son personnage lance et sur quelle victime. Le personnage devra toucher son focus, se concentrer sur le sort et commencer son chant.

Le joueur devra effectuer un jet de pourcentage au rang d'action où l'aventurier aura achevé la procédure de lancement du sort. Le résultat devra être inférieur ou égal au POU x 5 de l'aventurier pour que le sort soit correctement lancé. La chance de réussite de l'aventurier est diminuée de 1 % par point d'ENC transporté. Si le magicien possède une chance de réussite supérieure à 100 %, un jet de 96 % sera quand même un échec.

Si le jet obtenu est supérieur à la chance de réussite du magicien, le sort ne fonctionne pas et le jeteur de sort devra dépenser un point de magie, quel que soit le nombre de points de magie investi dans le sort. Celui-ci pourra être relancé au round de mêlée suivant.

Jet de Résistance

Certains sorts offensifs seront lancés sur des victimes qui possèdent des points de magie et qui résisteront aux effets du sort. En ce cas, les points de magie du jeteur de sort sont opposés aux points de magie de la victime sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, le sort prendra effet au même rang d'action.

Coût en Points de Magie

Chaque sort lancé coûte un certain nombre de points de magie. Cette dépense peut être augmentée si on désire renforcer le sort à l'aide de points de magie. Si la victime n'est pas vaincue par le sort offensif, les points de magie nécessaires au lancé seront toujours perdus.

Sorts de Magie de l'Esprit

Ce paragraphe présente et décrit par ordre alphabétique les sorts disponibles pour les utilisateurs de magie de l'esprit. Chaque sort est détaillé suivant une présentation similaire.

Nom du Sort

Coût en point de magie
Portée, durée, type du sort
Description du sort et de sa zone d'effet.

Certaines descriptions de sort comprendront un qualificatif mis entre parenthèses. Ces qualificatifs détaillent généralement une substance particulière, une espèce, un sens ou une caractéristique que le sort affectera. Cette technique permet de présenter un plus grand nombre de sorts dans un espace relativement restreint. Un qualificatif indiquera par exemple si le sort fonctionne sur la FOR, la CON, la TAI, l'INT, le POU ou la DEX ou l'APP. L'une de ces caractéristiques devra être précisée lors de l'apprentissage du sort. Détecter l'Or est un sort différent de Détecter le Fer, mais les deux sorts fonctionneront de la même manière. Ils devront toutefois être appris et développés séparément.

Les qualificatifs portant sur les espèces indiqueront qu'un animal particulier sera affecté par le sort.

Les qualificatifs concernant les substances indiquent qu'un matériau naturel sera affecté par le sort. Les substances communes comprennent l'or, l'argent, le cuivre, le saphir, le fer, le charbon, l'étain, l'émeraude, le feu, le diamant, la terre, l'air, le bois, le cuir, la pierre,

le coton, la brique, le bronze, l'eau, l'os, le verre, le quartz et l'obscurité. Bien sûr de nombreuses autres substances existent et le maître de jeu pourra les adapter à ce sort s'il le désire et permettre aux aventuriers de découvrir un maître. Les substances ne comprennent pas les matériaux vivants.

Sorts de Magie de l'Esprit

Sorts	Valeur
Communication Mentale	variable
Confusion	2 points
Contre Magie	variable
Contrôler (Espèce)	1 point
Coordination	variable
Daredart	1 point
Démoralisation	2 points
Détecter Ennemi	1 point
Détecter Magie	1 point
Détecter (Substance)	1 point
Disruption	1 point
Dissipation de la Magie	variable
Ecran Spirituel	variable
Enchantement d'Armure	rituel
Enchantement de vie	rituel
Enchantement de Lien	rituel
Enchantement d'une matrice de sort	rituel
Enchantement des points de magie d'une matrice	rituel
Endurance	variable
Extinction	variable
Fanatisme	1 point
Flèche de Feu	2 points
Force	variable
Glue	variable
Ignition	1 point
Invocation (Espèce)	rituel
Lame de Feu	4 points
Laminer	variable
Longue Vue	variable
Lumière	1 point
Main de Fer	variable
Miroir	variable
Mobilité	variable
Mortelame	variable
Multi Missile	variable
Mur de Lumière	4 points
Mur de Ténèbres	2 points
Protection	variable
Ralentissement	variable
Réparation	variable
Seconde Vue	3 points
Séduction	variable
Silence	variable
Soins	variable
Vigueur	variable

Communication Mentale

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort permet la communication d'esprit à esprit comme la télépathie. Chaque point de sort permet à une personne supplémentaire d'être en contact avec le magicien. Seules les pensées que le magicien voudra bien envoyer seront transmises. Celles-ci devront être murmurées et les auditeurs entendront dans leur esprit le message dans la langue du jeteur de sort. La communication de sorts et de points de magie ne peut pas être effectuée. La communication mentale ne crée pas de liens entre les différents correspondants du magicien. Si A lance le sort sur B et C, B et C ne seront pas en communication.

Confusion

2 points

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort perturbe profondément l'esprit de celui qui n' y resiste pas. Il ne change pas ses croyances et sa vision des choses mais celles-ci sont complètement embrouillées.

Au cours de la Phase d'Intentions, le joueur de la victime peut déclarer que son personnage tente de disperser les effets de la Confusion. En ce cas, l'aventurier ne pourra rien faire au cours du round. Le joueur devra réussir un jet inférieur ou égal à 5 x INT de son personnage. Si le jet est réussi, le sort de Confusion disparait et l'aventurier peut agir normalement au cours du round suivant. Si c'est un échec, l'aventurier restera immobile, l'esprit embrumé. Il ne pourra rien faire, ni même parer ou esquiver.

Si le jet est un échec absolu, l'aventurier prendra ses amis pour ses ennemis (et vice-versa) et agira en conséquence, comme s'il n'était plus victime du sort. Dans tous les cas, les effets du sort cesseront après cinq minutes.

Contre Magie

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort défensif permettra de se protéger de n'importe quel sort, y compris des sorts de Détection, Protection et même de Soins. Lancé sur une armure ou une arme, la Contre Magie défendra les sorts qui ont déjà été lancés sur l'objet. Ce sort ne sera d'aucune efficacité contre les objets enchantés comme une épée portant le sort de Vivelame. Il n'est d'aucune utilité contre les esprits.

Si le sort d'attaque est inférieur de 2 points ou plus au sort de Contre Magie, il est éliminé et la Contre Magie reste en place. Si le sort d'attaque est égal, inférieur ou supérieur d'1 point au sort de Contre Magie, les deux sorts disparaissent. Si le sort d'attaque est supérieur de 2 points ou plus au sort de Contre Magie, ce dernier est éliminé. De plus, s'il vainc la résistance de la victime il prendra plein effet.

Contrôler (Espèces, généralement Esprits)

1 point

A Distance, Temporaire, Actif (jusqu'à ce que la créature ait reçu ses instructions) puis Passif.

Ce sort est lié à une espèce précise qui effectuera la volonté du magicien. Les chamans apprennent généralement à Contrôler des Esprits. Les sorts de Contrôle pour d'autres espèces ne leur sont généralement pas disponibles. De fait, il y a un sort de Contrôle des Esprits de Maladie, Contrôle des Fantômes, Contrôle des Spectres etc... On peut contrôler d'autres créatures du monde de l'au-delà en utilisant les diverses variations de ce sort. Il peut s'agir d'esprits de Guérison, d'Hellions, d'esprits d'Intelligence, d'esprits de Magie, d'esprits de Pouvoir, d'esprits de Sort, de divers Elémentaires, de Nymphes, de Chonchons et d'esprits de Passion.

Pour utiliser un sort de Contrôle, le chaman doit d'abord réduire en combat spirituel les points de magie de sa victime à 0. Au cours du round de mêlée suivant, le chaman pourra lancer son sort de Contrôle en essayant de vaincre avec ses propres points de magie les points de magie nuls de la créature. En cas de réussite, la créature obéira à tous ses ordres, qui devront être donnés et accomplis avant la fin du sort. De ce fait, les magiciens de l'esprit se servent essentiellement de leurs sorts de Contrôle pour capturer des créatures de l'au-delà et les lier à des objets enchantés (voir la description de l'Enchantement de Lien dans le chapitre Magie Rituelle de ce Livre).

La créature contrôlée communique avec le chaman sous une forme de télépathie particulière. Ce lien mental est lié au champ de vision. Le chaman devra utiliser un sort de Contrôle pour apprendre des informations spécifiques concernant la créature, telles son vrai nom, la valeur de certaines caractéristiques ou ses compétences.

Pour instruire une créature Contrôlée, le chaman devra former une image mentale des actions qu'il désire lui voir accomplir. Donner un ordre à une créature nécessite un round de mêlée complet.

Coordination

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Ce sort augmente la DEX de la victime. Bien sûr, celle-ci devra posséder cette caractéristique pour que le sort puisse agir. Chaque point de sort augmentera la DEX de 1 point. De ce fait, les compétences et les jets de DEX de la victime seront elles aussi augmentées. Par contre, son rang d'action de DEX sera diminué. Il n'y a aucune limite au cumul des points de ce sort. Cependant la DEX d'une créature ne pourra jamais être augmentée d'une valeur supérieure ou égale à deux fois sa DEX normale.

Daredart

1 point

Toucher, 1 round de mêlée

Ce sort rajoute 15 % à la chance d'attaque de n'importe quel missile et 3 points aux dégâts qu'il effectue. Le sort doit être jeté au round de mêlée où le missile est lancé ou tiré. Il dure jusqu'à la fin du round.

Démoralisation

2 points

A Distance, Temporaire, Passif.

La victime de ce sort perd toute confiance en ses facultés ou en celles de son groupe pour ce qui est de découvrir un trésor, remporter un combat, secourir la princesse etc... Ses compétences en défense ne sont pas affectées mais tous les jets d'attaque sont diminués de moitié. Il ne peut lancer que des sorts défensifs ou de Guérison. Si le sort est lancé avant que le combat ne débute, la victime tentera de ne pas attaquer. Face à un ennemi qui lui est supérieur, elle essaiera probablement de s'enfuir ou de se rendre. Un sort de Fanatisme dissipera un sort de Démoralisation et vice-versa.

Un aventurier peut réaliser qu'il est sous l'influence d'un sort. Cependant, le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à 1 x INT de son aventurier. Si le jet est réussi, le personnage pourra lancer un sort de Fanatisme ou de Dissipation de la Magie pour contrecarrer la Démoralisation. Il ne pourra pas agir contrairement à ce qui a été décrit ci-dessus tant que les effets du sort n'auront pas été contrés. Un aventurier n'aura droit qu'à un seul jet pour se rendre compte qu'il est victime d'un sort. Il sera effectué lorsque la Démoralisation prendra effet.

Détecter Ennemi

1 point

A Distance, Temporaire, Actif.

Le chaman peut posséder une sorte de gri-gri (bâton de saule, pierre etc...) qui le guidera vers un ennemi potentiel. Le gri- gri le mènera vers la personne la plus proche qui désire sciemment le blesser. Néanmoins, cette personne devra se trouver dans un rayon de cent mètres. Le jeteur de sort n'a pas besoin de vaincre les points de magie de son ennemi pour le découvrir. Si le sort est toujours en effet, le chaman sera guidé vers la seconde personne la plus proche, puis la troisième et ainsi de suite pendant toute la durée du sort. L'effet de Détection est arrêter par un ou plusieurs mètres de substance dense comme la pierre, le métal ou la terre.

Détecter Magie

1 point

A Distance, Temporaire, Actif.

Fonctionne d'une façon similaire au sort Détecter Ennemi. Le grigri guidera alors le chaman vers l'objet enchanté ou ensorcelé le plus proche. Il ne guidera pas le chaman vers des objets magiques qui le touchent. Il ne détecte pas les esprits.

Le gri-gri découvrira les objets magiques qui ne régénèrent pas leurs points de magie (comme les morts-vivants) et les artéfacts magiques contenant ou lançant des sorts. Ce sort peut pénétrer jusqu'à un mètre de pierre, de métal, de poussière etc...

Détecter (Substances)

1 point

A Distance, Temporaire, Actif.

Le gri-gri guide le lanceur de sort vers la réserve de substance définie la plus proche. Ce sort pénètre jusqu'à un mètre de pierre, de métal, de poussière etc...

Disruption

1 point

A Distance, Instantané.

Ce sort endommage le corps de sa victime. Si les points de magie de la cible sont vaincus, elle endure 1D3 points de dégâts dans une localisation aléatoire déterminée à l'aide du Tableau de Localisation Missiles/sorts. Ces dommages ne sont pas absorbés par l'armure.

Dissipation de la Magie

Variable

A Distance, Instantané.

Ce sort élimine la magie. Un point de ce sort dissipera un point de magie de l'esprit ou de sorcellerie ; deux points dissiperont un point de magie divine. En ce qui concerne les sorts de sorcellerie, seule l'Intensité du sort devra être éliminé pour détruire le sortilège. De ce fait, 2 points de sort seront nécessaires pour Dissiper un sort de Confusion, pour Dissiper un point de Bouclier (un sort de Magie Divine) et 4 points pour Dissiper un sort de Suffocation 4 possédant une portée et une durée doubles. On ne peut pas Dissiper une partie d'un sort.

Lorsque ce sort est lancé sur une cible sans autre de précision, il détruira toujours les sorts défensifs en commençant par le plus puissant. Néanmoins, on peut l'utiliser contre un sort spécifique que la magicien aura déterminé.

Ecran Spirituel

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort agit comme une armure spirituelle qui protègera des attaques menées par des esprits. Chaque point de sort ajoutera deux points à la défense de la cible dans tous les types de combats spirituels. Elle ne modifie pas la caractéristique de la personne attaquée mais la renforce contre les effets des esprits. Il faudra donc utiliser la valeur actuelle de la caractéristique de la victime pour toutes les tâches ne relevant pas du combat spirituel. La cible sera protégée pendant toute la durée du sort.

Enchantement d'Armure

1 point (Mémorisation Seulement)

Rituel (Echantement), Passif.

Le rituel d'Enchantement d'une armure est décrit au chapitre Magie Rituelle de ce livre.

Enchantement de Vie

1 point (Mémorisation Seulement)

Rituel (Enchantement), Passif.

Le rituel d'Enchantement de Fortification est décrit au chapitre Magie Rituelle de ce livre.

Enchantement de Lien

3 points (Mémorisation Seulement)

Rituel (Enchantement), Passif.

Le rituel d'Enchantement de Lien est décrit au chapitre Magie Rituelle de ce livre.

Enchantement d'une Matrice de Sort

1 point (Mémorisation Seulement)

Rituel (Enchantement), Passif.

Le rituel d'Enchantement d'une matrice de sort est décrit au chapitre de Magie Rituelle de ce livre.

Enchantement des Points de Magie d'une Matrice

1 point (Mémorisation Seulement)

Rituel (Enchantement), Passif.

Le rituel d'Echantement des Points de Magie d'une Matrice est décrit au chapitre de Magie Rituelle de ce livre.

Endurance

Variable

Toucher, Instantané.

Ce sort augmente l'endurance de sa cible. Chaque point de sort ajoutera 5 points de fatigue à la cible jusqu'à concurrence de son maximum (avant de soustraire toute pénalité provoquée par l'ENC). Le sort d'Endurance n'a aucun effet sur les créatures qui ne possèdent pas de fatigue.

Extinction

Variable

A Distance, Instantané.

Ce sort permet d'étouffer et d'éteindre un feu. Il peut également refroidir les matériaux brûlants à la température ambiante. Un point d'Extinction soufflera une chandelle, une torche ou une lanterne ; deux points éteindront un feu de camp, trois points éteindront un feu de joie etc...

Fanatisme

1 point

A Distance, Temporaire, Passif.

Une fois lancé sur un être d'une INT normale, ce sort augmentera sa chance de toucher d'une demi fois son pourcentage de compétence (arrondir au chiffre supérieur). De ce fait, un combattant qui manie l'épée à 33 % l'utilisera à 50 % sous l'effet du sort de Fanatisme. Le fanatique ne pourra pas parer et il devra lancer uniquement des sorts de type offensif (Suffocation, Attaque Mentale, etc...). La compétence Esquiver de la cible sera également diminuée de moitié. Un sort de Démoralisation réussi dissipera les effets d'un Fanatisme et l'individu reviendra à la normale. Si la cible ne désire pas qu'on lui lance ce sort, le magicien devra en vaincre les points de magie à l'aide des siens propres.

Flèches de Feu

2 points

Toucher, Temporaire, Passif.

Ce sort crée un missile de feu qui occasionne 3D6 points de dégâts lorsqu'il touche sa cible. Les Flèches de Feu n'empalent pas. On peut lancer ce sort sur une flèche ordinaire, une pierre ou un dard qui prendront feu et se consumeront lorsqu'ils quitteront les mains du magicien. Une armure peut protéger la victime. Une flèche de feu incendiera tous les matériaux inflammables. On ne peut pas résister à ces dégâts puisqu'ils sont d' origine physique et provoqués par la chaleur du feu. Ce sort est incompatible avec Multi Missile et Daredart.

Force

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

A chaque fois que ce sort sera lancé, il ajoutera 3 points de FOR à sa cible pendant toute la durée du sortilège. Bien sûr, l'entité devra posséder une caractéristique FOR pour que le sort puisse fonctionner. Lesmodificateurs de compétences, les dommages effectués et l'ENC seront également affectés. Même s'il n'existe aucune limite au cumul des points de ce sort, la FOR d'une créature ne pourra jamais être augmentée du plus du double de sa FOR naturelle.

Glue

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Chaque point de ce sort permettra au magicien de créer l'équivalent d'une surface de 10 cm2 de Glue. Il pourra lui donner la forme qu'il désire. La FOR de la Glue est égale aux points de magie du sort multiplié par 10. Un aventurier peut résister à de la Glue en lui opposant sa FOR sur le Tableau de Résistance. Si la FOR du personnage l'emporte sur la FOR du sort, le sortilège est brisé et la Glue n'adhère plus. Ce sort ne peut pas être utilisé pour coller des tissus végétaux ou animaux vivants.

Ignition

1 point

A Distance, Instantané.

Ce sort mettra le feu à tout objet normalement inflammable. Il crée un petit feu (voir le chapitre Le Monde dans le Livre du Joueur où les différents types de feu sont détaillés). Ignition peut allumer une torche, incendier une maison, ou un sac à dos sec. La peau ne peut pas être brûler par ce sort, mais cheveux et fourrures peuvent prendre feu si le magicien parvient à vaincre les points de magie de sa victime sur le Tableau de Résistance.

Invoquer (Espèces)

1 point (Mémorisation Seulement)

Rituel (Invocation), Actif.

Les magiciens spirituels ne peuvent normalement invoquer que des esprits. La procédure complète à suivre pour l'Invocation de telles créatures est détaillée dans le chapitre Magie Rituelle.

Lame de Feu

4 points

Toucher, Temporel, Passif.

Une fois lancé sur n'importe quelle arme tranchante ou sur une lance, ce sort inflige 3D6 points de dégâts au toucher. Les dommages normaux de l'arme sont donc remplacés mais le combattant pourra toujours y rajouter son bonus aux dégâts. L'arme n'est pas endommagée par ce feu magique. Ce sort est incompatible avec Vivelame.



Laminer

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Ce sort fonctionne sur toutes les armes contandontes. Il augmente les chances de toucher de 5 % et effectue un point de dégâts supplémentaire par point de sort. Il est incompatible avec les autres sorts augmentant l'efficacité d'une arme comme Vivelame ou Lame de Feu.

Les points de dégâts magiques pourront blesser des créatures normalement invulnérables aux armes. Un alycanthrope, par exemple, ne sera pas blessé par l'arme mais sera affecté par le bonus magique.

Longue Vue

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Chaque point de ce sort diminuera de moitié la distance apparente

qui sépare le magicien d'un objet qu'il désire voir. Néanmoins, le champ de vision sera rétréci comme si on utilisait un télé- objectif. Si l'on désire regarder un objet particulier, le sort se concentrera sur cet objet et la compétence en Chercher du spectateur sera augmentée de 5 % par point de sort.

Lumière

1 point

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort doit être jeté sur un objet physique que ce soit un bâton, un doigt ou un mur. Ceci fait, la lumière éclairera dans un rayon de 10 mètres à partir de ce point. Son intensité sera suffisante pour permettre la lecture, mais n'égalera pas celle du jour. Ce sort n'est pas affecté par le sort Extinction.

Main de Fer

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Ce sort augmente les dégâts et la chance de toucher de n'importe quelle arme naturelle. Chaque point de sort ajoutera un point aux dommages et 5 % à la chance de toucher. Le nom de ce sort ne doit pas prêter à confusion ; de nombreuses créatures non-humaines possèdent Bec de Fer, Griffes de Fer, Sabots de Fer qui fonctionnent tous de la même façon.

Miroir

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort distord et estompe l'image visuelle de l'individu affecté. Toute personne qui tentera de l'attaquer devra retirer 5 % à sa compétence par point de sort.

Mobilité

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Chaque point de sort rajoute un mètre au mouvement par rang d'action pendant toute sa durée. Un aventurier sous l'effet du sort de Mobilité perdra un point de fatigue supplémentaire par fraction de 3 points de sort.

Mortelame

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

En dépit de son nom, ce sort réduit les dommages effectués par n'importe quel type d'arme ou missile. Pour fonctionner correctement, il doit être jeté sur une arme dont les dommages seront alors-diminués de un point par point de sort. Si un second Mortelame est jeté sur la même arme, seul le sort aux points les plus élevés prendra effet. Mortelame réduira également les dommages effectués par des armes contenant des esprits. Ce sort ne fonctionne pas sur les armes naturelles.

Multimissile

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Chaque point de sort lancé sur une flèche, une pierre, un couteau de lancer, un javelot, une hache de lancer ou un carreau d'arbalète



créera un missile magique à l'instant même où l'original sera tiré. Les missiles magiques effectuent exactement les mêmes dommages que l'original. Chaque jet d'attaque devra être effectué séparément. Le premier jet devra être effectué pour l'original qui est le seul à pouvoir empaler. Les missiles magiques peuvent toujours effectuer des dommages critiques. Ce sort est incompatible avec Daredart et Flèche de Feu.

Les missiles d'une taille importante nécessiteront plusieurs points de sort pour créer un seul missile magique. Par exemple, une arbalète nécessitera deux points de sort par missile. En moyenne, on considère que chaque fraction de 2D6 points de dégâts effectués par l'arme, nécessite un point de sort.

Le sort ne fonctionnera qu'une seule fois par missile. Par contre celui-ci pourra être tiré ou lancé n'importe quand au cours de la durée du sort.

Mur de Lumière

4 points

A Distance, Temporaire, Passif (Actif quand le Mur est déplacé).

Ce sort crée un Mur de Lumière de 10 m2 sur 10 cm d'épaisseur. Le Mur présentera une face brillante au travers de laquelle on ne pourra pas voir, à la différence de l'autre côté. De plus, l'emplacement sera illuminé dans un rayon de 10 mètres autour du Mur exactement comme pour un sort de Lumière. Il peut être déplacé à une vitesse de 1 mètre par rang d'action et on peut lui donner n'importe quelle forme. Toutefois, il restera toujours contigu et d'une épaisseur de 10 cm.

Mur de Ténèbres

2 points

A Distance, Temporaire, Passif (Actif quant le Mur est déplacé).

Ce sort crée un Mur de Ténèbres de 10 m2 sur 10 cm d'épaisseur. Le Mur peut être déplacé à une vitesse d'un mètre par rang d'action. Les sources lumineuses situées à l'intérieur de l'obscurité ne fourniront plus aucune lumière et on ne pourra pas voir au travers. Les autres sens (tel sonar) ne sont pas affectés par le Mur. Celui-ci peut être modelé pour atteindre la forme ou la hauteur désirée. Toutefois, sa surface totale et son épaisseur ne changeront jamais.

Protection

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Chaque point de ce sort ajoutera un point d'armure à un individu ou à un objet. Il agira exactement comme une armure normale. Ce sort est incompatible avec Contre Magie, Miroir et Ecran Spirituel.

Ralentissement

Variable

A Distance, Temporaire, Passif.

Chaque point de ce sort ralentit le déplacement d'un ennemi d'un mètre par rang d'action. Le mouvement d'une créature peut être réduit à 0. Les efforts que fournira la créature lui occasionneront les pertes habituelles en points de fatigue.

Une créature dont le mouvement est réduit à 0 peut toujours se déplacer en augmentant sa vitesse de déplacement par la course. Toutefois, un sort de ralentissement suffisamment puissant pourra immobiliser un coureur. Cette tactique augmentera également la perte de points de fatigue de la victime pour la distance parcourue et l'épuisera.

Réparation

Variable

Toucher, Instantané.

Ce sort répare les objets cassés. Toutes les parties devront être présentes. Ainsi, une épée peut être ressoudée, un bouclier refixé et une armure réparée. Chaque point de sort réparera 1D10 points de dégâts. L'objet présentera une marque et son maximum de points de vie sera réduit de 1 point de façon permanente. Si ce sort est utilisé par réparer des objets magiques, il ne restituera pas pour autant les enchantement brisés et les esprits libérés.

Seconde Vue

3 points

A Distance, Temporaire, Passif.

Ce sort permet à une personne de visualiser l'aura (le POU) d'une créature vivante et de jauger sa puissance. Ce sort ne permet pas à son utilisateur de voir le plan des esprits. Les chamans possèdent naturellement cette faculté et n'ont pas besoin de dépenser de points de magie pour l'utiliser.

L'aura de toutes les créatures situées dans la portée du sort n'apparaîtra qu'au magicien. S'il y a un grand nombre de créature, il lui sera difficile de déterminer le POU de chacune. Les morts-vivants ne possèdent pas de POU, ce sort ne les affecte donc pas. Le POU des objets enchantés peut être rendu visible par ce sort. Toutefois, les points de magie investis dans le sort ne le seront pas.

Le maître de jeu devra dire aux joueurs si les POU des créatures environnantes sont supérieurs ou inférieurs aux leurs (dans une limite de 5 points). L'Esprit Intérieur d'un chaman est également affecté par ce sort. Un aventurier peut utiliser le sort de Seconde Vue pour ajuster des sorts ou tirer sur des ennemis dissimulés dans le noir tant que ceux-ci possèdent un POU. Cependant, il restera incapable de parer les coups infligés par cet ennemi.

Une surface opaque importante (un mur de bois, une tenture de laine, etc...) bloque la Seconde Vue.

Séduction

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Chaque point de sort ajoutera 2 points d'APP à la cible pendant toute la durée du sort. La créature devra bien évidemment posséder une APP pour être affectée. L' APP de la victime ne change pas, mais sa qualité est à ce point augmentée que très rapidement le spectateur ne se souviendra plus des similitudes que présente la personne qui se tient devant lui avec celle dont il se souvient. On ne reconnaîtra pas le personnage si son gain en APP est supérieur à la moitié de sa caractéristique normale. Exemples : Fredrick le Laid à l'APP de 4 ne sera pas reconnu s'il utilise un sort de deux points. Par contre, Arleen la Superbe à l'APP de 15 sera toujours reconnaissable après avoir utilisé un sort de 3 points.

Silence

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Chaque point de ce sort ajoutera 5 % à la compétence Déplacement Silencieux de toute personne qui essaie de rester discrète et éliminera tous les bruits parasites (froissement de pantalon, grincement de chaussures etc...). Il n'empêchera pas quelqu'un de proférer un sort, de lancer un ordre, de faire craquer une branche, de renverser un bibelot et de le briser ou tout autre bruit similaire provoqué par un échec absolu sur un jet en Déplacement Silencieux.

Soins

Variable

Toucher, Instantané.

Ce sort permet de réparer les dommages effectués aux points de vie. Le magicien restituera un point de vie par point de sort en Soins utilisé, si son patient appartient à la même espèce que lui. La partie du corps que l'on désire guérir doit être touchée. L'effet est immédiat. Les créatures n'appartenant pas à l'espèce du magicien nécessiteront deux points de sort en Soins pour guérir un point de vie.

Vigueur

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Chaque fois que ce sort sera lancé, il rajoutera 2 points de CON à sa cible. Celle-ci devra déjà posséder une CON pour que le sort puisse prendre effet. Ces points supplémentaires augmenteront le total de points de vie de la créature pendant toute la durée du sort. Les points de vie par localisation devront probablement être recalculés. Même s'il n'existe aucune limite au cumul de ce sort, la CON de la créature ne pourra jamais être augmentée du plus du double de sa CON normale.

Visibilité

2 points

Personnel, Temporaire, Passif.

Ce sort spécial transfère une créature du plan des esprits sur le plan terrestre en lui donnant une forme translucide. La forme de la créature invisible ressemblera à celle qu'elle possèdait de son vivant si tel est le cas. Ce sort ne peut être lancé que sur le plan des esprits et sur des créatures y appartenant. Une entité affectée par ce sort pourra agir sur le plan terrestre et lancer ou recevoir des sorts. Les armes normales, enchantées ou non, n'affecteront pas ces créatures. Certaines créatures de l'au- delà possède cette faculté de façon naturelle et n'ont pas besoin de point de magie pour l'activer.

Ce sort n'est pas sujet aux règles normales sur la Dissipation, la Dispersion ou la Neutralisation. Pour renvoyer une créature Visible sur le plan des esprits, le magicien devra Dissiper, Neutraliser et Disperser un nombre de point de magie égal au POU actuel de la créature.

Vivelame

Variable

Toucher, Temporaire, Passif.

Ce sort fonctionne sur toutes les armes de taille. Il augmente de 5 % la chance de toucher et effectue un point de dégâts supplémentaire par point de sort. Vivelame est incompatible avec les autres sorts augmentant l'efficacité d'une arme comme Laminer ou Lame de Feu. Si un sort de Mortelame est également lancé sur l'épée, ses chances supplémentaires de toucher ne seront pas affectées, par contre les dommages additionnels seront réduits.

Les points de dégâts magiques pourront affecter des créatures invulnérables aux armes normales. Par exemple, un lycanthrope ne sera pas blessé par l'arme mais pourra être affecté par le bonus magique.



Magie Divine

Les magiciens divins manipulent le pouvoir de leur dieu grâce à l'utilisation de sorts divins fiables et qui peuvent être lancés rapidement. Un aventurier doit au moins être initié d'une religion pour acquérir des sorts divins.

La magie divine est utilisée par des personnes qualifiées pour agir au nom d'un dieu ou d'un principe en utilisant les pouvoirs qui en dérivent.

Les sorts de magie divine sont les plus fiables et les plus rapides de tous les sortilèges que peuvent apporter les différentes approches de la Magie de RuneQuest. Toutefois, ces sorts doivent être renouvelés dans des endroits spéciaux et nécessitent le sacrifice de points de POU personnels pour être obtenus.

Les spécialistes de magie divine sont appelés "prêtres" et "initiés". Les prêtres ont pour obligation de conduire une congrégation et de consacrer la majeure partie de leur temps aux affaires du temple. Les initiés se sont dévoués au service de la religion de la divinité mais n'ont pas encore atteint le degré de responsabilité des prêtres, ainsi que leurs devoirs et leurs privilèges. Dans tous les cas, il s'agit d'une lourde charge car un utilisateur de magie divine doit sacrifier des points de POU personnels pour rejoindre la religion, ne peut plus apprendre ou utiliser des sorts de magie de l'esprit ou de sorcellerie et se doit d'apporter des contributions financières régulières. Occasionnellement le mot culte sera substitué au mot religion dans RuneQuest. Le culte indique que la religion est purement locale ou régionale ou que sa confrérie n'est pas très importante même si elle possède des temples dans le monde entier.Ce mot n'a aucune connotation tendancieuse ou perverse.

Fondements de la Magie divine

Dans le monde imaginaire, les dieux et leurs manifestations sont réels. La présence de nombreuses déités parfois ennemies poussent un aventurier à croire en plusieurs d'entre elles. S'il le désire, il pourra également les honorer au travers d'une simple adoration. Dans les contrées où les dieux sont vénérés, chaque adulte est ou désire devenir l'initié d'une ou plusieurs religions.

Les dieux ne sont ni omnipotents, ni omniscients. A la différence des religions monothéistes, la présence de nombreux dieux indique que chacun d'entre eux est limité ou protégé. Dans RuneQuest, les dieux sont limités par leur propres facultés. De plus, ils sont bannis dans des Royaumes Au Delà du Temps. Ainsi, ils ont perdu la majeure partie de leurs facultés de création et de libre arbitre et sont incapables de faire quoique ce soit de nouveau.

Pour accomplir la simple adoration d'une déité, un aventurier peut assister aux cérémonies normales et dire des prières. Les adorateurs simples sont appelés profanes et ne font pas partie de la confrérie intérieure. Les membres profanes ne connaissent pas les secrets de la religion, sont exclus de certains offices et ne reçoivent aucun bénéfice magique du fait de leur croyance. Les profanes comprennent les enfants et les adorateurs occasionnels qui croient d'une façon plus sérieuse en d'autres religions ou cultes. On peut trouver parmi leurs membres de futurs initiés. Un membre du cercle intérieur de la religion est soit un Initié, soit un Prêtre, soit un Grand Prêtre. Le dernier titre est purement hiérarchique. Dans les régions où les dieux sont adorés, tout adulte respecté ou détenteur d'un poste à responsabilité sera initié d'une religion. L'aspect le plus frappant de la Magie Divine concerne les rapports qu'entretiennent l'initié et le prêtre avec leur déité. Ceux-ci comprennent l'appel à l'Intervention Divine (généralement utilisée afin de pratiquer une résurrection) et la Divination.

Divination

La Divination est un sort. Ses caractéristiques spécifiques sont détaillées dans la liste alphabétique de sorts qui forme la seconde moitié de ce chapitre. La relation qu'elle entretient avec l'adorateur qui l'utilise révèle certains aspects fondamentaux de la magie divine. La Divination est utilisée pour obtenir des informations auprès du dieu que l'adorateur vénère. La déité est incapable de révéler ce qu'elle ignore. Le problème réside essentiellement dans la détermination de ce qu'un dieu peut connaître. D'une façon plus prosaïque, un dieu comprend les évènements auxquels il a été mêlé. Par exemple, ce qui est advenu au cours de sa jeunesse ou lors de son ascension vers le statut de divinité.

De plus, les prêtres et les initiés sont les extensions du dieu. Ils peuvent lui communiquer de nombreuses choses au travers de la prière. Un dieu saura donc toujours ce qui arrive à ses prêtres et à un degré moindre à ses initiés. Il saura s'ils sont encore vivants ou morts et pourra dire qui les a tués. Le dieu ne sait pas ce que le prêtre ou l'initié pensent et ne peut donc pas déduire leurs motivations. Un dieu ne connaît que les faits. Il ne peut pas envahir l'esprit d'une personne. Toutefois, il saura si un adorateur a perdu la foi. Tout autre fait rapporté à la connaissance d'un dieu doit procéder d'un acte volontaire et par la prière.

Les dieux disposent d'informations générales à propos des évènements qui surviennent au sein de leur royaume ou de leur aire d'adoration. Ainsi le dieu de l'air connaîtra de façon générale les évènements qui surviennent au sein de son élément. De même, le dieu de la terre sera capable d'apporter quelques informations sur ce qui arrive à la surface de ce monde.

Un dieu ne peut pas dire ou découvrir toute chose. Plus important encore, il ne sera pas au courant des évènements qui surviennent en dehors de sa sphère d'influence, par exemple ce qui se passe à l'in-

térieur des temples d'une autre déité. Emprisonner un adorateur à l'intérieur d'un temple étranger brisera le lien qui existe entre lui et son dieu. Ce dernier saura où l'adorateur est parti mais sera incapable de dire où il se trouve.

Intervention Divine

L'Intervention Divine possède les mêmes limites que la Divination. Un dieu ne peut pas accomplir plus que ce qui ne lui est normal de faire. Le dieu de l'air ne peut pas provoquer un tremblement de terre, le dieu du monde inférieur ne peut pas créer des tempêtes etc... Seule une déité de la terre pourra faire apparaître des crevasses dans le sol et seul un dieu du feu pourra augmenter ou abaisser les températures (néanmoins, un dieu de l'air pourra créer une brise rafraîchissante et un dieu de l'eau adoucir la chaleur par une pluie bienveillante).

A la différence de la Divination, l'Intervention Divine peut fonctionner en territoire ennemi étant donné que sa réussite dépend du prêtre ou de l'initié dépend eux mêmes et qu'ils la paient par un sacrifice de POU personnel. Un tel effort peut coûter la vie à l'adorateur. Une Intervention Divine ne peut pas transporter un individu dans un territoire ennemi (où le pouvoir antagoniste est très puissant), par contre, elle peut être utilisée pour s'en échapper. Généralement, un appel à une intervention Divine, s'il est réussi, permettra à un groupe de dix personnes d'une TAI normale et dotées d'un équipement limité de se tirer d'une situation embarrassante. Un collier d'esclave magique a été inventé pour empêcher un adorateur de faire appel à son dieu et certains cultes ont développé un rituel qui brise de façon permanente le lien établi entre l'adorateur et son dieu.

L'Intervention Divine peut être utilisée pour augmenter une caractéristique de un point. Cependant, aucune d'entre elles ne pourra dépasser son maximum défini dans le Livre du Joueur.

On a souvent recours à l'Intervention Divine pour ressuciter un aventurier mort. Toutefois, il est impossible de ramener tout un groupe à la vie par ce moyen. Un aventurier ne peut pas utiliser une Intervention Divine pour se ressuciter lui même dans un futur plus ou moins proche. Les dieux n'ont aucune notion du temps, ni aucun contrôle sur lui. Ils sont incapables de transporter quelqu'un dans le futur ou le passé.

L'Intervention Divine ne peut pas être utilisée contre des adorateurs du même dieu. En effet, un dieu n'agira jamais contre lui-même. De plus, un dieu ne pourra pas créer un sort simplement parce qu'un adorateur intelligent y aura pensé. Les dieux sont fixés dans des schémas qui ne peuvent être changés que par des Quêtes de Héros. Au mieux, ce type de nouveaux sorts constituera un aspect de la Magie Spirituelle d'une religion particulière tant que son créateur restera un héros du culte. Dans tous les autres cas, la connaissance du sort disparaitra des listes de la religion après la mort de son créateur.

Les dieux répugnent à aider les indépendants. Toutefois, un adorateur peut parvenir à se constituer une troupe loyale d'indépendants et dans ce cas, il pourra les aider par Intervention Divine. Dans tous les cas, un suivant ne sera pas capable d'invoquer l'aide du dieu pour secourir le groupe.

Procédure de l'Intervention Divine

Le joueur devra déclarer d'une façon précise ce que son personnage demande à son dieu. Il jettera alors 1D100. Si le jet de pourcentage est supérieur au POU de l'aventurier, le voeu n'est pas accompli et rien ne se passe. Si le jet de pourcentage est inférieur ou égal au POU de l'aventurier, le dieu entend l'appel et intercède pour le personnage. L'aventurier perd alors un nombre de point de POU personnels égal au jet que le joueur a obtenu sur le D100. Il s'agit d'un changement permanent dans le POU personnel de l'aventurier. Si la perte de POU est égale à la caractéristique du personnage, le voeu est accompli mais l'âme de l'aventurier rejoint immédiatement le dieu sur son plan. En d'autres termes, l'aventurier est mort.

Initié

Pour rejoindre le cercle intérieur d'une religion, un profane doit faire preuve d'une dévotion exceptionnelle. Généralement, cet engagement comprend un investissement important en temps, effort, POU, argent et sentiments. La religion fait alors fréquemment passer au profane un ou plusieurs tests afin de déterminer sa valeur et sa foi. En retour, le nouvel initié apprendra les nombreux secrèts de la déité, recevra des garanties et des protections particulières de la religion du culte et aura la chance d'attirer sur lui l'attention de la déité dans des moments difficiles grâce à l'Intervention Divine. Au sein des communautés pratiquant une religion, on atteint traditionnellement l'âge adulte lorsque l'on est initié du culte approprié.

Si les parents de votre aventurier sont initiés ou prêtres d'une religion, celui-ci rejoint automatiquement le culte en tant qu'initié à l'âge de 15 ans. Il ou elle connait déjà les rites nécessaires et a déjà approché les anciens du temple.

Comment Devenir un Initié ?

Un candidat à l'initiation qui ne connait pas la hiérarchie du temple doit passer une épreuve difficile dont le but est de découvrir la fiabilité du candidat, sa sincérité, son savoir, sa réputation et sa personnalité. Cette épreuve revêt généralement l'aspect suivant : remettre 20 sous au temple, comprendre les obligations d'un initié et prouver sa connaissance des compétences spécialisées de la religion (voir le paragraphe Religion) et du rituel de Cérémonie. Le joueur devra effectuer un jet de pourcentage sous chaque compétence spécialisée concernée et sous Cérémonie. Afin de convaincre les examinateurs de sa valeur, le joueur devra réussir au moins trois des cinq jets requis.

Le rituel d'Initiation est scellé lorsque l'initié sacrifie un point de POU à la déité, établissant ainsi un lien sacré entre lui et le dieu. Cette communication permettra aux sacrifices suivants de circuler. De tels sacrifices sont toujours effectués en POU personnel et en points de magie. Ce lien permet également à l'initié de manipuler une fraction des pouvoirs de la divinité qui se concrétiseront sous la forme de sorts de magie divine. Si un initié commet un grand sacrilège contre le dieu, un rituel d'Excommunication brisera ce lien sacré.

Devoirs et Restrictions

Les initiés doivent remettre 1/10 de leurs revenus au temple et doivent y passer 1/10 de leur temps libre. Ces offrandes sont utilisées pour la maintenance, la nourriture, les salaires, les sacrifices etc...

Les initiés doivent protéger leur déité ainsi que sa réputation. Cette défense de la religion est physique, magique et verbale. Cette obligation est laissée à l'interprétation de chacun et varie selon les religions. Les initiés ne peuvent jamais devenir chaman ou sorcier.

Avantages

Les initiés peuvent recevoir de leur déité des sorts de magie divine à usage unique. Il s'agit des mêmes sorts que ceux des prêtres, mais ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. On peut les acquérir au prix de 20 sous assorti du sacrifice d'un point de POU personnel par point de sort. Pour être capable de lancer à nouveau ce sort, l'initié devra effectuer un nouveau sacrifice de POU personnel.

Les initiés peuvent avoir recours à l'intervention divine. Cette prière désespérée à la déité n'est utile que dans les situations les plus périlleuses. Généralement, on peut y avoir recours pour ressuciter un aventurier ou quitter la scène d'un désastre certain. L'initié devra parler devant les membres de sa congrégation et leur lire les écritures sacrées. On lui enseignera donc diverses compétences administratives qui s'avèreront utiles à la religion. Chaque année (au Jour Très Saint) il gagnera automatiquement 1 % en Eloquence, en Lire/Ecrire sa Propre Langue et en Cérémonie, Enchantement ou Invocation.

Finalement, tous les cinq ans, l'initié pourra apprendre un point de sort gratuit en magie de l'esprit. Bien sûr le sort devra être agréé par la religion et devra être disponible au temple de l'initié.

Quitter la Religion

Il est possible pour un initié de quitter ou de se séparer d'une religion. Il pourra même rester en bon terme avec les prêtres. Les raisons d'un départ sont multiples.

Départ volontaire : il est toujours possible de quitter une religion. Une telle décision entraîne immédiatement la perte du statut d'initié même si l'individu continue d'effectuer des offrandes et à accomplir des services pour le temple. Toutes les restrictions et obligations sont levées, mais tous les bénéfices sont perdus à l'exception des sorts à usage unique mémorisés. Ces sorts seront retenus et pourront être utilisés à moins ou jusqu'à ce que l'individu soit excommunié. Bien sûr, ils ne pourront pas être réappris.

Initié inactif : un initié peut faillir à l'accomplissement de ses tâches envers la religion. Un contrevenant peut manquer par exemple la Cérémonie annuelle du Jour Très Saint ou ne pas effectuer ses offrandes. Un prêtre peut toujours dire si un initié est inactif en utilisant Vision de l'Ame. Un initié reconnu comme inactif ne peut plus apprendre de nouveaux sorts et faire appel à l' Intervention divine. Les prêtres et le temple peuvent refuser leur protection. Les sorts de magie divine à usage unique qui sont déjà connus par l'initié restent toujours disponibles. Toutefois, ils ne pourront pas être réappris.

Si le maître de jeu le désire, quelques temples, prêtres ou religions peuvent déclarer un initié inactif sacrilège.

Sacrilège : le sacrilège est une action fondamentalement contraire aux lois de la religion. Celles-ci varient d'un culte à l'autre, mais la plupart requièrent un respect absolu à l'égard de la déité, des prêtres et des objets sacrés. De plus, une obéissance inconditionnelle est exigée en ce qui concerne les interdictions portées sur certaines activités.

Dès qu'un initié commet un acte sacrilège, il devient immédiatemment inactif. Tout prêtre de la religion qui le regardera avec une Vision de l'Ame saura qu'il est inactif mais ne pourra pas dire s'il est sacrilège. Cependant, l'initié sera reconnu comme un envahisseur et un intrus et sera porté sur le registre des défenses du temple. De ce fait, un sort de Détecter Ennemi le dénoncera immédiatement.

Pour corriger un acte sacrilège et éviter l'excommunication, l'initié devra apaiser ses prêtres, son temple et sa déité en accomplissant l'acte de repentir qu'ils jugeront approprié. Par exemple, on peut demander au profanateur de renoncer à tous ses sorts de magie divine à usage unique, de payer une somme astronomique ou d'accomplir pénitence en allant demander pardon auprès de toutes les personnes rencontrées au cours de l'année. La personne peut être également envoyée dans une Quête particulièrement périlleuse.

Excommunication : un prêtre autorisé peut chasser une personne d'une religion en pratiquant un rituel d'excommunication. Seul, un sacrilège peut entraîner une excommunication.

L'excommunication peut être accomplie à n'importe quelle distance de la victime. Une fois celle-ci achevée, le profanateur perd immédiatement et définitivement son statut au sein de la religion. Il perdra en même temps et pour toujours ses avantages et le POU qu'il a sacrifié à la divinité.

L'excommunication met un terme au lien existant entre la divinité et son ancien adepte. Tous les sorts divins appris auprès de la déité sont définitivement perdus. Par contre, les sorts de magie de l'esprit ne seront pas oubliés. De même tous les bénéfices magiques gagnés, tels objets enchantés, perdront leur potentiel comme s'il s'agissait de sorts de magie divine.

Un prêtre ne peut pas dire si un aventurier a été excommunié même avec un sort de Vision de l'Ame. Par contre, il peut connaître la personne de vue ou de réputation.

Etre Initié de Plusieurs Religions

Un aventurier peut être initié de plusieurs religions. Il devra passer les épreuves appropriées tant que les cultes seront compatibles. Il devra également effectuer des offrandes à tous ses temples et accomplir correctement et complètement tous ses devoirs et responsabilités.

Prêtre

Les prêtres conduisent des congrégations. Ils passent la plupart de leur temps à accomplir les devoirs exigés par leur déité, leur temple et leurs fidèles.

Comment Devenir Prêtre ?

Un candidat à la prêtrise doit être un initié possédant une bonne image auprès des prêtres du temple de la religion. Il ne devra jamais avoir été chaman ou sorcier. Il ou elle possédera au moins 10 points en sorts de magie divine et une compétence minimum de 50 % dans chacune des quatre compétences de la religion. Enfin, il devra posséder un total minimum de 50 % en Magie Rituelle.

Le candidat passera une série d'épreuves. Le maître de jeu devra bien sûr décider s'il y a une place vacante au temple. Le candidat devra répertorier toutes les actions et offrandes qu'il a effectuées pour son dieu. Il passera alors une épreuve de Sainteté (un jet de pourcentage effectué sous le POU x 3 du personnage).

Si le candidat réunit toutes ces conditions, il est accepté en prêtrise. En cas d'échec, il devra attendre au minimum une année entière avant de récidiver.

Devoirs et Restrictions

Etant donné que les prêtres servent leur temple et leur dieu, ils devront verser 90 % de leurs revenus personnels au temple. De même, ils devront consacrer 90 % de son temps à s'occuper des affaires spirituelles de leur congrégation. Un prêtre n'a droit qu'à dix jours de liberté sur cent. Le temps passé à servir son dieu, son temple et sa congrégation le limite dans ses compétences. Aucun prêtre, à l'exception de ceux qui servent les dieux guerriers, ne pourra augmenter ses compétences aux armes, en Agilité, en Discrétion et en Manipulation (exception : Jouer Instrument) au delà de 3 x DEX. Un prêtre doit toujours travailler pour sa déité et s'efforcera de développer les principes qui lui sont importants. Cette tâche est capitale surtout au cours de périodes troubles.

Bénéfices

Un prêtre peut obtenir des sorts de magie divine directement de sa déité en dépensant du POU et en passant le temps nécessaire à l'apprentissage du sort à l'intérieur d'un temple susceptible de le lui fournir. Il n'a pas besoin de la permission ou de l'intervention des autres prêtres.

Un prêtre conserve le droit de faire appel à l'Intervention Divine qu'il a gagné lorsqu'il est devenu initié.

Un prêtre conduit les cérémonies de sa congrégation. De ce fait, il recoit un gain automatique de 1 point de POU chaque année, ainsi qu'un point de sort gratuit en magie de l'esprit. Ce dernier sort doit être associé à la religion.

Un prêtre continuera à apprendre la magie dans son temple. Chaque année, il recevra 3 % en Cérémonie, 2 % en Enchantement et 2 % en Invocation. Il connaîtra également d'autres compétences présentées au chapitre Créer un Aventurier du Livre du Joueur au paragraphe concernant le prêtre.

Un prêtre, de part son statut, gagne le soutien de sa communauté et un rang social important.

Quitter la Prêtrise

Un départ volontaire de la prêtrise implique le retrait de toute forme d'autorité que le prêtre pouvait exercer. L'ancien prêtre sera considéré comme un initié de la religion particulièrement important.

Un départ involontaire peut être provoqué par la disparition de la congrégation à moins que le prêtre n'enfreigne purement et simplement les lois de sa déité.

Un prêtre commet un sacrilège s'il va à l'encontre des lois de sa divinité. Celle-ci le saura instantanément et retirera sa protection au prêtre pendant une semaine, de préférence au moment le plus embarrassant et le plus dangereux possible. Un prêtre sacrilège perdra à la fois son office et son statut d'initié.

Un prêtre peut perdre sa congrégation de plusieurs façons. Les adorateurs peuvent changer de religions, refuser de suivre les services du Jour Très Saint, être capturés ou exterminés. Le prêtre peut également avoir choisi d'ignorer sa congrégation au Jour Très Saint ou avoir été contraint et forcé de renoncer à son statut de dirigeant. Dans tous ces cas, le prêtre perd son statut jusqu'à ce qu'il ait réussi à conduire un service complet devant la congrégation au Jour Très Saint. Jusqu'à cette date, il perd tous ses sorts de magie divine réu-

tilisables et ceux qu'il possède seront à utilisation unique. En fait, il ne s'agira ni plus ni moins que d'un simple initié.

Prêtrises multiples

Il est impossible de devenir le prêtre de plus d'une divinité étant donné qu'il faut consacrer 90 % de son temps dans chaque fonction.

Autres Positions Hierarchiques

Grand Prêtre : un grand prêtre conduit un temple entier. Il supervise généralement de nombreuses personnes, y compris d'autres prêtres. Sa position dirigeante lui confère un statut supérieur à celui du simple prêtre. Il porte généralement des vêtements fins, mange des mets raffinés et possède de nombreux serviteurs. Dans tous les autres cas, le grand prêtre n'est rien de plus qu'un prêtre normal. Sa position est purement hiérarchique et honorifique, elle ne lui confère aucun pouvoir magique supplémentaire.

Archi-Prêtre : quelques religions organisées possèdent un troisième rang hiérarchique supérieur à celui du grand prêtre. Il est appelé archi-prêtre. Ce titre, comme celui de grand prêtre est purement honorifique. Si cette fonction confère des biens matériels importants, elle ne permet pas de gagner automatiquement un pouvoir magique particulier.

Apprentissage et Utilisation des Sorts

Pour apprendre un sort de magie divine, un aventurier doit être initié d'une religion et suivre l'enseignement d'un prêtre qui connait le sort.

Une semaine entière d'étude au sein du temple est nécessaire à l'apprentissage d'un sort de magie divine. L'aventurier devra également effectuer une offrande appropriée. Une donation de 20 sous est généralement suffisante. A la fin de la semaine, l'aventurier devra sacrifier un nombre de points de POU égal à la valeur en points du sort.

Les sorts de magie divine ne nécessitent aucune INT pour être mémorisés à la différence de la magie de l'esprit et de la sorcellerie. Un prêtre ou un initié peuvent apprendre autant de sorts qu'ils sacrifient de points de POU.

Un utilisateur de magie divine possède une chance de 100 % dans le lancement de ses sorts. Toutefois, cette chance sera réduite de 1 % par point d'ENC transporté.

S'il n'y a aucun ENC, il existe toujours une chance d'échec égal à un jet de 96-00 sur 1D100.

Les religions décrites dans ce chapitre ont un nombre limité de sorts en magie de l'esprit disponibles pour leurs adorateurs. Les coûts et les procédures à suivre pour leur apprentissage sont détaillés dans la description du sortilège Enseigner un Sort. Les sorts de magie divine comptent parmi les plus puissants sortilèges disponibles dans le jeu. De plus, leur lancement est particulièrement fiable. Etant donné que la magie divine est produite par le dieu du magicien, celui-ci n'a pas besoin de dépenser de points de POU ou de magie lors de leur lancement. Seule la magie divine est susceptible de ressuciter un aventurier, un détail qui encourage généralement les personnages à apprendre ou à se convertir à cette approche de la magie.

Sorts Communs et Spéciaux

Les deux principales catégories de magie divine regroupent les sorts communs et les sorts spéciaux. Les sorts communs sont dispo-



nibles auprès de n'importe quelle religion disposant d'un nombre suffisant d'initiés pour constituer un temple majeur (voir plus loin dans ce chapitre). Un initié d'une religion dotée d'un temple majeur pourra donc sacrifier du POU afin de gagner l'utilisation de n'importe quel sort commun.

Seuls les membres de certaines religions spécifiques peuvent obtenir des sorts spéciaux. Chacune des descriptions du paragraphe Religions de ce chapitre comprend la liste des sorts spéciaux que l'on peut obtenir par ce culte. De plus, chaque description de sort précisera si celui-ci est commun ou spécial et quelles déités pourront les octroyer.

Consultez le paragraphe Temple pour déterminer la disponibilité des sorts spéciaux.

Limites aux Sorts

Les sorts divins peuvent être à usage unique ou réutilisable. Sauf précision contraire, un sort sera toujours à usage unique pour les initiés et réutilisable pour les prêtres. Quelques sorts disponibles pour les prêtres peuvent toujours être à utilisation unique. Ce type de sort ne peut être lancé qu'une seule fois. S'il veut réutiliser le sort, le magicien devra effectuer un nouveau sacrifice en POU pour le réapprendre. Les sorts réutilisables peuvent être remémorisés en passant une journée par point de sort dans le temple approprié. On ne peut renouveler qu'un seul sort à la fois.

Les sorts de magie divine possèdent trois types de portée. Au Toucher signifie que le magicien devra être en contact physique avec sa cible pour que le sort puisse fonctionner Un contact par la peau n'est pas nécessaire ; un sort Restaurer la Santé passera au travers de vêtements et d'armure. La portée de la plupart des sorts de magie divine est de cent mètres. Quelques sorts ont une portée particulière qui sera fournie dans leur description.

La durée normale d'un sort de magie divine est de quinze minutes.

Limites aux Cumuls

Tous les sorts de magie divine ont un coût initial qui n'autorise qu'un seul lancement du sort, c'est pourquoi pour des raisons de flexibilité un prêtre apprendra plusieurs fois le même sort.

Les sorts de magie divine peuvent être cumulés (combinaison de plusieurs lancement en un seul) si le magicien possède plusieurs utilisations du sort et que celui-ci est décrit comme cumulable. Ceci permet un effet beaucoup plus puissant quand le sort est lancé. Il peut y avoir un maximum au nombre de sortS que l'on peut lancer en une fois. Tous les sorts doivent être jetés sur la même victime en un round de mêlée.

Lorsqu'un joueur notera les sorts de magie divine que son aventurier connait, il devra également préciser après le nom du sort le nombre de lancements qu'il pourra effectuer.

Exemple : Bouclier 3, Dispersion 4, Invocation (corbeau) 2.

Concentration

Si un sort de magie divine nécessite un temps de lancement, ce point sera précisé dans la description du sort. Le magicien devra se concentrer sur le sort tout au long de cet intervalle. En ce cas, il ne pourra faire que des gestes très simples, comme un mouvement de la tête pour répondre à une question et son déplacement sera limité à un demi mètre par rang d'action. Il ne pourra pas Esquiver ou Parer. Si le prêtre endure des dégâts alors qu'il se concentre sur un sort, le joueur devra effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 3 x INT de son personnage. En cas d'échec, la concentration est brisée.

Si la concentration du prêtre est brisée alors qu'il lance ou maintient un sort, celui-ci est dissipé. Un prêtre perd automatiquement sa concentration s'il tombe dans l'inconscience ou est en état de choc.

Renforcer un Sort

Pour renforcer un sort, le magicien lui ajoutera des points de magie afin de posséder une meilleure chance de vaincre une défense magique. Il peut dépenser autant de points de magie qu'il le désire pour renforcer le sort à son lancement. Chaque point de magie augmente la puissance du sort d'un point et le temps de lancement d'un rang d'action. Les sorts renforcés peuvent être avortés sans perte de points de magie supplémentaires.

Utilisation dans le Jeu

Pour lancer un sort de magie divine, un aventurier devra préciser au cours de la phase de déclaration d'intentions quel sort il utilise et sur quelle cible.

Tous les sorts de magie divine sont lancés au rang de DEX du magicien. Il n'y a aucun coût supplémentaire occasionné par la valeur du sort. On rajoutera des rangs d'action si l'aventurier renforce son sort (un rang d'action par point de magie supplémentaire). Les sorts gardent leurs effets jusqu'à la fin de leur durée normale, à moins qu'ils ne soient Dissipés.

Plusieurs sorts de magie divine peuvent être lancés au cours du même round de mêlée. Le magicien devra attendre sont RANG D4ACTION DE DEX plus 3 rangs d'action pour préparer un autre sort.

Au rang d'action où l'aventurier achève la procédure de lancement du sort, son joueur doit effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à 100 moins l'ENC du magicien. Si le jet est réussi, le sort prend effet. Si le sort est à utilisation unique, le magicien perd la faculté de le relancer, jusqu'à ce qu'il ait sacrifié du POU. Si le sort est réutilisable, l'aventurier perd la faculté de le relancer jusqu'à ce qu'il ait passé un nombre de jours égal à la valeur du sort à prier dans un temple.

Si le jet de lancement est strictement supérieur à 95, le sort n'est pas lancé et l'aventurier ne subit aucune perte. Si le personnage a renforcé le sort, il perdra un point de magie. Il pourra effectuer un nouvel essai et le sort ne sera pas perdu. Un jet critique ou un échec absolu n'ont aucun effet.

Le joueur devra soustraire tous les points de magie que son aventurier a utilisé en les rayant de sa feuille de personnage.

Jets d'Opposition contre Résistance d'une Cible

Si la cible du sort possède des points de magie, le personnage devra les vaincre en les opposant aux siens propres sur le Tableau de Résistance (voir le chapitre Système de Jeu).

Temples

Un temple est une place sainte consacrée à une déité qui la protège. Il s'agit d'un point de contact entre le plan des dieux où les divinités vivent et le plan terrestre habité par les humains.

La présence de temples permet aux prêtres et aux initiés d'apprendre des sorts, de se procurer des moyens de défense spéciaux et de transmettre au dieu les prières des mortels et aux prêtres les messages divins.

Fonctions d'un Temple

Adoration : c'est au temple qu'une congrégation se réunit régulièrement pour adorer un dieu, un esprit ou un pouvoir. Les cérémonies sont conduites par un prêtre ou toute autre personne sainte de la religion. Les objets sacrés utilisés à l'instant du culte sont généralement gardés dans l'enceinte du temple.

Apprendre et Récupérer la Magie : la magie peut être apprise et récupérée. Les sorts de magie divine peuvent y être appris ainsi que tous les sorts de magie de l'esprit tolérés par le dieu. Les prêtres qui ont utilisé leurs sorts divins peuvent regagner leur utilisation dans ces sites. Toutefois, si les temples permettent l'apprentissage d'un sort, leur taille en limite les possibilités comme décrit ci-dessous.

Défense du Temple : La déité adorée défend son sol. Un temple peut se défendre lui- même par la magie et ce même en l'absence des prêtres et des adorateurs.

Tailles des Temples

Le nombre d'initiés et de prêtres détermine la taille d'un temple. Leurs sacrifices en POU et en points de magie permettent d'établir et d'entretenir une relation avec la déité. Plus vaste sera le temple, plus importants seront les bénéfices qu'il recevra du dieu.

La taille d'un temple est calculée en unité d'approximativement 100 initiés chacune. Il ne s'agit là que d'une évaluation. Par exemple, le maître de jeu devra décider de lui-même si un temple comptant exactement 400 initiés est un temple majeur ou mineur.

Site (0 à125 initiés) : un site n'a aucun effet magique en lui même. Un adorateur ne peut pas y regagner ses sorts de magie divine, de même il sera impossible d'y sacrifier du POU pour en obtenir et le lieu ne possède aucune défense magique. Un site est une place d'adoration traditionnelle où des cérémonies sont conduites les Jours Saints de la Religion. Généralement on n'y trouve aucun prêtre et il ne peut pas être Détecter par la magie (Toutefois, certains objets enchantés peuvent s'y trouver).

Sanctuaire (75 à 225 initiés) : tout clan ou village craignant un dieu possède son propre sanctuaire consacré à quelques obscurs esprits ou grandes divinités. Le prêtre de ce lieu saint ne se distingue pas du reste des paysans. On ne peut y apprendre ou renouveler qu'un seul type de sort de magie divine. Pour les plus grands dieux, ce sort est toujours un sort spécial de la religion.

Temple mineur (150 à 500 initiés) : on peut trouver ce type de temple dans les petites cités ou les grandes villes. Il contient généralement plusieurs prêtres, parfois mal rémunérés, quelques serviteurs et un ou deux orphelins. On ne pourra y renouveler et y apprendre que les sorts spéciaux de la religion.

Temple majeur (400 à 2 000 initiés) : ce temple se trouve généralement dans les très grandes cités, parfois dans des villes plus petites si toute la population y adore la même déité. Une douzaine de prêtres, des initiés et un nombre important de serviteurs y vivent en permanence. Les sorts de magie divine communs et spéciaux, ainsi que les sorts de magie spirituelle du temple peuvent y être appris ou renouvelés.

Grand Temple (1 500 initiés et plus) : on ne trouve ce temple que dans les grandes métropoles. Selon la religion, des douzaines ou des centaines de prêtres peuvent y vivre. De nombreux initiés occupent des postes spécialisés, tandis qu'une foule de serviteurs ne cesse d'y aller et venir. Les sorts disponibles dans un grand temple comprennent tous les sorts spéciaux ou communs de magie divine, les sorts de magie spirituelle du temple et tous les sorts accordés par un culte associé.

Défenses d'un Temple

Les temples se défendent d'eux-mêmes avec une vigueur qui dépend de leur nombre d'adorateurs et de la quantité de sorts disponibles. Chaque temple soutient une partie de la conscience de la divinité. Celle-ci réside dans les lieux sanctifiés et active les différents types de défense. Du fait de l'adoration, chaque tranche de cent initiés pratiquant au temple lui fournit un point de POU qui est alloué à la défense du temple. Ce montant est dépensé en sorts de magie divine qui défendront le temple. Généralement, 50 % des points de sort sont dépensés à la protection du sanctuaire intérieur, 25 % à la défense des quartiers des prêtres et 25 % aux défenses extérieures.

Les sorts acquis de cette façon se régénèrent d'eux-mêmes au rythme d'un point de sort par jour.

Exemple : les défenses d'un temple. Un temple mineur du dieu du soleil possède 320 initiés qui se réunissent chaque jour du Soleil pour prier. De ce fait, les prêtres disposent de 3 points de sort à utiliser en défense. Ils choisissent Lance du Soleil, un simple sort à 3 points. Ce sort unique doit être utilisé pour défendre le sanctuaire intérieur. Si quelqu'un défie le Miroir Sacré, il sera immédiatement foudroyé par une Lance du Soleil. Cependant, dans la capitale provinciale, le Grand Temple du Soleil compte 2 000 initiés. Il dispose donc de 20 points de sort à distribuer, sélectionnés parmi tous les sortilèges que le dieu du soleil et ses déités associées peuvent fournir. 10 points sont alloués à la défense du sanctuaire intérieur, les prêtres choisissent 2 Lance du Soleil (total de 6 points) et 4 points de Sauvegarde. 3 points de Sauvegarde et 2 points de Sanctification gardent les quartiers des prêtres tandis qu'un Sauvegarde 3 et un Trouver Ennemi 2 protègent les alentours.

Le lancement de ces sorts peut être modifié par une magie rituelle et la création de conditions de défense. Des protections supplémentaires peuvent être installées pour les adorateurs et les prêtres tels que pièges ou sorts personnels. Toutefois, ce type de défense dépend directement des magiciens et ne sont pas intégrés dans la protection du temple lui-même. La nature même de la divinité peut rendre inutile la protection des sanctuaires et des temples mineurs. Par exemple, la Déesse de l'Agriculture possède des centaines de sanctuaires dotés de Bénir les Récoltes. Les souiller entrainent au pis une attaque minime. Toutefois, il faut savoir qu'un sanctuaire ne contient aucune richesse susceptible d'attirer les pillards et il est d'une telle pauvreté que beaucoup d'étrangers passent sans même le remarquer.

Le grand prêtre d'un temple sait immédiatemment si les défenses du lieu ont été activées et ce, dès qu'il se trouvera dans la propriété du temple.

Religions

Les religions anciennes ont énormément influencé la création de la magie fantastique. La littérature est emplie de dieux et de déesses tous remis au goût du jour. Une étude de ces religions panthéistes révèle certains archétypes et similitudes universels au genre humain. Ce sont ces croyances communes qui ont été utilisées pour créer les différentes religions de RuneQuest. Certaines divinités combinent plusieurs positions. Par exemple, Zeus était à la fois la Déité Dirigeante et le Dieu des Tempêtes. Odin quant à lui assumait les positions de Déité Dirigeante, Dieu de la Guerre et Dieu du Monde Inférieur.

Les divinités et panthéons décrits ci-dessous peuvent servir d'exemples et ne sont pas exhaustifs. Un exemple de panthéon peut comprendre une déesse de la terre, un dieu des tempêtes, un dieu chasseur, un dieu de la guerre, une déesse de la lune, un dieu du monde inférieur, une déesse de la nuit, un dieu voleur, une déité dirigeante et un dieu du soleil.

Chaque déité possède un culte qui fournit certains bénéfices dont des sorts (en retour de la dévotion des initiés). Les centres d'intérêt du culte sont définis par les cinq compétences nécessaires pour devenir initié ou prêtre. Les bénéfices sont visibles dans les sorts fournis. Les diverses données suivantes sont présentées de la façon suivante :

Nom de la Déité
Description de ses caractéristiques
Compétences appropriées à la religion
Sorts de magie divine spéciaux
Sorts de magie de l'esprit que le temple peut apprendre

Déesse de l'Agriculture

Cette déesse est la source de l'agriculture. Elle est souvent appelée Déesse du Grain car les céréales constituent son cadeau le plus important. Fréquemment elle est considérée comme la fille de la Déesse de la Terre. La Déesse de l'Agriculture commande aux plantes agricoles, aux champs, aux animaux domestiques ainsi qu'à tout autre élément nécessitant un entretien régulier en vue d'une récolte.

Compétences : Artisanat Fer ou Bois (ou toute autre substance naturelle), Connaissance des Plantes, Connaissance du Monde, Chercher.

Magie Divine : Régénérer un Membre, Bénir les Récoltes.

Magie de l'Esprit : Soins, Seconde Vue, Miroir, Vigueur.

Déesse de la Terre

Il s'agit de l'ancienne mère élémentaire qui a accouché de toute vie et vers laquelle chaque chose doit retourner. Elle est capricieuse et imprévisible. Elle gouverne toutes les contrées sauvages où rôdent la Vie et la Mort.

Compétences : Grimper, Connaissance des Animaux, Connaissance des Minéraux, Connaissance des Plantes.

Magie Divine : Absorption, Commander (Serpents, Ours, Sangliers, Chiens), Guérison totale, Restaurer la Santé (INT exceptée).

Magie de l'Esprit : Soins, Seconde Vue, Force.

Dieu Chasseur

Ce dieu enseigne aux hommes l'utilisation des lances, des arcs et des pièges afin de pouvoir attraper les animaux. Il enseigne également à ses adorateurs comment renvoyer l'âme des animaux à leur origine afin qu'ils puissent renaître et repeupler le monde.

Compétences : Armes (Missile), Ecouter, Inventer, Pister.

Magie Divine : Commander (toute proie appropriée à la région), Trait Mortel.

Magie de l'Esprit : Lien, Mobilité, Daredart.

Déesse de la Lune

Cette déesse aux multiples visages, préside aux illusions et aux mystérieuses forces de la nuit. Tous les artistes entretiennent avec elle des affinités particulières. Les marins tiennent grand compte de son influence sur les marées et la mer.

Compétences : Esquiver, Baratin, Passe-Passe, Ecouter.

Magie Divine : Commander (Esprit de Peur, Esprit de Folie, Esprit de Douleur et Chauve-souris), toutes les Illusions, Folie, Attaque Mentale.

Magie de l'Esprit : Confusion, Séduction.

Déesse de la Nuit

Cet esprit stygien est drapé dans les étoiles et gouverne les monstres de l'obscurité. Elle peut également cacher et protéger ses serviteurs. Elle dirige parfois en partie le pays du sommeil et des rêves.

Compétences : Dissimuler, Ecouter, Se Cacher, Déplacement Silencieux.

Magie Divine : Absorption, Commander (fantômes, goules, hyène), Peur, Restaurer la Santé (INT seulement).

Magie de l'Esprit : Mur de Ténèbres, Seconde Vue, Démoralisation, Silence.

Déité Dirigeante

Un panthéon est généralement dirigé par une déité ou un couple de divinités. Bien souvent il s'agit d'une divinité masculine appelée Roi des Dieux. Ses attributions relèvent du commandement et de toutes les techniques permettant à ses adorateurs de devenir des chefs. La position de déité dirigeante est généralement occupée par l'une des autres déités décrites dans ce paragraphe.

Compétences : Eloquence, Parler sa Propre Langue, Evaluer, Connaissance des Hommes.

Magie Divine : Bouclier.

Magie de l'Esprit : Détecter Ennemi, Séduction, Démoralisation, Communication Mentale.

Dieu de la Mer

Cette déité préside aux vagues, aux tempêtes maritimes et aux créatures qui vivent dans les profondeurs de l'océan. Certains peuples insulaires lui vouent parfois une vénération plus importante que celle qu'ils accordent à la Déesse de la Terre.

Compétences : Canoter, Nager, Artisanat Bois, Connaissance du Monde.

Magie Divine : Respirer Air/Eau, Commander (créature maritime) et Flotter.

Magie de l'Esprit : Coordination, Protection, Force.

Dieu des Tempêtes

Ce Dieu impétueux est connu pour sa violence, le pouvoir de sa foudre et les pluies bienfaisantes qu'il apporte sur les champs. Fréquemment, il défend le monde de la venue de grands monstres dangereux. Il est adoré par les éleveurs.

Compétences : Sauter, Attaque à la Première Arme, Parade à la Première Arme, Parler sa Propre Langue.

Magie Divine : Appeler les Nuages, Eclair, Foudre.

Magie de l'Esprit : Disruption, Mobilité, Force.

Dieu du Soleil

Ce grand champion apporte la lumière et la vie au monde. Son épopée la plus célèbre raconte comment il fut tué pour être précipité dans le Monde Inférieur avant de pouvoir, grâce à sa puissance, pouvoir s'en libérer. Son ennemi mortel est le Dieu du Monde Inférieur.

Compétences : Evaluer, Premiers Soins, Chercher, Scruter.

Magie Divine : Commander (Aigle, Faucon), Balayer les Nuages, Resurrection, Lance du Soleil.

Magie de l'Esprit : Longue Vue, Lumière, Mur de Lumière.

Voleur

Le voleur est une figure mythique complexe. Il peut revêtir l' aspect d'un esprit insensé, d'un démon rebelle ou d'un héros de légende qui enseigna le premier aux hommes l'usage de la langue et du feu.

Compétences : Esquiver, Baratin, Dissimuler, Passe-Passe.

Magie Divine : toutes Illusions, Réflexion.

Magie de l'Esprit : Disruption, Séduction, Miroir.

Dieu du Monde Inférieur

Il s'agit du Gardien de la Mort et du Voleur d'Ames. Il dirige le Pays Sous la Terre où vivent monstres et fantômes. Il peut être considéré comme le plus cruel ennemi de la Vie ou comme un sage qui connaît les secrets qui permettent à la Vie de jaillir.

Compétences : Attaque à la Première Arme, Baratin, Dissimuler, Se Cacher.

Magie Divine : Commander (Fantômes, Spectres, Momies, Sucetête, Harpie), Créer un Fantôme, Ressurrection, Briser l'Esprit.

Magie de l'Esprit : Dissipation de la Magie, Extinction, Seconde Vue.

Dieu de la Guerre

On l'appelle également le Porteur de Victoire, l'Exterminateur d'Ennemi. Il se complait dans le massacre et la destruction. Seules les armes et les combattants l'intéressent. Dans un panthéon, ce sera lui qui protègera le Bien du Mal.

Compétences : Attaque à la Première Arme, Parade à la Première Arme, Attaque à la Seconde Arme, Parade au Bouclier.

Magie Divine : Berserk, Bouclier, (Arme) de Vérité, Briser l'Esprit.

Magie de l'Esprit : Vivelame, Démoralisation, Protection.

Panthéons

Les déités sont généralement regroupées entre elles dans des panthéons. Dans la mythologie, les dieux entretiennent des rapports plus ou moins amicaux entre eux au sein du même panthéon et sont généralement opposés à un second panthéon de divinités jugées maléfiques et mauvaises. Dans RuneQuest, certaines expressions désigneront les relations qu'entretiennent entre elles les divinités.

Associées : ces divinités sont très proches les unes des autres et servent au sein du même panthéon.

Neutres : ces déités n'entretiennent aucune relation formelle avec le panthéon dirigeant ou ennemi.

Hostiles : ces déités sont des ennemis déclarés et lorsque leurs adorateurs se rencontrent, les problèmes ne tardent pas à surgir.

L'exemple suivant vous montrera comment construire un panthéon à partir de divinités isolées. Il comprend la création d'un panthéon dominant et les dieux regroupés en son sein ainsi que les relations qu'il entretient avec les divinités ennemies.

Déité Dirigeante : Dieu du Soleil ou des Tempêtes.

Déité Associées :

Déesse de l'Agriculture : généralement la femme du dirigeant.

Dieu Chasseur: il est généralement à l'origine de la création de la civilisation parmi les peuples. Quelques fois, c'est également le père de la Déesse de l'Agriculture.

Dieu du Soleil ou des Tempêtes : selon celui qui n'est pas le dirigeant, généralement le fils du dirigeant.

Dieu de la Guerre : généralement un fils loyal du dirigeant.

Déités Neutres :

Déesse de la Terre : la gardienne du Monde Sauvage, généralement l'ancêtre de tous les dieux.

Dieu de la Mer : un très grand dieu de la nature là où s'exerce son influence.

Voleur : une créature insaisissable et changeante.

Déesse de la Lune : une créature changeante qui possède parfois de vastes connaissances.

Déités Hostiles : Dieu du Monde Inférieur, Déesse de la Nuit.

Description des Sorts

Pour la définition des termes utilisés dans la description de ces sorts, référez-vous au chapitre Introduction à la Magie.

Sorts de Magie Divine Communs

Sort	*Coût en POU*
Adoration (Déité)	rituel
Blocage Spirituel	1 point
Dispersion de la Magie	1 point
Divination	1 point
Enchantement d'Armure	rituel
Enchantement de Vie	rituel
Enchantement de Lien	rituel
Enchantement d'une Matrice de Points de Magie	rituel
Enchantement d'une Matrice de Sort	rituel
Enseigner un Sort	rituel
Excommunication	rituel
Extension	1 point
Guérison Blessure	1 point
Invocation (Espèces)	rituel
Lien Mental	1 point
Sanctification	1 point
Sauvegarde	1 point
Trouver Ennemi	1 point
Trouver (Substance)	1 point
Vision de l'Ame	1 point

Sorts de Magie Spéciaux

Sort	*Coût en POU*
Absorption	1 point
Appeller les Nuages	1 point
(Arme) de Vérité	1 point
Attaque Mentale	2 points
Balayer les Nuages	1 point
Bénir les Récoltes	1 point
Berserk	2 points
Bouclier	1 point
Briser l'Esprit	3 points
Commander (Espèces)	1 point
Créer un Fantôme	1 point
Eclair	1 point
Flotter	1 point
Folie	2 points
Foudre	3 points
Guérison Totale	3 points
Illusion Auditive	1 point
Illusion Gustative	1 point
Illusion de Mouvement	1 point
Illusion Olfactive	1 point
Illusion Tactile	1 point
Illusion Visuelle	1 point
Lance du Soleil	3 points
Peur	1 point
Réflexion	1 point
Régénérer un Membre	2 points
Respirer Air/Eau	2 points
Restaurer la Santé	1 point
Resurrection	3 points
Trait Mortel	1 point

Absorption

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Terre, Déesse de la Nuit.

Ce sortilège absorbe tous les sorts ennemis pour les convertir en points de magie immédiatement disponibles. Il protège également des effets, des sorts absorbés.

Chaque point d'Absorption transformera un point de magie divine ou deux points de magie de l'esprit ou de sorcellerie. L'Absorption agit sur la totalité du sort. Si le sort offensif possède un total de points de magie supérieur à ce qui peut être absorbé, il prendra effet normalement.

Les points de magie gagnés par ce moyen font partie intégrante de l'aura du magicien qui peut les utiliser comme il le désire. Cependant, à la fin du sort, tous les points de magie supérieurs au POU personnel disparaitront. Cette règle s'applique également si l'Absorption est Dissipée. Ce sort est incompatible avec Réflexion, Bouclier et Blocage Spirituel.

Adoration (Déité)

1 point

Rituel (Cérémonie), Non Cumulable, Réutilisable.

Commun.

Ce sort de Cérémonie permet à un prêtre de conduire un service d'Adoration à l'égard de la déité spécifiée. Si le service est conduit le Jour Sacré du Dieu sur un sol béni ou dans un temple, les prêtres auront droit à un jet en gain de POU. S'il est conduit un Jour Très Saint, tous les prêtres et initiés auront le droit d'effectuer un jet en gain de POU.

Appeler les Nuages

1 point

Portée Indéterminée, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Dieu des Tempêtes

Ce sort permet d'apporter ou de fabriquer suffisamment de nuages pour couvrir toute la zone du ciel que peut voir le magicien à partir du sol. Un tel rassemblement de nuages peut provoquer une averse.

Chaque point de sort augmentera la couverture nuageuse de 1 % comme décrit dans le chapitre intitulé Le Monde du Livre du Joueur. Référez-vous également à ce chapitre pour déterminer les effets d'une couverture nuageuse plus importante.

(Arme) de Vérité

1 point

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Dieu de la Guerre

Une fois ce sort jeté sur un type d'arme de mêlée spécifique, il double les dégâts normaux effectués par l'arme. Le modificateur aux dommages de l'utilisateur de l'arme n'est pas affecté. Le joueur devra jeter deux fois les dommages de l'arme et effectuer la somme des deux résultats.

Attaque Mentale

2 points

A Distance, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Lune

Ce sort détruit l'INT de sa victime si le magicien parvient à vaincre les points de magie de sa cible. L'effet dure un nombre de jours égal à la moitié du POU du magicien (arrondir au chiffre supérieur) et ne peut pas être Dissipé. Si le magicien obtient un succès spécial lorsqu'il affronte les points de magie de sa cible, celle-ci endure également 1D6 + 2 points de dégâts dans la tête.

Balayer les Nuages

1 point

Portée indéterminée, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Dieu du Soleil

Pendant toute la durée du sortilège, chaque point de sort réduira de 1 % la couverture nuageuse. Référez-vous au chapitre intitulé Le Monde dans le Livre du Joueur en ce qui concerne la couverture nuageuse et les conditions atmosphériques. Comparez également ce sort avec celui d'Appeler les Nuages. Seule la zone du ciel visible par le magicien peut être dégagée.

Bénir les Récoltes

1 point

A Distance, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de l'Agriculture

Au printemps, ce sort est jeté sur une zone équivalente à celle qu'un fermier peut labourer en une journée. Il garantira à l'automne suivant une récolte au minimum égale à celle d'une année moyenne.

Berserk

2 points

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Dieu de la Guerre

Ce sort plonge sa cible dans une véritable folie meurtrière. Cette rage de destruction balaye toute considération de survie et seules les loyautés les plus fortes demeureront. De plus, l'endurance et les compétences de combat de l'individu seront extraordinaires.

Le total des points de vie, ainsi que la quantité de points de vie par localisation du Berserker ne seront pas changés, mais il réussira tous ses jets de CON sauf sur un résultat de 96-00. Un berserker ne peut pas être mis en incapacité, en état de choc, tomber dans l'inconscience ou perdre ses facultés par la fatigue. Il souffrira néanmoins de tous les autres effets nuisibles entrainés par la perte de la totalité des points de vie dans une localisation, comme décrit au chapitre Système de Jeu du Livre du Joueur. Tous les poisons n'occasionneront que leur minimum de dégâts à un berserker. Celui-ci mourra s'il perd le total de ses points de vie.

Un berserker double son pourcentage d'attaque. Si celui-ci devient supérieur à 100 %, il pourra utiliser les règles particulières qui concernent ce point et qui sont décrites au chapitre Combat du Livre du Joueur.

Un berserker ne peut pas utiliser la magie et ne peut ni parer ni esquiver. Un aventurier affecté par ce sort peut tenter d'en Dissiper les effets avant que la durée normale de quinze minutes n'expire. Le maître de jeu pourra également décider que les circonstances particulièrement exténuantes tirent le berserker de sa rage meurtrière avant la fin de ce délai. Si le maître de jeu le permet, le joueur pourra effectuer un jet sous 1 x INT afin de faire revenir son personnage à la normale.

A la fin du sort, le berserker sera épuisé. Son total de point de fatigue sera égal à -100, quelque soit son maximum normal. Si le sort de Berserk est jeté sur une personne qui subit les effets du sort Fanatisme, ce dernier disparaitra. Les deux sortilèges ne combinent pas leurs effets.

Blocage Spirituel

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Commun

Chaque point de ce sort rajoute 10 points à la valeur défensive des points de magie de sa cible en combat spirituel. Il ne change pas les chances en attaque de la cible. Si les points de magie de l'esprit attaquant tombent en dessous de la valeur du Blocage Spirituel, il ne pourra plus combattre l'individu protégé. Ce sort est incompatible avec Absorption, Reflexion et Bouclier.

Bouclier

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Déité Dirigeante, Dieu de la Guerre.

Ce sort protège des dégâts. Chaque point de Bouclier confère 2 points d'armure magique et 2 points de Contre Magie (équivalant au sort de magie de l'esprit). Les effets de ce sort sont cumulatifs avec Protection ou Contre Magie.

Pour passer ce sortilège, un sort de magie spirituelle ou de sorcellerie devra être supérieur d'un point au minimum à la défense procurée par le Bouclier. Ce sort ne se Dissipe pas s'il est vaincu. Il reste en place pendant quinze minutes jusqu'à ce qu'il soit Dissipé, Neutralisé ou Dispersé.

Bouclier est incompatible avec Absorption, Reflexion et Blocage Spirituel. Si ce sort est lancé sur une cible déjà protégée par Contre Magie, ce dernier sera Dissipé si possible avant le Bouclier.

La Saga de Cormac

Lors d'un combat, la Prêtresse de Cormac lance un Bouclier 2. Prudent, Cormac renforce ses défenses magiques à l'aide d'un Contre Magie 3. De ce fait, son total en Contre Magie est égal à 7.

L'un de ses ennemis lance un Disruption renforcé de 9 points de magie. Les défenses magiques de Cormac sont surpassées et notre héros endure 1 point de dégât du fait du sort. Le Contre Magie disparait puisqu'il a été vaincu, mais le Bouclier reste en place.

Briser l'Esprit

3 points

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable

Dieu de la Guerre, Dieu du Monde Inférieur

Ce sort brise le lien qui existe entre le corps et l'esprit de sa victime. Le jeter de sort doit opposer ses points de magie à ceux de sa cible sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, celle-ci meurt instantanément. En cas d'échec, 1D6 points de dégâts sont directement infligés à la CON de la victime avec des effets similaires à ceux d'un poison.

Commander (Espèces)

2 points

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Terre, Dieu Chasseur, Déesse de la Lune, Déesse de la Nuit, Dieu de la Mer, Dieu du Soleil, Dieu du Monde Inférieur.

Une fois en action, ce sort permet au magicien de contrôler les actes et la volonté d'une créature non intelligente (INT fixe). Le magicien doit être capable de voir (ou de sentir distinctement) l'entité afin de pouvoir lancer son sort. Il devra vaincre les points de magie de l'être à l'aide des siens propres. En cas de réussite, le magicien sera en communication téléphatique avec la créature tant que celle-ci restera dans son champ de vision. Le magicien doit former une image mentale des actions qu'il désire voir accomplir par la créature. Commander une créature nécessite une concentration d'un round de mêlée de la part du magicien.

Créer un Fantôme

1 point

Sort de Rituel (Enchantement), Non Cumulable, Utilisation Unique.

Dieu du Monde Inférieur.

Le rituel de création d'un fantôme doit être accompli sur le cadavre d'une personne récemment tuée. Il arrache l'âme d'une personne au chemin qu'elle devrait normalement suivre après sa mort. Elle apparaitra à l'emplacement où se trouve son ancien corps et attaquera le magicien en combat spirituel. Si les points de magie de l'esprit sont descendus à 0, il sera transformé en fantôme et lié à cet emplacement.

Dispersion de la Magie

1 point

A Distance, Instantané, Cumulable, Réutilisable.

Commun

Lancé sur une cible, ce sort en élimine toute magie. Chaque point de Dispersion de la Magie utilisé éliminera deux points de magie de l'esprit ou de sorcellerie, ou un point de magie divine. Seule la composante Intensité d'un sort de sorcellerie à besoin d'être vaincue.

Si ce sort est lancé d'une façon générale sans spécifier l'effet ou la cible, il détruira en priorité les sorts défensifs, en commençant par le plus puissant de tous ceux qu'il peut affecter. On peut également l'utiliser contre un sort spécifique si le magicien parvient à en deviner la nature.

Divination

1 point

Sort de Rituel (Cérémonie), Cumulable, Réutilisable.

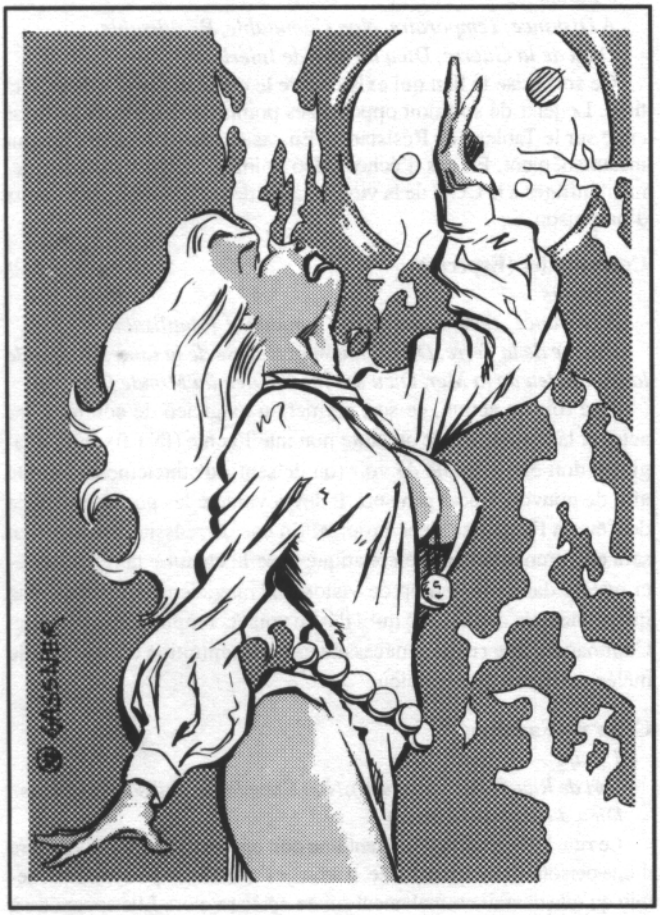
Commun.

Ce sort de rituel de cérémonie doit être utilisé dans un temple de la déité du magicien, ou dans une zone bénie par un sort de Sanctification. L'endroit ne devra pas être perturbé pendant toute la durée du sort de Divination.

Ce sort permet de communiquer avec sa divinité. Pour chaque point de sort lancé au cours de la cérémonie, le communiant aura le

droit de poser une question simple et recevra une réponse composée de 7 mots maximum ou une vision brève. Cette procédure nécessite une heure par point de Divination utilisé. De son côté, le maître de jeu devra jeter 1D100 dès qu'un joueur demandera une réponse à une divination. Si le résultat obtenu est supérieur à 5 x POU du personnage, la réponse ou le rêve seront mal interprétés. Le maître de jeu devra alors égarer l'aventurier.

Au début de ce chapitre, vous trouverez un long exposé sur les possibilités et les limitations de la Divination. Le maître de jeu devra le lire avant de répondre aux Divinations ou aux Interventions Divines.



Eclair

1 point

A Distance, Instantané, Cumulable, Réutilisable.

Dieu des Tempêtes.

Un éclair d'énergie fracassante jaillit de la main ou d'un objet brandi par le magicien (lance, Bâton etc...) pour foudroyer la cible. Chaque point d'éclair utilisé occasionnera 1D6 points de dégât dans une seule localisation. Le magicien devra vaincre les points de magie de sa victime. Une armure n'est d'aucune utilité contre ce type de dommage. Toutefois, les sorts qui protègent des attaques physiques seront toujours efficaces. La décharge est particulièrement lumineuse et mettra le feu à tous les matériaux inflammables et secs.

Enchantement d'Armure

1 point

Rituel (Enchantement), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement de Vie

1 point

Rituel (Enchantement), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement de Lien

1 point

Rituel (Enchantement), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement d'une Matrice de Points de Magie

1 point

Rituel (Enchantement), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement d'une Matrice de Sorts

1 point

Rituel (Enchantement), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Enseigner un Sort

1 point

Sort de Rituel (Invocation), Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Grâce à l'utilisation de ce rituel, le prêtre ou l'initié peut invoquer un esprit de sort du culte par lequel il pourra apprendre un sortilège spirituel. Le rituel doit être effectué dans un temple ou en tout autre lieu sacré. L'élève devra être présent pendant toute la durée de la cérémonie. Hormis, la nécessité de ce rituel particulier, la procédure d'apprentissage du sort à partir de l'esprit du culte est exactement la même que celle décrite dans le paragraphe Apprentissage des Sorts au chapitre Magie de l'Esprit.

Excommunication

1 point

Rituel (Cérémonie), Modulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort peut briser le lien mystique qu'un initié a établi avec un dieu. L'excommunié perdra immédiatemment et irrévocablement tous les sorts de magie divine qu'il a gagnés auprès du culte. L'Excommunication doit être effectuée par un prêtre et nécessite une heure pour être accomplie.

Extension

1 point

Pas de Portée, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort augmente la durée de n'importe quel sort temporaire de magie divine de quinze minutes. Le sort d'Extension et celui qui doit être étendu doivent être lancés par la même personne au cours du même round de mêlée. On considérera que les deux sorts ont été lancés ensemble. Ce sort et les sorts d'Illusion sont les seules exceptions à la règle qui veut qu'un seul sort de magie divine puisse être lancé dans un round de mêlée.

Le premier point rallonge le sort à trente minutes, chaque point supplémentaire doublera l'Extension : une Extension 2 rallongera la durée d'un sort à 60 minutes etc... Les sorts réutilisables qui ont été étendus ne pourront pas être regagnés à un temple tant que le sort ne sera pas arrivé à terme.

Flotter

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Dieu de la Mer

Chaque point de ce sort soulèvera cent kilos jusqu'à la surface de l'eau. Les objets plus lourds ne flotteront pas mais ils sombreront moins vite. Les objets plus légers émergeront de l'eau jusqu'à mi-hauteur et danseront à la surface.

Folie

1 point

A Distance, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Lune

Si le lanceur du sort vainc les points de magie de sa victime, celle-ci souffrira des effets décrits sur le Tableau ci-dessous. La sévérité des dommages dépendra de la qualité de l'attaque du magicien. Une fois ce sort lancé, ses effets ne peuvent pas être Dissipés.

Tableau des Effets de la Folie

Niveau de Réussite	*Effets*
Critique	Perte d'1D4 points d'INT de façon permanente. Effectuez un nouveau jet pour un résultat plus précis qui durera 30 - POU jours.
Spécial	Paranoïa. La victime attaque la personne la plus proche comme si elle se trouvait sous l'effet d'un sort de Fanatisme (voir sort de magie de l'esprit Fanatisme)pendant 30 - POU minutes.
Réussite	Catatonie. La victime s'évanouit pendant 30 - POU minutes et ne peut pas être réveillée.
Echec	Aucun effet sur les créatures à l'INT normale ; les créatures à l'INT restreinte seront frappée de Confusion pendant 30 - POU minutes.
Echec Absolu	Aucun effet.

Foudre

3 points

A Distance, Instantané, Cumulable, Réutilisable.

Dieu des Tempêtes

Ce sort permet d'attirer des nuages, une boule d'énergie divine qui frappera la victime sans avoir besoin de vaincre ses points de magie. Le ciel doit être couvert à 51 % au minimum (voir le paragraphe Temps du chapitre intitulé le Monde dans le Livre du Joueur). Chaque point de sort supplémentaire permettra de foudroyer une cible de plus.

Ce sort occasionne 3D6 points de dégâts directement aux points de vie. Les armures et les sorts protégeant des dommages physiques ne seront pas efficaces contre ce sort. Toutefois, Contre Magie fonctionnera.

Guérison Blessure

1 point

Toucher, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort répare les dommages effectués aux points de vie d'une créature vivante. Il fonctionnera sur n'importe quelle entité vivante, du moment qu'elle possède des points de vie. Ce sort est donc très utile pour les personnes, les animaux, les plantes, les armes intelligentes ou certaines créatures du monde invisible.

Le sort convertit les points de magie en points de vie. Le magicien dépensera donc simultanément un nombre de points de magie égal aux points de vie à guérir. Ce sort soigne les dommages de la localisation touchée ainsi que le total des points de vie.

Guérison Totale

3 points

Toucher, Instantané, Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Terre.

Ce sort guérit la totalité des dommages effectués à un organisme sans considération de la localisation. Le joueur efface tout simplement les dommages endurés au total de point de vie de son personnage et dans chacune de ses localisations. La Guérison Totale ne permet pas de régénérer ou de guérir un membre mutilé.

Illusions :

Une fois qu'une illusion a été magiquement créée, elle devient une part de la réalité même si elle est temporaire. On est obligé de croire à une Illusion. S'il s'agit d'une Illusion Tactile, elle pourra effectuer des dommages et être endommagée. Les six sorts ci-dessous peuvent être combinés de n'importe quelle façon par le magicien afin de créer des Illusions simples ou complexes. L'usage d'une Illusion est placée sous le contôle du maître de jeu. Il existe de nombreux types de sorts d'Illusion mais il s'agit généralement de combinaisons très complexes des sorts suivants. Si une Illusion est lancée sur un objet déjà en mouvement, l'Illusion bougera avec cet objet. Une Illusion Auditive lancée sur une cible bruyante, couvrira le bruit. Ceci est également vrai pour tout ce qui concerne le toucher, l'odorat, la vue etc... Le tableau suivant vous donnera quelques exemples de sorts d'Illusion affectant les sens.

Intensité	Odeur	Goût	Son
1	Rose	Eau	Murmure
2	Fumée	Banane	Conversation
3	Parfum	Citron	Cri
4	Amoniaque	Whisky	Mitraillette

Avec le sort d'Extension, le sort d'Illusion est la seule exception à la règle voulant qu'un seul sort de magie divine puisse être lancé au cours d'un round de mêlée.

Illusion Auditive

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

La nature, la durée et le but du son créé doivent être décrits au lancement du sort. Le maître de jeu devra surtout tenir compte de l'objectif du joueur plutôt que de se baser sur des bruits bien spécifiques. Si le personnage désire changer le son, il devra lancer un nouveau sort.

Illusion Gustative

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

Cette Illusion crée un goût simple couvrant un objet d'un point de TAI. Le goût créé devra être familier au magicien. La victime réagira toujours selon son expérience personnelle. Si la cible de l'Illusion ne peut pas goûter une chose, le sort n'a aucun effet.

Illusion de Mouvement

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réustilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

Ce sort permet, dans la limite de sa portée, d'animer des Illusions et de les faire se déplacer selon la volonté du magicien. Chaque point de sort supplémentaire permettra à l'Illusion de se déplacer à une vitesse de 3 mètres supplémentaires par round de mêlée. Le magicien a une chance de manipuler l'Illusion égale à 3 x DEX.

Illusion Olfactive

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

Ce sort reproduit une senteur simple connue du magicien. Etant donné que la perception des odeurs est la même pour toutes les espèces, ce sort peut tromper d'autres créatures. Trois points de sort ou plus, obligeront un aventurier qui hume l'odeur a effectuer un jet de résistance opposant sa CON à la FOR de l'odeur. En cas d'échec, l'aventurier est pris de nausées violentes et ne pourra rien faire tant qu'il n'aura pas réussi un jet au cours des rounds de mêlée suivants.

Illusion Tactile

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

Ce sort ajoutera un point de TAI, (six kilos par point) à la matière solide d'une Illusion. En cas de combat, un point de TAI équivaut à un point de vie.

Une Illusion Tactile peut effectuer des dommages. Un point de sort effectue 1D3 points de dégâts. Deux points effectuent 1D6 points de dégâts et quatre 2D6. Chaque tranche de deux points supplémentaires occasionnera 1D6 points de dommages en sus.

Pour qu'une Illusion Tactile puisse effectuer des dégâts à sa cible, celle-ci devra se trouver au contact de l'Illusion (marcher dans un feu illusoire). Dans tous les autres cas l'Illusion de Mouvement devra être combinée avec l'Illusion Tactile afin que le magicien puisse en avoir le contrôle.

Illusion Visuelle

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur, Déesse de la Lune

Ce sort crée une Illusion qui agit sur les organes photosensibles. Chaque point de sort couvrira un volume d'une TAI de 3. Un sort de 1 point suffira à couvrir un petit enfant. Par contre, si un seul point a été utilisé pour créer l'Illusion qu'un adulte porte une armure de plaques, seule une partie de la personne apparaitra couverte de l'armure.

Invocation (Espèces)

2 points

Rituel (Invocation), Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Référez-vous au dernier chapitre de ce livre, Magie Rituelle, pour connaître les effets de ce sort.

Lance du Soleil

3 points

A Distance, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Dieu du Soleil

Ce sort ne fonctionne qu'en plein soleil. Lorsqu'il est lancé, un jet de feu solaire détruit la cible désignée par le magicien. Celle-ci doit être visible. Il n'y a pas besoin de vaincre ses points de magie et un cylindre d'un mètre de diamètre engloutira la victime.

Tout être vivant se trouvant à l'intérieur du cercle endurera 4D6 points de dégâts à son total de points de vie. Seule l'armure la plus fine de la victime la protègera. Les sorts sont totalement inefficaces.

Lien Mental

1 point

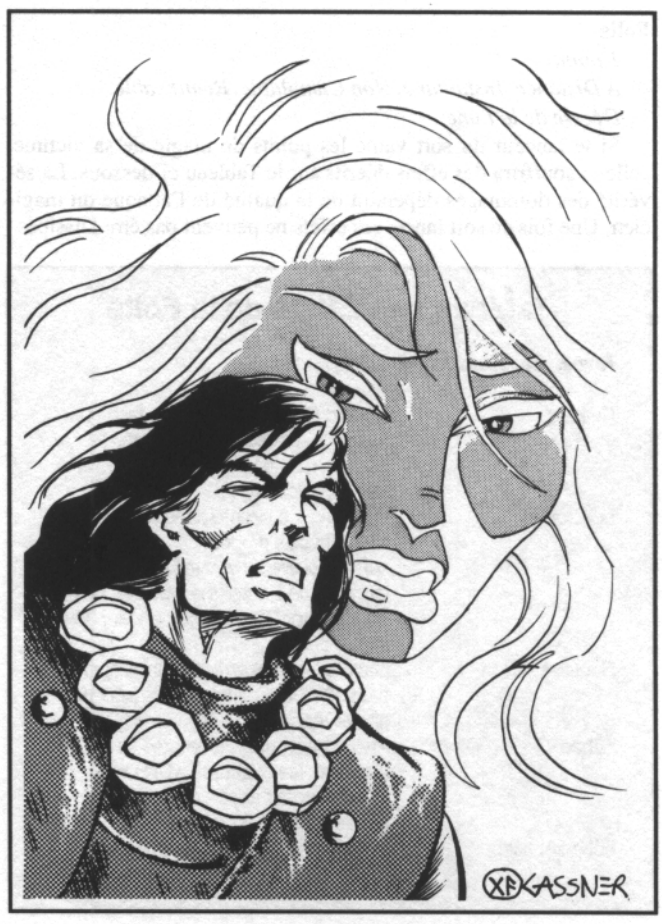
A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Commun

Chaque point de ce sort permet à deux individus de communiquer mentalement. Il doit être lancé sur les deux personnes à la fois. Il permet la transmission des pensées conscientes, des points de magie et des sorts. Un Lien Mental peut être cumulé de façon à ce que plusieurs individus soient liés par paire et de façon indépendante. On peut également l'utiliser pour qu'une seule personne soit liée à d'autres individus indépendants. Un point de Lien Mental liera deux personnages. Si A est lié à B et à C, B et C ne sont pas liés.

Toute personne participant à un Lien Mental peut utiliser les sorts et les points de magie des autres participants sans avoir besoin de leur consentement. Toutefois, on ne peut pas forcer une personne à être incluse dans un Lien Mental. De fait, ce sort peut mettre en danger les participants qui, individuellement, seraient peut être en sécurité. Les sorts affectant l'INT ou le moral (Attaque Mentale, Confusion, Démoralisation, Stupéfaction) n'ont besoin d'être lancés que sur un seul des participants au Lien Mental pour affecter toutes les autres personnes connectées.

Un seul jet de résistance devra être effectué pour tous les individus.



Exemple : un magicien lance un sort de 12 points d'attaque sur un individu possédant 14 points de magie. L'attaquant doit réussir un jet inférieur à 40 sur 1D100 pour que son sort puisse passer. Il obtient un 37, la cible est Démoralisée. Toutefois, son ami qui est en Lien Mental avec elle, possède 15 points de magie, il n'est pas Démoraliser puisque ses points de magie n'ont pas été vaincus. Si les participants à un Lien Mental partagent leur énergie magique et leurs pensées conscientes, ils gardent une identité séparée et retiennent leur INT et leur POU respectifs. Le Lien Mental ne révèle pas les pensées cachées, les impulsions inconscientes et ne permet pas de connaître un sort de façon permanente. On ne peut pas s'en servir pour enseigner un sort. Les aventuriers qui font partie du Lien devront se défendre contre les sorts avec leurs propres points de magie. Toute personne peut quitter le Lien quand elle le désire. Le Lien Mental dure aussi longtemps que les participants se trouvent à l'intérieur de la portée du sort.

Peur

1 point

A Distance, Instantané, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de la Nuit

Ce sort provoque chez la victime un sentiment d'épouvante terrible qui la paralyse complètement. Le magicien doit vaincre les points

Tableau du Sort de Peur

Niveau de Réussite	*Effets*
Critique	La victime meurt de peur.
Spécial	La victime s'évanouit pendant20 - CON tours complets et doit réussir un jet sous 5 x CON ou mourir.
Réussite	La victime est Démoralisée pendant 20 - CON rounds de mêlée (voir la description du sort de magie spirituelle).
Echec	Les créatures à l'INT normale ne sont pas affectées. Les créatures à l'INT restreinte sont Démoralisées pendant 20 - CON rounds de mêlée.
Echec Absolu	Aucun effet.

de magie de sa victime. Ce sort est inefficace contre une personne inconsciente ou ne possédant aucune INT. La sévérité des dommages dépendra de la qualité de l'attaque du magicien. Une fois le sort lancé, les effets de Peur ne peuvent pas être Dissipés.

Réflexion

1 point

A Distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable.

Voleur

Ce sort réfléchit tous les sortilèges qui ne réussissent pas à vaincre les points de magie de la personne protégée. Au rang d'action suivant, le sort réfléchi attaquera son lanceur. Les points de magie du sort réfléchi seront égaux à ceux qu'il possédait à son lancement. Ils seront opposés aux points de magie de l'attaquant sur le Tableau de Résistance. Si le sort l'emporte, le magicien en subira les effets.

Ce sort réfléchit deux points de magie spirituelle, ou de sorcellerie ou un point de magie divine par point de Réflexion cumulé. Les effets de Réflexion ne fonctionneront pas si le sort attaquant est trop puissant.

Régénérer un Membre

2 points

Toucher, Durée Spéciale, Non Cumulable, Réutilisable.

Déesse de l'Agriculture

Ce sort régénère un membre amputé ou mutilé. Le maître de jeu devra jeter 1D100 dès qu'un membre est perdu. Le résultat déterminera la longueur de membre à régénérer. La partie endommagée se régénèrera à la vitesse de 10 % par semaine de jeu si le sort est appliqué dans les dix minutes qui suivent la perte du membre. Si tel n'est pas le cas, la vitesse de régénération sera de 10 % par mois de jeu. Ce sort ne guérit pas les dégâts. La partie régénérée devra être soignée naturellement ou magiquement.

Respirer Air/Eau

2 points

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Dieu de la Mer

Ce sort peut être lancé sur des créatures respirant de l'Air ou sous l'Eau. Pendant toute la durée du sort l'individu sera capable de respirer exactement comme s'il se trouvait dans son élément alors qu'il sera dans l'autre

Restaurer la Santé (Caractéristique)

1 point

Toucher, Instantané, Cumulable, Utilisation Unique.

Déesse de la Terre

Ce sort restaure les points de caractéristique perdus à la suite d' une maladie ou d'un sort. Il n'est pas capable de guérir une maladie.

Chaque point en Restaurer la Santé restitue un point à la caractéristique spécifiée. L'utilisation de ce sort peut restaurer les points de caractéristique jusqu' à concurrence de leur valeur originelle, c'est à dire celles déterminées lors de la création du personnage.

Il existe un sort spécifique en Restaurer la Santé pour la FOR, la CON, la TAI, l'INT, la DEX, l'APP. Il n'existe aucun sort pour le POU ou les attributs.

Résurrection

3 points

Sort de Rituel (Cérémonie), Non Cumulable, Utilisation Unique.

Dieu du Soleil, Dieu du Monde Inférieur

Ce sort de rituel de Cérémonie permet à un aventurier d'être ramené à la vie. Avant tout, le corps doit être guéri jusqu'à un niveau positif de trois points de vie. Si l'individu est mort de maladie, celle-ci devra être éliminée ou la Résurrection sera inutile.

Ce sort permet d'invoquer l'esprit du mort auprès de son ancienne enveloppe. Le jeteur de sort devra alors entrer en combat spirituel avec le défunt. Si l'initié ou le prêtre parviennent à faire perdre des points de magie à l'esprit, il peut l'obliger à retourner dans son corps et l'individu reviendra à la vie. En cas d'échec, l'âme est perdue à tout jamais. L'aventurier perdra 1D3 points personnels de FOR, de CON, de DEX et d'APP par jour après le premier jour de décès. Ces pertes sont permanentes. Dès qu'une caractéristique est réduite à 0 ou moins, le personnage est définitivement perdu. De ce fait, une mort qui fait suite à une perte de points de caractéristique empêche toute Résurrection.

Sanctification

1 point

Sort de Rituel (Cérémonie), Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort bénit un volume équivalant à une sphère de 10 mètres de rayon. Lancé au niveau du sol, l'un des hémisphères englobera une partie de l'air et le second s'étendra sous terre. Une lumière éclatante marquera la limite du volume. Toute personne qui pénètre, ne serait ce qu'en partie à l'intérieur de la sphère, est considérée comme totalement introduite. La sphère sanctifiée n'est pas détectable par le toucher, la chaleur ou le Sens des Ténèbres des Trolls. Si des non-initiés, des sorts ou des esprits pénètrent à l'intérieur de la sphère, le magicien sera immédiatement averti de leur présence. Les cérémonies sont généralement accomplies dans une zone sanctifiée, c'est pourquoi elles sont principalement utilisées dans les temples. Des points supplémentaires en Sanctification augmenteront la zone protégée de moitié. Par exemple, un sort de 2 points protègera une zone de 15 mètres de rayon, un sort de 3 points une zone de 22,5 mètres de rayon et ainsi de suite.

Sauvegarde

1 point

Rituel (Enchantement), Réutilisable sous certaines conditions.

Commun

Ce rituel protège les personnes qui se trouvent à l'intérieur d'une zone. Il nécessite l'emploi de quatre bâtons d'une longueur de quinze centimètres, et qui serviront d'étais. Le matériau des bâtons importe peu et ils devront être espacés de façon à encadrer une surface maximum de 81 m2. Le sort sera effectif jusqu'à une hauteur de 3 mètres et une profondeur égale à la longueur du bâton sous terre.

Une fois les bâtons activés, ceux-ci se connectent de façon invisible afin de former une barrière qui ne peut être détectée que par des moyens magiques. La protection ainsi offerte se déclenchera lorsque des ennemis physiques ou spirituels du magicien traverseront la barrière. De même, un sort qui sera lancé au travers de la barrière déclenchera le mécanisme de protection. Pour commencer un bruit violent s'élèvera (hurlements, sifflets etc...), celui-ci pouvant être supprimé par le magicien.

Chaque point de Sauvegarde équivaut à un point de Contre Magie (voir la description de la Magie de l'Esprit) contre tous les sorts lancés au travers de la barrière. Elle apportera également deux points de Résistance Spirituelle (voir la description du sort de Sorcellerie) contre tous les esprits extérieurs et infligera 1D3 points de dégâts dans une localisation aléatoire de tout ennemi corporel qui traversera la barrière. Ces dégâts ne peuvent pas être absorbés par une armure. Par ailleurs, les points supplémentaires en Sauvegarde peuvent être utilisés pour augmenter la zone protégée. Un point supplémentaire couvrira une autre zone de 8 m2, deux points supplémentaires couvriront une autre zone de 162m2 et ainsi de suite.

Le sort de Sauvegarde restera en place jusqu'à ce que les bâtons soient retirés. Toute personne différente du magicien qui tentera de toucher l'un des bâtons, endurera une décharge et sera affectée par le sort. Toutefois, après avoir souffert des effets du Sauvegarde, l'individu pourra retirer les bâtons. Si le magicien retire ces derniers, il regagnera l'utilisation de son sort grâce à une prière appropriée. Les bâtons n'ont pas besoin d'être visibles pour fonctionner.

Trait Mortel

1 point

A Distance, Temporaire, non cumulable, Réustilisable.

Dieu chasseur

Ce sort doit être lancé sur un missile. Une fois lancé, celui-ci touchera automatiquement quelque soit la couverture de la cible ou sa distance (bien sûr il ne faudra pas que celle ci excède la portée maximale de l'arme). Un jet de 96-00 sera toujours un échec. Le calcul d'un succès critique ou spécial, ou d'un échec absolu est toujours basé sur la propre compétence de l'aventurier avec l'arme. Un toucher réussi à l'aide de Trait Mortel ne permet pas d'effectuer une croix

d'expérience. Ce sort est compatible avec Daredart ou Flèche de Feu. Il peut être combiné avec Multi Missile mais seul le missile réel sera affecté.

Trouver Ennemi

1 point

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort avertit l'utilisateur d'un danger. Celui-ci sera psychiquement alerté de l'identité de toute personne qui envisage de lui faire du mal, que l'individu soit visible ou non. Le magicien peut également désigner une autre personne afin qu'elle puisse bénéficier de la protection du sort. Dans ce cas, le magicien et sa cible sauront psychiquement qui sont les ennemis de la personne protégée.

Les effets du sort seront bloqués par un mètre de substance solide située entre le magicien et un ennemi potentiel.

Trouver (Substance)

1 point

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort informe le magicien de la présence de la substance recherchée. Seul le magicien pourra discerner la légère lueur émanant de la substance. Ce sort permettra de détecter des objets cachés à moins qu'ils ne se trouvent sous un mètre de pierre, de métal ou de terre. Le magicien sera averti de la présence de l'objet pendant toute la durée du sort.

Vision de l'Ame

1 point

A Distance, Temporaire, Non Cumulable, Réutilisable.

Commun

Ce sort permet de connaître le POU et les points de magie actuels d'objets ou créatures, y compris ceux qui ont été alloués à des sorts actifs (tels les sorts défensifs).

Il permet également de déterminer si une personne est un initié et si celui-ci est actif ou non. Ce sort ne révèlera pas si un individu est un prêtre.



Sorcellerie

La Sorcellerie ne peut pas être maîtrisée facilement par un aventurier. En effet, chaque compétence doit être développée séparément et les sorts efficaces nécessitent fréquemment l'usage de nombreux points de magie.

Pour les sorciers, l'univers est une chose impersonnelle. Cependant, ils pensent que ses lois immuables peuvent être exploitées. La sorcellerie est le type d'approche de la magie le plus flexible et ses sorts sont potentiellement les plus puissants. Les sorciers peuvent altérer les caractéristiques de base de leurs sorts. Ils peuvent apprendre à invoquer de nombreuses créatures qui accompliront leurs volontés et dont ils pourront se servir comme de leur familier. Ils sont également capables d'augmenter la portée, la durée et la puissance de leurs sorts à l'aide d'un jet de compétence et la dépense d'une quantité considérable de points de magie. Les cultures barbares, nomades et primitives ne comptent pas de sorciers parmi leurs rangs. Seule la Civilisation permet d'accéder aux écrits et informations nécessaires à l'apprentissage de cet art. Quelques sorciers choisissent à l'occasion de vivre parmi les barbares, les nomades ou les primitifs.

Apprentissage de la Sorcellerie

Tout individu désireux d'apprendre la sorcellerie doit convaincre quelqu'un de lui enseigner ses compétences et ses sorts. Il devra également remplir les conditions nécessaires à l'apprentissage.

Pour apprendre les sorts de sorcellerie et la compétence Intensité, le candidat doit devenir étudiant. Dans les régions où la sorcellerie est couramment pratiquée, chaque habitant est, ou a été l'étudiant d'un sorcier local. En acceptant des étudiants, le sorcier possède ainsi une vaste quantité d'aides et d'assistants qui reçoivent en contre partie un entraînement régulier dans les sorts et les compétences.

Un étudiant visiblement promis à un grand avenir, peut être invité à approfondir sa connaissance de la sorcellerie et à devenir un apprenti. S'il est suffisamment efficace et parvient à créer un familier, il sera alors un adepte : le sorcier accompli.

Un adepte maîtrisant parfaitement ses sorts et ses compétences peut se proclamer Mage, une position enviée et dangereuse.

De nombreux étudiants et apprentis ne briguent pas ce poste et ne veulent ou ne peuvent pas continuer leurs études en sorcellerie. Si l'apprenti ou l'étudiant a payé à ce qu'il doit à son maître, il peut généralement partir sans crainte de récriminations.

Si l'étudiant ou l'apprenti a lésé, insulté ou volé son maître il s'en est fait un ennemi dangereux. Au mieux, le sorcier enverra son familier importuner le malveillant aux moments les plus inopportuns, au pire le maître sorcier déchaînera un sort puissant ou une malédiction sur la tête du violateur.

Etudiants

Les étudiants apprennent des sorts individuels, le rituel de Cérémonie et la compétence de sorcellerie Intensité. Généralement, un étudiant ne se rend auprès d'un sorcier que pour apprendre des sorts. Il n'aura pas l'intention de se dévouer corps et âme à la sorcellerie et préfèrera utiliser les sorts dans sa vie de tous les jours. S'il ne passe pas tout son temps auprès du sorcier (en essayant d'être accepté comme apprenti), l'étudiant pourra poursuivre d'autres occupations entre l'apprentissage de sorts. Hormis le travail qu'il devra fournir au sorcier en échange du privilège d'apprendre ses sorts, ce dernier ne lui réclamera aucune autre rétribution.

Un aventurier dont les parents sont des sorciers peut choisir de continuer à étudier cet art tant qu'il possède un modificateur de magie positif. Ceci reste vrai, même s'il ne possède pas les qualifications reconnues pour être un sorcier, du fait de sa culture ou de sa naissance. Un aventurier qui possède un modificateur de magie négatif ne pourra pas devenir étudiant ou apprenti. S'il parvient à amener son modificateur de magie à un chiffre positif, il pourra alors étudier la sorcellerie.

Pour devenir étudiant, un étranger doit sympathiser avec un sorcier et lui demander de l'accueillir à ses côtés comme son élève. Cela nécessitera 2D6 + 2 semaines. Il devra posséder un modificateur de magie positif et être capable d'effectuer le don traditionnel minimum de 100 sous au sorcier. Il sera également obligé de jurer obéissance à son maître tant qu'il sera son élève. Enfin, le joueur devra réussir un jet de pourcentage sous le POU x 5 du candidat.

Le maître de jeu devra être consulté si l'aventurier recherche un maître valable. Les sorciers sont relativement communs dans les contrées civilisées (50 % de chance de trouver un maître par année), mais restent rares dans les cultures barbares, nomades ou primitives (10 % de chance par année).

La Saga de Cormac

Nikolos est né et a été élevé dans les environs de Bazatine. Son père était un petit marchand qui effectuait un commerce rémunérateur et sûr le long des côtes de la mer de Marmara. Même s'il était rarement à la maison, les retours saisonniers de son père étaient un véritable délice. Il rapportait toujours avec lui des cadeaux fantastiques destinés au jeune Nikolos et à ses frères plus âgés.

Nikolos devint l'un des amis de Nawa l'Ancien, le sorcier du village qui comptait le soir des histoires merveilleuses aux enfants. Nawa remarqua très rapidement Nikolos. Il possédait un esprit rapide, une forte aura et une dextérité appréciable. Le vieil homme fut heureux de découvrir que Nikolos portait un intérêt considérable à son

art. Il fut donc enchanté lorsqu'il appris que le père de Nikolos tolérait et acceptait les sorciers dans sa famille (en effet, les sorciers ont une très mauvaise réputation du fait de leurs actes jugés dangereux et irresponsables).

Des mois plus tard, l'enthousiasme de Nikolos ainsi que l'insistance dont il fit preuve auprès de son père convinrent ce dernier à parler au sorcier et à lui remettre le don traditionnel de cent sous. Le joueur de Nikolos obtint un 11 sur 1D100, ce qui est largement inférieur au POU x 5 de son personnage. Le père de Nikolos et Nawa l'Ancien conclurent donc un accord portant sur le devenir de Nikolos. Le sorcier commença à enseigner à son nouvel étudiant les fondements de la sorcellerie.

Devoirs et Restrictions

Un sorcier peut prendre sept étudiants à la fois. Ceux-ci accomplissent les tâches ménagères du sorcier et lui paient une petite somme en échange des leçons qu'ils reçoivent. Les étudiants prometteurs peuvent assister le maître dans des tâches plus importantes et celui-ci peut finalement leur demander de devenir apprentis.

Bénéfices

L'étudiant apprend certaines compétences classiques, les sorts de sorcellerie courants et la compétence Intensité.

Si l'étudiant vit dans une région où la sorcellerie prédomine, il recevra automatiquement 1D3 - 1 sorts de sorcellerie à l'âge de 15 ans. Pour chaque fraction de 5 années de service, il recevra un sort de sorcellerie supplémentaire gratuit. Bien évidemment, un étudiant peut payer son maître pour recevoir un entraînement plus approfondi. La chance de départ d'un étudiant dans le lancement d'un sort est égale à un jet de 1D6 augmenté de son modificateur de magie.

De plus, chaque étudiant pourra augmenter de 1 % ses compétences en Intensité, Cérémonie ou Connaissance du Monde (au choix du joueur). Il pourra également rajouter 1 % en Enchantement ou en Invocation et 2 % à dépenser dans n'importe lequel de ses sorts.

Apprenti

En devenant apprenti, un étudiant décide de se dévouer entièrement à l'étude de la sorcellerie et à la compréhension du monde nécessaire au lancement de sorts complexes. En tant qu'étudiant il a commencé à apprendre à manipuler l'Intensité de ses sorts. A présent il va pouvoir commencer à travailler les compétences de Portée, Durée et Multi Sorts. Un apprenti est l'assistant formel du sorcier. En échange de services réguliers, le sorcier lui revèlera les secrets de base du monde et la manipulation des sorts.

Un candidat doit satisfaire aux conditions suivantes pour devenir apprenti : il devra avoir été étudiant depuis au moins une année, posséder un modificateur de catégorie en magie supérieur à 10 % et maîtriser les compétences Lire sa Propre Langue Connaissance du Monde et Intensité à 25 % ou plus. Le joueur devra alors réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x 3 de son aventurier. En cas de réussite, le personnage devra immédiatement se débarrasser de tous les sorts de magie divine qu'il possède. Il sacrifiera ensuite au cours du rituel de Lien d'un Apprenti un point de son POU personnel au familier du sorcier ou au sorcier lui-même.

Si le candidat remplit ces conditions il est accepté comme apprenti par le sorcier. Un étudiant compétent pourra briguer le poste d'apprenti une fois par an.

Devoirs et Restrictions

Chaque apprenti doit passer 90 % de son temps à étudier, à remplir ses devoirs et à développer ses compétences en sorcellerie. Il devra donc effectuer de nombreux voyages dans le monde afin de mieux le connaître et trouver des occasions de pratiquer son art. Un maître de jeu peut construire de nombreuses aventures ayant pour thème l'accomplissement de missions par un ou plusieurs apprentis pour leur professeur. Dans une année de 52, semaines un apprenti passe donc 47 semaines au service du sorcier et a droit à 5 semaines de liberté.

Dès lors, l'apprenti sera limité à un maximum de 3 x DEX dans toutes ses compétences aux armes, en Manipulation, en Discrétion et en Agilité. Toutes les compétences déjà connues à un niveau supérieur à celui indiqué ci-dessus ne pourront plus progresser.

Le point de POU sacrifié au cours du rituel d'apprenti crée un lien spécial entre l'élève et son maître ou son familier. Ce lien est nécessaire à l'instruction des secrets les plus cachés de la sorcellerie. De ce fait, le maître ou le familier seront toujours capables de trouver l'apprenti ou de lui envoyer un message. Ce lien ne correspond pas à un Lien Mental. Ni le sorcier, ni le familier ne pourront lire la pensée de l'apprenti, utiliser ses points de magie ou ses sorts ou encore influencer ses actions.

La Saga de Cormac

Nikolos a finalement réussi à devenir un apprenti. A présent, il n'est plus capable de pratiquer ses compétences aux armes, en Manipulation, en Discrétion et en Agilité autant que par le passé. Sa DEX de 10 l'empêche de développer ses compétences au delà de 30 %.

Un sentiment étrange l'envahissait lorsqu'il caressait la vieille chèvre de Nawa et Nikolos s'était senti un peu troublé après le sacrifice qu'il lui avait fait. Il faut dire que la chèvre semblait lui faire des clins d'oeil.



Bénéfices

Un apprenti peut étudier les autres rituels et compétences de sorcellerie de façon plus approfondie qu'un étudiant. De plus, son maître lui enseignera après son acceptation 1D3 sorts de sorcellerie gratuits. Ceux-ci seront choisis par le maître de jeu. Les sorts les plus exotiques sont rarement enseignés gratuitement, même aux apprentis les plus appréciés. Véritables trésors, ils doivent être généralement découverts.

Chaque année qui suivra la date de sa nomination, l'apprenti gagnera un sort, 3 % dans n'importe quel rituel, 2 % dans sa compétence Intensité, 4 % dans n'importe quelle autre compétence de sorcellerie et 5 % dans ses compétences en lancement de sort. Le

joueur pourra placer ces pourcentages comme il le désire. Les autres pourcentages généralement gagnés par un apprenti sont indiqués dans la description de l'Apprenti au chapitre Créer un Aventurier du Livre du Joueur.

Adeptes

Un adepte a prouvé à son mentor qu'il est un sorcier compétent et qu'il comprend suffisamment le monde pour pouvoir quitter son maître et apprendre de son côté. Tous les adeptes ne choisissent pas de partir. Certains d'entre eux restent près de leur maître pendant des dizaines d'années. Toutefois, comme tous les bons professeurs le savent, une personne ne détient pas la science universelle. Pour véritablement maîtriser la sorcellerie, l'adepte devra parcourir le monde afin de mieux le connaître et rencontrer d'autres sorciers qui pourront lui servir de professeur.

Pour devenir un adepte, un apprenti doit remplir certaines conditions afin de convaincre son maître qu'il est prêt à progresser. Il devra avoir été apprenti pendant 7 ans, connaître un Rituel ou une Connaissance à 75 %, deux compétences en Sorcellerie à 75 % et deux sorts de Sorcellerie à 75 %. De plus, le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal au POU x2 de l'apprenti. Ce jet de POU simule la perception que le sorcier possède sur l'état de progression de son apprenti. Ce jet peut être effectué une fois par an dès que les sept années d'apprentissage se sont écoulées.

Dès que le jet de POU est réussi, le sorcier donnera à son apprenti plusieurs semaines d'instruction spéciale. C'est dans ce laps de temps que le sorcier lui révèlera les secrets de la création d'un familier. Un apprenti ne peut pas devenir un adepte tant qu'il n'a pas créé un familier.

Pour créer un familier, un apprenti doit transformer une créature incomplète en créature complète (voir le chapitre Créatures pour les définitions de ce terme. Grossièrement, une créature incomplète ne possède pas ou est limitée dans une ou plusieurs des septs caractéristiques normales). Plus la créature est incomplète, plus la dépense en points de caractéristique qui la transformera en créature complète est importante. Référez-vous au sort Créer un Familier (Caractéristique) décrit plus loin dans ce chapitre. Si le rituel est réussi, l'apprenti possède son familier et devient un adepte.

Devoirs et Restrictions

Les premières responsabilités d'un adepte le concernent personnellement. Il doit augmenter sa maîtrise des compétences et des sorts de sorcellerie. Il s'efforcera de découvrir des sources de connaissances différentes et de s'attacher la compagnie de nouveaux étudiants qui le déchargeront d'une partie de ses besognes.

Un adepte doit passer 75 % de son temps à étudier et à développer ses compétences, soit 39 semaines dans une année de 52 semaines. Le temps libre peut être passé en voyage, aventure, recherche, entraînement ou au service d'un autre sorcier afin d'apprendre de nouveaux sorts.

Le temps que l'adepte passe à ses occupations principales limite son efficacité dans toutes les compétences aux armes, en Manipulation, Discrétion ou Agilité à DEX x 4 %.

Le lien créé entre l'apprenti et le familier de son maître ou le sorcier lui-même existera toujours et l'ancien professeur de l'adepte pourra lui demander de l'aide après des décennies.

Bénéfices

L'adepte gagne surtout des avantages liés à la possession d'un familier. Il sera en télépathie continuelle avec celui-ci jusqu'à une distance de dix kilomètres. Il pourra également utiliser son INT pour stocker des sorts supplémentaires et ses points de magie pour renforcer ses propres sorts. De plus, il gagnera la connaissance du rituel de Lien d'Apprenti. L'INT d'un familier ne peut pas être utilisée pour manipuler des sorts de sorcellerie. Le POU ou les points de magie du familier ne pourront jamais servir à augmenter la résistance à la magie du sorcier. Toutefois, celui-ci pourra d'abord utiliser les points de magie du familier et préserver ainsi ses défenses magiques personnelles.

L'adepte sera libéré de la majorité des liens qu'il entretenait avec son ancien mentor s'il se sent prêt et s'il le choisit.

Le professeur encouragera l'adepte à voyager de par le monde et à en apprendre les lois.

Si l'adepte rencontre d'autres sorciers et qu'il désire devenir leur élève, il pourra leur proposer ses services pour une période égale au temps passé à l'étude ou à l'entraînement.

Il peut également accepter des étudiants et des apprentis de façon à se créer des ilôts d'amitié dans ce monde imperturbable. En effet, il n'est pas à l'abri du besoin et chaque allié pourrait alors s'avérer indispensable.

Mages

Peu de personnes sont capables de juger le niveau d'un mage. Lorsqu'un adepte se sent suffisamment puissant pour défendre cette position il s'octroie de lui-même le titre de mage. Un mage est un maître sorcier. Il est puissant, redoutable et connait des sorts mortels. Il ne reconnaitra comme son supérieur qu'un autre mage plus puissant encore. Sa seule responsabilité concerne ses étudiants et ses apprentis qui lui permettent d'avoir un niveau de vie élevé en échange du privilège de partager ses connaissances.

Un mage possède normalement 100 % dans toutes ses compétences de sorcellerie et ses sorts favoris.

Devoirs et Restrictions

La première responsabilité d'un mage est de transmettre son savoir à ses étudiants et à ses apprentis.

Un mage doit passer la moitié de son temps à maintenir son efficacité dans ses sorts et ses compétences de sorcellerie. Le reste du temps, il peut enseigner son art à ses étudiants et ses apprentis, travailler sa magie, approfondir ses compétences ou voyager et partir à l'aventure.

Du fait du temps qu'il passe à maintenir ses compétences de sorcellerie, un mage est limité à un maximum de DEX x 5 % dans toutes ses compétences aux armes, en Manipulation, Discrétion et Agilité.

Bénéfices

Un mage tire un revenu régulier de ses étudiants et apprentis. Il peut également apprendre tous les sorts qu'il peut trouver.

Utilisation de la Sorcellerie

La sorcellerie comporte trois aspects : les rituels, les sorts et les compétences.

La magie rituelle sera décrite de façon approfondie dans le dernier chapitre de ce livre. Vous trouverez ici le détail de tous les sorts et compétences de sorcellerie.

Concepts de Sorts

Un sorcier possède un pourcentage de chance de lancer son sort correctement. Ce pourcentage augmente avec l'expérience. Ses compétences en manipulation de sorts lui permettent d'altérer la portée, la durée, l'intensité et le nombre de sorts lancés. Son efficacité dans ses compétences ne peut être augmentée que par l'étude ou l'entraînement.

Limites aux Sorts : tous les sorts de sorcellerie coûtent un point de magie à leur lancement (à moins que le sort ne soit manipulé) et nécessitent un point d'INT pour être mémorisés. Sauf précision contraire, la portée de tous les sorts est de dix mètres et leur durée de dix minutes (50 round de mêlée).

Mémorisation des Sorts : un sorcier peut connaître n'importe quel sort du moment qu'il trouve un maître ou un livre qui lui permettront de les apprendre. Chaque sort mémorisé nécessitera l'emploi d'un point d'INT. Un sorcier ne peut jamais apprendre plus de

sorts qu'il ne possède d'INT. De plus, les sorciers ont également besoin d'INT pour utiliser leurs compétences en sorcellerie.

Apprentissage de Nouveaux Sorts : on peut apprendre de nouveaux sorts en suivant un entraînement auprès d'un autre sorcier ou en effectuant des recherches dans un ancien scroll ou livre qui contient le sort.

Apprendre un sort par l'intermédiaire d'un professeur nécessite 100 heures d'étude. L'étudiant pourra payer son maître par 200 heures de travail ou une quantité équivalente de sous ce qui représente à peu près trois semaines de salaire pour un étudiant. A la fin de la période d'étude le joueur devra effectuer un jet de pourcentage inférieur ou égal à l'INT x3 du personnage. Si le jet est réussi, le sorcier a appris le sort et possède un pourcentage de départ égal à 1D6 augmenté de son modificateur de catégorie en magie. En cas d'échec, l'aventurier n'a pas réussi à apprendre le sort et doit recommencer la procédure entière.

Apprendre un sort par l'étude nécessite 500 heures par sort et le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à l'INT x3 du personnage. Après avoir appris le sort, la compétence de base dans son lancement est égal à 1D6 augmenté du modificateur de magie de l'aventurier.

La Saga de Cormac

Nikolos a dépensé toutes ses économies soit 2 500 sous pour acheter deux fragments du Grimoire Malcontente. L'argent a été bien investi. Les pages contiennent deux sorts et une partie d'un troisième. Il s'agit de Peau de Vie, Vampiriser la Force et un bout de l'Enchantement Cercle d'Accueil.

Nikolos considère avec attention ces trois sorts. Tous les sorts de Vampirisme sont tentants mais son maître lui a toujours dit qu'un sorcier qui vampirise est mauvais. Nikolos préfère suivre cet enseignement et laisse de côté ce sort pour le moment. Peau de Vie est un sortilège d'une grande valeur. Le troisième sort est incomplet et donc complètement inutilisable. Peut être Nikolos trouvera-t-il la partie manquante dans un trésor futur.

Pour apprendre Peau de Vie, Nikolos doit étudier 500 heures, une recherche qui peut être étalée sur plusieurs mois. A la fin de ce laps de temps, le joueur de Nikolos effectue un jet de pourcentage. Il obtient un 21 ce qui est inférieur à l'INT x3 de Nikolos. Notre sorcier connait donc à présent un nouveau sort.

Augmentation des Compétences en Lancement de Sorts : un aventurier peut augmenter ses compétences dans le lancement de ses sorts en utilisant le rituel de Cérémonie ou en les développant par expérience. L'utilisation du rituel de Cérémonie augmente temporairement la compétence en lancement de sort du magicien. Elle est décrite au chapitre Magie Rituelle.

Concentration : un sorcier doit maintenir sa concentration lorsqu'il lance un sort. De ce fait, il est limité à un simple hochement de tête pour répondre à des questions simples et ne pourra pas se déplacer de plus d'un demi mètre par rang d'action. Il sera incapable d'esquiver ou de parer des attaques physiques. Si un sorcier endure des dommages alors qu'il lance un sortilège, son joueur devra effectuer un jet inférieur ou égal à l'INT x3 de son personnage pour que celui-ci puisse maintenir sa concentration. Si la concentration du sorcier est brisée, le lancement du sort est automatiquement avorté. Un sorcier perd sa concentration s'il tombe inconscient ou s'il se trouve en état de choc.

Avorter un Sort : un sorcier peut arrêter n'importe quand le lancement d'un sort. Il perdra le temps qu'il a passé à son lancement plus un point de magie. Une fois le sort lancé, un sort ne peut plus être avorté. Toutefois, un sort actif peut être arrêté si le sorcier brise délibérément sa concentration.

Renforcer un Sort : un sorcier peut renforcer un sort en dépensant des points de magie supplémentaires. Cette technique aidera le sort à surpasser d'éventuelles défenses magiques. Chaque point de magie supplémentaire ajouté à la puissance d'un sort augmente le temps nécessaire à son lancement d'un rang d'action. Un sort renforcé peut être avorté sans dépense de points de magie supplémentaire.

Sorts Incompatibles : certains sorts ne peuvent pas être lancés sur la même cible sans l'utilisation de la compétence Multi Sorts. Si un sort est jeté sur une cible se trouvant déjà sous l'influence d'un sort incompatible, seul le sortilège possédant le plus grand nombre de points de magie prendra effet. Si les deux sorts sont d'une valeur égale, seul le premier sort lancé restera en effet.

Combiner des Sorts : différents sorts lancés par un même sorcier ne peuvent pas être combinés sans la compétence Multi Sorts. Les sorts lancés par différents sorciers ne peuvent en aucun cas être combinés.

Compétences de Sorcellerie

Grâce aux compétences de sorcellerie, un sorcier peut altérer les caractéristiques de base d'un sort. Il peut manipuler la portée, la durée et l'intensité d'un seul sort ou encore, combiner les effets de plusieurs sorts différents afin que ceux-ci aient lieu au même instant et frappe la même cible. Les compétences en sorcellerie sont portées sur la feuille de personnage juste en dessous des rituels.

Pourcentage de Départ dans les Compétences de Sorcellerie : la période d'entraînement initial dans une compétence de sorcellerie est égale à une semaine (50 heures). Ce laps de temps écoulé, le joueur du sorcier devra effectuer un jet inférieur à INT x 3. S'il est réussi, l'aventurier gagnera 1D6 % plus son modificateur de catégorie en magie dans la compétence étudiée.

Augmentation des Pourcentages en Compétence de Sorcellerie : les compétences de sorcellerie peuvent être augmentées grâce à l'entraînement ou à l'étude. Consultez le chapitre Système de Jeu du Livre du Joueur.

Intensité

Tous les sorts de sorcellerie ont une intensité automatique de 1. Les sorciers peuvent augmenter l'intensité d'un sort grâce à cette compétence. Chaque point de magie rajouté au coût d'un sort en augmente la puissance de un. Il faudra au préalable réussir un jet sous la compétence. Un point de magie en Intensité rajouté à un sort en doublera généralement les effets. Deux points de magie tripleront l'intensité du sort. Référez-vous au paragraphe Description d'un Sort de ce chapitre.

Durée

La durée normale d'un sort de sorcellerie est de dix minutes. Cette compétence permet d'augmenter la durée des effets d'un sort. Chaque point de magie supplémentaire dépensé en utilisant cette compétence doublera la durée du sort. Le Tableau Durée/Coût ci-dessous résume les durées et les coûts en points de magie.

Tableau Durée/Coût

Durée en Minutes	*Coût en Points de Magie*	*INT Libre*
10	0	0
20	+1	1
40	+2	2
80 (1 heure +)	+3	3
160 (2 heures +)	+4	4
320 (4 heures +)	+5	5
640 (10 heures +)	+6	6
1 280 (21 heures +)	+7	7
2 560 (1 jour +)	+8	8
5 120 (3 jours +)	+9	9
10 240 (1 semaine +)	+10	10
20 480 (2 semaines +)	+11	11
40 960 (4 semaines +)	+12	12
81 920 (8 semaines +)	+13	13
163 840 (16 semaines +)	+14	14
327 680 (32 semaines +)	+15	15
655 360 (1 an +)	+16	16
1 310 720 (2 ans +)	+17	17
2 621 440 (5 ans +)	+18	18
5 242 880 (10 ans +)	+19	19
10 485 760 (20 ans +)	+20	20

Portée

Cette compétence manipule la portée d'un sort. La portée de base d'un sort de sorcellerie est de 10 mètres. Chaque point de magie supplémentaire ajouté au coût d'un sort double la portée. Ce point est résumé sur le Tableau Portée/Coût ci-dessous.

Tableau Portée/Coût

Portée	*Coût en points de Magie*	*INT Libre*
10 m	0	0
20 m	+1	1
40 m	+2	2
80 m	+3	3
160 m	+4	4
320 m	+5	5
640 m	+6	6
1,280 km	+7	7
2,560 km	+8	8
5,120 km	+9	9
10,240 km	+10	10
20,480 km	+11	11
40,960 km	+12	12
80,920 km	+13	13
163,840 km	+14	14
327,680 km	+15	15
655,360 km	+16	16
1 310,720 km	+17	17
2 621,440 km	+18	18
5 242,880 km	+19	19
10 485, 760 km	+20	20

Multi Sort

Cette compétence permet au sorcier de combiner les effets de plusieurs sorts afin que ceux-ci affectent la même cible au même rang d'action. Tout d'abord, déterminez les points de magie nécessaires à chaque sort combiné. Chacun des sorts peut être manipulé par une compétence en sorcellerie. Additionnez tous les points de magie nécessaires au lancement de tous les sorts. Ce résultat est le coût total en point de magie que le sorcier devra dépenser.

Procédure d'Utilisation

Le lancement d'un sort de sorcellerie nécessite des incantations et une certaine gestuelle. Pour qu'un sort puisse fonctionner, tous ces éléments doivent être présents. Si un sorcier perd une main ou sa langue, il devra réapprendre à lancer ses sorts. Ceux- ci, ainsi que toutes ses compétences en sorcellerie, tomberont au quart de leur pourcentage originel.

Au cours de la phase de déclaration d'intentions, le joueur du sorcier devra déclarer que son personnage lance un sort et désigner sa victime.

Détermination des Rangs d'Action

Le nombre de rangs d'action nécessaire au lancement d'un sort est égal au rang d'action de DEX du sorcier plus un rang d'action pour chaque point de magie investi dans le lancement du sort. Le sorcier est libre de choisir le rang d'action au cours duquel il commence à préparer son sort. Les rangs d'action nécessaires au lancement du sort seront décomptés à partir de cet instant.

Il faudra plus d'un round de mêlée pour lancer un sort qui nécessite plus de dix rangs d'action (en incluant les rangs d'action pour les points de magie dépensés, le rang d'action de DEX et les points de magie destinés à renforcer le sort). Un sort nécessitant 37 rangs d'action sera lancé trois rounds de mêlée et sept rangs d'action après le début de l'incantation (en considérant que le sorcier débute le lancement de son sort au rang d'action 1 du premier round de mêlée).

La Saga de Cormac

Alors qu'il est en voyage, Nikolos se réveille pour découvrir que la hutte dans laquelle il se repose est en feu. Malgré sa surprise, il se concentre en utilisant les techniques que Nawa l'Ancien lui a enseignées. Nikolos se rappelle de son nouveau sort Peau de Vie. L'état de la vieille propriétaire de la hutte est au moins aussi mauvais que celui de Nikolos. Le sorcier décide donc de lancer sur elle Peau de Vie avec une intensité de 4 assorti d'un sort de Résistance aux Dégâts d'intensité 4 afin qu'elle soit protégée des flammes. Le coût total des points de magie pour ces sorts est de 4 + 4 = 8. Ce chiffre est ajouté au rang d'action de DEX de Nikolos qui est de 3. Il aura donc besoin de 11 rangs d'action pour lancer ces sorts. S'il commence l'incantation au rang d'action 1 de round de mêlée, ces sorts ne prendront effet qu'au rang d'action 2 du round de mêlée suivant.



Détermination du Succès du Lancement d'un Sort

Au rang d'action qui verra l'achèvement de la procédure de lancement, le joueur du sorcier devra effectuer un jet de pourcentage sous la compétence en lancement du sort de son personnage. S'il est réussi, le sort prend effet. Le joueur du magicien devra barrer les points de magie utilisés dans le lancement du sort dès que celui-ci prendra effet. S'il s'agit d'un succès critique, le sort ne coûtera qu'un point de magie au personnage et prendra effet normalement.

Si le jet obtenu est supérieur à la chance du sorcier dans le lancement de son sort, le magicien perdra un point de magie et le sort sera inopérant. S'il s'agit d'un échec absolu, tous les points de magie utilisés lors du lancement du sort seront perdus (exactement comme si le jet était réussi), mais le sort ne prendra pas effet.

Utilisation des Compétences de Sorcellerie

Un sorcier peut utiliser une ou plusieurs de ses compétences de sorcellerie afin de manipuler un sort. Totalisez l'ensemble des points

de magie investis dans les compétences afin d'obtenir le résultat final. La chance de réussite du sorcier dans le lancement de son sort est égal au pourcentage le plus faible de toutes les compétences de sorcellerie et de tous les sorts auxquelles il a eut. recours.

La Saga de Cormac

Dans l' exemple de la hutte en flammes, Nikolos a utilisé sa compétence Intensité pour augmenter le potentiel de ses sorts et Multi Sort pour les lancer en une seule fois. Sa compétence en Intensité est de 39 % et il ne possède que 25 % en Multi Sort. Pour ses sorts, Nikolos possède 45 % en Résistance aux Dégâts et un maigre 20 % avec son nouveau sort Peau de Vie qu' il vient juste d' apprendre. Le joueur de Nikolos devra effectuer un jet sous le plus mauvais de ses pourcentages, soit 20 %. S' il est réussi, le sort est lancé et Nikolos pourra inscrire une croix d' expérience pour ses sorts Résistance aux Dégâts et Peau de Vie.

Limites aux Manipulations des Sorts

Le nombre de manipulations qu'un sorcier peut effectuer sur ses sorts dépend de son INT libre. Chaque augmentation de niveau en Intensité, Durée et/ou Portée nécessite un point d'INT libre. Un sorcier ne peut pas lancer de sort qui dépasse ses capacités en INT libre. Un sorcier peut oublier un sort (au rythme d'un sort par heure) pour gagner davantage d'INT libre.

Soustractions des Coûts en Points de Magie

Une fois le sort lancé, le joueur doit soustraire de sa feuille de personnage tous les points de magie utilisés. La perte est égale au coût total en points de magie du sort.

Sorts de Sorcellerie

Ce paragraphe décrit tous les sorts disponibles pour les sorciers. La plupart d'entre eux sont largement répandus et peuvent facilement être enseignés à un étudiant.

Quelques sorts exotiques, en particulier Créer un Basilic, Créer un Vampire et Immortalité ne sont connus que d'une poignée de mages très puissants. Le maître de jeu devra strictement contrôler leur disponibilité et ils ne devront être acquis qu'après des aventures extraordinaires qui impliquent de très grands risques.

Notes sur les Qualificatifs de Sorts

Un qualificatif entre parenthèses peut précéder ou suivre le nom d'un sort. Le personnage devra alors préciser quels substances, espèces, sens ou caractéristiques sont affectés par le sort. Ces qualificatifs permettent de gérer un grand nombre de sorts qui agissent de la même façon. Un qualificatif de caractéristique par exemple permettra de déterminer si le sort fonctionne sur la FOR, la CON, la TAI, l'INT, le POU, la DEX ou l'APP. A l'apprentissage du sort il faudra choisir une de ces caractéristiques. Créer un Familier (CON) est un sort différent de Créer un Familier (INT). Toutefois, les deux sorts fonctionnent de la même façon. Ils devront être appris et développés séparément par expérience. Un qualificatif d'espèces indique quel type d'animal est affecté par le sort. Un qualificatif de sens indique normalement lequel des cinq sens humains peut être touché. Toutefois, ce type de sort pourra affecter les sens spéciaux des nains ou des trolls, si l'aventurier trouve un maître susceptible de lui enseigner ces variantes. Les qualificatifs de substances indiquent quelle substance naturelle peut être affectée par le sort. Les tissus vivants etc... ne sont pas inclus dans cette catégorie. Les substances les plus courantes comprennent l'or, l'argent, le cuivre, l'améthyste, le fer, le charbon, l'étain, l'émeraude, le feu, l'eau, la terre, l'air, le bois, le cuir, la pierre, le coton, la brique, le bronze, les os desséchés, le verre, le quartz et l'obscurité.

Bien sûr de nombreuses autres substances existent et peuvent être ajoutées à cette liste si leur utilisation est acceptée par le maître de jeu.

Description des Sorts

Chacun des sorts détaillé ci-dessous suit la même présentation.

Nom du sort.
Portée, Type, Durée.
Description du Sort (y compris zone d'effet, nature du sort, combat de points de magie contre points de magie etc...)

Sorts de Sorcellerie

Sorts (qualificatif)

Animer (Substance)
Boomerang
Brillance
Cercle d'Accueil
Cercle de Protection
Créer un Basilic
Créer un Familier
Créer un Vampire
Développer (Caractéristiques, exceptés INT et POU)
Diminuer (Caractéristiques, exceptés INT et POU)
Dominer (Espèces)
Drainer
Enchantement d'Armure (rituel)
Enchantement de Vie (rituel)
Enchantement de Lien
Enchantement d'une Matrice de Points de Magie
Enchantement d'une Matrice de Sorts (rituel)
Entrave
Former (Substance)
Fusion
Hâte
Immortalité
Invocation (Créature)
Lier un Apprenti (rituel)
Métamorphose (Espèces) en (Espèces)
Neutralisation de la Magie
Paralysie
Peau de Vie
Projection (Sens)
Régénération
Renforcer les dégâts
Résistance aux Dégâts
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle
(Sens) Fantômatique
Sentir (Substance)
Stupéfaction
Suffocation
Télépathie
Téléportation
Traiter les Blessures
Vampirisme (Caractéristiques)
Venin
Vision Mystique
Vol

Animer (Substance)
A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort permet à un sorcier d'animer jusqu'à six kilos (TAI 1) de substance spécifiée par niveau d'intensité. La chose animée pourra se déplacer maladroitement avec une vitesse de déplacement de 1 mètre par round de mêlée. La chance du sorcier de lui faire accomplir correctement une action est de DEX x 3. Le sorcier pourra donc provoquer un éboulement, faire détaler un tabouret ou animer les flammes d'un feu de camp.

Le magicien obtiendra un meilleur contrôle de l'objet s'il combine ce sort avec Former. La chose animée possède les mêmes compétences que le sorcier en Sauter, Grimper ou aux armes.

Boomerang

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort affecte tous les sorts offensifs qui possèdent une quantité de points de magie inférieure ou égale à ceux de Boomerang. Si tel est le cas, le sort attaquant sera renvoyé à l'expéditeur, s'il ne parvient pas à vaincre les points de magie de la personne protégée par Boomerang. Le lanceur du sort devra alors essayer de vaincre ses propres points de magie (probablement diminués par le lancement du sort) avec un jet de résistance. De ce fait, les points de magie du lanceur sont utilisés à la fois en attaque et en défense. Si le magicien et sa cible sont tous deux protégés par Boomerang, le sort pourra aller et revenir plusieurs fois avant d'affecter le lanceur ou la cible.

Brillance

A Distance, Passif, Temporaire,

Ce sort doit être jeté sur un objet physique dont la surface est au moins égale à 1 cm2. L'objet peut être organique ou inorganique. Un point lumineux éclairera alors une zone d'1 mètre de rayon avec une intensité suffisante pour permettre la lecture. Chaque augmentation d'intensité accentuera la brillance du point lumineux et augmentera la zone éclairée d'1 mètre de rayon. Si ce sort est jeté sur les yeux d'une créature pour la neutraliser, le magicien devra alors vaincre les points de magie de cette dernière. Le sort de Brillance diminuera alors les compétences visuelles de la créature ainsi que son attaque et sa parade de 20 % quelque soit l'intensité du sort. Ces effets cesseront à la fin du sort.

Cercle d'Accueil

Rituel, (Enchantement),

En utilisant cet enchantement, le sorcier peut créer une zone dans laquelle il pourra se téléporter en utilisant le sort Téléportation. Chaque point de POU permanent investi dans le rituel créera un cercle d'1 mètre de diamètre. Cette surface sera suffisamment large pour être utilisée par une créature de taille humaine se tenant debout. Chaque point de POU supplémentaire augmentera la capacité du cercle d'une personne.

Cercle Protecteur

Toucher, Passif, Temporaire

Afin d'être efficace, ce sort doit être combiné à un Multi Sort avec Résistance aux Sorts, Résistance aux Dégâts ou Résistance Spirituelle. Une fois achevé, le cercle Protecteur englobera une zone égale au carré de l'Intensité du sort en mètres cube. Si le sort est jeté au sol, il ne pourra pas être déplacé. S'il est jeté sur une chaise à porteur, il se déplacera avec celle-ci etc..

S'il est combiné avec Résistance au Sorts, tous les sorts traversant le cercle devront vaincre l'intensité du sort ou être éliminés. Si le sort attaquant l'emporte, il affectera normalement sa cible. Toute personne se trouvant dans le cercle pourra lancer des sorts sans interférence.

S'il est combiné avec Résistance aux Dégâts, toutes les créatures physiques devront vaincre l'intensité du sort avec leur FOR pour pénéter et traverser le cercle. Tous les dommages effectués par des armes maniées à l'intérieur du cercle devront également vaincre l'intensité du sort de Résistance aux Dégâts ou leurs coups n'auront aucun effet. Les missiles traversant les limites du Cercle devront opposer leur maximum de dégâts possibles à l'intensité du sort de Résistance aux Dégâts. En cas de réussite, ils affecteront normalement leur cible.

S'il est combiné avec Résistance Spirituelle, tous les esprits désincarnés qui tenteront de traverser le cercle devront vaincre l'intensité du sort Résistance Spirituelle avec leurs points de magie pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur du cercle, ils pourront attaquer normalement.

Cercle Protecteur peut être combiné avec plus d'un sort de Résistance.

Créer un Basilic

Rituel (Enchantement)

Pour créer un Basilic, le sorcier doit posséder un crapaud ou une vipère ainsi qu'un oeuf couvé par un coq. Le rituel est accompli sur l'oeuf, puis le crapaud ou la vipère doivent couver l'oeuf pendant un mois par point de POU permanent sacrifié dans le rituel. Le sorcier peut utiliser Fusion ou Dominer Crapaud ou Dominer Serpent pour forcer cette union contre nature.

A l'éclosion du basilic, son regard mortel sera équivalant à un point de sort de magie divine par point de POU utilisé dans ce rituel. Le basilic n'éprouvera aucun sentiment affectif à l'égard de son créateur et un sort Dominer Basilic devra être immédiatement jeté sur le monstre à son éclosion. Les caractéristiques d'un nouveau basilic doivent être déterminées au hasard.

Ce sort est extrêment rare et ne pourra être introduit dans le jeu qu'avec l'accord du maître de jeu.

Créer un Familier (Caractéristique)

Rituel (Enchantement)

Il s'agit d'un ensemble de six sorts utilisés pour créer le familier d'un sorcier. Ces six sorts sont : Créer Familier FOR, Créer Familier CON, Créer Familier TAI, Créer Familier INT, Créer Familier POU et Créer Familier DEX. Il n'existe aucun sort en Créer Familier APP.

Ce rituel peut être accompli sur une créature incomplète ou un objet inanimé. Il ne peut pas être utilisé sur des créatures complètes. Le sorcier doit être capable de toucher l'animal ou l'objet d'une façon amicale pendant toute la durée du rituel. Ce rituel n'occasionne aucune douleur à la créature. Un sorcier peut créer autant de familiers qu'il le désire tant qu'il possède les points de caractéristique pour le faire.

Chaque sort Créer Familier (Caractéristique) transfère de façon permanente les points de caractéristique spécifiée du sorcier au familier. Si le sort est intensifié, la quantité de points de caractéristique transférée en une seule fois pourra être plus importante. En utilisant Multi Sort et les sortilèges Créer Familier appropriés, le sorcier pourra augmenter toutes les caractéristiques de l'objet du rituel en une seule fois. A la différence des autres enchantements, un sorcier ne pourra pas rajouter plus tard des caractéristiques supplémentaires à la créature puisque celle-ci sera complète.

Chaque point transféré fournit au familier le nombre de points indiqué sur le Tableau de Conversion des Familiers dans la caractéristique appropriée. Référez-vous à l'introduction du chapitre Créatures pour déterminer les conséquences qu'entraîne le gain d'une caractéristique par une créature incomplète.

Tableau de Conversion des Familiers

Par Points de Caractéristiques	*Gain du Familier*
FOR	2
CON	2
TAI	1-3 (comme désiré)
INT	1
POU	1

Si un seul point d'INT est ajouté à une créature dotée d'une INT restreinte, celle-ci deviendra immédiatement normale. Si un point de TAI est donné au familier, celui-ci gagnera de 1 à 3 points selon le désir du sorcier. Le sorcier devra indiquer ce montant au moment où il lancera le sort. Une fois la TAI ajoutée, elle ne pourra plus être changée.

Lorsque la créature est devenue complète grâce à cette procédure, elle devient le familier du sorcier. Celui-ci sait perpétuellement où se trouve son familier et à quelle distance.

Le familier rejoindra le sorcier si celui-ci lui en donne l'ordre mental.

Il pourra utiliser l'INT de son familier pour stocker des sorts et des points de magie à une distance maximum de 10 kilomètres. Au delà de cette distance, le sorcier ne pourra que rappeler sa créature. Le familier obéira aux ordres du sorcier dans les limites de ses possibilités. Il possède sa propre personnalité et peut être considéré comme un être pleinement intelligent. Il peut faire ce qu'il veut lorsqu'il n'agit pas sur les ordres de son créateur. Il est capable de lancer ses sorts et d'utiliser ses propres points de magie pour les alimenter. Un familier ne peut pas se servir des connaissances et des points de magie du sorcier. Certains maîtres de jeu pourront autori-

ser un joueur différent à interpréter le rôle du familier du sorcier.

Les sorts affectant les émotions comme Confusion ou Démoralisation pourront toucher le sorcier si le familier en subit les effets. Dans le cas où le familier a perdu la lutte points de magie contre points de magie, utilisez son résultat aux dés et comparez le aux points de magie du sorcier afin de déterminer si celui-ci a aussi été vaincu. L'inverse est également vrai. Si le sorcier est affecté par un sort émotionnel, le familier peut être également touché. Un sorcier peut libérer un familier de son service sur un simple mot. Le familier retiendra ses nouvelles caractéristiques tant que le sorcier vivra. Il devra toujours venir lorsque le sorcier l'appellera. Si un sorcier meurt, tous ses familiers, qu'ils soient libres ou non, comenceront à perdre leurs caractéristiques supplémentaires au rythme d'un point par semaine dans chaque caractéristique augmentée. Si le sorcier est ressucité, ses familiers sont à nouveau à ses ordres à moins qu'ils n'aient dégénéré au point de ne plus être à nouveau que des créatures incomplètes. Ils ne regagneront pas les caractéristiques perdues. Si un familier meurt, les points de caractéristique dépensés à sa création ne sont pas récupérés.

Les entités transformées en familiers sont incarnées de façon permanente. Elles sont liées au plan terrestre et toutes les restrictions qui les concernaient auparavant (comme rester lié à un lien spécifique) sont levées. Elles garderont toutefois leurs facultés normales. Par exemple, un familier goule pourra toujours utiliser son hurlement et sa morsure venimeuse. Un familier dryade ne pourra pas dissoudre son corps (puisqu'elle possède à présent une TAI, une CON et une FOR permanentes) mais elle mourra toujours si l'arbre auquel elle était liée est abattu. Elle restera également capable de contrôler des animaux natifs de son ancien domaine.

La Saga de Cormac

Lorsque Nikolos apprit pour la première fois les sorts de Créer un Familier il entrevit des miriades de possibilités. Il pouvait transformer n'importe quoi en familier : un animal, une chaise, une pierre ou même un spectre !

Toutefois, pour transformer une créature en familier, elle doit devenir une créature complète. Un spectre ne possède que les caractéristiques CON et INT. Il doit donc gagner au moins un point de FOR, de TAI, de POU et de DEX. Si le spectre gagne de la FOR, il sera capable de soulever des objets physiques ou tangibles. Il gagnera également de la fatigue et sera susceptible d'être affecté par les règles sur l'épuisement. S'il gagne également de la DEX, il pourra apprendre le maniement des armes et les compétences d'Agilité et de Manipulation. Etant donné que le spectre possède déjà une CON, ses points de vie risquent fort de diminuer avec l'ajout de la caracteristique TAI. Il ne pourra toujours pas être affecté par des armes magiques.

La TAI diminue les points de vie du spectre et lui confère un corps quelconque. De la fumée ou de l'encens peuvent constituer d'excellents corps de spectre.

Le spectre possède déjà une INT, mais le sorcier pourra l'augmenter au cours du rituel de Création d'un Familier. Le spectre ne se trouve normalement pas affecté par les sorts émotionnels. Toutefois, si on lui ajoute de l'INT, il deviendra vulnérable à ces sorts. Le gain de POU affectera le spectre de façon significative. Il pourra régénérer des points de magie mais il ne pourra plus drainer qu'un nombre de points de magie égal à 2 x POU. De plus, les points supérieurs à son POU naturel se dissiperont après une heure. Le spectre conservera sa faculté de drainer des points de magie assortie des limitations ci-dessus. Le gain de DEX affectera également le spectre. Auparavant, son attaque par toucher avait lieu RA 1. Avec l'addition d'une TAI et d'une DEX, le rang d'action de l'attaque du spectre sera calculé selon le Tableau de Rang d'action. Cette attaque aura généralement lieu assez tard dans le round.

De toute évidence, chaque créature possède des avantages et des limitations lorsqu'elle est transformée en familier. L'apprenti devra bien réfléchir avant d'effectuer son choix et en cas de doute consulter le maître de jeu.

Créer un Vampire

Rituel (Enchantement)

Ce sort doit être lancé sur un cadavre frais d'une journée. A la fin de la cérémonie, longue d'une semaine, il deviendra un vampire doté de totaux de points de magie et de fatigue égaux à l'ancien POU du cadavre. De ce fait, la victime du rituel doit rester vivante pendant les six jours de la cérémonie et être tuée avant son achèvement. Ce rituel coûte sept points de POU permanents au magicien.

Le nouveau vampire bénéficiera de toutes les facultés attachées à ce type de créature mais également ses vulnérabilités. Le vampire est complètement décrit au chapitre des Créatures du Livre de Maître de Jeu.

Ce sort est extrêmement rare et ne devra être introduit dans le jeu qu'avec l'accord du maître de jeu.

Développer (Caractéristiques exceptés INT et POU)

Toucher, Passif, Temporaire

Chaque niveau d'intensité de ce sort permettra d'augmenter de 1 point la caractéristique appropriée. Une créature doit déjà posséder la caractéristique pour que celle-ci puisse être développée.

Diminuer (Caractéristiques exceptés INT et POU)

Toucher, Passif, Temporaire

Chaque niveau d'intensité de ce sort permettra de diminuer de 1 point la caractéristique appropriée. Seules la FOR, la CON, la TAI, la DEX et l'APP peuvent être affectées. De plus, aucune caractéristique ne pourra être diminuée en dessous de un. Une créature doit déjà posséder la caractéristique pour que celle-ci puisse être diminuée.

Dominer (Espèces)

A Distance, Actif (avant que l'ordre ne soit donné puis passif), Temporaire

Ce sort est utilisé pour commander un type de créature spécifique. L'entité peut être complète ou incomplète, intelligente ou non. Les sorts de domination ne fonctionneront pas sur les créatures contenant deux personnalités (Possession) ou qui ont été artificiellement transformées (familier). Pour utiliser ce sort, le sorcier doit opposer l'intensité du sort aux points de magie de la créature sur le Tableau de Résistance.

En cas de réussite, la créature obéira aux ordres du sorcier pour la durée du sort. La créature contrôlée est en communication télépathique avec le sorcier. Ce lien mental ne s'étend pas au delà du champ de vision. Les sorts de domination peuvent être également utilisés pour questionner une créature afin d'en gagner des informations tel son nom et la puissance de ses compétences et de ses caractéristiques (voir Autres Utilisations et Conséquences d'une Invocation au chapitre Magie Rituelle). Pour donner un ordre à la créature, le sorcier devra former une image mentale de ce qu'il désire lui voir entreprendre. Il faudra un round de mêlée complet pour donner un ordre à une créature.

Si le sort échoue, la créature est libre d'agir comme il lui plait. Si elle est agressive, elle tentera d'attaquer le sorcier qui a essayé de la dominer. Dans tous les autres cas, la créature prendra simplement la fuite. Un sorcier peut tenter de dominer une créature tant qu'il lui reste des points de magie à dépenser et que la créature reste dans la portée du sort.

Un sorcier peut construire des objets enchantés qui lui permettront de lier certaines créatures pendant un laps de temps important. Consultez le chapitre Magie Rituelle. Vous trouverez ci-dessous une liste de créature susceptibles d'être dominées et la disponibilité des sorts concernés.

Dominer Basilic	Exotique
Dominer Chonchon	Commun
Dominer Dragonewt	Exotique
Dominer Elémentaire	Commun
Dominer Fantôme	Commun
Dominer Hellion	Commun
Dominer Humain	Exotique
Dominer Animal terrestre	Commun
Dominer Esprit	Commun
Dominer Vampire	Exotique
Dominer Spectre	Commun

Drainer

A Distance, Passif, Instantané

Ce sort est utilisé pour épuiser une cible. Chaque niveau d'intensité occasionnera une perte de 1D6 points de fatigue. Si la cible est réduite à 0 ou moins en fatigue, elle souffrira des effets de l'épuisement comme décrit au chapitre 3. La fatigue perdue peut être récupérée normalement.

Enchantement d'Armure

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement de Vie

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement de Lien

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement d'une Matrice de Points de Magie

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effets de ce sort.

Enchantement d'une Matrice de Sorts

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effet de ce sort.

Entrave

A Distance, Passif, Temporaire

Chaque niveau d'intensité du sort soustraira un mètre au mouvement de la cible par rang d'action jusqu'à un minimum de un. Le sorcier doit vaincre les points de magie de sa cible en utilisant le Tableau de Résistance. Tout les deux niveaux d'intensité, on rajoutera un au rang d'action de DEX de la cible. Si le total en rangs d'action de la cible devient supérieur à 10, elle ne pourra plus agir à chaque round de mêlée.



La Saga de Cormac

La dernière calèche de la semaine quitte la ville éloignée de Birah, à l'instant même où Nikolos se fraie un passage pour essayer de l'attraper. Encombré par ses bagages, il la voit filer sous son nez. Déterminé à ne pas attendre la fin de la semaine prochaine, il décide de lancer un sort d'Entrave d'intensité 3 sur l'un des deux chevaux tirant la carriole. Les animaux se déplacent de dix mètres par rang d'action. Nikolos réussit à jeter son sort sur l'animal de gauche ce qui ralentit la carriole de trois mètres par rang d'action. Toutefois, Nikolos à beau courir, celle-ci s'éloigne toujours. Il va falloir songer à une autre solution.

Former (Substance)

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort permet au magicien de modeler un kilo de substance solide ou un mètre cube de feu, d'obscurité ou de toute autre substance éthérée. Il doit se concentrer sur la structure pendant un round de mêlée pour des formes simples (bâton, boule), deux rounds de mêlée pour les formes plus complexes et jusqu'à cinq rounds pour des structures très élaborées. Ce sera au maître de jeu de décider du temps nécessaire. Le sorcier doit connaître parfaitement la silhouette qu'il désire former.

Lorsque le magicien aura terminé, la forme restera stable pendant toute la durée du sort. Le magicien pourra reprendre ultérieurement sa concentration et transformer la silhouette, du moment que le sort est toujours en effet. Les substances stables (pierre, métal) conserveront leur forme à la fin du sort alors que les substances fluides la perdront. La forme se matérialisera dès que le sort sera lancé. La silhouette d'un objet ne pourra être changée que pendant la durée du sort et seulement si le magicien se concentre.

Un sorcier peut utiliser ce sort pour réparer les dommages effectués sur la pierre ou le métal. Il devra reformer complètement l'objet endommagé afin de le réparer et lui faire récupérer tous ses points de vie.

Lorsqu'un sorcier manipule activement une substance à l'aide de ce sort, il peut en projeter une partie vers une cible au prix d'un point de magie par mètre cube de substance lancée. Cette espèce de lance magique aura une chance de toucher égale à la DEX x 3 du magicien. En cas de réussite, la cible endurera 1D3 points de dégâts par mètre cube projeté. En cas d'échec, le sorcier perdra toujours les points de magie investis. Les armures et les sorts protégeant des attaques physiques fonctionneront normalement. La substance manipulée par le sort pourra être utilisée comme une lance pendant toute la durée du sortilège.

Fusion

Toucher, Passif, Temporaire

Ce sort permet de fusionner deux surfaces adjacentes de 10 x 10 cm. La Fusion aura une FOR égale à 1. Chaque point d'intensité supplémentaire augmentera la FOR de la fusion ou la zone affectée. Ce sort fonctionne aussi bien sur les matériaux inorganiques qu'organiques. Si l'une des deux surfaces fusionnées fait partie du corps d'une créature (toute entité possédant des points de magie), le sorcier devra vaincre les points de magie de sa cible à l'aide des siens propres. Si le magicien essaie de fusionner les membres etc.. de deux créatures distinctes, il devra vaincre les points de magie de chacune d'entre elles en un seul jet.

Hâte

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort ajoute un point à la vitesse de déplacement de la cible par niveau d'intensité. Tous les deux niveaux d'intensité, on retirera également un au rang d'action de DEX de la cible jusqu'à un minimum de un. Une personne sous l'effet d'un sort de Hâte perdra un point de fatigue par round de mêlée et par niveau d'intensité.

La Saga de Cormac

Malheureusement le mouvement de 3 de Nikolos ne lui permet pas de rattraper la calèche qui a déjà été ralentie par un sort d'Entrave. Les chevaux se déplacent à une vitesse de 7 mètres par rang

d'action. En dernier recours, Nikolos lance rapidement sur lui même un sort de Hâte 5, ce qui lui permet de se déplacer de 5 mètres supplémentaires par rang d'action soit un total de 8 mètres. C'est juste ce qui lui faut pour rattraper la calèche.

Glissant rapidement un généreux pourboire dans la main du conducteur sidéré, Nikolos s'engoufre nonchalamment (et à bout de souffle) à l'intérieur de la calèche.

Immortalité

Personnel, Rituel (Enchantement), Temporaire

Ce sort empêche le sorcier de vieillir pendant toute sa durée. De toute évidence, il doit être Etendu pour être d'une véritable utilité et pour ne pas avoir besoin de le relancer incessament. Chaque fois qu'il lancera ce sort, le sorcier perdra un point de CON permanent. Selon l'univers dans lequel les personnages évoluent, il peut nécessiter un composant intéressant : de l'eau de la Fontaine de Jouvence, le Sang d'une Vierge, brûler son pesant d'huitres tout les mois etc... Consultez votre maître de jeu à ce propos.

Ce sort est extrêmement rare et ne pourra être introduit dans le jeu qu'avec l'accord du maître de jeu. Le sorcier récupérera en un seul coup toutes les années escroquées si le sort expire et qu'il n'est pas renouvelé.

Invocation (Créatures)

Rituel (Enchantement)

Référez-vous au chapitre Magie Rituelle pour connaître les effets de ce sort.

Lien d'Apprenti

Rituel (Cérémonie)

Par ce rituel le maître établit un lien avec chacun de ses apprentis. Ce Lien est nécessaire pour que le maître puisse enseigner à l'apprenti les plus grands secrets de la sorcellerie.

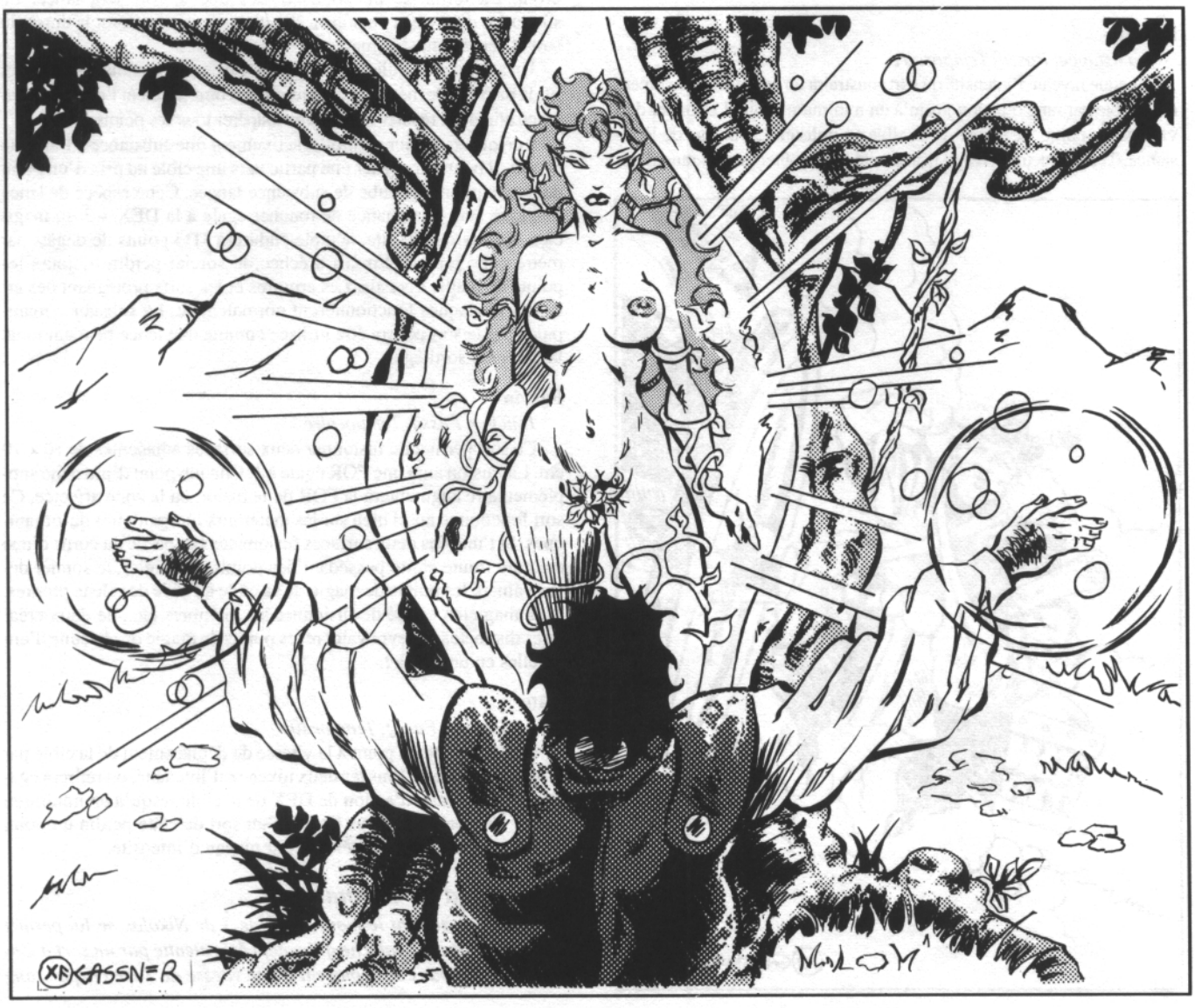
L'établissement de ce Lien nécessite de la part de l'apprenti la dépense d'un point de POU personnel au cours de la cérémonie supervisée par le maître. Une fois le lien créé, le familier ou le maître (selon celui avec lequel le lien a été établi)saura toujours l'endroit où se trouve l'apprenti et la distance approximative qui l'en sépare. Il pourra également lui lancer un appel télépathique pour lui demander de revenir. Le familier ou le maître ne seront pas capable de lire l'esprit de l'étudiant, d'utiliser ses points de magie ou d'influencer ses actions d'une manière quelconque. Ce sort n'est pas identique à Lien Mental.

Métamorphose (Espèces) en (Espèces)

Toucher, Passif, Temporaire

A l'apprentissage du sort, le magicien devra déterminer quelle espèce spécifique est affectée et en quelle autre espèce spécifique il peut la transformer. Ce sort ne fonctionne que sur les êtres vivants.

Pour que le sort soit effectif, son intensité devra être supérieure ou égale aux points de magie de sa cible. Le sorcier devra également vaincre les points de magie de sa cible. En cas de réussite, la cible sera biologiquement métamorphosée, même si sa TAI reste constante. La victime gagnera les facultés naturelles de sa nouvelle forme au pourcentage de base. Néanmoins, elle ne gagnera pas ses facultés magiques. L'INT et la mémoire de la cible resteront intactes.



La Saga de Cormac

Toggorg le Troll a la mauvaise idée d'attaquer Nawa l'Ancien et ses étudiants, en pensant qu'il s'agit là de proies faciles. Nawa qui l'attend, connait le sort Métamorphose Troll en Lapin (voilà de quoi préparer un bon repas pour le soir). Toggorg est très puissant et possède 13 points de magie. Nawa l'Ancien n'a pas envie de jouer avec la chance et utilise la majorité de son INT pour lancer un sort d'intensité 18, ce qui est supérieur aux points de magie de Toggorg. De plus, le vieux Nawa doit vaincre à l'aide de ses 20 points de magie les 15 points du Troll. Il possède donc 75 % de chance. Le joueur du vieux Nawa réussit son jet et le pauvre Toggorg est transformé en un lapin de 27 de TAI. Il possède toutes les compétences de ce rongeur mais conserve son INT de 9 et toute sa mémoire. En théorie l'animal devrait largement suffire à faire un bon repas si le lapin peut être attrapé et mangé avant la fin du sort.



Neutralisation de la Magie

A Distance, Actif, Instantané

Le sorcier doit opposer l'intensité de son sort aux points de magie à neutraliser sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, le sort adverse est éliminé. En cas d'échec le sort de Neutralisation de la Magie n'a aucun effet.

S'il est lancé contre une cible sans précision particulière, le sort de Neutralisation de la Magie détruira alors tous les sorts défensifs en commençant par le plus puissant parmi ceux qu'il peut affecter. Toutefois, il peut être lancé efficacement contre un sort spécifique si le sorcier parvient à discerner ou à deviner le sort qu'emploie son adversaire.

Paralysie

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort affecte le système nerveux de la cible si le magicien parvient à vaincre ses points de magie. A chaque fois que le sort sera lancé, une localisation aléatoire de la cible sera immobilisée si l'intensité du sort est supérieure aux points de vie de la localisation. Si la poitrine, la tête ou l'abdomen sont touchés, on considérera que les points de vie de ces localisations sont tombés à 0 et on appliquera les résultats qui en découlent. Toutefois, il n'y aura aucune réduction effective de points de vie.

Peau de Vie

Toucher, Passif, Temporaire

Pendant toute sa durée, ce sort protège sa cible des effets de l'asphyxie que ce soit par noyade, inhalation de fumée ou les résultats d'un sort de Suffocation. La cible de ce sort doit continuer à respirer normalement car si le sort fournit l'oxygène, les poumons doivent assurer leurs fonctions. Ce sort protège jusqu'à 5 points de TAI par niveau d'intensité. Ce sort n'a aucun effet contre la strangulation ou contre l'obstruction des voies respiratoires.

Projection (Sens)

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort permet au magicien de projeter le sens spécifié n'importe où dans les limites de la portée du sort. Ce sort formera un petit point à partir duquel le magicien pourra enregistrer des informations sensorielles. Ce point à un diamètre de 10 cm et peut être déplacé d'un mètre par rang d'action. Le magicien sera capable d'utiliser ses compétences sensorielles normales telles que Chercher, Scruter, Ecouter etc... selon le sens projeté. Des sorts peuvent être lancés par ce point. On calculera alors la portée du sort à partir de ce point. Les magiciens utilisant des sorts de Vision Magique pourront voir le point et l'attaquer. Les armes magiques et les sorts utilisés contre le point affecteront le sorcier dans une localisation aléatoire ou précise selon le jugement du maître de jeu.

Régénération

Toucher, Passif, Durée d'une semaine

L'utilisation de ce sort permet à un tissu vivant de se régénérer. Un sorcier peut donc faire repousser le bras d'un guerrier, régénérer des tissus brûlés et réparer tout autre type de dégâts qui ne peut pas être guéri par le sort Traiter des Blessures. Ce sort ne permet pas de ressuciter. Pour déterminer jusqu'à quel point le membre est touché, le maître de jeu devra jeter 1D100. Il s'agit du pourcentage de membre atteint.

Chaque niveau d'intensité permettra aux tissus de régénérer un point de vie par semaine si le sort est lancé dans les dix rounds de mêlée qui suivent la perte du membre. Ce laps de temps écoulé, le sort ne pourra régénérer qu'un point de vie par mois.

L'intensité du sort doit être supérieure ou égale aux points de vie du membre et sa durée suffisamment longue pour permettre l'achèvement du processus. Le nouveau membre ne ressemblera pas exactement à l'ancien. La peau sera neuve et ne portera aucune cicatrice. Toutefois, les marques de la mutilation ne disparaîtront pas. Le patient ne perdra aucun pourcentage dans ses compétences.

Si l'intensité ou la durée du sort ne sont pas suffisantes pour permettre au membre de repousser complètement, sa croissance s'achèvera à un moment ou un autre et le patient restera amputé à tout jamais. Le membre ne pourra plus jamais être régénéré. Le patient perdra la moitié de ses pourcentages dans toutes les compétences nécessitant l'emploi du membre y compris les compétences de sort.

Pendant les semaines que nécessiteront la Régénération du membre ou d'autres tissus, le malade pourra suivre des activités normales. Toutefois, le nouveau membre ne pourra être utilisable qu'une fois son temps de croissance révolu. Si le membre est endommagé en cours de Régénération (perte de points de vie), il sera mutilé ou abimé à son apparition et sera probablement inutilisable.

Renforcer les Dégâts

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort peut être lancé sur tout objet susceptible de servir d'arme : une épée, un poing, un barreau de chaise, une chope de bière etc... Ce sort affectera toute arme d'ENC inférieur ou égal à 5 points.

Chaque niveau d'intensité du sort ajoutera un point aux dégâts effectués par l'arme pendant toute la durée du sort. Le sort peut être intensifié afin d'affecter des armes d'une TAI considérable.

Dans ce cas, 5 points d'ENC pourront être ajoutés par niveau d'intensité.

Résistance aux Dégâts

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort ne protègera que le corps de la cible (pas les possessions qu'elle porte). Le total des dommages effectués à une créature ou un objet protégé devront vaincre l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance. Si les dommages l'emportent, ils affecteront la cible. L'armure de cette dernière pourra bien sûr en absorber une partie. Si les dommages ne l'emportent pas sur la Résistance, le coup n'affectera pas la cible qui pourra toujours être victime d'un recul.

La Résistance protègera le personnage pendant toute la durée du sort. S'il est combiné avec le sort de magie divine Bouclier ou le sort de magie spirituelle Protection, les dégâts seront d'abord opposés à la Résistance. Si cette dernière est vaincue, les dommages pourront être absorbés par les sorts de Protection ou de Bouclier ainsi que par toute armure portée par la cible.

Résistance aux Sorts

A Distance, Passif, Temporaire

Ce sort protègera une cible mais pas les possessions qu'elle porte. Tout sort jeté contre une personne ou une chose protégée par Résistance aux Sorts devra vaincre l'intensité du sort sur le Tableau de Résistance. Utilisez le nombre de points de magie investis dans le lancement de ce sort comme force offensive. Si le sort attaquant vainc le sort de Résistance, la cible sera affectée. Si le sort d'attaque ne parvient pas à vaincre la Résistance, la cible ne sera pas affectée. Le sort de Résistance restera en effet jusqu'à la fin de sa durée.

Résitance Spirituelle

A Distance, Passif, Temporaire

Chaque niveau d'intensité du sort rajoutera un point à la défense de la cible contre tous les types de combats spirituels. Il n'altère pas la caractéristique attaquée mais la renforce contre les effets des esprits. Utilisez la caractéristique normale de la cible pour toutes les autres activités différentes du combat spirituel. La cible restera protégée pendant toute la durée du sort.

(Sens) Fantômatique

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort permet de lancer des illusions. A l'apprentissage du sort on doit spécifier quel sens sera affecté par le sortilège. Un sorcier peut apprendre à affecter n'importe quel type de sens utilisé dans l'univers de jeu. Ceci comprend les cinq sens communs (Vue, Toucher, Goût, Ouïe et Odorat) plus le sens Sonar des Trolls, le Sens de la Chaleur des nains et l'extraordinaire Sens du Toucher des Elfes de Glorantha.

Lorsqu'un sorcier crée une illusion, il fabrique une réalité temporaire. Vision mystique, Vision de l'âme et Seconde Vue peuvent détecter une illusion mais ne l'empêcheront pas d'agir. Une illusion physique reste toujours mortelle, peu importe en ce cas la connaissance de sa véritable nature. Le sorcier devra se concentrer sur l'illusion pour la transformer ou la déplacer à une vitesse d'un mètre par rang d'action.

L'intensité d'une illusion déterminera son bruit, la force de son odeur, son opacité, sa taille ou son type de goût. Une liste d'exemples d'illusions gustatives, olfactives etc... est fournie avec la description de chaque type d'illusion.

Les illusions auditives dépendent essentiellement de l'intention du sorcier. Une illusion auditive d'intensité 1 créera un bruit léger, identique à celui que produit le froissement d'une feuille de papier. Une illusion auditive suffisamment forte pourra assourdir une cible pendant 1D10 plus cinq minutes si l'intensité du son surpasse la CON de la cible.

Exemples d'Intensités Sonores

1	Feuille de papier
2	Murmure
4	Conversation
7	Cris rapprochés
10	Cor

Une illusion gustative donnera au sorcier à une zone de TAI 1 un goût familier au sorcier. Si le magicien essaie d'affecter la CON d'une cible avec une illusion gustative, il devra opposer l'intensité de l'illusion à la CON de la cible. En cas de succès, la victime sera prise de violentes nausées.

Exemples d'Intensité Gustatives

1	Eau claire
3	Bouillie sucrée
4	Pelure d'orange
12	Café amer

Une illusion olfactive reproduira une odeur simple que le sorcier connait. Une odeur revêt le même aspect quelle que soit l'espèce et peut donc tromper n'importe quelle créature. Une illusion olfactive d'intensité 1 est equivalante à l'odeur de l'eau après la pluie. Si le sorcier tente d'affecter la CON d'une cible avec une illusion olfactive, il devra opposer l'intensité de l'illusion à la CON de la cible. En cas de réussite, la victime sera prise de violentes nausées.

Exemples d'Intensités Olfactives

1	Eau après la pluie
3	Rose
5	Oignon frit
8	Amoniac
12	Essence de Putois

Les illusions tactiles se manifestent comme une force solide et invisible d'une TAI de 1. Elles peuvent être combinées avec d'autres illusions afin de leur apporter une substance. Les illusions tactiles peuvent occasionner des dommages. Une armure protègera toujours une victime de ces dégâts.

Si le sorcier désire attaquer à l'aide d'une illusion tactile, ses chances de réussite sont égales à DEX x 1 %. En combinant une illusion visuelle à l'illusion tactile, ses chances de toucher seront augmentées à DEX x 3 %.

Exemples d'Intensités Tactiles et de Dégâts

1	Mouche sur la peau
2	Douce caresse
3	Coup de poing énergique/1D3
4	Coup de couteau/1D4
6	Crochet à la mâchoire/1D6
8	Direct à l'estomac/1D8
10	1D10
12	2D6
16	2D8
18	3D6
20	2D10

Les illusions visuelles agissent sur les organes photosensibles. Chaque niveau d'intensité augmentera la surface couverte par l'illusion visuelle de 3 points de TAI ou en accentuera l'opacité comme décrit ci-dessous.

Exemple d'Intensités Visuelles

1	Vert transparent
2	Eau agitée
6	Verre légèrement teinté
12	Eau boueuse
20	Opaque

Sentir (Substance)

A Distance, Actif, Instantané

Sous l'effet de ce sort et pendant toute sa durée, la substance spécifiée émettra une lueur appropriée qui ne sera visible que du sorcier. L'or brillera comme le soleil, le charbon émettra des étincelles et les gemmes scintilleront.Chaque niveau d'intensité du sort pénètrera un mètre de pierre, de bois ou de poussière. Si la substance se trouve derrière un mur de pierre, de bois etc... que le sort peut pénétrer, la lueur apparaîtra pendant instant sur la surface la plus proche du sorcier.

Stupéfaction

A Distance, Passif, Temporaire

Pour que ce sort puisse être efficace, son intensité devra être supérieure ou égale à l'INT libre de la cible. Si le magicien vainc les points de magie de sa cible, celle-ci s'arrêtera instantanément et restera plantée stupidement sans exprimer aucun intérêt à l'égard de ce qui se passe autour d'elle. On peut l'obliger à manger, à marcher ou à s'asseoir mais elle ne pourra entreprendre aucune action indépendante. Elle pourra même balbutier de façon incohérente. La victime restera dans cet état jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle endure des dégâts physiques ou magiques.

Suffocation

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort privera d'oxygène une cible si le magicien parvient à en vaincre les points de magie et s'il se concentre continuellement sur son sort. Si la cible respire de l'oxygène, elle commencera à s'asphyxier exactement comme si elle était plongée dans une fumée épaisse. Elle endurera 1D4 points de dégâts par round comme l'indiquent les règles détaillées au chapitre le Monde dans le Livre du Joueur. Chaque intensité supplémentaire dans le sort diminuera de 1 le jet de CON initial de la victime. Par exemple, en lançant un sort de Suffocation intensité 2, la victime devra effectuer un jet sous 9 x CON au premier round. Une suffocation 3 obligera la victime à faire son premier jet sous 8 x CON. Une suffocation 10 obligera la cible à n'effectuer un jet sous 1 x CON au premier round et à chaque round suivant. Chaque niveau d'intensité supérieur à 10 obligera la cible à effectuer qu'un seul jet sous 1 x CON pour résister et rajoutera 1 point de dommage au jet de 1D4.

Une fois que la victime aura manqué son jet de CON, elle endurera des dégâts continuels.

Ce sort peut être également utilisé pour éteindre des feux naturels. Un sort d'intensité 1 étouffera un petit feu. Un sort d'intensité 2 étouffera un feu de camp ou deux petits feux. Un sort d'intensité 3 étouffera trois petits feux, un feu de camp ou un feu de joie. Suffocation n'a aucun effet sur les feux magiques ou les salamandres.

Télépathie

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort autorise la communication d'esprit à esprit entre le sorcier et sa cible ou entre deux personnes choisies par lui. Chaque niveau d'intensité supplémentaire permettra au sorcier de communiquer avec une personne supplémentaire. Les pensées que l'on désire communiquer doivent être murmurées. Des personnes situées à proximité, peuvent donc éventuellement entendre les chuchotements des individus en communication télépathique. La Télépathie ne crée pas un lien entre tous les communiquants, mais seulement entre les personnes sur lesquelles le sort a été jeté. Si un sorcier lance un sort sur lui-même et B puis un second sur lui-même et C, B et C ne seront pas en contact l'un avec l'autre, à moins que quelqu'un ne lance un nouveau sort les réunissant.

Téléportation

A Distance, Actif, Instantané

Chaque niveau d'intensité transfèrera six kilos (un point de TAI) vers un Cercle d'Acceuil. Le magicien devra toucher l'objet ou la personne (sauf bien sûr s'il s'agit de lui même). Si la masse à déplacer est supérieure au niveau d'intensité, elle ne bougera pas et un point de magie sera perdu. Le sorcier doit posséder un Cercle d'Acceuil dans la portée du sort de Téléportation. Toute personne ou chose touchant le sorcier ou la cible sera elle aussi transportée si le sort possède un niveau d'intensité suffisant. Si le sorcier possède plusieurs cercle d'accueil à portée, il devra choisir celui vers lequel il se téléportera.

Traiter les Blessures

Toucher, Passif, 1 heure

Ce sort peut être utilisé pour réparer des dommages effectués dans une localisation en augmentant la vitesse de guérison naturelle de la cible. Il ne peut être utilisé pour soigner les empoisonnements, les brûlures par acide ou tout autre dommage affectant directement la CON. Une blessure traitée avec un sort d'intensité 2 cessera immédiatement de saigner. La créature soignée récupèrera un point à son total de points de vie et un point par heure dans la localisation affectée, jusqu'à ce que celle-ci soit complètement guérie. Les effets du sort cesseront alors. Le magicien devra toucher la localisation qu'il désire guérir. La durée de ce sort augmente automatiquement avec l'intensité.

Traiter les Blessures nécessite souvent l'usage d'un composant pour être efficace. On se sert fréquemment de racines spéciales, d'herbes, d'organes d'animaux ou de minéraux.

Vampirisme (caractéristique)

Toucher, Actif, Temporaire

Ce sort permet au magicien de transformer de façon permanente des points de caractéristique en points de magie ou en points de fatigue selon le désir du sorcier. Le magicien devra être capable de toucher physiquement une créature pour la vampiriser. De ce fait on ne peut pas vampiriser des créatures qui ne possèdent pas de TAI. Si l'on vampirise une créature possédée, on réduira le POU et l'INT de l'esprit dominant. Le même sort ne peut pas rajouter à la fois des points de fatigue et des points de magie. De plus, le magicien est limité dans le montant de points qu'il peut rajouter. Les points de magie ne pourront pas être augmentés au delà d'un niveau égal à 2 x POU du magicien. Le gain de fatigue est limité au double du niveau normal du sorcier. Un magicien peut vampiriser ses propres caractéristiques.

La caractéristique que le sorcier désire apprendre à vampiriser doit être précisée à l'apprentissage du sort. Les points vampirisés sont perdus de façon permanente par la victime du sort. Aucune caractéristique ne peut être vampirisée au delà de 1.

Les modificateurs de catégorie de la victime peuvent changer à la suite du sort.

Selon la caractéristique que le sorcier sait vampiriser, il doit utiliser un ou plusieurs niveaux d'intensité pour transformer 1D6 points de caractéristique en un montant égal de points de magie ou de fatigue. Ces caractéristiques transformées sont ajoutées aux points de magie ou de fatigue du sorcier sur la feuille de personnage. Si le total de points de magie ou de fatigue du magicien excède le maximum autorisé, les points supplémentaires ne seront disponibles que pendant la durée du sort, puis ils disparaîtront. Les points de magie gagnés de cette façon pourront être utilisés exactement comme des points de magie normaux sauf qu'ils ne se régénèreront pas avec le repos. Les points de fatigue gagnés de cette façon agiront comme des points de fatigue normaux.

Seules les sept caractéristiques principales (FOR, CON, TAI, INT, DEX, POU et APP) peuvent être vampirisées. Toutefois, chaque caractéristique est transformée plus ou moins facilement en points de magie ou de fatigue. Comme indiqué sur le tableau ci- dessous, Vampiriser 1D6 d'INT, nécessitra un sort d'intensité 5, alors que Vampiriser du POU ne nécessitera qu'un sort d'intensité 1.

Vampirisme

Caractéristiques	Intensité nécessaire
FOR	2
CON	3
TAI	3
INT	5
POU	1
DEX	2
APP	4

Venin

A Distance, Passif, Instantané

Un venin d'une virulence égale à l'intensité du sort parcourt la cible si le magicien vainc ses points de magie. La victime doit tenter de resister à la virulence du venin avec sa CON. En cas de réussite, elle n'endurera que la moitié de la virulence du venin en dégât. En cas d'échec, elle endurera des dégâts égaux à la virulence du venin.

Vison mystique

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort augmente les facultés visuelles de la cible. Elle sera capa-

ble de percevoir trois types de renseignements qui se surperposeront aux images normales qu'elle peut voir. Il s'agit de l'aura de créatures ou d'objets qui possèdent des points de magie, de l'aura d'objets magiques qui ne régénèrent pas leurs propres points de magie mais qui en possèdent et l'aura entourant tout être ou chose sur lequel un sort a été lancé. Avec un peu de pratique, le magicien sera capable de faire automatiquement la différence entre ces trois renseignements.

Ce sort ne sera d'aucune utilité s'il est utilisé dans une pièce noire ou un endroit dans lequel les organes sensoriels ne fonctionnent pas. De même, les compétences Chercher et Scruter ne seront pas augmentées à l'aide de ce sortilège.

Le sorcier connaîtra grossièrement la force de chaque aura ou sort qu'il voit. Le maître de jeu devra donner aux joueurs une fourchette de 10 points de magie afin de l'aider à déterminer la puissance de l'aura ou du sort en question (par exemple 1-10, 11-20, 21-30, etc...).

En augmentant l'intensité du sort, le sorcier sera capable de connaître la nature de la magie perçue. A un niveau d'intensité 5, il pourra déterminer le principe de base de la magie.

De plus, s'il observe l'objet ou la personne attentivement, il pourra découvrir un renseignement supplémentaire à chaque round de mêlée. A un niveau d'intensité 10, il "verra" l'image du créateur de l'objet et pourra déterminer ses conditions de conception.

Vol

A Distance, Actif, Temporaire

Ce sort permettra à un point de TAI de se déplacer à une vitesse de un mètre par rang d'action. Le mouvement peut être vertical, horizontal ou en diagonale. Le magicien contrôlera à tout instant la direction. L'objet ne pourra pas s'éloigner du sorcier à une distance supérieure à la portée du sortilège. Bien sûr le magicien peut utiliser ce sort sur lui-même.

Si le sort est lancé sur une victime non consentante, le sorcier devra remporter une lutte de points de magie.

Les sorts de plus grande intensité augmenteront la TAI de l'objet qui peut être déplacé ou sa vitesse de vol selon le désir du sorcier. La vitesse de vol augmentera d'un mètre par RA par niveau d'intensité. On peut varier le poids transporté et la vitesse avec le même sort. Le sorcier peut choisir de voler à une vitesse inférieure à celle autorisée par le sort. La vitesse de l'objet en vol peut être changée au rythme d'un mètre par rang d'action. La vitesse minimum en vol est de 0 (flotter), le maximum est défini par l'intensité du sort.



Magie Rituelle

Les Rituels sont des pratiques communes aux trois approches de la magie. Ils nécessitent un temps important et sont difficiles à maîtriser. Néanmoins, leurs effets sont très puissants et peuvent développer dans des proportions considérables les facultés d'un magicien.

Un Rituel est un procédé magique puissant nécessitant un temps important. La Magie Rituelle est commune à toutes les approches de la magie de RuneQuest. Chaque magicien utilise les mêmes procédés pour apprendre et accomplir des Rituels. Ceux ci sont considérés comme une quatrième forme de magie, même si d'un point de vue pratique, ils font partie des différentes approches.

Pour définir le but et la direction d'un Rituel d'Enchantement ou d'Invocation, le magicien doit également utiliser un sort de rituel (par exemple, Enchantement d'Armure). Un Rituel de Cérémonie augmente la compétence du magicien dans le lancement de ses sorts quels qu'ils soient. On peut également l'utiliser à d'autres fins avec des sorts de rituel.

Pour effectuer correctement un Rituel, le magicien doit être dans un lieu calme où il peut se concentrer sans être dérangé. Il peut s'agir d'une clairière dans les bois ou d'une tour isolée. Il est impossible d'accomplir de longs Rituels au cours d'une bataille.

Chaque Rituel nécessite des composants divers (encens, chandelles, etc...) afin de créer l'atmosphère indispensable à leur réussite. Si un Rituel requiert des composants particuliers, ceux-ci seront indiqués au paragraphe consacré à sa description.

Les Rituels les plus communs sont indiqués sur la feuille de personnage dans le paragraphe Magie juste en dessous des compétences de sorcellerie.

Apprentissage des Rituels

Un aventurier a besoin d'INT pour mémoriser les sorts de rituel. Il devra toujours posséder un modificateur de catégorie positif dans les compétences de magie pour commencer à apprendre un Rituel.

Pourcentage de Base dans les Rituels.

Cérémonie est le seul Rituel qui débute avec une chance de base de 5 %. De ce fait, la compétence de départ d'un aventurier en Cérémonie sera égale à son modificateur de catégorie plus 5 %. Si le résultat est positif, le personnage pourra utiliser Cérémonie et pratiquer des études afin d'augmenter sa compétence dans ce Rituel.

Les autres Rituels ont une chance de base égale à 0. Un aventurier qui désire utiliser les Rituels d'Enchantement ou d'Invocation doit être entraîné dans ces compétences. Sans étude préalable aucun aventurier ne pourra invoquer une créature du monde invisible ou enchanter un objet et ce quel que soit son modificateur de magie.

Pour gagner une compétence de départ en Enchantement, l'aventurier doit passer une semaine complète d'étude avec un maître ou un mois de recherche. Ceci fait, l'étudiant gagnera une compétence dans le Rituel égale à son bonus de magie. Ce nombre devra être porté sur la feuille de personnage à l'endroit approprié dans la section magie. Si le nombre est négatif, la compétence sera inutilisable et l'aventurier devra avoir recours à un autre moyen pour augmenter ses modificateurs de magie afin d'apprendre les Rituels.

Augmentation des Compétences en Magie Rituelle

Les compétences en Rituel d'un aventurier ne peuvent pas augmenter par expérience. Le personnage devra avoir recours à l'étude (voir le chapitre Système de Jeu du Livre du Joueur), ou trouver un maître suffisamment expérimenté pour l'entraîner.

Apprentissage des Sorts de Rituel

Un aventurier peut apprendre des sorts de rituel exactement comme s'il s'agissait de sorts normaux. Toutes les informations nécessaires à l'apprentissage de ces sorts sont fournies dans le chapitre de magie approprié. Cependant, la description du sort est détaillée plus loin dans ce chapitre.

Perte de Fatigue au cours d'un Rituel

Les Rituels nécessitent généralement plusieurs heures pour être accomplis. Le temps passé à la réalisation d'un Rituel doit être continu, sous peine de voir anéantis les efforts et les énergies qui lui ont été consacrés. Un Rituel nécessite onze heures d'activité sur douze. L'heure restante peut être utilisée pour manger, boire ou se reposer. Le magicien perd un point de fatigue par heure de Rituel. Aucun point de fatigue ne peut être récupéré tant que le Rituel n'est pas achevé (à moins que l'on utilise une potion ou un sort reconstituant).

Rituel de Cérémonie

Ce Rituel a une double utilité. On peut y avoir recours en conjonction avec des sorts de rituel de Cérémonie ou s'en servir pour augmenter ses chances de lancer un sort. Cérémonie ne peut pas être utilisé pour augmenter des sorts dans lesquels le magicien a une compétence de lancement nulle ou négative.

Temps Nécessaire.

Lorsque Cérémonie est utilisée avec des sorts de rituel, le temps nécessaire à son accomplissement est fourni dans la description du sort de rituel.

Si l'aventurier tente d'augmenter ses chances dans le lancement de sorts classiques, plusieurs rounds de mêlée supplémentaires de-

vront être dépensés à cette fin.

Si l'aventurier tente d'augmenter ses chances dans le lancement d'un sort de rituel, plusieurs heures supplémentaires devront être utilisées. Le Rituel de Cérémonie peut être utilisé pour lancer un sort de rituel de Cérémonie et augmenter les chances de réussite du personnage.

Coûts

La connaissance du Rituel de Cérémonie ne nécessite aucune INT libre. Un magicien utilisant Cérémonie pour augmenter ses chances dans le lancement d'un sort n'a pas besoin d'effectuer de jet de compétence. Un jet de compétence sera nécessaire pour lancer un sort de rituel de Cérémonie.

Augmenter ses Chances dans le Lancement d'un Sort.

Si un joueur désire augmenter ses chances de succès dans un sort, il devra déclarer que son aventurier utilise à cette fin le Rituel de Cérémonie. Utilisez la première colonne du tableau Cérémonie et Temps pour y repérer le laps de temps (en rounds de mêlée ou en heures) que passe l'aventurier dans le Rituel. Vous trouverez en face de ce chiffre la quantité de D6 qui devront être lancés à la fin du Rituel. Ajoutez le résultat de ces jets aux chances de réussite de l'aventurier dans le lancement du sort annoncé.

Tableau Cérémonie et Temps

Durée	*Jet*	*Durée*	*Jet*
1	1D6	144	11D6
2	2D6	2331	2D6
3	3D6	3771	3D6
5	4D6	6101	4D6
8	5D6	9871	5D6
13	6D6	1 597	15D6
21	7D6	2 587	17D6
34	8D6	4 181	18D6
55	9D6	6 768	19D6
89	10D6	10 949	20D6

La colonne Durée indique le temps en round de mêlée, si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort classique, et en heures si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort de rituel.

Limites aux Augmentations par Cérémonie

Le pourcentage rajouté au personnage dans le lancement de son sort ne peut pas être supérieur à son pourcentage de Cérémonie. Si le total du jet de D6 est supérieur à la compétence Cérémonie, les pourcentages excédentaires sont ignorés.

Le sort augmenté par Cérémonie doit être immédiatement lancé à la conclusion du Rituel.

Rituel d'Invocation

Le Rituel d'Invocation est utilisé en conjonction avec les sorts de rituel Invoquer (Espèces). Le magicien peut ainsi appeler à lui des créatures du monde invisible. Ces créatures définies dans le chapitre d'Introduction de ce livre, ne vivent généralement pas sur le plan terrestre. Un magicien doit donc utiliser Invoquer (Espèces) pour les attirer. Il devra être également capable de contrôler magiquement la créature en utilisant les sorts de Dominer, Contrôler ou Commander. Même si le sort Invoquer (Espèces) peut être appris de façon différente dans les trois pratiques de la magie, il fonctionne exactement de la même façon pour chacune d'entre elles.

Composant d'un Rituel d'Invocation

En plus de la quiétude nécessaire à l'accomplissement du Rituel et du nuage d'encens qui l'accompagne, l'invocateur devra constamment garder à l'esprit l'image de la créature qu'il désire appeler. Généralement, il utilisera une image de la créature ou portera, tiendra ou regardera des morceaux du corps d'une créature similaire. Un brasier flamboyant peut être utilisé pour invoquer un élémentaire du feu ou une fourrure et des dents de loup pour un démon-loup.

Invocation des Créatures du Monde Invisible

Un invocateur ne peut appeler qu'une créature qui ne réside pas normalement sur le plan terrestre. Fantômes, esprits, spectres, hellions et élémentaires doivent être généralement invoqués avant d'utiliser un sort de Contrôle. Un aventurier qui désire invoquer une créature devra suivre la procédure indiquée ci-dessous.

Le joueur devra dire au maître de jeu quel sort d'Invocation il utilise (et pour quelle espèce) et quel est son pourcentage en Rituel d'Invocation.

Si l'aventurier désire invoquer un élémentaire, le joueur devra également en spécifier la taille. Le personnage devra posséder une quantité de matière suffisante pour que l'élémentaire puisse se former. Si tel n'est pas le cas, l'Invocation échouera automatiquement.

Le joueur devra effectuer un jet de pourcentage sous la compétence en Invocation de son personnage. En cas de réussite, le maître de jeu devra créer l'entité invoquée à l'aide des dés.

Le joueur devra déclarer combien de points de magie sont utilisés par son personnage. Si le nombre de points de magie dépensé est inférieur au nombre de points de magie de la créature invoquée (telle qu'elle a été créée par le maître de jeu), le Rituel échouera automatiquement.

Les points de magie dépensés pour l'Invocation sont perdus, que celle-ci soit réussie ou non. L'invocateur ne peut pas dépenser plus de points de magie que ceux qui lui sont disponibles. Le Rituel nécessite une heure par point dépensé dans la tentative d'Invocation.

Résultat d'une Invocation

Succès : une créature apparaît magiquement sur les lieux de l'Invocation un round après son achèvement. L'entité sera étourdie pendant quelques instants et sera incapable d'agir, à moins que le maître de jeu ne réussisse un jet de pourcentage sous une fois les points de magie de la créature. Effectuer ce jet au rang d'action un de chaque round de mêlée après l'apparition. Une fois éveillée, la créature pourra réagir. Les entités du monde invisible seront hostiles à l'invocateur et à toute personne se trouvant dans la zone où a été pratiqué le Rituel. Selon la force du magicien et la sienne, l'entité pourra attaquer l'invocateur, fuir et demeurer sur le plan terrestre ou retourner dans son monde.

Un succès critique en Invocation n'amène aucun bonus spécial.

Dans 10 % des cas, une Invocation réussie fera apparaître une version particulièrement puissante de la créature invoquée et à la plus grande surprise du magicien. S'il existe des seigneurs sur cette terre, les créatures du monde invisible sont elles aussi gouvernées par des rois très puissants. Ces entités peuvent choisir de passer sur le plan terrestre lorsqu'un invocateur inconscient leur montre le chemin en tentant d'appeler l'un de leurs sujets. Les caractéristiques fournies au chapitre Créatures et concernant les êtres désincarnées et les élémentaires s'appliquent à 80 % de la population des esprits. Certains d'entre eux possèdent des POU de 35, 50 ou 100. Il s'agit essentiellement d'élémentaires gigantesques et de spectres et de démons particulièrement dangereux.

Echec : aucune créature n'apparaît. Les points de magie dépensés dans l'Invocation sont perdus exactement comme si le Rituel avait été réussi. S'il s'agit d'un échec absolu, le maître de jeu effectuera un jet sur le Tableau des Invocations pour déterminer la créature qui apparaît. Cette entité sera toujours malfaisante. Elle restera et attaquera l'invocateur aussi longtemps qu'elle le voudra. Si la créature semble perdre la bataille, elle s'enfuira ou retournera dans son

plan. Quelques esprits invoqués n'ont pas d'attaque efficace (esprits de guérison, d'intelligence etc...).

Tableau des Invocations

1D100	Rencontre	INT	POU
01	Mauvais homme	2D3	5D6+6
02-07	Démon	3D6	3D6+6
08-17	Esprit de Maladie	-	variable
18-37	Elémentaire	-	2D6+6
38-57	Fantôme	2D6+6	6D6
58-61	Hellion	4D6	3D6+6*
62-66	Esprit de Guérison	-	4D6
67-71	Esprit d'Intelligence	1D6	2D10
72-76	Esprit de Magie	3D6	4D6+6
77-81	Esprit de Passion	-	3D6+6
82-86	Nymphe	Selon le type	
87-91	Esprit de Pouvoir	-	2D6+3
92-96	Esprit de Sort	Par sort	3D6
97-00	Spectre	2D6+6	5D6+6

* Cette valeur fait référence à la CON de l'hellion qui est aussi égale à son armure et à ses points de magie.

Autres Utilisations et Conséquences du Sort

Un aventurier peut apprendre le Véritable nom de n'importe quelle créature invoquée en réussissant un sort de Contrôler/Commander/Dominer (Espèce) et en posant la question. La réponse surgira alors de l'inconscient de l'entité. Cette méthode peut également réveler les informations spécifiques sur les compétences et les caractéristiques d'une créature. Il faudra utiliser un sort de Contrôle par question spécifique.

Un magicien peut désirer faire appel à une créature qu'il a déjà invoquée parce qu'il sait que l'entité est suffisamment puissante pour accomplir sa tâche mais pas assez pour le mettre en danger. Il ne pourra y parvenir que s'il connaît le Vrai Nom de la créature. Il s'agit du nom unique et magique que porte individuellement chaque être et qui est enfoui dans son inconscient. L'Invocation d'une créature connue s'effectue selon les règles ordinaires à l'exception de son Nom, qu'il faudra donner. Cette technique permet également d'éviter des Invocations hasardeuses entraînant l'apparition de monstruosités inattendues.

Un aventurier peut perdre le contrôle d'une créature de plusieurs façons. L'entité peut être détruite par une perte de points de vie ou de caractéristique. Chaque fois que le sort de Contrôle échouera, la créature sera libre. Un aventurier peut dérober le contrôle d'une créature invoquée en dissipant le sort de Contrôle et en jetant le sien propre ou encore en lançant un sort de Contrôle sur une créature liée à un objet que l'aventurier peut utiliser (voir Conditions d'Enchantement).

Invocations Habituelles

Les espèces suivantes peuvent être normalement invoquées à l'aide du sort Invoquer (Espèces). Tous ces sorts peuvent être appris par un aventurier aussi longtemps que le maître de jeu indique qu'ils sont disponibles. Généralement les sorts d'Invocation ne sont appris que pour les entités que l'on peut contrôler en utilisant le sort approprié.

Chonchon
Entité de Culte
Esprit de Culte
Esprit de Maladie
Elémentaire
Fantôme
Esprit de Guérison
Hellion
Esprit d'Intelligence
Nymphe
Esprit de Passion
Esprit de Pouvoir
Esprit de Sort
Spectre

Enchantement

Le Rituel d'Enchantement est utilisé en conjonction avec des sorts de Rituel d'Enchantement qui permettent de stocker la connaissance de sorts dans des objets physiques, de défendre des endroits contre des intrus, de gagner le contrôle sur d'autres créatures, etc... Plus loin dans ce chapitre, vous trouverez les descriptions des sorts de Rituel d'Enchantement disponibles pour les trois types de magie.

Conditions Générales et Définitions

Un Enchantement permet de changer un environnement de façon permanente. Le type d'Enchantement accompli dépend du sort de rituel qui focalise et dirige le processus. L'enchanteur devra perdre quelque chose de façon permanente afin d'occasionner un changement permanent. Il s'agit généralement d'une perte en POU personnel. Du fait de sa permanence, un Enchantement ne peut pas être Dissipé, Dispersé ou Neutralisé. Cependant, les runes de l'Enchantement peuvent être brisées et l'Enchantement rompu.

Tout peut être enchanté : une ou les localisations d'une créature complète, incomplète ou du monde invisible ainsi que des objets inanimés (jusqu'à 25 points de TAI utilisés dans l'Enchantement). Pour enchanter une zone, un objet ou une créature, le magicien devra y porter les runes appropriées. L'enchanteur devra posséder la compétence Artisanat (Calligraphie) à un minimum de 30 % pour effectuer correctement cette opération. Il pourra faire appel à une personne dotée d'une compétence plus elevée pour inscrire les runes à l'intérieur de l'objet, mais c'est toujours lui qui devra accomplir le Rituel d'Enchantement.

Généralement, les objets enchantés peuvent être facilement transportés ou manipulés par leur propriétaire. Un nombre infini d'Enchantements peut être accompli sur le même objet (toutefois, n'oubliez pas qu'il peut être volé ou perdu, ce qui le rend vulnérable). Souvent un objet enchanté possède une signification magique ou symbolique pour son utilisateur. Anneaux, amulettes et bâtons sont les objets les plus communément enchantés. Un aventurier pourra tenter d'enchanter n'importe quel objet si le maître de jeu l'y autorise.

Sauf disposition contraire (voir ci-dessous), n'importe qui peut utiliser un objet enchanté.

Un endroit peut être également enchanté. Un aventurier peut tout simplement y stocker des points de magie ou des sorts, à moins d'y installer des protections magiques qui seront déclenchées par des intrus. A titre d'exemple, on peut citer une vallée rocheuse emplie de feux follets, une tombe maudite, une étude de sorcier, le sanctuaire intérieur d'un temple ou une vallée de ronces provoquant un sommeil irrésistible.

Préparation à l'Enchantement

L'enchanteur doit inscrire les runes de pouvoir qui focaliseront les énergies libérées au cours du Rituel. Si l'Enchantement concerne un lieu, les symboles devront être portés sur le sol, les arbres, les pierres ou toute autre substance se trouvant dans la zone d'effet. Les runes n'ont pas besoin d'être visibles, mais elles doivent être faites à partir d'une matière. Un Enchantement pratiqué sur une personne ou un animal est accompli au travers de runes tatouées sur l'être. Les symboles devront être inscrits de façon à durer le plus longtemps possible : s'ils sont détruits, l'Enchantement est brisé.

Procédure de l'Enchantement

Le joueur doit informer le maître de jeu que son aventurier tente d'enchanter un objet ou un endroit qu'il devra préciser.

Le joueur devra également indiquer quel sort de rituel son aventurier utilise, les conditions nécessaires à son accomplissement et le montant de POU qui sera dépensé.

Pour chaque point de POU personnel sacrifié, on devra passer une heure à accomplir l'Enchantement.

A la fin de ce laps de temps, le joueur devra réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à la compétence Enchantement du magicien.

Le POU personnel utilisé dans l'Enchantement devra être dépensé à la conclusion du Rituel que celui-ci soit réussi ou non.

En cas de réussite, le POU personnel est dépensé et l'objet ou l'endroit est enchanté. En cas d'échec, tout le POU personnel utilisé dans le Rituel est perdu et l'objet ou l'endroit n'est pas enchanté. Il n'existe ni avantages, ni inconvénients si le jet d'Enchantement est une réussite critique ou un échec absolu.

Briser la Rune d'un Enchantement

Etant donné que les Enchantements sont des changements permanents dans l'environnement du magicien, ils ne peuvent pas être Dissipés, Dispersés ou Neutralisés. Pour lever un Enchantement, les runes utilisées pour focaliser et contenir les énergies magiques doivent être brisées. Pour ce faire, il faut bien sûr les trouver (ce qui peut nécessiter un certain temps selon l'intelligence du magicien qui les a installées). Ceci fait, l'objet contenant ou portant les runes doit être détruit en éliminant tous ses points de vie. Ce n'est qu'alors que l'Enchantement sera brisé.

Restaurer un Enchantement Brisé

Un objet enchanté brisé peut être réparé sans avoir besoin d'accomplir à nouveau tous les Enchantements. Pour commencer, les morceaux de l'objet doivent être retrouvés, réassemblés et recollées. Pour restaurer les Enchantements, l'aventurier devra dépenser un point de POU pour chaque sort de rituel investi dans l'objet. Le nombre de points de POU investis lors des sorts de rituel n'a aucune importance. Cette procédure restaure toutes les conditions rattachées à l'Enchantement. L'Enchantement doit être restauré dans son intégralité. Un magicien ne peut pas restaurer une part de l'Enchantement.

La Saga de Cormac

Nikolos a brisé son seul objet magique, une amulette en or. Après avoir récupéré tous les morceaux, Nikolos utilise son sort Former/Or pour les recoller. Puis, au cours d'un Rituel d'Enchantement, il dépense 3 points de POU personnel pour réactiver les trois sorts que l'amulette contenait soit, un point pour Guérison 2, Projection (Vue) et un troisième pour sa capacité de stockage de dix points de magie. Seuls les anciens apprentis du vieux Nawa peuvent utiliser cette amulette. Cette condition est également restaurée sans avoir besoin de dépenser des points de magie.

Conditions liées aux Enchantements

Chaque Enchantement peut être modifié par des conditions posées au cours du Rituel. Un enchanteur apprend à rajouter des conditions à un Enchantement au cours de son étude. Le joueur déclare les conditions que son aventurier désire imposer à l'Enchantement pour dépenser le montant de POU personnel approprié lors du jet de Rituel. Une fois qu'une condition a été ajoutée à un Enchantement, elle ne peut plus être retirée, néanmoins, le magicien pourra la restreindre ultérieurement.

Il existe six classes de conditions. Chaque classe coûte un point de POU personnel à inclure au cours de l'Enchantement. A l'exception des conditions d'Effet de Zone, chaque classe ne coûtera jamais plus d'un point de POU personnel, et ce quelle que soit la complexité de la condition appliquée. Il appartiendra au maître de jeu de fixer les conditions recouvrant une classe particulière.

Condition d'Effet de Zone : l'Enchantement affectera une zone plutôt qu'un objet spécifique. La taille de la zone est déterminée par le nombre de points de POU dépensé. Un Enchantement de zone n'utilisant qu'un point de POU affectera un mètre cube. Un Enchantement de zone à trois point de POU affectera trois mètres cube etc... La puissance magique d'une attaque en effet de zone est égale au nombre total de points de POU utilisé pour enchanter l'endroit.

Condition d'Attaque : une condition d'attaque combinée à un sort permet à ce dernier d'être lancé automatiquement lorsqu'une cible (définie par la Condition de Cible) viole l'espace protégé ou touche l'objet enchanté.

Conditions de Lien de Sorts : cet Enchantement lie des sorts entre eux afin de créer des effets inhabituels. En dépensant un point de POU personnel, le magicien peut lier tout ou partie des sorts enchantés dans l'objet. On y a généralement recours pour créer des sorts très complexes. Le lancement d'un des sorts liés provoque l'activation de tous les autres. L'enchanteur peut lier ultérieurement davantage de sorts en sacrifiant un point de POU personnel.

Conditions de Lien de Points de Magie : cet Enchantement lie les points de magie stockés dans un objet à un sort ou plus (s'ils sont liés). De ce fait, lorsque les sorts seront lancés, les points de magie utilisés seront automatiquement fournis par l'objet. Bien sûr, les points de magie doivent être stockés pour que les sorts puissent fonctionner.

Conditions de Cible : cette condition est utilisée pour déterminer qui ne sera pas affecté par les Enchantements investis dans un objet. S'il n'existe aucune condition de cible, l'Enchantement fonctionnera contre n'importe qui. Si des conditions de cible sont apportées lors de l'Enchantement, les sorts ne seront pas activés par un individu auquel elles ne s'appliquent pas. Si quelqu'un utilise l'objet pour lancer des sorts, ceux-ci échoueront automatiquement contre des cibles protégées.

Conditions d'Utilisation : normalement n'importe qui peut utiliser un objet enchanté. La condition d'utilisation permet à un enchanteur d'en restreindre l'emploi. Un point de POU personnel sacrifié permet à l'enchanteur d'empêcher une personne ou un groupe de personnes d'utiliser l'objet. Il n'existe aucune restriction quant au nombre d'individus composant le groupe, du moment que celui-ci est parfaitement défini. Il peut être suffisamment important pour interdire l'usage de l'objet à l'exception de l'enchanteur. Si le magicien désire plus tard interdire l'emploi de l'objet à une autre personne ou groupe d'individus, il devra sacrifié un autre point de POU personnel dans un Rituel d'Enchantement. Si l'enchanteur seul peut employer l'objet, celui-ci deviendra inutilisable à la mort du magicien. Seules les personnes qui peuvent utiliser l'objet seront capables de lui ajouter des Enchantements ou des conditions.

Il est possible de lier une condition à une seule partie des Enchantements d'un objet. Par exemple, n'importe qui pourra utiliser les points de magie stockés dans une épée Rituelle alors que seul un Prêtre des Tempêtes pourra en utiliser la matrice de sort Vivelame.

Sorts de Rituel

Un Enchantement peut avoir plusieurs effets décrits par les sorts de rituel figurant ci-dessous. Un magicien peut accomplir chacune de ces procédures s'il a appris le sort de rituel.

Enchantement d'Armure

Cet Enchantement est utilisé pour augmenter les points d'armure d'un objet ou lui en attribuer. Chaque point de POU sacrifié dans l'Enchantement lui octroie 1D6 points d'armure. Ceux-ci feront partie intégrante de l'objet. Si cet Enchantement est utilisé pour créer ou augmenter les points d'armure naturels d'un être vivant, chaque localisation devra être traitée séparement. Si ce sort est utilisé pour augmenter les points d'armure d'une armure, il n'affectera qu'une seule localisation.

Enchantement de Lien (Espèce)

Cet Enchantement permet uniquement de lier à des endroits ou à des objets des créatures du monde invisible.

Capturer une Créature à l'Intérieur d'un Objet : l'enchanteur doit sacrifier 1 point de POU par type de caractéristique possédé par la créature qu'il désire capturer.

Il emprisonne alors l'esprit de la créature et sa forme physique à l'intérieur de l'objet de lien. Les quelques créatures du monde invisible possédant une TAI n'ajouteront aucun poids à l'objet, de même les élémentaires ne le chaufferont pas, ne l'humidifieront pas etc...

La capture d'une créature dans un objet enchanté viole ses instincts naturels et nécessitent donc un jet réussi en Contrôler/Commander/Dominer. Un Enchantement de Lien étant spécifique à un type de créature, on ne peut donc pas l'utiliser pour capturer d'autres espèces. Une fois

l'entité emprisonnée dans l'objet, elle y demeurera jusqu'à ce que ce dernier soit brisé ou qu'elle soit libérée. La destruction d'une créature particulière liée à un objet ne signifie pas que celui-ci devienne inutile. Toutefois son propriétaire devra Contrôler/ Commander/ Dominer une autre créature pour la capturer dans l'objet.

Une créature liée à un objet n'a aucun sens naturel et ne peut pas percevoir le monde à moins d'utiliser la magie. Toute personne en contact physique avec un objet enchanté pourra communiquer mentalement avec la créature capturée et lui ordonner d'utiliser ses facultés (à moins que des conditions n'aient été posées).

Certaines créatures possèdent des compétences ou des capacités que l'enchanteur pourra utiliser si elles ont été liées à un objet (par exemple les esprits d'intelligence, les esprits de magie et les esprits de pouvoir). Cependant, de nombreuses créatures ne sont d'aucune utilité lorsqu'elles sont emprisonnées et doivent être relâchées pour pouvoir agir (spectre, esprit de guérison, élémentaire etc...). Sans l'utilisation d'un sort de Contrôle une créature peut être relâchée pour accomplir une action après quoi elle sera libérée. Si un sort de Contrôle est utilisé avant que la créature ne soit relâchée, on peut lui ordonner d'exécuter de nombreuses actions et de retourner à l'objet de lien. Les sorts de Contrôle fonctionnent automatiquement contre une créature tant qu'elle est liée à l'objet.

Un sort de Contrôle a toujours la préséance sur la maîtrise de la créature liée à l'objet. Ainsi, un enchanteur qui n'utilise pas de condition pour restreindre l'emploi de ses objets peut se faire dérober ses créatures liées qui pourront alors être utilisées contre lui par des adversaires intelligents utilisant les sorts de Contrôle appropriés. Toute personne qui se sert de l'objet peut également lancer des sorts sur la créature emprisonnée à l'intérieur de celui-ci. Il n'a pas besoin d'être en contact physique avec l'objet pour affecter la créature. Toutefois, il devra avoir recours à des moyens magiques (Vision Mystique , Vision de l'Ame ou Seconde Vue) de façon à voir sa cible sur le plan terrestre.

Les élémentaires ou toute autre créature emprisonnée ne peuvent pas regagner de points de vie, à moins de retourner dans le monde invisible.

Capturer une Créature à l'Intérieur d'un Endroit : lier une créature à un endroit restreint ses mouvements à l'intérieur d'un espace spécifique. Le coût en POU, afin d'enchanter une zone à laquelle une créature sera liée, est identique à celui de l'Enchantement d'un objet, augmenté de la condition Effet de Zone. Les créatures liées à un endroit peuvent utiliser leurs sens normaux pour surveiller la zone à l'intérieur de laquelle elles sont emprisonnées.

Enchantement d'une Matrice de Sorts

L'utilisation d'une matrice de sorts permet à un magicien de stocker la connaissance d'un sortilège dans un objet. Toute personne qui utilisera l'objet gagnera la connaissance du sort par simple contact. Néanmoins, elle oubliera le sort dès qu'elle aura rompu le contact avec l'objet.

Même si les différents systèmes de magie utilisent la même procédure pour enchanter la connaissance d'un sort dans un objet, les résultats diffèrent selon la magie employée. Les magiciens de l'esprit et les sorciers ne perdent pas la connaissance des sorts à partir desquels ils créent une matrice. Les utilisateurs de magie divine perdent ce savoir.

Matrice de Sorts de Magie de l'Esprit : L'utilisateur de l'objet enchanté devra réussir un jet sous 5 x POU pour lancer le sort. Il devra également dépenser un point de magie par point de sort.

Matrice de Sorts de Magie Divine : un sort de magie divine enchanté dans un objet sera lancé avec une compétence de 100 %. En cas d'échec, l'utilisateur pourra effectuer une seconde tentative au round suivant. Une fois utilisé, l'objet devra être ramené dans un temple où une Cérémonie sera pratiquée afin que le sort puisse être à nouveau employé. En fait, les sorts de magie divine enchantés fonctionnent de la même façon que ceux utilisés par les prêtres.

Seuls les prêtres peuvent enchanter des sorts de magie divine dans des objets. Les sorts à utilisation unique ne peuvent pas être enchantés. Une fois l'Enchantement accompli, le prêtre perdra l'utilisation de son sort réutilisable mais il pourra à nouveau sacrifier du POU pour le regagner.

Matrice de Sorts de Sorcellerie : un individu qui utilise un ob-



jet contenant un sort de sorcellerie doit développer sa propre compétence dans le lancement du sortilège. Son pourcentage de départ est égal à son modificateur de magie pour chacun des sorts investi dans l'objet. Il ne pourra augmenter sa compétence dans le lancement de ses sorts que par expérience. S'il apprend le sort plus tard (c'est à dire qu'il n'a pas besoin de toucher l'objet pour s'en servir), il retiendra la compétence qu'il a déjà développée.

S'il connait déjà l'utilisation du sort contenu dans l'objet enchanté, il pourra lancer le sort à son pourcentage normal.

La Saga de Cormac

Supposons que Nikolos ait découvert une ancienne amulette qui contienne les matrices de trois sorts : Vivelame 3 (magie de l'esprit), Télépathie (sorcellerie) et Folie (sort de magie divine de 2 points). L'amulette peut être utilisée par n'importe qui. Même si Nikolos n'a jamais utilisé la magie spirituelle auparavant, il peut lancer le sort de Vivelame avec une chance égale à POU x 5 tout en dépensant 3 points de magie. Etant donné qu'il a déjà utilisé le sort de Télépathie dans le passé (même s'il ne l'a pas actuellement en mémoire), il peut utiliser sa compétence de 46 % pour lancer le sort en dépensant au moins un point de magie. Il peut manipuler le sort de Télépathie s'il le désire. Il aura 100 % de chance de lancer le sort de Folie. Toutefois, pour que le sort puisse fonctionner à nouveau, Nikolos devra l'emmener dans un temple et accomplir une Cérémonie inconnue en l'honneur du dieu approprié.

Une fois qu'un sort a été enchanté dans un objet, il ne peut plus être changé. Néanmoins, d'autres sorts pourront être ajoutés par la suite. La dépense d'un point de POU au cours d'un Enchantement formera une matrice d'un point de sort. Les sorts de magie divine peuvent être cumulés dans un objet (donc, des versions plus puissantes du sort peuvent être contenues dans l'objet). Les sorts de magie spirituelle cumulables peuvent être lentement enchantés au rythme d'un point à la fois. Un Vivelame 1 devra être suivi par un Vivelame 2 ou un Vivelame 6 par un Vivelame 7. Ajouter un Vivelame 1 à un Vivelame 1 engendre simplement deux matrices de Vivelame 1. Un sort de sorcellerie enchanté dans un objet peut être manipulé pour le rendre plus puissant (cela augmentera bien sûr la dépense de POU à sacrifier). Un sort de sorcellerie puissant enchanté dans un objet n'a aucune influence sur l'INT libre qui l'utilise. De ce fait si Nikolos fabrique ou trouve un sort de Suffocation d'intensité 5, il pourra utiliser sa pleine INT libre de 10 points pour manipuler le sort. Les cinq niveaux d'intensité de l'objet enchanté ne coûtent rien en INT libre de Nikolos.

Enchantement de Vie

Cet Enchantement permet d'augmenter les points de vie d'une créature. Il ne peut pas être utilisé sur des objets ou des entités qui ne possèdent aucun point de vie. Selon le désir du magicien, chaque point de POU dépensé au cours du Rituel ajoutera 1D6 au total de points de vie de la créature ou aux points de vie d'une localisation. Bien sûr, si le total de points de vie est accru, celui de chaque localisation augmentera lui aussi.

Notes aux Joueurs sur les Rituels

Le paragraphe suivant fournit quelques indications aux joueurs dont les aventuriers utilisent la magie rituelle. Ces précisions aideront les joueurs à éviter les erreurs les plus courantes qui surviennent lors de l'utilisation des Rituels.

Note sur la Cérémonie

Les magiciens de l'esprit utiliseront fréquemment le Rituel de Cérémonie pour augmenter les sorts de guérison ou autres qui ont des effets permanents. L'usage de Cérémonie sur des sorts spirituels temporaires n'est pas rentable. En effet, le Rituel de Cérémonie durera plus longtemps que le sort.

Les prêtres utiliseront principalement Cérémonie pour assurer leur réussite avec les autres Rituels. Ils peuvent également y avoir recours s'ils sont très encombrés afin d'éviter la diminution du pourcentage dans le lancement de leurs sorts.

Les sorciers trouvent le Rituel de Cérémonie très utile surtout au début de leur carrière lorsque leur pourcentage dans le lancement de leurs sorts est très faible.

Note sur l'Invocation

Fréquemment, pour des raisons de sécurité, deux magiciens s'associent pour des Rituels d'Invocation. Alors qu'un magicien invoque la créature désirée, l'autre prépare le type de sort de Contrôle qui doit être utilisé. Les sorts de Contrôler/Commander/Dominer (Espèces) nécessitent un temps considérable pour être accomplis, en particulier pour les sorciers. La créature invoquée peut très bien attaquer le magicien avant que le sort de Contrôle n'est pu être lancé. Le contrôle permanent d'une créature peut être obtenu en la capturant dans un objet enchanté à l'aide du Rituel de Lien. L'objet devra être créé avant que les magiciens n'entreprennent l'Invocation. Un sorcier solitaire peut combiner son Rituel d'Invocation avec un type de sort de Contrôle grâce à l'utilisation de la compétence Multi-Sorts. Le sort de Contrôle est alors lancé immédiatement à la fin de l'Invocation, ce qui lui laisse le temps de se retourner face à une créature hostile.

Note sur l'Enchantement

Un magicien gagnera du temps et du POU s'il détermine les conditions qu'il désire placer au moment où l'Enchantement est créé. Il n'aura alors besoin que d'accomplir un seul jet pour lancer l'Enchantement et ses conditions. Si le magicien désire créer l'Enchantement et les conditions séparément (de façon à risquer moins de points de POU au départ), il devra réussir une autre procédure d'Enchantement.

Note sur les Créatures Liées

Un magicien traitant avec des créatures liées doit être extrêmement prudent. Alors qu'un magicien ne peut lancer qu'un sort de Contrôle sur une créature, un autre magicien peut gagner le contrôle de l'entité en dissipant l'ancien sort pour lancer son propre sortilège de Contrôle, ou encore en jetant un sort de Contrôle plus puissant sur la créature en ayant recours aux règles des sorts combinés détaillés dans le chapitre Introduction à la Magie.

Une créature liée peut être relâchée pour qu'elle puisse accomplir l'action qu'on lui a ordonné. La créature est alors libérée du lien. Le magicien devra réussir un nouveau sort de Contrôle pour obliger la créature à retourner dans l'objet enchanté ou pour l'obliger à accomplir un sort supplémentaire.





Livre du Maître

Puisse Arachné Solara
bénir et protéger ce livre

Auteurs
Greg Stafford
Charlie Krank
Ken Rolston
Sandy Petersen
Steve Perrin

Rédacteurs
Lynn Willis
Yurek Chodak
Scherman Kahn

Sommaire



Maîtriser 145

Le Maître de Jeu 148

Création d'une Campagne

Création d'un Scénario 150

Les Tarifs 153

156 *Tarifs pour des Biens et Services en Sus*

159 L'Escorte

169 Créatures

Introduction

170 *Les Créatures*

Maîtriser

Votre compétence dans la maîtrise des parties grandira avec l'expérience. Débutez avec des histoires simples. Vos scénarios gagneront en complexité au fur et à mesure du développement de vos campagnes. De plus, vos joueurs vous inspireront bientôt des idées d'aventures.

Ce livre est destiné aux maîtres de jeu. Tous les joueurs peuvent librement le consulter mais en évitant, bien sûr, de lire le scénario d'initiation qui est inclus. Ce livret est découpé en quatre chapitres. Le premier détaille les devoirs d'un maître de jeu, à savoir concevoir et faire jouer des scénarios. L'exposé est très général et même des maîtres confirmés pourront y trouver leur bonheur. Il détaille les prix pratiqués en fonction de l'environnement social des personnages. Le second chapitre présente un scénario que le maître de jeu pourra directement faire jouer après lecture. Enfin le dernier chapitre est consacré à la description de diverses créatures et il vous fournira leurs caractéristiques en termes de jeu.

Le Maître de Jeu

En tant que maître de jeu à RuneQuest, vous devrez préparer une aventure et la présenter à vos joueurs d'une manière intéressante et vivante. Au cours de la partie, il vous faudra interpréter et appliquer les règles du jeu afin de résoudre les actions et les situations spécifiques qui surviendront au cours du scénario.

Votre dernière tâche est la plus simple à expliquer, vous devrez indiquer à vos joueurs les moments où ils devront lancer les dés et leur fournir les réponses qui en découleront. RuneQuest reste votre meilleur point de référence. Toutefois, si vous ne vous souvenez plus d'une règle, n'hésitez pas à consulter vos joueurs. S'ils tombent d'accord sur une réponse, leur solution est sans doute la bonne car ils restent votre deuxième meilleure source de renseignements. Il vous appartient de trancher au cas où un point précis ne serait pas couvert par les règles et que les joueurs soient en total désaccord entre eux. Votre décision devra être raisonnable et juste, sans oublier qu'elle devra vous causer un minimum de désagréments dans le futur.

Les autres aspects de la maîtrise nécessitent des explications plus approfondies afin de vous éviter des difficultés ultérieures.

Types de Maîtres de Jeu

Le maître de jeu qui aime la compétition s'appuie entièrement sur l'aspect ludique de RuneQuest. Les règles et mécanismes de jeu seront ainsi mis en valeur. Les résultats seront strictement appliqués et d'une manière aussi impartiale que possible afin de mettre l'accent sur la capacité des joueurs à manoeuvrer correctement leurs personnages partie après partie.

Le maître de jeu dramaturge valorisera les éléments narratifs inhérents à RuneQuest. Il détournera volontiers les règles et leurs applications pour mieux développer les aspects dramatiques de son scénario.

Le maître de jeu efficace s'évertuera à équilibrer style et objectivité. Si l'aspect compétitif est trop accentué, il transforme le jeu de rôle en partie d'échecs. Si l'aspect dramatique devient trop important, les joueurs perdent tout contrôle sur le scénario pour devenir de simples marionnettes. Vous pouvez satisfaire vos goûts mais n'oubliez jamais ceux de vos joueurs.

Présenter une Aventure

Dans votre rôle de maître de jeu, vous devrez présenter une aventure à vos joueurs sinon la partie risquerait de tourner court. Ce faisant, vous introduirez et caractériserez la situation, vous tiendrez le rôle des adversaires, des alliés et de toute personne non impliquée. Enfin vous développerez et dévoilerez l'histoire pour la conclure dans une apothéose finale. Vous devrez vous être préparé, ainsi que vos joueurs, à la nouvelle aventure. De plus, à la fin de chaque session de jeu, il vous faudra enregistrer les différentes actions entreprises par les personnages.

Les scénarios publiés dans le commerce vous fourniront de nombreux documents détaillés. Par contre, les vôtres ne feront appel qu'à votre imagination, à votre mémoire et à quelques notes écrites. Les deux possibilités sont intéressantes mais il est certain que vous tirerez davantage de fierté à créer vos propres histoires. Ce livret contient un scénario complet; que vous le jouiez ou non, nous vous conseillons de le parcourir en gardant à l'esprit les idées présentées tout au long de ce chapitre.

Conditions de Jeu

Votre groupe de joueurs comprendra probablement de 1 à 10 joueurs, le nombre optimal se situant entre 3 et 6. Les scénarios avec un seul joueur permettent de mieux apprécier les actions individuelles mais limitent le jeu de rôle. Par contre, un groupe trop important ne permet pas à tous les joueurs d'amener une contribution personnelle . Maîtriser un scénario pour un groupe de 12 joueurs peut vite se transformer en expérience horrible, même pour le plus expérimenté des maîtres de jeu.

Fixez des lieux et des horaires de jeu réguliers, ce qui permettra aux joueurs de s'organiser au mieux. Essayez de rendre cette habitude agréable, voire plaisante. Des joueurs intéressés pourront toujours s'adapter à des conditions de jeu difficiles, mais il vaut mieux

avoir une bonne vue d'ensemble du jeu ainsi que des éléments visuels de la situation afin de pouvoir l'étudier correctement.

Dans la conception de vos scénarios prévoyez l'éventuelle absence de certains joueurs. Ne les obligez jamais à être présents, soyez souple. Si vous contraignez vos joueurs à être présents à chaque partie, le jeu ne sera plus un passe-temps mais deviendra une obligation.

Aventuriers Provenant d'Autres Mondes

Au cours de vos parties vous pourrez être amené à accepter ou non des aventuriers issus de campagnes d'autres maîtres de jeu. Dans ce cas, votre décision dépend de la manière dont vous voyez votre monde. Il existe en fait trois points de vue.

Le monde fermé : seuls les aventuriers issus d'un même monde et construits sur un schéma de jeu identique pourront prendre part à vos parties. Ce moyen est sans doute le plus simple pour maintenir un univers cohérent et logique. Malheureusement cette solution risque de déplaire à certains joueurs.

Le multivers : les aventuriers peuvent évoluer dans un nombre fixe d'univers parallèles dirigés par différents maîtres de jeu. En ce cas, ceux-ci devront convenir d'hypothèses de départ identiques à propos de leur monde respectif. Les communications et les voyages entre les divers univers de jeu seront également autorisés. Cette possibilité a toutefois un gros désavantage : il deviendra vite de plus en plus difficile de rationaliser des évènements illogiques et des idées contradictoires.

Le monde ouvert : les aventuriers issus de n'importe quel univers seront tous les bienvenus. Cette technique reste très difficile à contrôler et à équilibrer. Les participants essaieront toujours d'amener leurs aventuriers dans des univers qui leur sont plus favorables. De ce fait, les joueurs qui ne possèderont pas d'aventuriers susceptibles d'en bénéficier deviendront rapidement envieux et grincheux.

Quelle que soit l'option que vous choisirez, vous aurez toujours la possibilité d'inventorier les pouvoirs et les possessions d'aventuriers provenant d'autres univers et d'obliger leurs joueurs à apporter quelques modifications ou suppressions à leur personnage avant de leur autoriser l'accès à votre univers. N'admettez jamais au sein de vos campagnes des personnages trop puissants (en terme de compétence et de possessions) qui seraient très difficiles à maîtriser.

Préparation d'une Nouvelle Campagne ou d'un Nouveau Groupe de Joueurs

Lors de la première partie, prenez votre temps et aidez vos joueurs à créer leurs personnages. Il faut que ceux ci soient adaptés au monde dans lequel ils vont vivre et au type d'aventure que vous allez mener. Assistez les nouveaux joueurs à chaque étape de la création du personnage afin qu'ils ne se sentent pas frustrés, et du même coup insensibles à la future aventure. Conservez les copies de chaque feuille de personnage pour vos propres références.

Un aventurier par joueur reste le quota le plus appréciable. Toutefois, un scénario peut nécessiter un groupe plus important de personnages. En ce cas, accordez à vos joueurs un ou deux aventuriers supplémentaires ou incorporez au groupe quelques personnages non-joueurs (contrôlés par vos soins) qui seront utiles en cours de partie. Ainsi, si le groupe subit des pertes importantes, la présence de personnages supplémentaires ou périphériques permettra à un joueur de continuer à participer au jeu sans avoir à l'abandonner.

Pour vos aventuriers, la source essentielle d'informations sur votre univers est formée par les créatures, les personnages et l'environnement que vous interpréterez. Vous devrez rassembler les éléments destinés aux joueurs, étudier le scénario et regrouper des notes qui vous permettront de retrouver facilement ces informations. Vous devrez avoir facilement accès à ces renseignements afin de résoudre les conflits et être prêt à vous adapter aux actions ou à d'éventuelles réponses imprévisibles des aventuriers. Il s'agit là d'un travail énorme, mais vos amis vous aideront et avec un peu d'expérience vous conduirez des parties animées et sans à coups.

Organisation

Possédez parfaitement votre scénario, étudiez-le et s'il le faut, n'hésitez pas à le répéter avant de jouer l'aventure. Souvenez- vous que vous êtes à la fois le metteur en scène, le décorateur et les acteurs d'une grande production dramatique. En cours de partie, perdre du temps dans ses notes détruit l'ambiance et démontre votre maladresse et votre manque de préparation, même si vous avez travaillé le scénario pendant de nombreuses heures.

Préparez à l'avance les cartes, les diagrammes, les plans des pièces, les caractéristiques de vos personnages ainsi que la toile de fond de votre histoire. Etiquetez correctement vos aides de jeu de manière à pouvoir les retrouver rapidement.

N'oubliez pas les accessoires qui vous permettront de dessiner vos plans, de prendre vos notes et de représenter les positions des aventuriers, personnages non-joueurs et bâtiments. Sachez que les éléments visuels sont plus explicites que les descriptions.

Utilisez des figurines et des tableaux blancs pour représenter les situations tactiques. De nombreux joueurs adorent identifier leur aventurier à une figurine. Evitez de lire à haute voix les éléments qui constituent la toile de fond de l'aventure, il s'agit d'une très mauvaise façon de procéder en début de scénario. Démarrez avec de l'action ! Préparez à l'avance les informations destinées aux joueurs faites en des photocopies et distribuez les avant d'entamer la partie.



Après les avoir lues les joueurs pourront s'y reporter comme bon leur semblera sans déranger le cours du jeu.

Présentation

Lorsque vous introduisez une aventure, essayez de créer une ambiance agréable dans laquelle joueurs et maître de jeu s'amuseront sans crainte de tricherie ou de malveillance. Votre devise devra être "Soyez rigoureux, soyez juste mais ne blessez personne". Evitez trahison et coups bas entre les membres du groupe. Définissez les buts de l'aventure de façon à ce que chaque membre du groupe s'y intéresse ; incitez à la coopération.

Vous pouvez placer vos joueurs autour de la table dans l'ordre de déclaration des intentions au cours du jeu. L'une des façons de procéder consiste à démarrer avec le joueur dont le personnage possède la dextérité la plus élevée. En effet, il s'agit de l'aventurier capable de réagir le plus rapidement. On peut également débuter par l'aventurier le moins intelligent du groupe. Il déclarera ses intentions le premier et vous donnerez au joueur un temps de réflexion réduit de façon à simuler les possibilités du personnage. De plus, le joueur incarnant l'aventurier le moins intelligent du groupe ne sera pas en mesure de connaître les intentions de ses partenaires. Utilisez l'un ou l'autre de ces systèmes ou inventez le vôtre, mais dans tous les cas, donnez l'habitude à vos joueurs de respecter un ordre dans leurs déclarations d'intention.

Au cours de la session de jeu vous pourrez parfois fournir quelques indications aux joueurs si leurs aventuriers s'enlisent dans le scénario ou dans des situations trop délicates. Soyez généreux avec les joueurs débutants. Face à des joueurs expérimentés, soyez subtil et forcez-les à réfléchir davantage.

Laissez vos joueurs établir des tactiques qu'ils pourront utiliser en cas de situation connue. Par exemple : "En situation de combat, je couvre systématiquement l'arrière du groupe". Les stratégies déjà élaborées éviteront ainsi des répétitions inutiles.

Donnez des réponses précises et détaillées aux questions concernant les lieux de l'aventure. Lorsque l'on vous demande de développer une description, exécutez-vous et ne négligez aucun aspect. N'oubliez pas qu'un joueur doit pouvoir appréhender votre univers de jeu du point de vue de son aventurier. La vue, l'ouie, le goût, l'odorat, le toucher du personnage sont sollicités et vous devez en tenir compte. En tant que maître de jeu, vous êtes le seul canal par lequel votre monde peut être exploré.

Evitez d'employer un jargon lié au jeu, et déployez tout votre sens de la narration dramatique. A titre d'exemple, comparez les dialogues suivants:

Jargon ludique

Joueur: "J'obtiens un 32, je touche"

Maître de jeu: "Le Troll tente de parer ton coup. Loupé sur un 86"

Joueur: "Je fais 7 points de dégâts dans le 02"

Maître de jeu: "L'armure du Troll absorbe 4 points de dommages, il tombe à 1 point dans cette localisation"

Narration dramatique

Joueur: "Cormac essaie désespérément d'asséner un coup... Il réussit !"

Maître de jeu: "Le Troll essaie de parer avec sa lance et ... il rate complètement".

Joueur: "Le coup est excellent, 7 points. Prends ça pieds plats! En plein dans la jambe droite".

Maître de jeu: "Bien !... L'épée traverse le cuir, le sang jaillit, et le Troll boitille sur sa jambe blessée. Mais, ses yeux injectés de sang reflètent bien plus la folie que la douleur".

Un langage coloré et judicieusement choisi permet à l'imagination de chacun de se développer et de s'épanouir. Impliquez-vous dans votre interprétation et encouragez les joueurs à faire de même. Ne vous enfermez pas dans un cadre strict, soyez éloquent et excellent conteur, oubliez les règles pendant le déroulement de votre aventure qui devra être un spectacle inoubliable.

En tant que maître de jeu , il vous faudra distinguer les informations que détiennent vos personnages non joueurs de la connaissance entière de l'aventure que vous seul possédez. Ceci peut vite créer un problème car il est tentant d'agir en fonction de données que votre personnage non-joueur ne connait pas. Résistez à cette tentation, vous vous comporteriez en tricheur et vos joueurs pourraient vite vous décerner ce titre peu enviable.



Les joueurs doivent toujours croire qu'ils contrôlent le destin de leurs aventuriers sous peine de perdre tout intérêt à l'aventure. Si vous parlez ou agissez trop souvent, ils commenceront à douter de leur place dans le déroulement du jeu. Le joueur doit posséder une liberté totale dans le choix des actions que son personnage va entreprendre. En aucun cas il ne doit avoir le sentiment d'être une marionnette dont les fils sont tirés par le maître de jeu. Néanmoins, vous devrez maintenir le personnage dans le cadre de l'aventure ou tout votre travail de conception aura été vain. Vous pouvez jouer de façon subtile sur les récompenses ou sur les dangers ou encore admettre candidement que vous n'êtes pas préparé à l'action ou au chemin que l'aventurier a l'intention de suivre. Pour donner le change à vos joueurs, il vous faudra inévitablement les laisser s'éloigner du scénario de temps à autre. Laissez vous guider par vos sentiments et impulsions lorsqu'une situation dramatique se présentera. Avec l'expérience, vous ne craindrez plus de voir vos aventuriers quitter le scénario. Votre souplesse et votre sens de l'improvisation vous permettront d'exploiter les réactions de vos joueurs. Bien souvent c'est ce type de situations inattendues et créatrices qui offriront le plus de plaisir. Faites de la nécessité une vertu, détendez-vous et exploitez au maximum l'opportunité qui vous est offerte. Votre prestation sera d'autant plus appréciée si vous mettez toute votre imagination au service des joueurs et du scénario.

N'autorisez aucune longueur dans vos parties, le jeu doit rester fluide et dynamique. Ne vous étalez pas sur des actions sans importance. La fouille systématique dans des papiers à la recherche de détails oubliés enlève l'aspect dramatique du jeu. Gardez tous vos joueurs impliqués dans l'aventure. Pour les personnages qui ne participent pas activement au scénario, les parties risquent vite de per-

dre tout intérêt.

Occupez vos joueurs lorsque vous recherchez des informations dans vos notes ou discutez en privé avec un aventurier. Si vous avez joué pendant un bon moment, n'hésitez pas à faire une pause à cet instant.

Utilisez le facteur temps afin de créer une pression constante. Soyez cohérent et ne maîtrisez pas de façon avachie pour soudain exiger une réponse instantanée d'un joueur face à un danger.

Gardez un rythme de jeu soutenu afin de lutter contre le manque de concentration et la fatigue que ressentiront tôt ou tard vos joueurs. Une partie dure en général entre 3 et 6 heures. Il vaut mieux l'interrompre lorsque l'intérêt des joueurs est encore très vif, plutôt que de la poursuivre alors que certains n'ont plus l'énergie suffisante pour continuer à l'apprécier. Si vos joueurs sont toujours motivés après plusieurs heures de jeu, effectuez une pause de 15 minutes pour respirer, courir un peu, avant de reprendre le scénario avec un second souffle.

La partie achevée, discutez avec vos joueurs afin de déterminer ce qu'ils ont ou n'ont pas apprécié. Vous pourrez ainsi améliorer votre performance et votre scénario lors d'une prochaine session. Demandez à vos joueurs de résumer ce qu'il vient de leur arriver afin que tout le monde soit bien d'accord sur la situation. Ils pourront également établir un plan d'action général pour leur future aventure, vous permettant ainsi de mieux préparer votre prochaine partie. Avant de prendre rendez-vous avec les joueurs pour la suite de l'aventure, répondez à leurs questions éventuelles concernant le scénario.

Entre les Aventures

Vous devez contrôler la tenue des feuilles de personnages. Vérifiez que chaque joueur a bien effectué ses jets d'expérience. Prenez note de toutes les modifications significatives de chacun des aventuriers. Il peut s'agir de pertes, de gain d'argent ou d'objets, d'une modification des caractéristiques, des pouvoirs ou des connaissances.

Principes de la Maîtrise

-Connaître les règles et les mécanismes de RuneQuest et les apprendre à vos joueurs.

-Etre honnête et logique dans l'application des règles et des jugements portés. L'expérience doit vous être utile sous peine de frustrer ou de décourager vos joueurs qui ne l'oublieront pas. Les décisions importantes que vous prendrez seront immuables et vous ne pourrez pas y revenir.

-S'attendre à interpoler et à extrapoler les règles de Rune Quest. Inévitablement certaines situations ne seront pas couvertes de manière exhaustive par les règles, qui n'ont pas la prétention d'être complètes. Ne perdez pas votre temps à résoudre certains points obscurs, utilisez votre bon sens pour décider rapidement. Des décisions provisoires mais rapides sont généralement les meilleures. Toutefois, réservez vous le droit de les modifier lorsque vous aurez suffisamment d'informations pour en déterminer les répercussions.

-Ne donnez pas à vos joueurs tout ce qu'ils désirent. Il faut limiter pouvoirs et tactiques utilisés dans un jeu de rôle, car c'est ce qui le rend intéressant.

-N'hésitez pas à consulter les règles si le sort d'un aventurier en dépend de manière cruciale. Les joueurs accepteront et oublieront toujours les petites erreurs de jugement. Les erreurs importantes devront absolument être corrigées.

-Aidez les nouveaux joueurs dans la création de leurs personnages. Ce premier contact avec les règles ne doit jamais être rébarbatif ou frustrant.

-Distinguez les tactiques employées par vos personnages non- joueurs de votre rôle de Maître de Jeu. En tant qu'ennemi, soyez vicieux, féroce ou stupide suivant votre rôle. En tant que Maître de Jeu ne favorisez ni les joueurs, ni leurs opposants dans l'application des règles.

-Si vous devez intervenir pour protéger la toile de l'aventure soyez très discret. Les décisions arbitraires diminuent l'intérêt du jeu.

Encouragez vos joueurs à écrire l'histoire de leurs aventures. Avec le temps, ils risqueront en effet d'oublier d'importants détails ou évènements.

Réactualisez les notes concernant vos personnages non-joueurs ou toutes modifications de données qui seraient intervenues au cours de l'aventure. Estimez l'impact de la partie sur votre scénario ou campagne pour les adapter en conséquence. Les évènements survenus au cours d'une partie peuvent entraîner de profondes modifications dans le futur déroulement du ou des scénarios. (Pardon, vous voulez dire qu'ils ont tué le Grand Prêtre du Temple ? Mon Dieu !...).

Si votre campagne a plu aux joueurs, ils en parleront et dresseront des plans d'action futurs entre les différentes parties (ce qui implique d'importantes rencontres consacrées au jeu). Aidez vos joueurs à développer et à caractériser leur personnage : biographie, recherche et apprentissage de nouvelles compétences, l'étude des arts martiaux ou de la magie, la découverte d'informations, leur vie entre les différentes aventures... En bref, tout ce qui fait qu'un personnage accède à une certaine forme d'existence dans l'esprit de son joueur.

Création d'une Campagne

Si un groupe de joueurs a l'intention de jouer plusieurs fois ensemble, les scénarios devront se suivre logiquement pour former une campagne cohérente. La majorité des joueurs préfèrent les campagnes aux scénarios simples car elles permettent de percevoir la progression des personnages.

Une campagne peut se définir comme un ensemble de scénarios liés les uns aux autres. Pour l'instant, nous ne tiendrons pas compte de cet aspect de la campagne pour nous consacrer essentiellement à l'idée qu'elle recouvre.

Vous devrez toujours analyser votre future campagne en gardant à l'esprit qu'elle devra représenter pour vos joueurs la meilleure des aventures qu'ils puissent jamais vivre. Fort heureusement cette analyse s'est perpétuée pendant des milliers d'années sous une autre forme : les composants de la fiction.

Toute la littérature de fiction contient cinq éléments essentiels omniprésents : l'intrigue, les personnages, le lieu, le thème et le style. Le jeu de rôle fantastique est directement issu de poèmes traditionnels tels "Beowulf" ou "la Chanson de Roland", mais aussi de romans contemporains comme "Les aventures de Conan" ou "le Seigneur des Anneaux". Il est donc logique que ces composants de fiction soient toujours très fortement représentés dans les jeux de rôle fantastiques. On y aura toujours recours pour les campagnes. Ces composants peuvent également servir à la conception de scénarios ponctuels qui, s'ils n'ont pas le même but qu'une campagne, s'appuieront toujours sur un ou plusieurs de ces cinq éléments.

Le Lieu

L'endroit où se déroule les campagnes est sans doute l'élément le plus important. En effet, une campagne vous permettra d'évoquer de façon approfondie et détaillée le monde dans lequel vont évoluer les aventuriers. Vivre dans un monde différent reste l'un des rêves les plus courants de nos contemporains ; l'atmosphère qui règnera dans vos parties devra tenir compte de cet attrait du merveilleux qu'éprouvent lecteurs et joueurs.

Il existe quatre sources documentaires principales qui vous permettront de définir le lieu de votre campagne : les recueils de campagne, les films ou la littérature fantastique, les livres d'histoire et votre imagination fertile.

Les campagnes publiées directement dans le commerce restent le moyen le plus facile et le plus rapide pour apprendre à créer ou à faire jouer une campagne. En tant qu'aides de jeux, elles ont été testées afin de déterminer leur intérêt. On conseille généralement d'utiliser au départ les modules publiés. Ces travaux vont feront gagner du temps et pourront vous servir ultérieurement lorsque vous désirerez créer votre campagne.

Une deuxième solution, également très pratique, consiste à exploiter des situations tirées de films ou de romans. Dans ce cas, vous devrez toutefois fournir un travail plus important. En effet, si vous pouvez être inspiré par des personnages ou une situation, il vous faudra toujours approfondir certains points qui auront été négligés dans l'équivalent littéraire ou cinématographique. Les oeuvres médiévales fantastiques ou de science fiction restent de très loin les meilleures sources de renseignements. Il s'agit presque de campagnes déjà construites et vous pourrez facilement définir vos situations de jeu, vos personnages et votre histoire.

Les données historiques sont toujours très importantes dans une campagne. D'excellentes encyclopédies contiennent des milliers d'essais contemporains systématisés et référencés. N'importe quel bibliothécaire pourra vous procurer une pléthore d'ouvrages faciles à photocopier et qui vous permettront de vous renseigner sur les costumes, les lieux, les personnes, les maisons royales ou les cartes géographiques. Ces données rajouteront de la crédibilité à votre campagne. De plus, l'utilisation de références historiques rendra votre monde cohérent et logique, ce qui facilitera votre tâche et satisfera vos joueurs.

L'introduction d'éléments fantastiques peut s'effectuer très facilement à partir d'ouvrages traditionnels. Par exemple la section "Jeunesse" de votre bibliothèque contient certainement des oeuvres aux illustrations superbes qui constituront d'excellentes sources de renseignement sur certains lieux étranges et bizarres en rapport avec la guerre, la magie, la religion et le surnaturel.

Si vous décidez de créer votre propre monde fantastique, attendez vous à un énorme travail. Il vous faudra concevoir les éléments physiques, sociaux et politiques de votre univers qui devra non seulement posséder une cohésion interne mais également pouvoir résister à un examen logique. Vos joueurs pourront passer des années à l'explorer et à en découvrir les secrets. La création d'un monde crédible reste donc extrêmement difficile mais très gratifiante.

La majorité des campagnes existantes s'inspire de toutes ces sources. Par exemple, le monde de Cormac s'appuie à la fois sur des sources historiques et fantastiques. Le Maître de Jeu pourra donc toujours utiliser un univers de base qu'il connait bien et qu'il pourra retrouver facilement.

Si vous passez un temps phénoménal à créer votre propre monde, soyez certain auparavant que vous l'utiliserez au cours de vos parties. Il n'y a rien de plus décourageant que de s'atteler à la conception d'un univers que ne fréquenteront jamais les aventuriers.

Une description très détaillée de votre univers sera toujours nécessaire. Toutefois, vous risquerez alors de vous retrouvez noyé sous les documents. Vous devrez donc essayer de mettre en valeur les détails les plus importants qui créeront une atmosphère de jeu agréable, tout en évitant de surcharger votre mémoire et le travail de mise au point suivant chaque partie.

Les Personnages

Les campagnes n'accordent que peu de place à la caractérisation précise des personnages contrôlés par le Maître de Jeu. Somme toute, c'est aux joueurs de les personnaliser au fil de leurs rencontres avec eux. Occasionnellement, un superbe guerrier, un puissant sorcier ou un grand chef peuvent être suffisamment importants pour nécessiter une description approfondie, dans un scénario ponctuel.

Le super méchant reste généralement le plus important personnage non-joueur. Si cet être puissant n'apparaît que très rarement, il enverra constamment des serviteurs chargés de se débarasser des aventuriers. Lui et ses sbires peuvent disparaître pendant un temps après une défaite mais ils continueront toujours à rôder aux alentours, rajoutant de la consistance et de la profondeur à des scénarios habituellement indépendants. Les joueurs créeront peut-être eux mêmes leurs propres scénarios en poursuivant leur vieil ennemi.

Les dirigeants accordent généralement des faveurs aux aventuriers. Il peut s'agir de patrons indépendants, de gros pontes politiques, de chefs religieux ou encore de personnages étranges aux motivations insondables. Ces personnages fourniront parfois des informations, des objets spéciaux ou quelques hommes dont ils n'ont pas besoin afin de renforcer un groupe d'aventuriers.

La création de personnages secondaires est absolument nécessaire car les aventuriers désireront toujours s'entretenir avec une personne que vous n'aviez pas envisagée. Gardez donc une liste de noms, de dates et d'endroits pour servir de référence.

Vous devrez également assister au développement des aventuriers. Il vous appartient de faire visualiser à vos joueurs l'évolution de leurs personnages. Aidez-les à bâtir un passé et une histoire à leur aventurier et expliquez-leur quelle est leur position dans les sociétés et les cultures du monde.

Déterminez l'importance que vous accorderez aux caractéristiques déterminées aléatoirement aux dés et la rigueur avec laquelle vous appliquerez les règles de RuneQuest. Vérifiez que vos joueurs connaissent suffisament les différentes règles pour manipuler correctement leur personnage. Certains joueurs essayeront d'obtenir des personnages très puissants au cours de ces discussions. Faites-leur bien comprendre que les règles ne servent pas à créer des personnages hyper-puissants mais permettent l'organisation d'une campagne cohérente et logique.

L'Intrigue

L'élément le plus important d'une campagne reste le suspense. On peut le comparer à un refrain qui donne son unité à une chanson et permet à l'auditoire d'en dégager le sens. De façon similaire le suspense permet le maintien de l'intérêt de vos joueurs dans une campagne. A chaque partie, des évènements étranges affecteront les personnages qui tenteront d'en percer les mystères. Cet état de fait renforcera les incertitudes qui pèseront sur le destin de l'aventurier et maintiendra le suspense dans la campagne.

Consacrez un travail important à la création des scénarios d'ouverture de la campagne. Une fois que vous aurez réussi à intéresser vos joueurs, les aventures ultérieures seront plus riches et plus faciles à organiser. Ne dévoilez pas toute l'intrigue avant de commencer à jouer. Gardez toujours à l'esprit plusieurs développements possibles suivant les résultats des sessions précédentes. Lorsque vous connaîtrez bien les joueurs et leurs personnages, vous pourrez sélectionner un type d'histoire susceptible de les intéresser tous. Ne versez pas trop dans l'originalité. Bon nombre d'intrigues ne sont en fait que des variations d'histoires familières offrant des douzaines de types de sessions de jeu : le retour et le triomphe du roi légitime, le rapt et la libération de la princesse, la quête d'un artefact magique, la recherche d'un héritage perdu etc...

Le Thème

Le thème d'une histoire joue un rôle très important dans la stratégie de la campagne et modèle les évènements qui surviennent au cours des scénarios individuels. Un ou deux thèmes principaux apportent de la consistance et de la cohérence à une campagne. Ils doivent tenir compte des motivations propres de la plupart des aventuriers. Présentez plusieurs thèmes envisageables au début de la campagne et développez ceux qui intéressent le plus les joueurs. Certains thèmes pourront également servir de charpente à une intrigue, par exemple la libération d'un peuple réduit en esclavage, sauver le monde des forces du mal, rétablir d'anciens idéaux et préparer le monde à la démocratie. D'autres thèmes plus subtils, comme apporter la preuve de son amour, nécessiteront une approche prudente et vous devrez parfaitement connaître les réactions de vos joueurs face à certaines situations données. Il s'agit bien sûr d'un processus élaboré et risqué dans le fil du scénario.

Le jeu fantastique permet de s'évader du monde réel pour rejoindre d'autres univers où la justice triomphe toujours et les héros ne meurent jamais. La plupart des joueurs n'aiment pas les fins de scénarios tragiques ou trop réalistes. Ils risquent fort d'être désappointés et découragés si vous manipulez le thème de façon à ce que les personnages meurent de façon inappropriée ou que les règles de votre monde ne se conforment pas aux aspirations humaines. Les joueurs préfèreront toujours une fin heureuse.



Néanmoins, il devra toujours y avoir des tragédies personnelles. L'échec et la mort de quelques aventuriers rendent l'éventuelle victoire plus poignante encore.

Le Style

Vous devrez également choisir le style de présentation de votre campagne. Les évènements seront-ils humoristiques et frais, ou sombres et dangereux ? La rétribution des aventuriers sera t-elle généreuse ou chiche ? Vos aventuriers progresseront ils régulièrement et facilement par l'intermédiaire d'une pluie de pouvoirs, de richesses et de succès ? Le cadre de l'aventure sera t-il subtil et détaillé ou très grossier ? Les joueurs seront ils libres de leurs mouvements ou soigneusement encadrés et dirigés.

Il est très difficile de discuter du style. Le jeu de rôle est une nouvelle manière de narrer une histoire et IL comporte peu de ressemblances avec d'autres formes littéraires. Il existe une petite analogie entre la création et la conduite d'un scénario de jeu de rôle et l'écriture, la conception et l'interprétation d'un film. Toutefois, l'analogie s'arrête là : les artistes sur l'écran et les spectateurs dans la salle n'interagissent pas.

En fait, le jeu de rôle ressemble au jazz. Un artiste, le maître de jeu interagit spontanément avec plusieurs autres artistes, les joueurs. La création est partagée. Le jeu de rôle n'est pas un passe-temps passif, chacun apporte son thème, sa musique et son harmonie.

Vous pouvez peaufiner votre style de maître de jeu en puisant des informations dans les magazines de jeux de simulation, les fanzines, les jeux et les livres. Des séminaires et des discussions organisés lors de conventions de jeux pourront également vous être très utiles d'autant qu'à ces occasions vous pourrez également observer les styles des autres maîtres de jeu et leur emprunter ceux qui vous paraîssent les plus intéressants.

Votre style se développera au fur et à mesure de votre évolution en tant que maître de jeu. Ne soyez pas intimidé si d'excellents maîtres de jeu parviennent à développer leurs idées avec beaucoup de facilité. Lorsque vous vous heurterez à des problèmes et les résoudrez, votre présentation s'améliorera du même coup. Vos progrès seront d'autant plus rapides si vous faites l'effort de repenser à vos anciennes parties. Au cours des sessions suivantes, vous pourrez ainsi revenir sur vos atouts tout en minimisant vos faiblesses.

Préparez vos campagnes du mieux que vous pourrez en tenant compte du matériel dont vous disposez. Votre style de maître sera unique et fondé sur vos possibilités et vos prédispositions. Dans tous les cas, la passion et le travail amélioreront sans cesse votre art de la maîtrise.

Création d'un Scénario

Les scénarios constituent les fondations invisibles d'une campagne. Ils peuvent être joués en une ou deux soirées. Par définition, un scénario confronte des personnages joueurs à des créatures, des pièges,un environnement naturel, des personnages non-joueurs etc...

Des scénarios peuvent être indépendants sans aucune connexion avec une campagne. Ce type de scénario est très utile dans le cas où les joueurs ne pourraient jamais plus se retrouver.

Un scénario n'a pas besoin d'être excessivement élaboré ou d'une originalité époustouflante. Une situation conventionnelle légèrement adaptée sera toujours simple à manier et efficace. Par exemple, maîtriser un combat est chose courante. Maintenant imaginez ce même combat se dérouler alors que l'on est pendu au bout d'une corde le long d'une falaise abrupte ou en train de se déplacer par tapis volant à des milliers de mètres du sol. Il s'agit de situations amusantes et très intéressantes.

Déroulement de l'Histoire

Les aventuriers devront surmonter une ou plusieurs situations et résoudre un ou plusieurs problèmes au fur et à mesure du déroulement de la partie. Le type de rencontre qu'il vont effectuer permet indirectement de créer le thème du scénario. Par instant, vos scénarios ne seront qu'une suite de rencontres naturelles et à d'autres moments certains évènements n'auront que des implications secondaires. De temps en temps, le thème sera tout simplement le sujet de l'histoire ; à savoir le motif pour lequel les aventuriers se retrouvent en danger et bousculés dans le premier endroit où ils se rendent. Il existe beaucoup de sujets d'aventure qui peuvent avoir ou non un rapport avec le thème de votre campagne.

Vers l'inconnu : à la recherche d'actions et de trésors.

La quête : la recherche d'un objet ou d'une personne, en général à la requête ou sur l'ordre d'un supérieur ou d'un patron.

Résoudre un mystère : des évènements bizarres nécessitent une enquête au cours de laquelle il faudra combattre une menace quelconque.

La vengeance : les aventuriers ont l'opportunité de se venger ou de demander que justice soit faite à l'encontre d'ennemis qui leur ont causé du tort personnellement ou à d'autres individus.

Une vile intrigue : un complot menaçant un ami ou le seigneur employant les aventuriers doit être découvert. L'infâme devra être traîné en justice.

Une escorte : les aventuriers doivent protéger et voyager en compagnie d'un seigneur ou escorter un objet de grande valeur.

Une libération : une innocente victime doit être retrouvée et arrachée des griffes de son ravisseur sans qu'elle ne soit blessée.

La croisade ou une action policière : d'immondes criminels doivent être capturés ou éliminés afin de stopper leurs exactions.

La guerre ou un assaut : les aventuriers ont un objectif militaire.

L'inimitié : les aventuriers prennent part à un conflit entre des ennemis héréditaires.

Un monstre dans la ville : un village tranquille doit être protégé des ravages d'un lion, d'un dragon ou d'un groupe de bandits.

Une expédition de recherche : les aventuriers sont envoyés pour étudier et cartographier une région inconnue.

Des bandits : les aventuriers vivent comme Robin des bois et volent les riches pour donner aux pauvres.

Une chasse à l'homme : la tête d'un criminel est mise à prix et les aventuriers désirent toucher la récompense.

La chasse : les aventuriers cherchent à capturer ou à tuer un animal pour le sport ou pour sa valeur marchande.

Des messagers : les aventuriers doivent surmonter des obstacles pour délivrer un message important.

Des trafiquants : les aventuriers transportent à leurs risques et périls de la marchandise pouvant leur rapporter beaucoup d'argent.

Rencontre avec des étrangers : les aventuriers rencontrent une créature ou une culture étrange. Ils peuvent être amenés à se défendre ou à établir des relations amicales.

Monter les Différents Eléments

Une fois le thème ou l'histoire choisi, il faut lui accoler les autres éléments de la narration : l'intrigue, les personnages, les lieux.

L'Intrigue et le Scénario : Qu'est-ce qui a attiré l'attention des joueurs ? Qu'est ce qui va les amener à entrer dans le scénario ? Comment le scénario est-il introduit ? Comment vont-ils résoudre le problème ? Quels obstacles vont-ils rencontrer ? Quels sont les moyens pour les résoudre ?



Les Personnages Non-Joueurs et le Scénario : Qui et que vont-ils rencontrer ? Quelle sera leur apparence ? Parmi eux, le ou lesquels devront être détaillés de façon plus approfondie ? Quels seront leurs moyens d'action pour menacer ou pour aider les joueurs ? Apparaîtront-ils dans plusieurs scénarios ?

Le Lieu et le Scénario : Quelle sera la toile de fond physique et culturelle ? Où l'action va t-elle se dérouler ? A quoi ressemble la région ? Quelle en est l'atmosphère ? Combien de temps les aventuriers vont-ils y séjourner ?

Les clés de la popularité du jeu de rôle résident dans son aptitude à nous transporter dans un monde imaginaire d'une façon à la fois particulière et personnelle. Des lieux et des pièces détaillés et mis en valeur procureront aux joueurs la sensation de les voir au travers des yeux de leur aventurier.

Vous devez bien connaître chaque scène et tableau. Utilisez leurs équivalents dans le monde réel. Des photos de châteaux et de tavernes, des scènes d'un film de science fiction ou des peintures fantastiques de peintres surréalistes vous aideront dans votre tâche. Plus vos descriptions seront détaillées et précises, plus votre scénario sera crédible.

Si nécessaire, préparez une carte ou un plan de chaque lieu visité et remettez en une copie aux joueurs. Les originaux que vous garderez doivent porter l'emplacement exact des rencontres que vont effectuer les personnages. Des illustrations, aussi grossières ou schématiques soient-elles, aideront les joueurs à se représenter la scène. Des photos ou des illustrations publiées dans le commerce vous permettront de suggérer la topographie du terrain, l'architecture des bâtiments, les costumes des personnages ou les insignes d'une bataille. Les schémas en place devront être cohérents par rapport aux lois culturelles, scientifiques et sociologiques du monde.

Vous pourrez utiliser des civilisations connues comme point de référence mais laissez vous une marge de manoeuvre suffisante pour conserver votre souplesse d'action et le merveilleux de votre monde.

Construction du Scénario

Vous avez besoin d'une intrigue solide. La répétition de rencontres identiques supprime tout l'intérêt porté par les joueurs à l'histoire. Vos scénarios devront susciter et activer l'imagination des joueurs. L'action devra découler directement de la situation ou de la phrase qui a attiré leur attention pour les mener à l'ultime confrontation. Entre ces deux points, les aventuriers seront confrontés à une série de problèmes ou de conflits d'une difficulté croissante.

Le plan de votre scénario devra décrire l'évènement de départ, les confrontations et les incidents sans oublier le final. Faites très attention à l'incident de départ ; il doit intéresser les joueurs en amplifiant ou en faisant écho à leurs motivations.

L'Hameçon

Ouvrez l'aventure avec de l'action ! Ne détaillez pas le cadre du scénario tant que les joueurs ne vous le demandent pas. Un bon moyen de maintenir le suspense consiste à fournir aux joueurs des informations très partielles qui les obligeront à chercher les renseignements manquants et dont ils ont besoin.

Vous pouvez accentuer l'importance du facteur temps et faire comprendre aux joueurs que s'ils tardent trop, tout sera perdu. Les aventuriers pourront être motivés par leur appât du gain, leur honneur, leur fierté, leur attrait de pouvoir ou leur culpabilité.

Si vous trouvez un but ou une motivation qui plongera immédiatement vos joueurs dans l'ambiance du jeu, votre scénario sera un succès même si les aventuriers ne réussissent pas dans leur entreprise.

Les Obstacles

Une fois les motivations établies, mettez en place un ou plusieurs incidents supplémentaires qui permettront de conserver, voire d'amplifier la volonté des joueurs. Donnez-leur des aspects différents : les uns seront favorables, d'autres non. Les combats stimulent les joueurs car il mettent en danger la vie de leur personnage et sont donc

généralement très dramatiques.

Toutefois, les aventuriers ne devront pas tomber dans les excès, comme par exemple, combattre toutes les personnes qu'ils rencontreront. L'affrontement direct n'est pas toujours l'unique solution. Parfois les adversaires seront en surnombre ou très puissants forçant les aventuriers à fuir ou même à se rendre lorsqu'ils seront attaqués. L'utilisation systématique de la violence déplait foncièrement aux joueurs attirés par des aventures plus subtiles. Elle fait perdre tout intérêt au jeu et rend les personnages grossiers et sans relief.

Les pièges peuvent rajouter du piment au jeu. Le terme piège, recouvre tout ce qui est embuscade, contrainte, trappe et dispositifs automatisés. Toutefois, n'oubliez pas que les pièges peuvent mettre un point définitif aux problèmes des aventuriers.

Enigmes et autres puzzles constituent des obstacles beaucoup plus subtils : jeux de mots, trappes logiques à déjouer et obscures prophéties sont d'un grand intérêt.

Les confrontations entre l'homme et la nature peuvent entraîner de nombreuses aventures. Outre les créatures sauvages rencontrées au cours du scénario, les éléments naturels restent un moyen merveilleux de plonger les aventuriers dans les problèmes.

Vous pourrez, par exemple, les faire chercher de l'eau en plein désert, provoquer une descente en radeau de tumultueux rapides, déchaîner un blizzard sur leurs pauvres têtes, les perdre dans une jungle, les obliger à escalader une paroi abrupte etc...

Les personnages non-joueurs forment une autre source de conflits et d'aventures potentielles même si bon nombre de rencontres de ce type constituent souvent une excuse pour jouer de l'épée. Créez des situations dans lesquelles les joueurs seront obligés de négocier ou d'agir en partant d'informations incomplètes. Vous pouvez également durcir certaines situations, par exemple, en les forçant à parlementer avec un informateur cupide. Créez alors un personnage qui sera le seul à posséder des renseignements particuliers et qui ne se laissera pas intimider par des menaces. Les personnages devront alors essayer de trouver des arguments pour le persuader de dévoiler ses informations.



Les Transitions

Il s'agit des intervalles de temps compris entre la fin d'une situation et le début de la suivante. Les transitions logiques comprennent des activités courantes comme se déplacer, se reposer, manger, dormir. Même si ces scènes ne sont pas dramatiques en elles-mêmes, elles donnent l'impression que le temps s'écoule. Essayez de les utiliser avec subtilité et écourtez-les dès que possible. Résumez-les puis enchaînez avec la situation suivante. Inutile de s'étaler sur des évènements anodins.

Les transitions restent des instants privilégiés ; ils permettent d'effectuer une pause ou d'arrêter un scénario qui nécessite plus d'une session de jeu. Stoppez en plein milieu d'un combat est la pire des idées. Il vous sera très difficile de redémarrer le scénario avec le même enthousiasme. De plus, vous oublierez des détails importants, à moins que ceux-ci ne deviennent source de confusion pendant l'interruption de la partie.

Le Final

Le final résoud le problème proposé dans le scénario ; c'est lui qui détermine l'échec ou la réussite de l'aventure.

Généralement, le final voit l'affrontement direct des personnages avec le super méchant. Un final téléguidé, moral ou intellectuel peut fruster vos joueurs. Un bon combat relâche les tensions et permet de finir en beauté la narration de l'histoire.

Créatures et Personnages

Après avoir développé et déterminé les situations qui se présenteront au cours de votre scénario, préparez la description de vos personnages non-joueurs. Vous n'avez pas besoin de détailler toutes les compétences, caractéristiques et sorts de vos personnages non-joueurs. De même, ne vous sentez pas obligé d'utiliser les dés pour les créer. Adaptez-les à la difficulté du scénario. Au chapitre "Créatures" vous trouverez le descriptif et les possibilités moyennes de quelques monstres de RuneQuest.

Selon l'importance du personnage non-joueur, la description de son apparence, de sa personnalité, de ses caractéristiques et des stratégies qu'il emploiera peut s'avérer indispensable.

L'apparence et la personnalité ne nécessitent que quelques notes, surtout dans le cas de personnages mineurs, tels les informateurs ou la populace qui n'apparaissent que très brièvement.

La détermination des caractéristiques d'un personnage est nécessaire lorsque celui-ci joue un rôle actif dans le scénario. Il s'agit généralement des mauvais, des employeurs et des alliés.

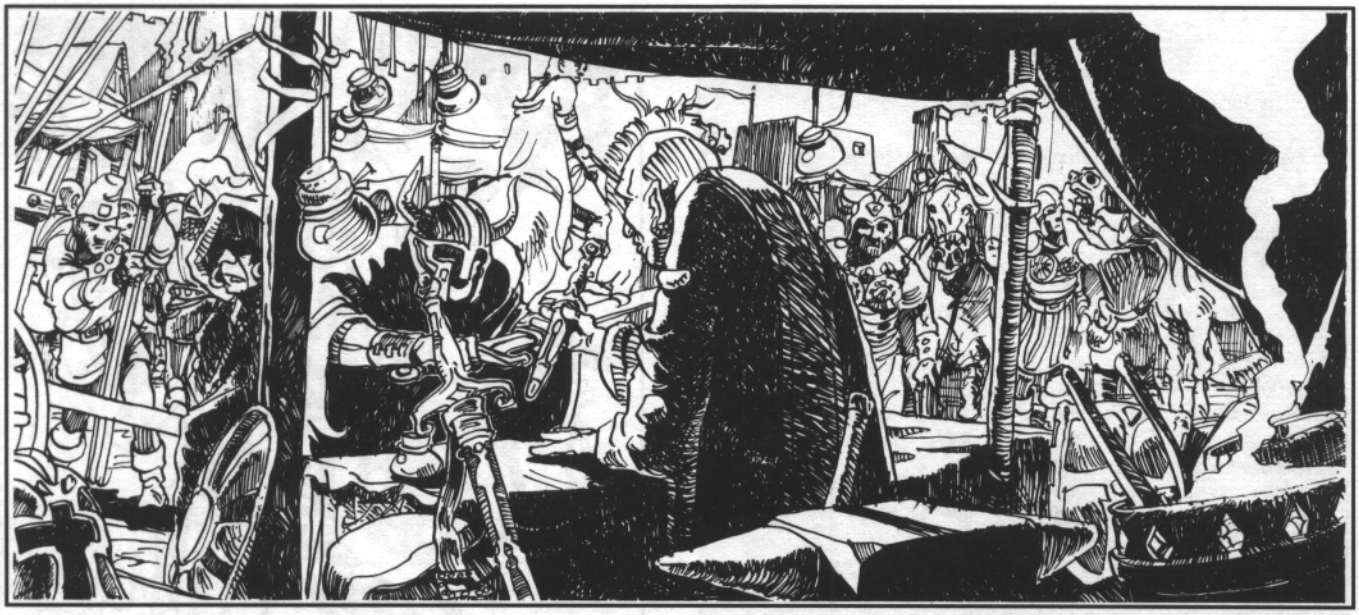
Le combat contre certains ennemis nécessite des indications sur les tactiques des adversaires. La personnalité et les traits distinctifs des leaders pourront être détaillés avec plus de précision. Monstres, créatures et personnages annexes n'ont besoin d'aucune description ; il suffit de porter sur une feuille leurs caractéristiques et quelques chiffres.

Des méchants comme le Shériff de Nottingham ou Theleb K'aarna, l'ennemi d'Elric, nécessiteront une description complète détaillant par exemple leur place et leurs relations dans le royaume ou l'empire, leur degré d'influence et leurs ennemis en général.

Conclusion

Les joueurs de jeux de rôle ont besoin d'un maître de jeu. Pour assumer ce rôle, il vous faut aimer raconter des histoires et posséder un bon sens de la communication. Vous devrez également travailler, vous investir dans votre tâche et avoir la volonté de vous surpasser.

Vous serez largement récompensé de vos efforts. On retire une certaine fierté à entendre ses amis comparer son monde à ceux de Tolkien ou d'Howard. Votre confiance en vous et votre facilité d'expression se développeront au fur et à mesure des parties. Mais la plus grande de vos satisfactions restera la joie d'avoir créé quelque chose qui attirera l'admiration de vos joueurs. Très peu de passe-temps peuvent procurer cette gratification.



Les Tarifs

Ce chapitre détaille les prix de divers objets tels qu'ils sont pratiqués sur quatre marchés différents. Les tarifs indiquent la valeur nominale d'un objet neuf si celui-ci est disponible. Cette valeur est appelée prix de vente.

Lorsqu'un aventurier rétrocède un objet en bon état, il en retirera approximativement la moitié de son prix de vente selon le marché où il se trouve. C'est ce qu'on appelle le prix d'achat. Les tableaux qui suivent détaillent le prix des objets disponibles selon la taille du marché. Pour les marchandises qui ne sont pas toujours disponibles, l'astérisque qui suit la dénomination de l'article vous reportera à une note indiquant le pourcentage de chance de trouver cet objet sur ce type de marché. Le prix indiqué est le prix normal de l'objet s'il existe. Les articles généralement indisponibles sont en fer.

Les marchandises qui ne sont pas référencées dans la liste d'un marché sont indisponibles chez tous les marchands de ce marché.

L'unité monétaire standard et universelle de RuneQuest est le Sou. Il équivaut à la valeur d'une journée de nourriture par humain dans une ville ou pour une famille de quatre personnes dans l'arrière pays. Un objet est moins cher sur les lieux de sa fabrication. Un article acheminé vers un autre type de marché voit sa valeur multipliée par 2,5 pour chaque changement de niveau de marché (par exemple rural, contrées sauvages ...) Les niveaux de marché sont divisés sur une échelle linéaire comportant quatre types : sauvage, rural, petites villes, grandes cités. Même s'il est possible pour un individu d'emmener directement un objet d'un bout à l'autre de cette échelle, les vrais commerçants s'arrêtent à chaque niveau de marché afin d'augmenter leurs bénéfices lorsque les prix montent et le marchandage s'amplifie.

Bien sûr, certains marchands très rusés court-circuitent certains marchés afin de concentrer davantage de bénéfices entre leurs mains.

Avertissement au Maître de Jeu

Le maître de jeu devra avoir une emprise solide sur ses joueurs lorsque leurs aventuriers achèteront et vendront des objets. Certains joueurs à forte personnalité essayeront de manipuler ce système pour le tourner à leur avantage. Les prix sont basés sur trois données : les objets de grande valeur sont très rares, il y a des dangers à transporter un article d'un marché vers un autre et il existe une demande raisonnable susceptible d'attirer les marchands. Le transport d'armures de plaques achetées 6 750 sous vers une petite ville pour les revendre 8 435 sous n'est pas d'une grande rapidité. De plus, avec un afflux aussi important d'armures, le marché risque d'être saturé et, dans ce cas les prix vont très certainement chuter à moins que le marchand ne change de lieu de vente.

Supposons que dans une petite ville une cotte en anneaux coûte 1 100 sous. Une fois transportée sur un marché rural, son prix montera à 2 750 sous. Sur un marché de type sauvage, elle se vendra 6 875 sous (138 moutons ou 3 chevaux) si un acheteur potentiel possède suffisament de liquide ou de biens pour se la procurer. Le prix de l'armure ne bougera pas si celle ci est emmenée sur un autre marché de petites villes. En effet, elle sera alors en compétition directe avec les produits des autres marchands. De même, si celle-ci est transportée dans une grande cité, la concurrence maintiendra le prix relativement bas.

L'effet inverse intervient lorsque de grandes cités importent de la nourriture. Si dans certaines contrées un sou permet de nourrir une famille entière pendant une journée, dans ces vastes villes on pourra tout juste se payer un repas. Comme toujours cette règle générale n'est pas sans exception. Par exemple, une grande ville située à proximité d'une mine de fer pourra manufacturer de grandes quantités d'armures. En ce cas, le prix d'une armure dans l'ensemble des cités se trouvant à une semaine de marche ou moins sera très bas. Autre exemple, dans un vaste pays parsemé de villes états, on pourra se procurer tous les objets des grandes cités même s'ils n'en existe aucune dans la région : une contrée sera réputée pour ses cordes, l'autre pour ses armures, une troisième pour ses objets en or finement ciselés etc...

On peut trouver des prix standards dans les petites villes. La majorité des marchandises n'y ont subi aucune augmentation du fait du transport, à l'exception des articles de luxe comme les armures et le matériel d'écriture qui sont fabriqués dans les grandes cités.

Un marché devient inflationniste lorsqu'on y amène des objets exotiques provenant de pays très lointains. Nous laissons au maître de jeu le soin de résoudre ce problème.

Les Marchés

Tous les prix sont indiqués en sous. "m" indique que l'article est métallique, "*" indique que les marchandises sont en quantité limitée et "in" qu'elles sont indisponibles.

Selles

Type	*Prix*	*% de disponibilité par type de marché Nature / Rural /P te. Ville / Gde. Cité*
Selle de chevalier	2 500	in/ 05% / 50% / 100%
Selle légère	200	in/25% / 100% / 100%
Selle de nomade	1 000	15% /15% / 05% /in

Armes

"m" indique que l'arme est en métal

Type	*Nature*	*Rural*	*Petites Villes*	*Grandes Cités*
Boulet et chaîne "m"	1500*	600*	250	250
Hache de bataille "m"	600*	240*	100	100
Bola	50	50	50	50
Boomerang de chasse	20	20	20	20
Boomerang deguerre	30	30	30	30
Arc composite	250	250	250	350
Arc long	350	350	350	350
Arc simple	50	150	150	150
Epée large "m"	900*	350*	150	150
Massue en bois	4	4	4	4
Dague "m"	200*	80	33	33
Fléau militaire "m"	1440*	576*	240	240
Fléau à 3chaînes "m"	1440*	576*	240	240
Glaive "m"	600*	240	100	100
Grand marteau "m"	3700*	1500*	600*	250
Epée longue "m" (à 2 mains)	5000*	1920	768	320
Hallebarde "m"	1500*	600*	250	250
Hachette de pierre	25	25	in	in
Hachette "m"	150*	60	25	25
Javelot	100	100	100	100
Couteau	10	10	10	10
Grande Lance "m"	900*	360	150	150
Masse lourde	220	220	220	220
Masse légère	100	100	100	100
Pique "m"	390*	156	65	65
Pilum "m"	750*	300	125	125
Grande Hache	900*	360*	150	150
Bâton de combat	1	1	2	5
Fronde	10	10	10	30
Bâton fronde	10	10	10	80
Lance 1M courte	20	20	20	20
Lance 2M longue	30	30	30	30
Epée bâtarde "m"	1380*	800*	230	230
Marteau de guerre "m"	900*	360	150	150
Maule de guerre "m"	900	360	150	150

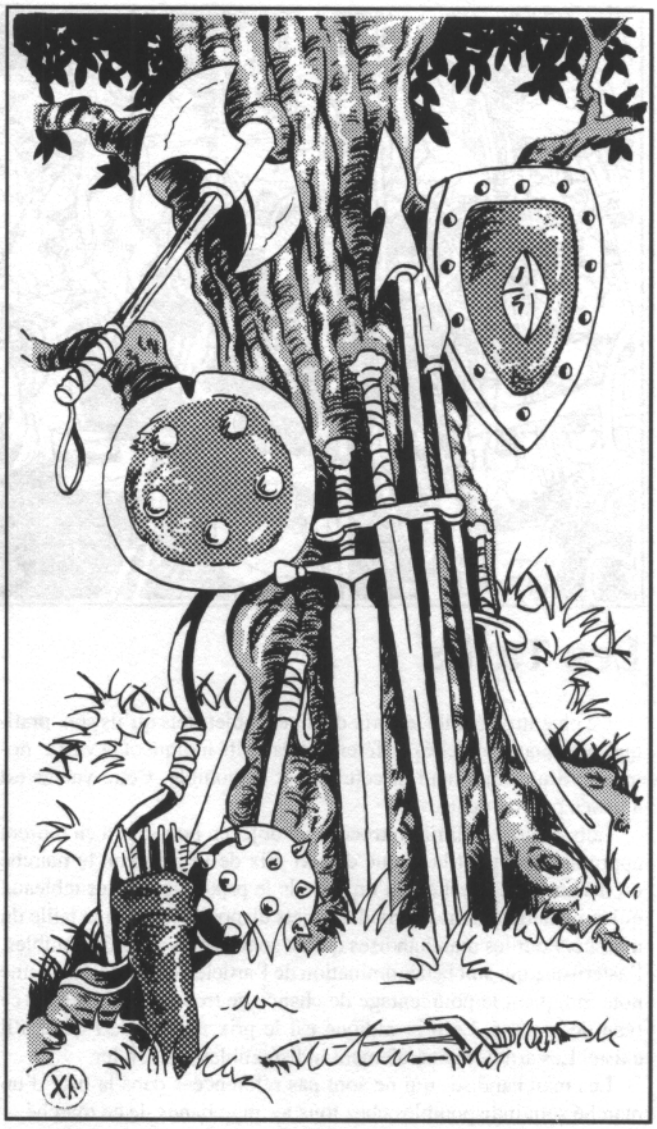
* 25% de disponibilité en milieu sauvage, 50% en milieu rural

Boucliers

Type	*Nature*	*Rural*	*Petites Villes*	*Grandes Cités*
Bouclier simple "m"	in	288	120	120
Ecu	360*	144	60	60
Pavoi "m"	900	360	150	150
Bouclier d'infanterie "m"	720*	288	120	120
Targe	120	120	60	60
Targe "m"	in	375	150	150
Rond Vicking	720	288	120	120

Véhicules

Types	*Nature*	*Rural*	*Ptes Villes*	*Gdes Cités*
Charrette (2 roues)	in	45	45	45
Chariot (2 roues)	in	175	175	175
Chariot de transport	in	in	500	500
Char de guerre	in	in	860	1 200
Chaise à porteurs	in	in	in	200
Palanquin	in	in	in	2 000



Armures Complètes en Métal.

Ce type d'armure est indisponible en milieu naturel ou rural.

Prix des Armures dans les Petites Villes :

Type	*Petite*	*Moyenne*	*Large*	*Extra-large*
Byzantine	420	525	630	735
Brigandine*	8 750	11 000	13 250	15 500
Cotte de maille*	9 600	12 000	14 400	16 800
Lamelles	2 900	3 600	4 300	5 000
Plaques*	13 500	16 875	20 250	23 625
Anneaux	880	1 100	1 320	1 540
Ecailles	1 920	2 400	2 880	3 360

25 % de chance de trouver cette armure de métal.

Prix des Armures dans les Grandes Cités :

Type	*Petite*	*Moyenne*	*Large*	*Extra-large*
Byzantine	420	525	630	735
Brigandine	3 500	4 400	5 300	6 200
Cotte de maille	3 840	4 800	5 760	6 270
Lamelles	2 900	3 600	4 300	5 000
Plaques	5 400	6 750	8 100	9 450
Anneaux	880	1 100	1 32O	1 540
Ecailles	1 920	2 400	2 880	3 360

Nourriture.

Type	*Naturel*	*Rural*	*Petites villes*	*Grandes cités*
Par jour et par personne				
Pauvre	0.25	0.25	0.25	0.6
Normale	0.5	0.5	0.5	1.25
Excellente	1	1	1	2.5
Exceptionnelle	in	in	2	5
Ration pour une semaine et par personne				
Commune	7	7	7	17.5
Excellente	in	in	15	37.5
Chevaux				
Fourrage (par jour)	0.75	0.75	0.75	2
Fourrage (par semaine)	5	5	5	13
Avoine (par jour)	1,5	1,5	1,5	3,75
Avoine (par semaine)	10	10	10	25

Vêtements

En milieu Naturel : 1O % de chance de trouver des vêtements manufacturés.

Rural : 25% de chance de trouver des vêtements manufacturés.

Type	*Nat/Rural/Ptes Villes*	*Gdes Cités*
Tunique en laine bon marché		8 8
Veste en laine bon marché	20	20
Tunique normale	10	10
Veste normale	45	45
Vêtements d'hiver	65	65
Tunique de qualité supérieure	45	45
Veste de qualité supérieure		100 100
Vêtements d'hiver de qualité supérieure	75	175
Tunique exceptionnelle	in	150
Vêtements d'hiver exceptionnels	in	1 200

Coût de la Pièce d'Armure par Taille

Les aventuriers désireront souvent construire leur propre armure. La liste suivante vous permettra d'établir le prix des différentes pièces.

Type d'Armure *Eléments*	**Coût en fonction de la taille** *petit/moyen/large/extra-large*
Jambières (la paire)	
Cuir	24 / 28 / 32 / 36
Cuir renforcé	32/ 40 / 48 / 56
Cuir bouilli	72 / 90/ 108 / 126
Byzantine	168 / 210 / 252/ 294
Ecailles	768/ 960 / 1 152 / 1 344
Anneaux	352 / 440 / 528 / 612
Lamelles	160 / 1 440 / 1 720 / 2 000
Cotte	1 536 / 1 920 / 2 304 / 2 688
Brigandine	1 400 / 1 760 / 2 120 / 2 480
Plaques	2 160 / 2 700 / 3 240/ 3 780
Pantalons (sous les jambières)	
Cuir	30 / 35 / 40 / 45
Cuir renforcé	40 / 50 / 60 / 70
Byzantine	210 / 262 / 35 / 368
Anneaux	440 / 550 / 660 / 770
Ecailles	960 / 1 200 / 1 440 / 1 680
Cotte de maille	1 920 / 2 400 / 2 880 / 3 360
Brigandine	1 750 / 2 200 / 2 650 / 3 100
Jupe (bassin)	
Cuir	6 / 7 / 8 / 9
Cuir renforcé	8 / 10 /12 / 14
Cuir bouilli	18 / 23 / 27 / 32
Byzantine	42 / 52 / 63 / 73
Anneaux	88 / 110 / 132 / 154
Ecailles	192/ 240 / 288 / 336
Lamelles	290 / 360 / 430 / 500
Cotte de maille	384 / 480 / 576 / 672
Brigandine	350 / 440 / 530/ 620
Plaques	540 / 675 / 810 / 945
Haubert (sous la cuirasse)	
Cuir	18 / 21 / 24 / 27
Cuir renforcé	27 / 67 / 81 / 94
Byzantine	126 / 157 / 189 / 220
Anneaux	264 / 330 / 394 / 462
Ecailles	576 / 720 / 864 / 1 008
Lamelles	870 / 1 080 / 1 290 / 1 500
Cotte de maille	1152 / 1 440 / 1 728 / 2 O16
Brigandine	1 050 / 1 320 / 1 590 / 1 860

Type d'Armure *Eléments*	**Coût en fonction de la Taile** *petit moyen large extra-large*
Tunique (sous le haubert)	
Cuir	12 / 14 / 16 / 18
Byzantine	84 / 105/ 126 / 147
Anneaux	176 / 220 / 264 / 308
Cotte de maille	768 / 960 / 1 152 / 1 344
Cuirasse	
Cuir renforcé	16 / 20/ 24 / 28
Cuir bouilli	36 / 45 / 54 / 63
Ecailles	384 / 480 / 576 / 672
Lamelles	580 / 720 / 860 / 1 000
Brigandine	700 / 880 / 1 060 /1 240
Plaques	1 080 / 1 350 / 1 620 /1 890
Mancherons (la paire, sous les protections des bras et des avants bras)	
Cuir	12 / 14 / 16 / 18
Byzantine	84/ 105 / 126 / 147
Anneaux	176 / 220 / 264 / 308
Cotte de maille	768 / 960 / 1 152 / 1 344
Bras et Avant-Bras (la paire)	
Cuir renforcé	16 / 20 / 24 / 28
Cuir bouilli	36 / 45 / 54 / 63
Ecaille	s384/480/576/672
Lamelles	580 / 720 / 860 / 1 000
Brigandine	700 / 880 / 1 060 / 1 240
Plaques	1 080 / 1 350 / 1 620 / 1 890
Cagoule	
Cuir	6 / 7 / 8 / 9
Byzantine	42 / 52 / 63 / 73
Anneaux	88 / 110 / 132 / 154
Cotte de maille	384 / 480 / 576 / 672
Heaume	
Cuir renforcé	8 / 10 / 12 / 14
Cuir bouilli	18 / 22 / 27 / 31
Ecailles	88 / 110 / 132 / 154
Lamelles	290 / 360 / 430 / 500
Plaques	540 / 675 / 810 / 945

Animaux Domestiques (de boucherie ou de bât)

Animal	Nat/Rural/Ptes Villes	Gdes Cités
Taureau	1 000	2 500
Veau	50	500
Vache	200	500
Volatiles	1	3
Chèvre	50	125
Boeuf	300	700
Cochon	50	125
Mouton	50	125

Animaux Domestiques (autres).

Animal	Nat/Rural	Ptes Villes	Gdes Cités
Ane	500	500	1 250
Chat commun	5	0.5	gratuit
Chien	0.25	0.25	0.25
Chien de chasse	5	20	20
Chien de chasse avec pedigree	in	100	100
Cheval	2 400	2 400	6 000
Cheval de course	in	10 000+	15 000+
Poney	750	750	1 875

Animaux Sauvages

Petits (lapin,oiseau)	5	5	12
Moyens (chien,chèvre)	25	25	63
Grands (ours,lion)	100	250	625*
Enormes (éléphant)	500	1 500	3 750*

* 25% de chance d'en trouver

Esclaves Humains (dans les pays où cette pratique est légale et courante)

Type	Nat/RuralPtes/Gdes Villes	
Humain	2 400	2 400
Humaine	1 800	1 800
Enfant	800	800
Adulte compétent	in	3 500
Adulte éduqué	in	5 000

Equipement d'Aventure

Equipement de voyage standard : 50 s. gourde (4 litres), 30 m de corde simple, des vêtements ordinaires, une hache, un marteau, une bâche, des hameçons, du fil de pêche, un sac, un couteau aiguisé, des bandages, du matériel de cuisine et un sac de couchage. L'équipement complet vaut 14 pts d'encombrement.

Une chaîne : 120s.Chaîne d'une longueur de 10m capable de supporter le poids d'un objet de TAI 60. Elle vaut 14 pts d'encombrement.

Une corde solide : 45s une corde tressée d'une longueur de 30m capable de supporterun objet de TAI 30. Elle vaut 6 pts d'encombrement.

Les articles communs à tous les marchés

Type	Prix	Type	Prix
Poinçon	2	Lanterne*	35
Lampe à Huile (1l)	4	Hache en bois	35
Bougie (2 heures)	1	Faux	10
Marteau	5	Faucille	15
Hachette	15	Bêche	20
Houe	5	Torche (1 heure)	1
Couteau	5		

* uniquement en ville ou dans les cités

Tarifs à payer pour des Biens et Services en sus

Ce paragraphe vous aidera lors de la construction de l'environnement de votre campagne à RuneQuest. Il détaille les coûts de certains biens (joyaux, gemmes, bateaux, maisons, châteaux, forts, soldats, ponts etc.) et d'une grande variété de services (engager des soldats, apprentissage de sorts, réparation d'un navire...). Les prix fournis vous donnent une base de travail, il vous reste à imaginer d'autres éléments. Adaptez les renseigements fournis à votre propre monde.

Engager des Personnages Non-Joueurs

En de nombreuses occasions les aventuriers désireront engager des serviteurs ou des aides. Ainsi, un personnage non-joueur employé comme guérisseur peut être d'un grand secours après une bataille.

Les Jeteurs de Sorts

Les joueurs feront appel à l'intervention de certaines personnes afin de bénéficier de sorts qu'eux mêmes ne possèdent pas. Le coût de ce genre de service dépend de la disponibilité du sort, du temps nécessaire à son lancement et de ses possibilités de réapprentissage.

Magie de l'Esprit : les chamans élaborent des sorts pour leurs disciples aux prix indiqués ci-dessous et multiplient leurs tarifs par dix pour les étrangers. En ce cas on ne parle pas de services achetés mais d'un don en retour d'une faveur. Si le chaman possède déjà le sort en mémoire, le prix en sera de 1 sou par points de sort. S'il doit effectuer une Désincarnation et rechercher le sort celui-ci coûtera 30s plus les tarifs indiqués ci-dessous.

Tarif d'un Chaman par Nombre de Points de Magie (en sous)

Points de magie	Tarif*
1	1
2	2
3	4
4	8
Points de magie	**Tarifs***
5	16
6	32
7	64
etc..	

* Ces tarifs ne sont à utiliser que si le chaman ne connait pas le sort requis.

Magie Divine : Prêtres et Prêtresses lanceront normalement leurs sorts pour leurs initiés mais attendent en retour un sacrifice de 30 sous par point de magie divine utilisé. Un prêtre ou une prêtresse pourra lancer un sort sur un non initié si celui-ci appartient à un culte amical. Dans ce cas le tarif consiste en un don au temple équivalant à 100 sous par point de sort. Un prêtre et une prêtresse ne lanceront aucun sort sur des initiés de cultes neutres ou ennemis. Les sorts à utilisation unique coûteront 10 fois ces tarifs.

Tarif des Sorts de Sorciers

Points	Tarif	Points	Tarif
1	1	16	256
2	4	17	289
3	9	18	324
4	16	19	686
5	25	20	800
6	36	21	927
7	49	22	1 065
8	64	23	1 217
9	81	24	1 383
10	100	25	1 563
11	121	26	1 758
12	144	27	1 969
13	169	28	2 196
14	196	29	2 439
15	225	30	2 700

Sorcellerie : les sorts très souples des sorciers peuvent être achetés assez facilement. Jusqu'à 18 points de magie le tarif est égal au carré du nombre de points utilisés. Comme peu de sorciers possèdent une intelligence supérieure à 18 les tarifs progresseront donc de manière beaucoup plus rapide à partir de ce seuil. Ces sorts, connus par quelques rares et puissants sorciers, coûteront 3 fois le prix habituel. Si l'on demande que la durée du sort soit allongée, il faudra trouver le coût en points de magie sur le tableau Durée/Coût dans le Livre de Magie puis en déterminer le tarif sur le tableau ci-dessous, comme pour les autres sorts.

Enchantements : un jeteur de sort qui enchante un objet demandera un minimum de 1 500 sous par point de POU dépensé.

Invocations : les tarifs d'invocation sont doubles. Les coûts fixes sont égaux au carré des points de magie dépensés. On multiplie ensuite ce prix fixe par un facteur qui dépend du danger que représente la créature invoquée.

Tableau des Multiplicateurs pour les Invocations

Multiplicateur	Entités invoquées
1	guérison, sort, intelligence
3	magie, passion, maladie
10	fantôme, spectre, élémentaire

Courriers

Les courriers sont des messagers montés qui transportent de petits objets, comme une lettre ou un message verbal pour 10 sous par jour au minimum. Un courrier peut porter plus d'un message à la fois, mais le prix reste le même pour chaque message.

Mercenaires

On peut engager un mercenaire à la journée, à la semaine ou au mois. On peut également louer les services d'une escouade composée de 4 hommes plus un chef qui touche une double solde. Ce type de groupe peut être engagé à la journée à la semaine ou au mois.

Une compagnie de mercenaires est composée de 100 hommes répartis en 19 escouades commandées par 4 chefs touchant triple solde et d'un capitaine rémunéré à 4 fois le tarif normal. Ces troupes ne peuvent être engagées que pour une semaine au minimum et des tarifs particuliers sont consentis pour les engagements de longue durée. Les mercenaires engagés comme fantassins dans des armées régulières toucheront une double solde dûe à leur statut particulier. Seul le capitaine d'une compagnie est un excellent soldat et peut être joué de façon approfondie.

Soldes des Mercenaires (infanterie)

Unité	Jour	Semaine	Mois
Soldat	8	55	220
Escouade	48	330	1 320
Compagnie	1 000	6 900	27 700

Bâtisseurs

Pour des raisons pratiques on supposera l'existence de corps de métiers payés de façon identique. Le travail est payé à la journée pour de petits travaux. On peut embaucher un seul individu, il s'agira alors d'un ouvrier ou d'un compagnon qui lui sera payé au double tarif. Une équipe de travail compte un compagnon et dix apprentis. Un contremaître devra obligatoirement superviser les travaux nécessitant l'emploi de plusieurs équipes.

Rémunération des Artisans

Constructeurs	Rémunération par jour
Apprenti	4
Compagnon	8
Equipe	48
Contremaître	16

Exemples de Coûts de Constructions : Les prix suivants comprennent les frais de matériaux et de main d'oeuvre. Ces chiffres subissent d'importantes variations suivant les spéculations. Le mobilier n'est pas compris.

Tarifs des Constructions

Constructions	Prix
Pauvre masure	400
Maison simple	1 500
Maison cossue	6 000
Manoir noble	24 000
Tour de pierre	10 000
Fortin en rondins	10 000
Petit château	50 000
Château de taille moyenne	200 000
Grand château	800 000
Pont en bois	500
Pont en pierre	2 000
Quai surélevé	15 000
Ponton	100

Bateaux et Navires

Un bateau peut être construit n'importe où du moment que l'on dispose des matériaux et des ouvriers nécessaires à sa fabrication.

Prix des Bateaux et des Navires Neufs

Type	Prix
Barque	100
Grande barque	300
Canoé	100
Petit radeau	50
Grande barge	500
Galère de guerre	7 000
Birème	15 000
Trirème	25 000
Bateau long	3 000
Knorr	4 000
Karre	10 000

Fret

Le tarif de transport de biens dépend de la nature du chargement, de la distance et du mode de transport.

Comparatif des Coûts de Fret

Moyen de transport	*Tarif / jour*	*Poids transporté*
Homme	6s	25 kg
Cheval	6s	75 kg
Bateau	6s	150 kg

Le poids maximum qu'un homme peut transporter est de 25 kilos. Le poids maximum qu'un cheval peut transporter est de 75 kilos. Le poids maximum qu'un bateau peut transporter varie avec sa capacité.

Transport de Personnes

Les coûts des voyages dépendent en grande partie du train de vie mené. Les transports terrestres nécessitent l'utilisation d'animaux de monte et d'animaux de bât (mules). Leurs coûts en nourriture et en location sont inclus dans le prix journalier de voyage terrestre.

Coût des Différentes Possibilités de Voyages

Train de vie	*Mode*	*Coût Journalier*	*Héber-gement*	*Total*
Misérable	Terre	7	2	9
Commun	Terre	10	6	16
Excellent	Terre	22	20	42
Exceptionnel	Terre	65	75	140
Misérable	Bateau	3	1	4
Commun	Bateau	6	4	10
Excellent	Bateau	17	16	33
Exceptionnel	Bateau	70	60	130

L'hébergement est fourni à bord d'un navire, ce n'est pas le cas de la nourriture qui reste sujette à des transactions.

Gemmes et Bijoux

Le poids d'une gemme est évalué en carats. Un carat est égal à 200 milligrammes. Cinq carats sont donc égaux à un gramme. Une petite gemme pèse entre un et vingt carats (0,2 - 4 grammes), une gemme de taille moyenne entre vingt et un et cent carats (4,2 - 20 grammes) et une grosse gemme pèse plus de cent un carats (plus de 20 grammes).

La valeur par carat varie en fonction du type de pierre, de son degré de pureté, de sa taille et de son origine. Les valeurs indiquées ci-dessous considèrent que la pierre est déjà taillée. Dans le cas contraire, elle aura une valeur égale au dixième de la même pierre taillée.

Valeur d'une Pierre Taillée

Type	*Sous/Carat*	*Sous/Gramme*
Diamant	10	50
Rubis	6	40
Emeraude	7	35
Saphir	6	30
Perle	6	30
Améthyste	2	25
Opale	4	20
Ambre	4	20
Jade	3	15
Topaze	2	10
Turquoise	1	5

Tableau des Multiplicateurs pour la Fabrication de Bijoux.

Métal	*Bon travail*	*Excellent travail*
Argent	1	2,5
Or	10	25

Bijoux

Les gemmes une fois montées ont une valeur plus importante. Les tarifs varient selon le poids du métal utilisé et la qualité du travail qui est à l'origine du bijou. Dans les deux tableaux ci- dessous, le métal utilisé est d'une qualité équivalente à celui utilisé pour les pièces de monnaies. Des métaux d'une extrême pureté et très précieux n'ont pas la résistance et la durabilité nécessaires. Les meilleurs bijoutiers utilisent des alliages spécialement concus pour la fabrication des broches, anneaux, bandeaux, colliers etc...

Un travail moyen ou original réalisé par un professionnel est considéré comme de bonne qualité. L'élégance, la pureté des formes et la complexité de la fabrication sont les trois éléments primordiaux qui permettent de dire qu'un bijou est d'excellente qualité. Les pièces les plus impressionnantes n'ont généralement rien à voir avec un mouvement de mode. Par exemple, il peut s'agir d'un anneau en or en forme de dragon qui acquièrera sa valeur véritable après être passé de mains en mains. La valeur des bijoux les plus fins est incalculable.

Multipliez la valeur de la pierre par le facteur approprié afin de déterminer la valeur d'un bijou. Les prix varient en fonction de l'objet, par exemple, un collier est plus grand qu'une boucle d'oreille et aura une valeur plus importante.

Echantillon de Bijoux

Description	*Valeur en sous*
Bague en argent simple	9
Bague sculptée en argent	25
Bague en argent finement sculptée	60
Gemme de taille moyenne montée sur une bague en argent	360
Bracelet en or simple	90
Bague en or élaborée	225
Petit rubis monté sur une bague en or	475
Bague en or rehaussée d'un petit rubis et de sept petits diamats	3 600
Boucles d'oreille en or et enforme de larmes	30
Boucles d'oreille en diamants	120
Bracelet fin en argent	90
Bracelet large en argent	150
Bracelet large en or	1 500
Bracelet en or à porter au bras	3 000
Torque en or	1 500
Broche en argent	300
Diadème en argent	600
Diadème en or rehaussé de 7 rubis	9 000
Couronne en or rehaussée de 25 diamants de taille moyenne	13 5 0 0

L'Escorte

Ce scénario a été spécialement conçu pour les maîtres de jeu et les joueurs débutants. Le maître de jeu devra lire complètement l'aventure avant de la faire. Certains points ont été volontairement laissés dans l'ombre, ainsi vous pourrez apporter votre touche personnelle à l'aventure.

Ce scénario est prévu pour un groupe de 5 à 7 aventuriers débutants (50 % à 70 % aux armes). N'hésitez pas à ajuster le nombre et la qualité des opposants si vos joueurs incarnent des personnages plus faibles ou plus expérimentés. Les distances parcourues supposent des journées de 10 heures de marche et tiennent compte du terrain et du temps ; vous êtes libre de les ajuster également (référez-vous en ce cas au chapitre sur le mouvement et les déplacements). Ce scénario laisse de nombreuses possibilités d'aventures parallèles et d'interactions : n'hésitez pas à les développer si vous en ressentez le besoin. La cité de Jansholm peut servir de prétexte à de nombreuses aventures et rencontres pittoresques ou dangereuses.

Les personnages non-joueurs détaillés, notamment Lwevin, ont des personnalités complexes : faites les inter-agir de façon continue avec les joueurs. Le côté agaçant de Lwevin doit être exacerbé dans les limites du raisonnable et Harossar pourra servir de modérateur. Aldhuin, quant à lui, est un sorcier : vous pourrez éventuellement vous en servir comme mentor ou employeur régulier pour des personnages. D'autant que sa situation particulière au sein de l'échiquier politique de Sartar peut entraîner des aventures interessantes. Insistez cependant sur la différence de niveau séparant un aventurier, même expérimenté, d'un mage de grande puissance. Réservez à Aldhuin un rôle purement inter-actif.

N'hésitez pas à détailler les descriptions et à rajouter des éléments secondaires : votre imagination est votre seule limite.

Le Cadre

Dix années ont passé depuis le jour où les armées triomphantes de l'Empire Lunar mirent à sac Boldhome, la glorieuse capitale du Royaume de Sartar, mettant fin à des décennies de rivalités politiques, religieuses et économiques. L'Empereur Rouge, Fils de la Lune, conservait ainsi par les armes et la magie la victoire de la Déesse Rouge sur Orlanth , déïté suprême du panthéon des barbares sartarites. Depuis, l'Empire a voulu s'étendre vers le pays Saint au sud, mais il fut stoppé dans ses velléités de conquêtes par les forces du Pharaon.

Malgré cet échec l'Empire n'a fait que gagner en puissance. Il écrasa les nomades de Prax, captura la cité de Pavis et bâtit à l'embouchure de la Rivière des Berceaux le port de Corflu, qui lui assurait enfin l'accés maritime qu'il recherchait depuis toujours. Les derniers héritiers connus du Grand Roi Sartar ont été crucifiés ou assassinés. Réprimant dans le sang les rares tentatives de rebellion, l'Empire domine d'une main de fer les collines Sartarites. Le culte d'Orlanth a été mis à l'index et ses temples profanés.

Le Pays Saint est devenu une terre d'asile pour les exilés. L'Empire semble avoir renoncé, pour le moment, à conquérir le sud, et un semblant de neutralité s'est instauré entre les deux puissances, favorisé par la tolérance et la bienvaillance du Pharaon. Nous sommes en 1612 Solara Tempora (ST) et, malgré les appels à la révolte des prêtres d'Orlanth, rien ne semble pouvoir menacer la puissance grandissante de la Lune Rouge.

Le Pays Saint

En 1313 ST, en dépit de la closure des Mers, un étranger aborde à la nage les côtes de la Baie aux Miroirs qui délimitent au Sud les terres de Kethaela, alors un royaume des tenébres dominé par les Trolls et leur Dieu Vivant, l'Ancien. Cet étranger répondant au nom de Belinthar parcourt Kethaela, ralliant derrière lui les peuples opprimés de la région. Sa nature divine éclate au grand jour quand, invoquant les héros des temps passés, il prit d'assaut le Château de Verre Noir où résidait l'Ancien. Il abattit ce dernier et réduisit sa demeure en poussière.

Dès lors, la domination des Trolls sur la région touche à sa fin. Unissant sous son égide tous les peuples de Kethaela, y compris les Trolls, il fonda le Pays Saint et bâtit au milieu de la Baie des Miroirs, la Cité des Merveilles, sa capitale. Il prit le titre de Pharaon et garantit, par décret, à tous les peuples de Ketheala une totale autonomie économique, religieuse et culturelle. Il instaura toutefois, un gouvernement central regroupant les dirigeants des six états principaux composant le Pays Saint. Ce gouvernement fut chargé de coordonner l'ensemble de la contrée en ne rendant des comptes qu'au Pharaon lui même. C'est sous un climat de tolérance et de respect mutuel que grandirent et évoluèrent ces six nations.

A l'Ouest, s'étend le pays de Caladra, région volcanique dominée par des tribus indépendantes dispersées autour de rares cités. Elles adorent les Jumeaux des Volcans.

Au Nord-Ouest, les terres fertiles et les cités prodigieuses de la matriarchie d'Esrolia.

Au Nord, le Royaume des Ombres, vestige du Palais de Verre Noir, domine sur un haut plateau les terres environnantes. Les Trolls y règnent en maîtres.

A l'Est, l' archipel "Oublié des Dieux", est dirigé par les Brithinis et leur seigneur, le Talar. Au Sud, les Iles de la Baie aux Miroirs sont gouvernées par des humains alliés aux Peuples de la Mer.

Enfin, au Nord-Est, se trouve un haut plateau s'élevant de la Baie et entaillé par cinq rivières qui ont creusé des gorges titanesques. Ce plateau est limité au Nord par les Pâturages, la Vallée des Bêtes et le royaume de Sartar : il s'agit du pays d'Heort. Ses habitants sont pour la plupart des fermiers du Culte de Barntar (Dieu Agricole).

Ils vénèrent Orlanth et son Panthéon : l'influence civilisatrice du Pharaon a cependant permis l'évolution de la structure tribale des Orlanthis vers une organisation de type féodal.

Jansholm Prenant sa source dans les collines de la Forêt des Trolls, la rivière Solthi serpente entre les reliefs émoussés du Pays d'Heort, avant de creuser les hauts plateaux et de se jeter dans la Baie aux Miroirs.

Bâtie à l'entrée des Gorges de la Solthi, Jansholm domine orgueilleusement les Plaines d'Heort de ses murailles massives et de ses tours prodigieuses. Ce port fluvial de 11 000 âmes est le centre commercial majeur du Pays d'Heort. Véritable creuset culturel, il mélange allègrement les cultures et les traditions les plus diverses. Ses nombreux temples s'ouvrent à toutes les divinités civilisées. Voyageurs, marins, mercenaires, marchands, nobles locaux et hors-la-loi se croisent dans ses ruelles encombrées et ses innombrables tavernes. Son marché s'étend sur des dizaines de ruelles, d'allées et de places. Des marchandises en provenance des contrées les plus reculées s'y échangent alors que ses jardins et ses parcs révèlent au x voyageurs des splendeurs illimitées. Ses arènes renommées proposent les spectacles les plus exaltants, parfois les plus cruels. Bâtie au sommet d'une colline centrant la cité, la ville intérieure abrite les temples et les demeures des notables. Le dépotoir, véritable Cour des Miracles où vit la lie de Jansholm, repose au pied de cette même colline, charriant dans ses ruelles parsemées d'ordures, la misère et la violence de ceux qui n'ont plus rien à espérer.

La Caverne

Taverne creusée dans le roc, elle est composée de nombreuses grottes interdépendantes. Il s'agit peut-être de l'endroit le plus populaire de Jansholm en raison de ses prix modérés et de la faune éclectique qui s'y presse. On y accède par un souterrain. L'entrée est surmontée d'une lanterne alors que 150 marches de pierre conduisent à la Grande Salle, constamment bondée et dans laquelle sont disposées une cinquantaine de tables.

De nombreuses galeries en partent, menant à d'autres salles plus petites faisant office de casinos, de salles de spectacles ou de salons privés. Dominant les parois de la Grande Salle, des escaliers de pierres conduisent à d'innombrables alcôves où l'on peut déguster des boissons et des mets venus de tout Genertela.

Une véritable armée de serveurs et d'entraîneuses, assistés d'un service d'ordre musclé et compétent dessert l'ensemble. La Caverne est directement commanditée par le Duc de Jansholm. C'est une source inépuisable de revenus pour la Cité. On dit aussi qu'elle sert de lieu de rendez-vous aux artistes, mercenaires et notables de tout poil.

Les bagarres y sont fréquentes c'est pourquoi un ring à la disposition des clients a été aménagé au centre de la salle. Les querelles y sont réglées par combat à mains nues, sous la surveillance du service d'ordre.

Introduction

L'ambiance est chaude ce soir à la Caverne. Alors que vous suivez d'un oeil blasé le duel opposant au centre de la Grande Salle, un guerrier hirsute et trapu, couvert de fourrure, à une amazone du culte de Yeloma, vous cherchez pour la dixième fois au fond de vos poches vides, l'hypothétique pièce d'or qui vous permettrait de régler vos consommations. Mais, visiblement, les pickpockets du dépotoir l'y ont trouvé avant vous ! Evitant le regard soupçonneux du serveur, vous cherchez désespérement un moyen d'éviter le passage à tabac et le séjour en prison qui attendent les clients coupables de grivèlerie.

Alors que les hercules de foire qui font office de service d'ordre retroussent leurs manches en gravissant les escaliers, un individu s'approche d'eux, leur dit quelques mots et tourne son visage dans votre direction. Il s'agit d'un homme vieillissant, malingre, aux cheveux gris et au regard pénétrant. Il est vêtu simplement mais le drapé de ses habits suggère une aisance financière que vous lui enviez. D'un air ahuri, les videurs rebroussent chemin en vous regardant d'un oeil glauque. L'homme vous sourit et gravit d'un pas tranquille les marches le séparant de votre alcôve : "Messieurs (Dames), je vois que vous avez quelques petits problèmes financiers. Si vous le permettez, je peux peut-être faire quelque chose pour vous. Puis-je m'asseoir ?".



Si les aventuriers acceptent, l'homme se lovera confortablement au fond d'un fauteuil, et commandera à boire. "Je vous prie de bien vouloir pardonner mon incorrection. Je m'appelle Harossar et j'enseigne à l'université de Jansholm. Comme je vous le disais tantôt, j'ai peut être un moyen d'arranger vos problèmes d'argent. Vous me semblez capables de vous défendre et j'ai justement besoin d'hommes dans votre genre ! Cette mission peut présenter certains risques mais elle est tout à fait honnête et bien rémunérée. Il s'agirait de nous escorter, mon pupille et moi, jusqu'au royaume de Sartar et plus précisément jusqu'à la Citadelle Blanche. Vous n'êtes pas sans ignorer qu'étant donnée la situation politique actuelle, les routes habituelles sont surveillées par des régiments de soldats plus aptes à la guerre qu'à la rhétorique. Il existe cependant une route permettant d'éviter ces désagréments. J'ai besoin de mercenaires pour assurer notre protection, cela vous interesse-t-il ?". Si les aventuriers acceptent, Harossar leur fournira les précisions suivantes : "Mon pupille est le fils d'un notable de la Citadelle Blanche et son père a préféré l'éloigner lors de l'invasion Lunar. Il m'a chargé de son éducation et désirerait le rapatrier en Sartar, maintenant que la situation est stable. Je connais une route permettant de contourner les garnisons et les patrouilles Lunars, mais elle est fort peu fréquentée et très probablement dangereuse. Je vous propose 200 lunars chacun pour assurer notre protection et nous permettre d'arriver sains et saufs à la Citadelle Blanche. Vous toucherez 50 lunars d'avance si vous vous trouvez demain à l'aube devant la porte Nord de Jansholm. Le reste vous sera versé à l'arrivée par le père de Lwevin, Maître Aldhuin".

Si les aventuriers insistent, Harossar acceptera de leur fournir une avance de 20 lunars pour régler leurs frais d'équipement et leur note à la Caverne. Si les aventuriers demandent des précisions concernant la route à parcourir, il leur montrera leur itinéraire sur la carte. Harossar ne sait rien de particulier sur les dangers éventuels qu'ils pourraient rencontrer.

Un jet de "Connaissance des Humains" permettra aux aventuriers

de détecter un certain désabusement quand il prononce le nom de Lwevin.

Si les aventuriers l'interrogent, il les mettra en garde : "Mon pupille, s'il a bénéficié de mon éducation, a cependant quelques traits de caractère que vous pourriez trouver agaçants..., voire insupportables. Cependant je vous en conjure, soyez patients avec lui. Si tout se passe bien, Maître Aldhuin saura récompenser votre dévouement ... Mais il ne pardonnerait jamais une agression perpétrée sur la personne de son fils". Harossar répondra à toutes les questions, mais restera discret sur le statut exact d'Aldhuin. Ceci fait, il prendra congé, laissant les aventuriers s'équiper et se reposer. Le marché est ouvert la nuit.

Harossar

Elevé à l'école de la tolérance et de la xénophilie, Harossar est un homme bon et sensible, doté d'un sens de l'humour assez variable. Il est intelligent, diplomate et d'une patience à toute épreuve. L'arrogance de Lwevin s'y est d'ailleurs brisée. Harossar aime ce dernier comme un fils malgé ses écarts. Il déteste la violence et n'utilisera son bâton et ses sorts qu'en dernier recours. Il protégéra Lwevin au péril de sa propre vie. Engagé il y a dix ans par Aldhuin pour élever son fils au Pays Saint, il s'est consciencieument acquitté de sa tâche car il respecte et craint le Mage. Servez-vous d'Harossar comme modérateur si les relations entre Lwevin et les aventuriers devaient par trop tourner à l'aigre. Il a 51 ans.

Lwevin

Ce jeune homme de belle prestance est le fils naturel du Mage Aldhuin. Mince, élancé, il porte des cheveux longs et noirs ; son teint est halé. Vêtu avec un goût indiscutable, il est brillant, cultivé et courageux mais il a malheureusement bénéficié d'une éducation trop laxiste, et n'a jamais manqué de rien. Il a l'habitude d'être obéi au doigt et à l'oeil. Arrogant, prétentieux, méprisant, il supportera très mal la promiscuité avec une bande de mercenaires de basse extraction. Il est sujet à des sautes d'humeur mais va rarement au-delà des menaces. Il rejettera sur les aventuriers la responsabilité des moindres tracasseries. S'il doit combattre, il ne le fera que s'il est directement menacé. Après tout, d'autres sont payés pour cela.. Il vénère Aldhuin mais s'imagine mal ses futures relations avec ce père qu'il n'a que peu connu. Il traite Harossar comme un esclave mais il fera tout pour le sauver s'il est en danger. Jouez-le à la limite du supportable : il est une seule chose qui puisse le dominer, c'est la patience. Il ne tolérera aucune agression sur sa personne et pourra aller jusqu'au meurtre si cela devait se produire. Il vient de fêter son quinzième anniversaire.

Le Voyage

Il pleut sur Jansholm quand, au petit matin, les aventuriers laisseront derrière eux les murs de la Cité et s'engageront sur les plaines d'Heort. Lwevin monte un étalon noir de prix et les aventuriers comprendront ce qu'a voulu leur signifier Harossar, lorsque le jeune homme les jaugera d'un air dégoûté, en marmonnant quelque chose à propos du Dépotoir et des odeurs nauséabondes qui en émanent. Harossar, lui aussi à cheval, portera les provisions, une grande tente pour Lwevin et lui ainsi que quelques sacs de vêtements et d'ustensiles hétéroclites.

Un vent glacial souffle de l'Est et l'air semble chargé d'électricité. Sous les remarques acerbes de Lwevin, le groupe chevauchera péniblement entre les champs dévastés et inondés, croisant de temps à autre quelques rares fermes isolées. Vers midi, le ciel se couvrira davantage et la pluie redoublera de violence, s'insinuant entre vêtements et armures.

Si les personnages sont mal couverts, ils devront effectuer un jet sous 5 x CON. En cas d'échec, ils seront enrhumés et ils subiront un malus de -20 % à tous leurs jets de perception pendant 1D3 jours.

L'après-midi passe comme un rêve entre les rafales de vent et la pluie glaciale. Epuisés, les nerfs à vif, les aventuriers aborderont à la fin de la journée les collines d'Heort. Un jet réussi sous 5 x DEX sera nécessaire pour monter les tentes dans la tempête.

En cas d'échec, il y a 10 % de chances cumulatives par heure pour qu'elles s'écroulent. De plus, un jet sous 3 x FOR devra être réussi pour les dresser sans mouiller l'intérieur.

Un échec total sur ce jet indique que la tente s'envole. Il est possible de les monter à plusieurs et de cumuler ainsi les FOR des aventuriers. Alors que Yelm descend sur l'horizon, un éclair zèbrera l'horizon et un rugissement assourdissant s'élèvera dans le ciel au dessus des Monts de la Tempête.

Si les joueurs réussissent un jet en "Scruter", ils verront dans le ciel un gigantesque taureau ailé, auréolé d'éclairs et de tourbillons.

Un jet réussi sous l'âge permettra de reconnaître le légendaire Taureau Tempête, Dieu des Berserkers. Un jet sous 4 x POU devra alors être réussi pour ne pas être démoralisé pendant 1D100 H. (Référez-vous au sort "démoralisation" en magie de l'esprit).

2ème jour (54ème jour de la Saison des Tempêtes)

Après une nuit inconfortable passée à se demander si les tentes résisteront à la furie de Taureau Tempête, les aventuriers abandonneront la civilisation pour s'engager entre des collines boisées, chargées d'épineux. Malgré la pluie persistante, la tempête se sera calmée. Des rafales de vent ralentiront la progression du groupe qui frémira de froid à chaque traversée de zone découverte. A la nuit tombée, un jet réussi en Chercher permettra de découvrir une grotte inoccupée susceptible de fournir un abri "sûr". Toutefois, vers minuit, si un aventurier monte la garde, un jet en Ecouter lui permettra d'entendre des bruits dans les fourrés près de l'entrée de la grotte.

Si tout le monde dort, un jet réussi sous 1 x POU permettra à un aventurier de se réveiller en sursaut : un danger approche ! 1D5 tours plus tard, des Broos passeront à l'attaque ! Il s'agit de hors-la-loi exilés de la forêt du chaos. Affamés et belliqueux, ils se battront sauvagement. N'oubliez-pas que leurs traits chaotiques se reflètent sur leur morphologie ! Le Broo 2, par exemple, a la peau luisante et des écailles de métal.

3ème jour (55ème jour de la Saison des Tempêtes).

Au petit matin, les aventuriers se remettront en route. La pluie a cessé mais le vent est toujours aussi glacial. Après une dure journée, les aventuriers bivouaqueront dans un vallon entouré de pins. C'est le moment que va choisir un ours pour explorer les réserves de provisions du groupe. Un jet réussi sous Ecouter permettra d'entendre les grognements de l'animal.

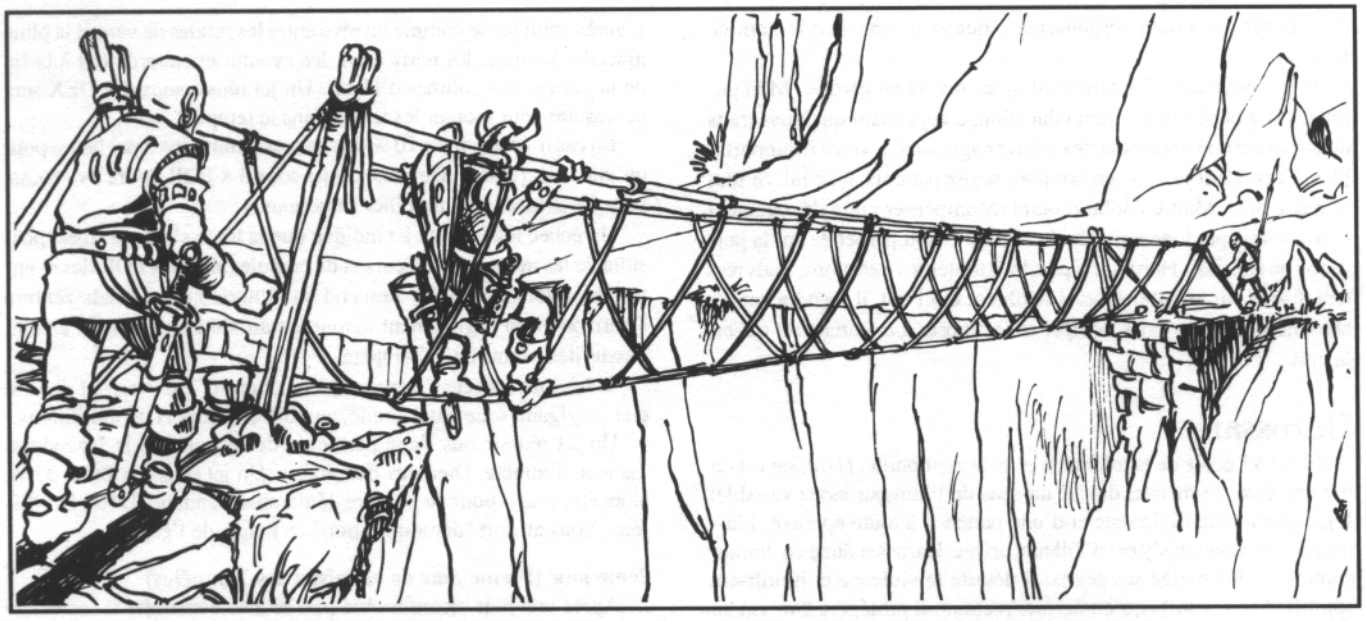
Si les aventuriers passent à l'attaque, l'ours se redressera, prêt au combat. Un jet en Connaissance des Animaux permettra de se rendre compte que l'ours vient de sortir d'hibernation et qu'il est assez affamé pour attaquer l'homme. Si les aventuriers le laissent dévorer leur garde-manger, il s'en ira de lui même une fois rassasié.

4ème jour (56ème jour de la Saison des Tempêtes)

La matinée s'écoulera sans problèmes. Vers midi, les aventuriers graviront un escarpement rocheux dominant des gorges profondes et encaissées. Il s'agit du lit de la rivière Marzeel qui serpente à 12 mètres en contrebas. Un pont de corde qui se balance au gré des vents permet de franchir le ravin. Cette fragile construction a remplacé un pont de pierre dont on peut encore voir les ruines. La rivière Marzeel descend droit des montagnes, elle est glaciale et son cours est très rapide. D'une longuer de 10 mètres le pont de corde et le seul lieu de passage à 50 km à la ronde. Deux possibilités s'offrent aux aventuriers :

Traverser le pont : instable et fragile, l'aventurier devra opposer sa TAI à la résistance de 20 du pont sur le Tableau de Résistance. En cas d'échec, le pont se rompt et l'aventurier chute au fond des gorges. Il devra alors réussir un jet sous 3 x POU pour ne pas s'écraser sur les rochers en contrebas.

S'il est manqué, 3D6 points de dégâts seront affligés dans une localisation aléatoire. De plus, l'immersion brutale dans les eaux gla-



cées causera certains désagréments détaillés ci-dessous. Si le pont ne se brise pas, deux jets consécutifs sous 4 x DEX seront nécessaires pour traverser le pont sans tomber. En cas de chute, le personnage pourra se raccrocher à la passerelle en réussissant un jet sous 3 x DEX.

Escalader la Falaise : Un jet réussi en Grimper permettra de descendre la falaise vers le lit de la rivière, l'utilisation d'une corde donne un bonnus de 30 %. Un jet en Sauter sera alors nécessaire pour atteindre l'un des rochers. Deux jets consécutifs sous 3 x DEX permettront d'accéder de l'autre côté sans glisser. Un nouveau jet en Grimper sera alors nécessaire pour gravir l'autre falaise.

Tout le monde à l'eau ! : tout personnage portant une armure de métal coulera à pic. En outre, un jet réussi sous 4 x CON sera nécessaire pour éviter l'hydrocution et la noyade. En cas d'échec le personnage sombrera dans l'inconscience et ne pourra se secourir lui même. Il subira 1D8 points de dégâts à chaque round s'il rate un jet sous CON x 1. Si le jet est réussi, l'aventurier pourra tenter de Nager. En cas d'échec, il coulera. Utilisez alors les règles sur la noyade dans le livre du joueur. Un jet sous 5 x FOR peut permettre à un aventurier de se hisser sur un rocher.

Après la traversée, tout aventurier ayant passé un séjour dans l'eau devra réussir un jet sous 5 x CON. En cas d'échec, l'aventurier contractera la pneumonie après 1D10 heures. Les symptômes en sont une forte poussée de fièvre avec sueurs, des tremblements et une douleur aigûe dans la poitrine. Toutes ses compétences ainsi que sa FOR et sa DEX seront réduites de moitié. Une fois atteint le personnage devra réussir toutes les 5 heures un jet sous 3 x CON sous peine de perdre un point de vie. Le personnage guérira dès qu'un jet sous 1 x CON sera réussi. La compétence Premiers soins n'est d'aucune utilité dans ce cas.

Une fois la rivière franchie, les aventuriers s'engageront sur un escarpement rocheux. Le soir tombe lorsqu'ils arrivent au sommet. Un paysage de cauchemar se dressera alors devant eux : une vallée dévastée, creusée de cratères fumants et parsemée de silhouettes d'arbres fantômatiques. Un jet en Scruter permettra de distinguer d'anciens vestiges : jadis, une cité devait se dresser dans cette vallée. A priori, les personnages n'auront aucune envie de camper dans ce charmant vallon et resteront sur les hauteurs.

Au milieu de la nuit, les aventuriers se réveilleront en sursaut, alors qu'un rire dément éclatera dans les Cieux se répercutant à l'infini. La Lune Rouge, sinistre et menaçante sera à son zénith, alors qu'une odeur âcre imprègnera l'atmosphère. Une lumière vive éclairera toute la vallée. Devant les aventuriers, à l'emplacement du paysage désolé,

s'élève à présent une brillante cité aux épaisses murailles. Si les joueurs réussissent un jet sous INT x 3, ils se rendront que c'est aujourd'hui que débute le Temps Sacré. Un hurlement sauvage, mélange immonde de joie et de douleur, arrachera les joueurs à cette vision. Une fumée blanchâtre de forme humanoïde s'élèvera derrière eux et se jettera sur l'un des personnages au hasard. Il s'agit d'un Esprit de Douleur au POU de 13. (Réferez-vous au Chapitre des Créatures).

5ème jour (1er jour du Temps Sacré)

Alors que Yelm se lèvera dans le ciel, la cité se dressera toujours en contrebas, miroitant dans les premières lueurs de l'aube. Ses tours et ses minarets s'entrecroisent en des volutes sans fin. Il fait un temps magnifique et les senteurs du printemps baigneront les aventuriers dans une atmosphère de paix et de calme. Le groupe devra descendre l'escarpement en suivant un sentier qui s'insinue entre les arbres et les buissons fleuris. Le chant des oiseaux dissipera peu à peu leurs terreurs nocturnes.

Lorsqu'ils franchiront les portes de la ville, ils remarqueront des gens étranges et vêtus bizarrement qui se livrent à mille occupations. Si l'un des personnages interpelle un passant, celui-ci se contentera de répondre d'un sourire désarmant. Un jet en Scruter réussi ne fera qu'ajouter au malaise des joueurs : les habitants de la ville semblent légèrement translucides. Alors que les voyageurs se dirigeront vers une petite place, une haute silhouette leur barrera le passage en leur demandant : "Qui êtes-vous ? D'où venez vous ? Qui vous a envoyés ?". Si les aventuriers s'expliquent, l'homme les regardera d'un air apitoyé. Il s'agit d'un patriarche de haute taille, aux longs cheveux blancs encadrant un visage ridé où brillent deux yeux perçants. Il s'appuie sur un bâton de marche. Le vieil homme leur criera alors "Il faut vous en aller ! Vous êtes en danger : ce n'est pas un endroit pour vous ... et par les Dieux, cela va bientôt se produire ..." A peine le vieillard aura-t-il fini sa phrase qu'un appel de clairons résonnera. Après un instant de trouble ce sera la ruée. La population se pressera vers la haute colline qui domine la cité. Des soldats aux uniformes étranges se presseront aux murailles alors que les aventuriers seront emportés par la foule. Le vieillard disparaîtra et les éléments se déchaîneront.

Le ciel rouge laissera pleuvoir des boulets enflammés tandis qu'un séïsme se déclenchera. Dans une atmosphère d'apocalypse, les murailles s'effondreront sur les passants alors que des crevasses engloutiront les fuyants. Seule la colline restera intacte, un havre vers lequel tout le monde se précipitera. Un jet en Scruter permettra de remarquer qu'il s'agit du seul endroit où la terre ne tremble pas. Le problème bien sûr sera d'y parvenir malgré les éléments déchaînés. Pour cela les aventuriers devront réussir 5 jets en Esquiver. A chaque échec, le personnage ne pourra pas éviter un projectile enflammé qui occasionnera alors 1D8 points de dégâts. De plus, il faudra franchir

deux crevasses en réussissant un jet en Sauter. En cas d'échec, un jet sous 3 x DEX permettra de s'agripper aux rebords du gouffre, alors qu'un jet sous 4 x FOR permettra de se hisser en sécurité. Un nouvel échec sera mortel.

Si les aventuriers parviennent à se frayer un chemin jusqu'à la colline, ils y verront le vieillard dressé à son sommet hurlant des imprécations vers une lueur qui pulse au nord de la cité : " Je te maudis à jamais, Fils de la Lune, vautour assoiffé de sang ! Puissent les convergences se refermer à jamais sur toi et ta descendance, comme elles se referment aujourd'hui sur mon peuple !"

Un éclat de rire démoniaque répondra à cette malédiction. Il provient d'une silhouette auréolée de rouge, au sommet de la colline opposée. Dès ce moment, le ciel deviendra noir, alors que les flammes engloutiront la vallée entière. Au moment de sombrer dans le néant, les aventuriers auront le sentiment d'être emportés par les vents et de survoler la cité en flammes. Dans un soupir, une voix s'élève dans leur tête et murmure : "Telle est la paix de la Lune Rouge ! N'oubliez jamais ...". Ils sombreront alors dans le néant.

6ème jour (2ème jour du Temps Sacré)

Les aventuriers émergeront d'un long sommeil même ceux qui auront cru périr la veille. Ont-ils rêvé ? Le vent est frais et tout semble redevenu normal. Il n'y a aucune trace de la Cité. En reprenant la route, les compagnons s'apercevront qu'ils ont tout de même subi quelques changements.

Tout aventurier mort avant de parvenir à la colline perdra définitivement 1D3 points de POU. Les autres auront droit à un jet immédiat d'expérience pour tenter d'augmenter les compétences utilisées. Vers le milieu de l'après-midi, les aventuriers toujours guidés par Harossar descendront un sentier mal entretenu s'enfonçant dans une vallée profonde, creusée à même le roc.

Au bout d'une demi-heure, une odeur de moisissure forte et persistante parviendra à leurs narines. Soudain ils atteindront une forêt étrange. Gros comme des arbres, des champignons de toutes formes et de toutes couleurs les entoureront Un jet en Connaissance des Plantes permettra de se rendre compte que certains sont comestibles. Il fait très sombre sous le couvert des hauts chapeaux et les aventuriers ne verront qu'au dernier moment la forme énorme qui se rue sur eux. Un jet en Ecouter permettra de repérer un vrombissement effrayant deux tours avant l'attaque. Les joueurs seront attaqués par un scarabée géant carnivore. Ce dernier cherchera à tuer la proie la plus grosse se trouvant sur son passage et à la dévorer à l'écart . Les joueurs effectueront un jet sous 3 x INT. Un succès leur rappelera que cet endroit est sacré pour les Trolls ainsi que toutes les créatures y vivant. Encouragez-les dès lors à épargner l'insecte. Le soir tombera quand les aventuriers quitteront la forêt et s'engageront entre les collines de Sartar.

7ème jour (3ème jour du Temps Sacré)

La journée s'écoulera sans incident particulier. Le temps est sec et le vent est tombé. Le soir venu, les aventuriers pourront se reposer dans une anfractuosité rocheuse et allumer un feu. La nuit sera à peine tombée qu'un groupe de Trolls Noirs s'approchera sans discrétion particulière. Il s'agit d'un groupe de pélerins se rendant au Pays des Ombres, pour les fêtes du Temps Sacré. Si les aventuriers ont épargné le scarabée, ils se montreront discrets et passeront leur chemin, peu désireux de s'attarder et de risquer d'arriver en retard à leur cérémonie. Dans le cas contraire, ils exigeront le prix du sang et demanderont qu'un des aventuriers leur soit remis pour le festin. En cas de refus, ils passeront à l'attaque.

8ème jour (4ème jour du Temps Sacré)

Les aventuriers seront alors bien engagés dans le territoire de Sartar et le temps restera au beau fixe. En début d'après-midi, ils seront abordés par une patrouille lunar armée juqu'aux dents et montant des chevaux de guerre. Le capitaine de la patrouille se montrera méfiant, surtout si quelques aventuriers exhibent des symboles orlanthis. Il exigera des explications précises quant à leur présence en Sartar et les prendra visiblement pour des espions. Laissez les aventuriers fournir une explication et convaincre le capitaine. Vous pouvez utiliser les compétences Baratin ou Eloquence afin de tranquilliser le capitaine.

Si les aventuriers sont orlanthis, ils pourront se montrer vindicatifs . Rappelez leur qu'il n'y a qu'une seule peine pour une agression perpétrée sur un soldat lunar : la crucifixion !

Une bonne explication consiste à déclarer que le groupe a pris la fuite devant la tyrannie du Pharaon. Lewuin, s'il est vivant, pourra par son "franc parler" causer des problèmes. Harossar prendra alors la parole, utilisant sa verve et ses talents diplomatiques pour tenter de calmer les esprits et présentera ses excuses en attribuant à la fougue de la jeunesse l'arrogance de Lwevin. Prononcer à ce stade le nom d'Aldhuin ne sera d'aucune utilité aux aventuriers et ne fera qu'attirer la suspicion du capitaine de la patrouille. Celui-ci les interrogera plus avant et tentera d'en savoir le plus possible sur la nature des relations unissant le sorcier à un tel groupe de mercenaires, avant de permettre aux personnages de poursuivre leur chemin.

Un rapport détaillé sera alors envoyé par courrier, à la Citadelle Blanche et l'ensemble du groupe sera placé sous surveillance, dès son arrivée, par les autorités d'occupation.

9ème jour (5ème jour du Temps Sacré)

Le groupe progressera à travers champs croisant d'innombrables fermes et hameaux pittoresques. L'occupation lunar sera tangible à





tout moment, mais aucune patrouille ne causera de désagréments aux aventuriers si ceux ci restent corrects (physiquement et verbalement). Le groupe pourra passer la nuit sans être inquiété dans l'une des nombreuses auberges parsemant leur chemin.

10ème jour (6ème jour du Temps Sacré)

La journée s'écoulera agréablement, à travers les terres fertiles de Sartar. Vers la fin de l'après-midi, les aventuriers parviendront en vue des murailles de la Citadelle

La Citadelle Blanche

Marquant la limite sud du Royaume de Sartar, cette ville de 5 000 habitants autrefois fière et libre, ploie aujourd'hui sous le joug lunar. L'occupant est omniprésent, des portes de la ville, où les soldats confisquent pour la durée de leur séjour les armes et les armures des voyageurs, aux rues, jadis noires de monde, à présent desertées dès la nuit tombante et patrouillées sans relâche par les miliciens chargés de faire respecter le couvre-feu. Il s'agit d'une ville à l'architecture simple, quadrillée de larges avenues dallées et entourée de hauts murs blancs. Peu de bâtiments ont plus d'un étage. Qu'ils soient guidés par Harossar ou par des passants, les aventuriers n'auront aucune peine à trouver l'imposante bâtisse à deux étages où demeure Aldhuin. S'ils devaient se renseigner à son sujet, ils n'obtiendraient aucun renseignement utile, mais attireraient néanmoins la double attention des Lunars et des rebelles orlanthis.

La Demeure D'Aldhuin

Alors que les aventuriers graviront les escaliers cernés d'une balustrade sculptée de gargouilles grimaçantes, une force invisible semblera les pousser en avant vers une grande porte qui s'entrouvrira devant eux. Ils pénètreront dans un hall immense, surmonté d'un balcon duquel s'échappent deux escaliers.

Les murs sont ornés de tableaux et de tapisseries et des statues aux formes inquiétantes meublent les moindre recoins. Le sol est recouvert d'une mosaïque luminescente sur laquelle lignes et courbes se mêlent en des figures fascinantes. De part et d'autre de la porte, deux bassins de marbre sont surmontés de silhouettes enflammées. Il s'agit d'élémentaires du feu contrôlés par Aldhuin. A ce moment, les battants de la porte se refermeront brutalement derrière les aventuriers et une haute silhouette se dressera devant eux. Elle paraîtra flotter au dessus des marches. Son visage sera couvert d'un masque en or fin imitant les traits d'un dragon surmontant un pectoral d'or finement ouvragé. Vêtu d'une ample robe blanche à la facture délicate, l'étrange figure tiendra un bâton de cristal scintillant dans la main. Fièrement perché sur son épaule, un faucond'argent à l'oeil pétillant de malice observera les aventuriers.

C'est d'une voix vibrante et chaude que l'homme s'adressera au groupe : "Je suis Aldhuin, soyez les bienvenus dans ma demeure !" Il se tournera vers Lwevin, qui rayonnera d'une joie malsaine : "Approche mon fils ... Ton voyage s'est-il bien déroulé ?" Lewuin s'avancera à cet instant et dressera un catalogue interminable des nombreuses tracasseries que lui ont causé les aventuriers, passant sous silence ses propres écarts. Aldhuin l'écoutera patiemment jusqu'à ce que Lwevin conclue : "Il conviendrait, Père, que ces impudents soient châtiés comme ils le méritent". Aldhuin se retournera alors vers les aventuriers : "Avez-vous quelque chose à ajouter messieurs ? Mon fils a-t-il dit la vérité ?".

A ce point du scénario, laissez les aventuriers se justifier. Harossar lui-même restera silencieux, à moins qu'il ne soit pris à témoin, auquel cas il cherchera à se montrer le plus impartial possible. Aucun jet de dé ne pourra sauver les aventuriers s'ils ont à un moment ou à un autre agressé Lwevin dans l'intention de le tuer.

Si les aventuriers sont convaincants, Aldhuin lèvera alors son bâton en proférant une incantation. Un éclair frappera Lwevin qui disparaîtra dela vue de tous ; Aldhuin se baissera alors, ramassant quelque chose qu'il enfermera dans un petit bocal. Un jet en Scruter permettra aux aventuriers de voir un minuscule Lwelin essayer de grimper désespérément le long du bocal. "Une petite leçon sera profitable à ce jeune fat ! Vous avez fait du bon travail et vous serez payés en conséquence !"

Aldhuin remettra alors aux aventuriers le reste de la somme promise, ainsi qu'un bonus de 100 lunars. Si ceux ci le demandent, il sera disposé à les accepter comme étudiants au tarif habituel. Si Lwevin est mort, ou a été malmené injustement par les aventuriers, Aldhuin ne ménagera aucun effort pour leur faire passer le reste de leur existence dans un bocal.

De tout façon, on ne trompe pas un Sorcier d'une telle puissance...

Aldhuin

Ancien conseiller auprès du Talar, Aldhuin a été exilé en Sartar pour avoir secouru des esclaves en fuite. Bien que brithini, il s'agit d'un homme d'une grande noblesse, sage et d'une intelligence exceptionnelle. Il a eu bon nombre d'enfants naturels et sera déçu par l'échec de l'éducation de Lwevin.

Sa demeure est truffée de chambres secrètes, de pièges mortels et de Cercles d'Accueil à son usage. Si on l'agresse, il se téléportera à distance et utilisera sa magie pour châtier les imprudents. Homme solitaire et introverti, il est conscient de son pouvoir et de ses limites. Il ne s'intéresse qu'à l'étude et n'attache aucune importance à la po-

litique. Il s'agit d'un maître exigeant qui ne tolère ni la paresse ni l'incompétence.

Conclusion

Aldhuin relâchera Lwevin au bout de quelques jours et reprendra son éducation sur des bases nouvelles. Ce dernier, échaudé par son expérience, se calmera rapidement ; mais les aventuriers auront gagné un ennemi mortel !

Harossar s'installera dans la demeure d'Aldhuin et occupera la fonction de majordome.

Quant aux aventuriers, s'ils décident de rester à la Citadelle Blanche, Aldhuin pourra éventuellement faire appel à eux en cas de necessité ... Un mage, aussi puissant soit-il, peut parfois avoir l'usage de mercenaires compétents. En outre, s'ils l'interrogent au sujet de leur étrange aventure dans la Cité sans Nom, Aldhuin pourra leur fournir l'explication suivante :

"Il existe, parsemés dans Glorantha, certains endroits particulièrement marqués par la Guerre des Dieux. On les appelle les convergences. Le temps et l'espace s'y mêlent en un maelström perpétuellement changeant. On peut y accéder à certains moments, lors du Temps Sacré, mais ce sont des domaines réservés aux Dieux et aux Héros, peuplés d'esprits maudits et condamnés à errer à jamais dans les limbes. Je ne m'explique pas la manière dont vous vous en êtes tirés. Peut-être faut-il y voir l'intervention de soi-disantes entités supérieures qui auraient certains projets en ce qui vous concerne! Je n'ai pas connaissance d'une telle bataille, mais peut-être s'est-elle déroulée en des endroits reculés de Peloria. Ou peut-être aura-t-elle lieu dans un futur proche ? Seul le Dieu invisible le sait !"

Si vous le désirez, ce scénario peut être le point de départ d'une véritable campagne : improvisez librement ! De nombreux thèmes inexploités peuvent être développés en autant de scénarios. N'hésitez pas à utiliser les informations suivantes si vos joueurs décident de s'installer à la Citadelle Blanche.

Situation Politique

Comme de nombreuses autres villes militairement conquises, la Citadelle Blanche reste le siège d'affrontements idéologiques dont nul ne sous-estime l'importance. Yavan Solthar, initié d'Orlanth et gouverneur civil est un homme de paille, faible et indécis. Il ne désire pas voir le délicat équilibre actuel rompu par un soulèvement de la population qui ne pourrait, selon lui, que déboucher sur un bain de sang.

Le pouvoir réel est détenu par Almar Llorak, initié de la Déesse Rouge et prêtre des 7 Mères (culte frontalier principal des Lunars). Il assume les fonctions de gouverneur militaire et représente l'Empereur Rouge. Llorak est un homme intelligent, cruel et ambitieux, totalement dévoué à la cause de la Lune Rouge. Il est assisté par le général Adon Thanarès seigneur runique que Yanafal Tarnils (Dieu de la Guerre et rival lunar de Humakt). Ce soldat compétent et efficace dirige une garnison de 1 500 hommes, dont de nombreux vétérans. Il est loyal, honnête, respecte le courage et peut compter sur la fidélité absolue de ses officiers.

Llorak cherche à écraser définitivement le culte d'Orlanth qui, bien qu'interdit, est encore secrètement pratiqué par une grande partie de la population (dans les temples des divinités associées). Il désire imposer le culte des Sept Mères, combinant ainsi victoire idéologique à victoire militaire.

Toutefois, grâce au courage et à l'opiniâtreté de Heidre Yamshar, le seul prêtre d'Orlanth ayant survécu aux purges sanglantes des Lunars, une organisation rebelle, discrète et compétente, se met actuellement en place. Elle compte, cependant, un nombre encore insuffisant d'adhérents. Ashra est tout à fait conscient de la supériorité militaire de l'occupant et tente de coordonner son mouvement avec les autres Temples Orlanthis. Il compte mettre en place des opérations de guérillas susceptibles de bloquer au sud de Bolhome un nombre important de légions lunars afin de permettre une révolte globale au nord. Pour cela, le secret est indispensable et le rôle d'Aldhuin peut devenir primordial.

En effet, bien que discret et politiquement neutre, Aldhuin est constamment surveillé par des espions lunars à la solde de Llorak qui est tout à fait conscient de la puissance du sorcier et aimerait le rallier à la cause de l'Empire. Contrairement au culte d'Orlanth qui considère les monothéistes comme des chercheurs amoraux sans âme, la Déesse Rouge n'est nullement opposée à des pratiques de sorcellerie qu'elle maîtrise également quoique d'une manière moins diversifiée.

Aldhuin représente pour Llorak un excellent moyen de s'attirer les bonnes grâces de l'Empereur et serait un allié de poids dans la guerre idéologique l'opposant aux Orlanthis.

Les approches directes ayant échoué, Lwevin et les aventuriers s'ils décidaient de servir le sorcier constitueraient des intermédiaires de choix si leur existence venait à être connue.

D'un autre côté, servir Aldhuin pourrait être interprété par les rebelles les plus fanatisés comme un acte de collaboration avec l'occupant. La propagande de Llorak fait d'ors et déjà d'Aldhuin un allié de l'Empire afin de forcer les Orlanthis à des actions punitives qui révèleraient à ses espions les maîtres d'oeuvre de la rebellion (les aventuriers pourraient fort bien devenir les cibles d'une telle action).

Dans tous les cas, la fréquentation assidue du mage comme mercenaires ou étudiants, placerait les aventuriers dans une situation dangereuse entre les différentes factions politico- idéologiques de la ville.

Broo 1

FOR	13	Déplacement 4
CON	17	Points de Vie 16
TAI	16	Points de Fatigue 22
INT	13	Points de Magie 13
POU	13	
DEX	10	
APP	10	

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	2/6
Jambe gauche	2/6
Abdomen	3/6
Poitrine	3/8
Bras droit	2/5
Bras gauche	2/5
Tête	3/6

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Coup de tête	7	65	1D6+1D4	-	3
Marteau de guerre	6	60	1D6+2+1D4	35	8
Targe	7	25	1D6+1D4	55	12

Compétences : Esquiver 35 %, Ecouter 40%, Scruter 51%, Se Cacher 47%, Déplacement Silencieux 52%.

Magie (Esprit 65 %) : Soins 2, Laminer 2.

Trait Chaotique : régénère 3 points de vie par round à chaque localisation atteinte.

Possessions : haubert de cuir bouilli, armes, 14 lunars.

Notes : armes, cornes et possessions infectées par la Fièvre du Cerveau (INT).

Broo 2

FOR	15	Déplacement 4
CON	18	Points de Vie 18
TAI	17	Points de Fatigue 24
INT	14	Points de Magie 13
POU	13	
DEX	15	
APP	6	

Localisation	Armure/Points
Jambe droite	8/6
Jambe gauche	8/6
Abdomen	9/6
Poitrine	9/8
Bras droit	8/5
Bras gauche	8/5
Tête	9/6

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Coup de tête	7	70	1D6+1D4	-	9
Hache d'arme	5	65	3D6+1D4	50	10
Hache de guerre	6	55	1D8+2+1D4	40	8
Targe	7	20	1D6+1D4	45	12

Compétences : Esquiver 48%, Ecouter 29% ; Scruter 37%; Se Cacher 30 % ; Déplacement Silencieux 35 %.

Magie : (Esprit 65 %) Vivelame 3

Trait Chaotique : peau métallique (+6 armure)

Possessions : haubert de cuir bouilli, 10 lunars, armes.

Notes : armes, cornes et possessions infectées par la Purulence de l'Ame.

Broo 3

FOR	12	Déplacement 4
CON	17	Points de Vie 15
TAI	13	Points de Fatigue 22
INT	14	Points de Magie 15
POU	15	
DEX	10	
APP	4	

Localisation Armure/Points

Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	2/4
Bras gauche	2/4
Tête	3/5

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Coup de tête	8	6O	1D6+1D4	-	3
Lance courte	7	45	1D8+1+1D4	32	10
Targe	8	15	1D6+1D4	50	12

Compétences : Esquiver 33% , Ecouter 32%, Scruter 40%, Se Cacher42 %, Déplacement Silencieux50%.

Magie : (Esprit 75%) Soins 1, Disruption 1

Trait Chaotique: apparence hypnotique ; effectuer un jet sous 5 x INT % chaque round ou rester immobilisé.

Possessions : haubert de cuir bouilli, 42 lunars, armes

Notes : armes, cornes et possessions infectées par la Grelotte (DEX).

Broo 4

FOR	13	Déplacement 4
CON	14	Points de Vie 15
TAI	16	Points de Fatigue 19
INT	16	Points de Magie 13
POU	13	
DEX	14	
APP	4	

Localisation Armure/Points

Jambe droite	2/5
Jambe gauche	2/5
Abdomen	3/5
Poitrine	3/6
Bras droit	2/4
Bras gauche	2/4
Tête	3/5

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Coup de tête	7	6O	1D6+1D4		- 3
Faux	5	5O	2D6+1D4	45	8
Hachette	6	45	1D6+1+1D4	35	6
Targe	7	15	1D6+1D4	40	12

Compétences : Esquiver 40%, Ecouter 63%, Scruter 35%, Se Cacher 30%, Déplacement Silencieux 34%.

Magie : (Esprit 65 %) Soins 1

Trait Chaotique : apparence trouble (-20% aux attaques des adversaires).

Possessions : armes, haubert de cuir bouilli, 10 lunars, Matrice de Points de Magie 7 pts (bracelet).

Notes : pas de maladie.

Scarabée Géant

FOR	19	Déplacement 6 (12 en vol)
CON	17	Points de Vie 17
TAI	17	Points de Fatigue 36
INT	2	
POU	10	
DEX	13	

Localisation Armure/Points

Patte arr. droite	6/3
Patte arr. gauche	6/3
Patte centr. droite	6/3
Patte centr. gauche	6/3
Abdomen	6/8
Thorax	6/8
Patte avant droite	6/3
Patte avant gauche	6/3
Tête	6/6

Arme	RA	A%	Dégâts
Morsure	7	50	1D10+1D6

Compétences : Scruter 60%, Pister 40 %.

Ours

FOR	24	Déplacement 7
CON	16	Points de Vie 21
TAI	25	Points de Fatigue 40
INT	5	
POU	7	
DEX	15	

Localisation Armure/Points

Patte arr. droite	3/6
Patte arr. gauche	3/6
Arrière train	3/9
Poitrail	3/9
Patte avant droite	3/6
Patte avant gauche	3/6
Tête	3/7

Arme	RA	A%	Dégâts
Morsure	9	29%	1D10+2D6
Griffes	6	44%	1D6+2D6

Compétences : Grimper 35%, Ecouter 45 %, Chercher 30%, Déplacement Silencieux 40%, Nager 50 %, Pister 25 %.

"Dent Creuse" Le Troll

FOR	20	Déplacement 3
CON	17	Points de Vie 20
TAI	22	Points de Fatigue 27
INT	16	Points de Magie 19
POU	19	
DEX	15	
APP	9	

Localisation Armure/Points

Jambe droite	8/7
Jambe gauche	8/7
Abdomen	8/7
Poitrine	8/9
Bras droit	8/6
Bras gauche	8/6
Tête	8/7

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Masse troll	4	60%	2D8+2D6	55%	16
Marteau de guerre	5	55%	1D6+2+2D6	50%	
Poing	6	50%	1D3+2D6		
Morsure	6	55%	1D6+2D6		

Compétences : Sens des Ténèbres/Scruter 75%, Sens des Ténèbres/Chercher 67%, Se Cacher 90%, Ecouter 55%, Déplacement Silencieux 40%.

Magie : - (Esprit 52 %) Mur de Ténèbres (2), Laminer (5), Soins (6), Démoralisation (2), Fanatisme (1)
- (Divine) Peur (1) usage unique

Possessions : armure de plomb (enchantée), armes, nourriture plus ou moins avariée (10 ENC).

Troll Type

FOR	16	Déplacement 3
CON	11	Points de Vie 15
TAI	18	Points de Fatigue 27
INT	13	Points de Magie 11
POU	11	
DEX	11	
APP	11	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	5/6
Jambe gauche	5/6
Abdomen	5/6
Poitrine	5/8
Bras droit	5/5
Bras gauche	5/5
Tête	5/6

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Masse Troll	4	50	2D8+1D6	50	16
Marteau de guerre	5	45	1D6+2+1D6	40	8
Poing	6	45	1D3+1D6		

Compétences : Sens des Ténèbres/Scruter 40 %; Sens des Ténèbres/Chercher 40 % ; Se Cacher 60 %, Ecouter 60 %, Déplacement Silencieux 40 %.

Magie : (Esprit 53%), Mur de Ténèbres (2), Laminer 2, Disruption (1), Soins 2.

Possessions : armes, armure de cuir bouilli et armure de cuir dur

Capitaine Lunar

FOR	16	Déplacement 3
CON	15	Points de Vie 14
TAI	13	Points de Fatigue 21
INT	14	Points de Magie 16
POU	16	
DEX	15	
APP	14	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	8/5
Jambe gauche	8/5
Abdomen	8/5
Poitrine	8/6
Bras droit	8/4
Bras gauche	8/4
Tête	8/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Cimeterre	7	80	1D6+2+1D4	55	10
Javelot	3/9	75	1D8+1D2	-	-
Targe	8	25	1D6+1D4	70	12
Dague	8	70	1D4+2+1D4	55	6

Compétences : Equitation 90%, Premiers Soins 65 %, Ecouter 75 %, Scruter 70%, Parler Lunar 45 ; Lire et Ecrire Lunar 25, Parler le Marchand 30.

Magie : (Esprit 50%) Soins 3,Vivelame 5, Démoralisation 2, Protection 4
(Divine 70%) Epée de Vérité 1, Folie 1, Attaque Mentale 2.

Possessions : armure de plaques, armes, 120 lunars.

Soldat Lunar Type

FOR	12	Déplacement 3
CON	11	Points de Vie 12
TAI	13	Points de Fatigue 21
INT	13	Points de Magie 10
POU	10	
DEX	10	
APP	10	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	5/4
Jambe gauche	5/4
Abdomen	5/4
Poitrine	5/5
Bras droit	5/3
Bras gauche	5/3
Tête	5/4

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Cimeterre	7	45	1D6+2+D4	35	10
Javelot	3/9	50	1D8+D2-	-	
Targe	8	15	1D6+D4	45	12
Dague	8	40	1D4+2+D4	35	6

Compétences : Equitation 60%, Premiers Soins 50%, Ecouter 60%, Scruter 50%.

Magie : (Esprit 50%), Soins 2,Vivelame 2
(Divine) Epée de Vérité 1, usage unique

Possessions : cotte d'anneaux, armes,1D20 lunars.

LWEVIN

FOR	10	Déplacement 3
CON	12	Points de Vie 12
TAI	12	Points de Fatigue 26
INT	17	Points de Magie 16+8=24
POU	16	
DEX	16	
APP	14	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	6/6
Jambe gauche	6/6
Abdomen	6/6
Poitrine	6/8
Bras droit	6/5
Bras gauche	6/5
Tête	6/5

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Dague	8	38%	D4+8	38%	6

Magie : Cérémonie 26 %, (Esprit 80%) Soins 2
(Sorcellerie) INT Libre 11%, Intensité 32%, Traiter les Blessures 34%, Paralysie 30%, Peau de Vie 28%, Résister aux Dégâts 40%

Compétences : Equitation 25%, Nager 32%, Parler Esrolan 47%, Lire et Ecrire Esrolan 17%, Parler le Marchand 32%, Lire et Ecrire le Marchand 12%, Connaissance du Monde 25%, Evaluer 17%.

Possessions : armure de cuir bouilli enchantée (+3 protection), dague avec fourreau incrusté de pierres précieuses, collier (Matrice de Points de Magie 8 pts), pierre sculptée (focus Soins 2), cassette contenant 600 lunars, cheval.

HAROSSAR

FOR	9	Déplacement 3
CON	12	Points de Vie 11
TAI	10	Points de Fatigue 21
INT	18	Points de Fatigue 21
POU	20	Points de Magie 20+12=32
DEX	12	
APP	8	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	2/4
jambe gauche	2/4
Abdomen	2/4
Poitrine	2/5
Bras droit	2/3
Bras gauche	2/3
Tête	2/4

Arme	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Bâton	7	48%	D6	45%	8

Compétences : Equitation 42%, Eloquence 48%, Parler Esrolan 85 % Lire et Ecrire Esrolan 65%, Parler le Marchand 80%, Lire et Ecrire le Marchand 40%, Parler le Sartarite 65%, Lire et Ecrire le Sartarite 34%, Parler le Lunar 43%, Lire et Ecrire le Lunar 24%, Connaissance des Animaux 37%, Evaluer 80%, Premiers Soins 79%, Connaissance des Humains 72%, Connaissance des Minéraux 62%, Connaissance des Plantes 87%, Connaissance du Monde 62%.

Magie : Cérémonie 34%, (Esprit 100%) Soins 4

(Sorcellerie) INT Libre 10, Intensité 67%, Traiter les Blessures 82%, Brillance 65%, Vision Mystique 67%, Paralysie 47 %.

Possessions : armure de cuir dur, bâton (Matrice de Points de Magie 12 points et Matrice Laminer 3), bandeau (Matrice Protection 5), 800 lunar, mulet.

ALDHUIN

FOR	10	Déplacement 3
CON	12	Points de Vie 15
TAI	13	Points de Fatigue 28
INT	18	Points de Magie 21+
POU	21	
DEX	10	
APP	16	

Localisation Armure/Points	
Jambe droite	7/6
Jambe gauche	7/6
Abdomen	7/8
Poitrine	7/9
Bras droit	7/5
Bras gauche	7/5
Tête	10/6

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Points
Bâton de cristal	6	64%	D8+12	64%	12

Magie : (Sorcellerie) INT Libre 15, Cérémonie 57%, Enchantement 90%, Invocation 90%; Intensité 96%, Durée 90%, Multi-Sorts 85%, Portée 80%

Créer Familier FOR 90%, Créer Familier INT 85%, Créer Familier TAI 87%

(Sorts connus par Krel). Vision Mystique 92%, Vision Fantômatique 87%, Toucher Fantômatique 85 %, Son Fantômatique 80%, Réflection 76%, Neutralisation de la Magie 70%, Paralysie, 90%, Cercle d'Accueil 80%, Téléportation 75%, Diminuer TAI 86%, Augmenter CON 92%, Augmenter DEX 88%, Projection Visuelle 82%, Vol 90%, Lier un Apprenti, Créer Familier POU 75%, Créer Familier DEX 87%

(Matrices). Traiter les Blessures 104%, Régénération 65%, Brillance 90%, Résistance aux Dégats 85%, Augmenter les Dégâts 80%.

Compétences : Baratin 63%, Eloquence 60%, Chanter 68%, Connaissance des Animaux 93%, Connaissance des Humains 100%, Connaissance des Minéraux 92%, Connaissance des Plantes 100%, Evaluer 80%, Connaissance du Monde 90%, Artisanat (Orfèvrerie) 67%, Ecouter 94%, Observer 90%, Parler Brithini 100%, Lire et Ecrire Brithini 96%, Parler Esrolan 92%, Lire et Ecrire Esrolan 87%, Parler le Marchand 80%, Lire et Ecrire le Marchand 65%, Parler le Sartarite 92%, Lire et Ecrire le Sartarite 64%, Parler le Lunar 59%, Lire et Ecrire le Lunar 47%.

Possessions : Galet sculpté (Matrice Traiter les Blessures Intensité 4), Gemme (Matrice Régénération Intensité 4), Pendentif (Matrice Brillance Intensité 3), Anneau d'or (Matrice Résistance aux Dégâts Intensité 6), Bâton de Cristal (Matrice de Points de Magie 12 points et Matrice Augmenter les Dégâts Intensité 4), Tatouage (Matrice de Points de Magie 10 points)

Notes : son corps est enchanté (Armure 6). Toutes les semaines, jette sur lui-même Augmenter DEX et CON intensité 6, Réflection magique Intensité 8, Résistance aux Dégâts intensité 14. Lance sur son bâton Augmenter les Dégâts intensité 12 et sur son familier Vol intensité 8.

KREL

Familier d'Aldhuin. Spectre lié à une statue en métal articulée sous forme de faucon.

FOR	5	Déplacement 5
CON	33	Points de Vie 18
TAI	3	Points de Fatigue 38
INT	17	Points de Magie 15
POU	15	
DEX	22	

Localisation Armure/Points	
Corps	6/18

Arme	RA	A%	Dégâts
Serres	7	87%	1D2
Bec	10	79%	1D3

Compétences : Esquiver 47%, Scruter 87%, Chercher 98%.

Krel restera constamment sur l'épaule d'Aldhuin pendant son entrevue avec les joueurs, les regardant d'un air moqueur ; il relèvera les moindres contradictions dans leur histoire, poussant à chacune d'elles de petits cris méprisants. Il paraîtra déçu si les aventuriers s'en tirent favorablement (il adore jouer avec les Lilliputiens).



Créatures

Etudiez les possibilités et les limitations d'une créature avant de l'utiliser. Les entités incomplètes possèdent des facultés spéciales qui comblent leurs déficiences spécifiques.

Introduction

Les mondes de RuneQuest sont riches de créatures surnaturelles ou d'entités étranges. Les joueurs auront la possibilité de rencontrer des animaux exotiques, le peuple des fées, des horreurs issues d'autres mondes, des créatures provenant de sphères d'existence différentes ou plus simplement des créatures terrestres comme les lions ou les chevaux. Une cinquantaine de créatures sont mises à la disposition du maître de jeu dans ce chapitre

Les Créatures Incomplètes

On appelle créature incomplète, toute entité qui ne possède pas l'une des caractéristiques suivantes FOR, CON, TAI, INT, POU et DEX. Toute créature limitée dans l'une de ces caractéristiques est également qualifiée d'incomplète. Par définition, tous les plans d'existence différents de celui dans lequel nous vivons sont habités par des créatures incomplètes. Ainsi, un élémentaire est obligé de se matérialiser sous une forme corporelle pour pouvoir exister dans notre univers. De plus, il ne possède pas une FOR et une TAI constantes, il s'agit donc d'une créature incomplète.

De même, un mort-vivant est une créature incomplète puisqu'il ne possède aucun POU. Seuls les êtres conscients et physiques sont des êtres complets. Les animaux qui réagissent de manière purement instinctive ont une INT fixe et sont toujours considérés comme des créatures incomplètes. Le maître de jeu ne devra pas laisser l'un de ses joueurs incarner une créature incomplète.

INT Fixe et INT Normale

Les entités intelligentes et conscientes possèdent une INT qualifiée de normale. Les animaux et les autres créatures incomplètes possèdent une INT dite fixe. Si un joueur décide d'interpréter envers et contre tout le rôle d'une créature à l' INT fixe, il n'aura pas à lancer les dés afin de déterminer la valeur de cette caractéristique lors de la création de son personnage.

Un chien, par exemple, a une INT de 5, quelque soit son espèce. De même, n'importe quel bovin possède une INT de 4. Il n'y a aucun jet de dés à effectuer. Toutefois, il ne faut pas considérer que tous les chiens possèdent la même INT. Cela signifie simplement que n'importe quel chien (INT 5) sera considéré comme plus intelligent que n'importe quelle vache (INT 4). Une goule possède une INTnormale de 2D6, il est donc nécessaire d'effectuer un jet afin de la déterminer. Cette créature est considérée comme consciente, toutefois un chien pourra démontrer qu'il possède plus de sens pratique qu'une goule d' INT inférieure ou égale à 4. Quoiqu'il en soit, le sens pratique du chien restera lié à son instinct et à son vécu. Il ne découle pas d'un processus logique ou intuitif. L' INT du chien sera donc toujours moins souple ou moins adaptable.

Les créatures qui possèdent une INT fixe ne sont pas en mesure d'apprendre des compétences de communication ou de connaissances. L'instinct dirigera toujours leurs faits et gestes, même si certaines situations peuvent modifier leurs réactions. Les créatures à l'INT fixe élevée possèdent différents instincts très élaborés et beaucoup plus complexes. Elles pourront même posséder quelques capacités de raisonnement.

Les êtres à l'INT normale possèdent également des instincts, qui peuvent se révéler aussi puissants que ceux des animaux. Néanmoins, ces créatures seront capables d'agir en toute logique et de maîtriser leurs pulsions.

Tableau comparatif des différents seuils d'INT

INT	*animal représentatif*
1	ver de terre, limace
2	insecte,requin
3	musaraigne,poule
4	mouton,corbeau
5	chien,chat
6	babouin
7	chimpanzé,gorille

Il est très important de ne pas confondre INT fixe ou l'INT normale avec l'INT libre du sorcier. Une INT normale permet à une créature de s'adapter et de réagir à son environnement. L'INT libre se réfère au degré de maîtrise d'un sorcier dans ses sortilèges et concerne sa mémoire.

Absence et Gain de Caractéristiques

De nombreuses créatures de RuneQuest ne possèdent pas l'ensemble des caractéristiques qui permettent de définir un être humain. L'absence d'une ou plusieurs caractéristiques entraîne certaines

conséquences. L'ajout d'une caractéristique modifie la créature et peut profondément altérer ses compétences. On peut citer à titre d'exemple la création d'un familier par un sorcier.

Une créature à laquelle il manque une caractéristique sera invulnérable à toute attaque dirigée contre celle-ci.

Exemple : un esprit sans CON sera insensible à l'attaque par Peur d'une Ombre. En effet, pour résister à cette attaque, il faut opposer la puissance de l'attaque à la CON de la victime sur le Tableau de Résistance de l'Ombre. Un esprit ne possède pas de CON et est donc totalement insensible à ce type d'attaque.

Effets Provoqués par l'Absence d'une Caractéristique

FOR : une créature qui ne possède aucune FOR ne pourra pas avoir d'influence sur les objets physiques. Elle sera incapable de les soulever ou de les déplacer. Il lui sera donc impossible d'utiliser une arme ou des compétences de manipulation ou d'agilité. Elle ne possèdera aucun point de fatigue et ne s'épuisera jamais.

Une créature qui réussit à gagner de la FOR pourra toucher et déplacer des objets matériels. Si elle a une TAI, elle pourra éventuellement bénéficier d'un bonus aux dégâts. Si la créature possède une CON, elle se verra attribuer des points de fatigue. Si elle possède une DEX, elle pourra apprendre à manier des armes et à utiliser des compétences en manipulation et en agilité. Sa chance de base dans toutes ses compétences débutera à 00 %.

CON : une créature qui ne possède pas cette caractéristique sera immunisée contre les maladies et les poisons. Si elle possède une TAI, ses points de vie seront déterminés sur un jet de dés généralement lié à la TAI. Elle ne possèdera aucun point de fatigue et ne s'épuisera jamais. Si la créature gagne une CON, elle pourra conserver ou non son immunité contre les maladies et les poisons. La perte de cette immunité dépend de l'importance du gain en CON et est laissée à l'appréciation du maître de jeu. De plus, elle gagnera des points de fatigue. Si elle possède une TAI, son total de points de vie sera égal à CON + TAI divisé par deux.

TAI : une créature qui ne possède pas de TAI n'aura aucun corps physique et sera dite "désincarnée". Elle ne pourra pas manipuler des objets physiques. Certaines de ces créatures pourront engager un combat spirituel. Si la créature désincarnée possède une CON, son total de points de vie sera égal à sa CON. Si elle gagne une TAI, la créature perd son caractère désincarné et ne peut plus entrer en combat spirituel. De plus, si elle possède une CON, son total de points de vie sera alors égal à CON + TAI divisé par deux.

INT : le concept d'INT fixe a été décrit ci-dessus. Une créature qui ne possède pas d'INT n'est pas réellement vivante. Elle ne peut ni apprendre, ni utiliser les compétences de communication et de connaissance. Les créatures dotées d'une INT fixe ou égale à 0 ne seront jamais affectées par des sorts de type émotionnel comme Démoralisation ou Confusion.

Une entité qui gagne de l'INT pourra apprendre des compétences de communication ou de connaissances en débutant avec une chance de base de 00 %. Une fois les points d'INT obtenus, la créature sera considérée comme consciente même si elle reste complètement idiote. Si elle possèdait auparavant une INT fixe, celle-ci sera dès lors considérée comme normale. L'entité deviendra du même coup sensible aux sorts influant les émotions comme Démoralisation ou Confusion.

POU : une créature qui ne possède aucun POU a un nombre de points de magie fixé arbitrairement. Elle ne sera pas en mesure de regagner ses points de magie une fois ceux-ci dépensés. Un grand nombre d'entités de ce type possèdent une faculté spéciale leur permettant de gagner des points de magie supplémentaires. Les vampires, par exemple, peuvent drainer des points de magie par le toucher. Si elle ne possède aucune faculté spéciale, la créature devra gérer ses points de magie avec le plus grand soin. Les êtres qui ne possèdent aucun POU sont dits "sans âme". Tous les morts-vivants entrent dans cette catégorie. Si la créature gagne du POU, elle pourra régénérer ses points de magie jusqu'à concurrence de son POU, exactement comme une créature normale. Si elle possède une faculté spéciale lui permettant d'augmenter ses points de magie, elle ne pourra pas l'utiliser afin de dépasser le quota déterminé par son POU . Par exemple, un vampire ayant acquis un POU de 10 ne peut pas utiliser son toucher afin de dépasser les 10 points de magie que lui autorise son POU.

DEX : Les créatures qui ne possèdent pas de DEX attaquent à un rang d'action spécifique. Par exemple, un spectre attaque toujours au rang d'action 1. Ces créatures n'utilisent que leurs armes naturelles et ne peuvent pas apprendre de compétences en armes, manipulation, agilité ou discrétion. En gagnant de la DEX, la créature peut apprendre à utiliser des compétences de discrétion. Si elle possède de la FOR, elle peut également apprendre des compétences en armes, agilité et manipulation. Le rang d'action de la créature changera également et sera uniquement basé sur sa DEX si elle ne possède pas de TAI.

APP : toute créature est censée posséder une APP, même si dans certains cas celle-ci n'est pas indiquée. La plupart des créatures incomplètes n'ont aucune valeur dans cette caractéristique, à l'exception des vampires. Mais si le maître de jeu le désire, il peut leur en allouer une. Des créatures non humaines possèdent une APP spécifique à leur race. Les créatures ayant moins de 3D6 en APP paraîtront laides à tout observateur. Par contre, des créatures possèdant 3D6 ou plus en APP inspireront davantage confiance et leur beauté sera d'autant plus frappante. Sans tenir compte de la règle précédente, on retranchera 10 à l'APP d'un individu appartenant à une race différente de celle de l'aventurier qui le rencontre. Par la suite, le personnage pourra se faire une opinion moins épidermique.

Les Créatures comme Aventuriers

Plutôt que de rencontrer simplement d'autres créatures, un joueur peut désirer en interpréter le rôle. Toutefois, les possibilités restent très limitées. En effet, certaines créatures sont plus facilement jouables que d'autres. Nous déconseillons vivement de jouer des créatures incomplètes ou possédant moins de 2D6 d'INT.

Un maître de jeu peut également interdire à un joueur de prendre le rôle d'une créature trop puissante ou possédant une philosophie particulière. Par exemple, si dans le cadre d'une campagne la plupart des personnages sont des Elfes, le maître de jeu pourra interdire à d'autres joueurs d'interpréter le rôle de Trolls ou de Nains. De même, si le maître de jeu estime qu'un personnage de dragon ou de géant peut porter ombrage aux autres aventuriers, il peut interdire l'emploi de telles créatures.

Quoiqu'il en soit, un joueur devra toujours demander l'accord du maître de jeu avant de faire rentrer l'un de ses personnages dans une aventure ou une campagne.

Ce chapitre détaille les caractéristiques complètes et les informations nécessaires à l'interprétation de cinq types de créatures différentes. De nombreuses races non-humaines possèdent des armes très particulières mais moins variées que celles utilisées par les hommes. Pour des personnages non-humains, on utilisera les compétences aux différentes armes présentées dans ce chapitre et non celles indiquées dans le Livre du Joueur qui se réfère au genre humain. Vous trouverez dans ce chapitre la description complète des espèces suivantes : Centaures, Canards, Nains, Elfes et Trolls.

Les Créatures

Toutes les créatures sont répertoriées par ordre alphabétique. Les élémentaires, les baleines et les esprits sont regroupés sous le même terme générique.

Description des Créatures

Nom : Toute description d'une créature débute avec son nom commun. Dans la plupart des cas, le nom scientifique figure entre parenthèses. L'appellation scientifique n'a aucun effet sur le déroulement du jeu. Elle a pour seul but de vous servir de référence et de vous amuser.

Pour les animaux, comme le lion ou le gorille, le nom véritable est indiqué. Par contre, nous avons du inventer une dénomination scientifique pour les créatures comme les trolls ou les lézards géants.

Description : Cette partie décrit l'apparence physique de la créature. Lorsqu'il s'agit d'animaux ou de créatures familières, comme les chevaux ou les centaures, une description approfondie n'est pas absolument nécessaire. Vous y trouverez une brève description du milieu naturel de la créature ainsi que son mode de nutrition et autres informations indispensables, comme les coutumes, le style de vie ou les croyances. Une description des facultés spéciales, des pouvoirs et des limitations de la créature est également incluse dans ce paragraphe.

Données : les jets de caractéristiques de la créature sont détaillés dans ce paragraphe. Ils sont associés à des scores moyens qui permettront au maître de jeu de créer rapidement des personnages non-joueurs. Vous trouverez également dans cette partie les points de vie et de fatigue moyens de l'entité ainsi que son déplacement par round.

Les créatures incomplètes ne possèdent pas une ou plusieurs des caractéristiques permettant de définir un aventurier humain. Les caractéristiques manquantes ne seront pas prises en compte pour le calcul des modificateurs dans les différentes catégories de compétences. Par exemple, le joueur qui interprète le rôle d'une créature ne possèdant pas de POU ne tiendra pas compte des pénalités ou des bonus attachés à cette caractéristique, lorsqu'il définira ses compétences en magie, communication ou discrétion. On trouvera également dans cette partie le Tableau de Localisation des coups ainsi que le nombre moyen de points de vie et de points d'armure de la créature. Dans la plupart des cas, deux colonnes permettront de localiser les coups à l'aide d'1D20. La première sera utilisée pour le combat en mêlée et la seconde pour les missiles.

Parfois, il n'y aura qu'une seule colonne qui servira à localiser les coups de toutes les armes, quelque soit leur genre.

Compétences : la majorité des compétences sont présentées sous la forme suivante : (x + y). X représente la chance de base de la créature dans la compétence et Y le modificateur moyen de catégorie.

Par exemple, un chimpanzé possède une compétence en Grimper de 90 + 8. La chance de base dans cette compétence est donc égale à 98%. En admettant qu'il possède des caractéristiques moyennes, son modificateur est égal à + 8. Un spécimen particulier de la race pourra posséder un modificateur plus ou moins grand selon ses caractéristiques.

Les compétences de combat sont présentées sous la forme suivante : le type d'arme, son rang d'action, le pourcentage d'attaque suivi du modificateur si nécessaire, le nombre de points de dégâts infligés, le pourcentage à la parade suivi du modificateur si nécessaire et le nombre de points de vie de l'arme si justifié.

De nombreuses créatures peuvent porter plusieurs attaques en un round. Par exemple, un lion est capable de griffer et de mordre en un seul round, soit deux attaques par round. Dans le cas du lion, les deux attaques seront espacées de 3 rangs d'action. Les animaux qui possèdent plus d'une attaque par round peuvent à la fois Esquiver et porter leurs attaques dans le même round. Ainsi, le lion sera capable de porter ses deux attaques et d'esquiver son adversaire dans le même round. Un Broo pourra effectuer une attaque normale avec son arme et donner un coup de tête dans le même round de mêlée tout en conservant ses possibilités d'esquive et de parade.

Les dégâts sont présentés sous la forme (x + y). X représente les dégâts de l'arme et Y le bonus aux dégâts de la créature. Si les dommages infligés par les griffes d'un monstre sont égaux à 1D6 + 1D6, cela signifie que les griffes occasionnent 1D6 points de dégâts et que le bonus aux dégâts de la créature est de 1D6.

Certaines armes naturelles ne tiennent pas compte du bonus aux dégâts, ou l'utilisent d'une manière inhabituelle expliquée dans la description de la créature.

D'autres créatures possèdent des armes naturelles capables d'empaler un adversaire. Dans ce cas, l'arme ne restera jamais plantée dans la blessure et il ne sera pas nécessaire d'effectuer un jet de dés pour l'extirper, à la différence des armes classiques.

Après la description des compétences de combat, vous trouverez le détail des autres compétences. Une créature intelligente possèdera une chance de base identique à celle des humains dans toutes les compétences qui ne seraient pas décrites. Pour certaines créatures, l'ensemble des différentes catégories de compétences sera détaillé. Les chances de base de chaque compétence seront également fournies.

Points Particuliers : Il s'agit de la description des pouvoirs défensifs et de l'armure naturelle ou typique de la créature. La dernière partie détaille les compétences en magie de la créature ainsi que ses pouvoirs surnaturels.

Basilic *(Viperigallo necatrix)*

Le basilic est un horrible reptile réputé pour son regard mortel. Cette petite créature a le corps recouvert d'écailles vertes et grises et possède quatre pattes griffues. Sa tête est ornée d'une crête ressemblant à une couronne. Le basilic est doté de deux ailes ressemblant à celles d'une chauve-souris. Son cou et une partie de son corps sont recouverts d'une crinière de plumes noires. Sa tête ressemble à celle d'un coq et il possède une langue fourchue. Ses grands yeux brillent d'un éclat lunaire au travers des vapeurs fétides qu'il exhale. Un basilic peut tuer d'un seul regard. Au combat, il fixera son adversaire à chaque round de mêlée. Si le basilic parvient à vaincre sa victime dans une lutte Points de Magie contre Points de Magie sur le Tableau de Résistance, celle-ci périra sur place. L'utilisation de son regard ne coûte aucun point de magie au basilic et celui-ci sera en mesure d'attaquer normalement au cours du round. Le regard du basilic équivaut à un sort de magie divine au POU de 3 en ce qui concerne protection et défense magiques. L'attaque du basilic par le regard intervient au rang d'action 1 du round de mêlée. Il peut l'utiliser une fois par round en plus de ses attaques normales.



Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D3	25	Mouvement	2/3 vol
CON	2D6+6	13	Points de vie	8
TAI	1D3	2	Points de fatigue	17
INT	3	3		
POU	1D6+12	15-16		
DEX	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée(D20)	Missile(D20)	Points
Queue	01-02	01	2/3
Patte arrière droite	03-04	02	2/3
Patte arrière gauche	05-06	03	2/3
Arrière train	07-08	04-08	2/4
Poitrail	09-10	09-14	2/4
Aile droite	11-12	15	2/3
Aile gauche	13-14	16	2/3
Patte avant droite	15-16	17	2/3
Patte avant gauche	17-18	18	2/3
Tête	19-20	19-20	2/3

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Regard	1	100 mort	(voir ci dessus)
Morsure/Bec	10	40-13	1D6 + poison

Notes : si la morsure du basilic traverse l'armure de sa victime, celle-ci sera empoisonnée par un venin de virulence égale à deux fois la CON du basilic. Le poison d'un basilic moyen aura donc une virulence de 26. Le venin injecté est foudroyant et on opposera sa virulence à la CON de la victime au cours du rang d'action suivant la morsure. Si l'on parvient à résister au poison, les dégâts endurés seront égaux à la moitié de la virulence du venin. Si la victime ne réussit pas à résister au poison, elle meurt instantanément.

Compétences % : Scruter 40-2; Chercher 30-2; Se Cacher 40-1; Esquiver 25+2.

Armure : 2 points (écailles et plumes)

Le sang du basilic est corrosif. Si cette créature est blessée par arme, cette dernière sera attaquée par le sang et endurera un point de dégâts par point de dommages infligés au monstre. Les dégâts magiques ne seront pas tenus en compte. Par exemple, une épée enchantée par un sort Vivelame 4 endurera des dégâts inférieurs de 4 points à ceux infligés au basilic. Une Epée de Vérité subira des dégâts égaux aux points de dommages obtenus aux dés (augmentés du bonus aux dégâts éventuels de l'utilisateur), sans tenir compte des dégâts supplémentaires dus au sort.

Magie : le regard mortel du basilic est de toute évidence d'origine magique tout comme le sont d'ailleurs son venin et le pouvoir corrosif de son sang.

Broo *(Capricephalus chaos)*

Les Broos sont des créatures humanoïdes dotées d'une tête d'antilope, de cerf ou de chèvre. Ces monstres infectes sont des hybrides marqués du sceau du Chaos. Ils enduisent leur chevelure d'excréments, vénèrent les Esprits de Maladie et commettent encore bien d'autres actes écoeurants.

90 % des Broos sont des mâles. Ils s'accouplent par sodomie avec pratiquement n'importe quelle créature vivante. Il n'existe donc aucune forme standard de Broos. Tous sont de répugnants bâtards. Les Broos écument en petites bandes les déserts, les marais, les montagnes et les contrées désolées. Ils vivent généralement dans des constructions en ruine ou des cavernes car ils sont incapables de construire un bâtiment. Ils effectuent souvent des raids sur les populations avoisinantes pour emporter avec eux leurs misérables victimes et les utilisent comme objet de leurs plaisirs sadiques. Une des ruses couramment employées par les Broos consiste à infecter des bijoux et des pierres précieuses avec différentes maladies pour les abandonner dans un lieu où les humains pourront très facilement les découvrir. Les Broos sont immunisés contre les poisons et les maladies. Il y a 50 % de chance qu'un Broo rencontré par hasard, soit porteur d'une maladie ou que ses armes soient infectées.



Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6+6	13	Mouvement	4
CON	1D6+12	15-16	Points de vie	16
TAI	1D6+12	15-16	Points de fatigue	29
INT	2D6+6	13		
POU	3D6	10-11		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	2/6
Jambe gauche	05-08	04-06	2/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Poitrine	12	11-15	3/8
Bras droit	13-15	16-17	2/5
Bras gauche	16-18	18-19	2/5
Tête	19-20	20	3/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Coup de tête	9	40+6	1D6+1D4	-	-
Massue	6	25+6	1D10+1D4	25-3	10
Lance1M	6	25+6	1D8+1+1D4	25-3	10
Targe	-	-	1D6+1D4	25-3	12

Notes : un Broo pourra donner un coup de tête 3 rangs d'action après une autre attaque, une parade et/ou une esquive. Le coup de tête est généralement utilisé en seconde attaque.

Compétences % : *Agilité -3*; Grimper 30, Sauter 30, Nager 30, *Communication +3; Connaissances +3; Manipulation +6; Dissimuler 25, Perception +7*; Pister 25, *Discrétion -6.*

Armure : la tête d'un Broo est recouverte d'une peau souple qui équivaut à 3 points d'armure. Cette immondice utilise souvent une armure en cuir bouilli pour protéger son corps et des jambières de cuir. Le Broo volera ou récupérera des armures en fer dès qu'il en aura l'occasion.

Magie : les Broos pratiquent une magie primitive. Le Mauvais Homme est à l'origine de leurs chamans. Quelques Broos pratiquent la magie divine.

Maladie : toute personne blessée par un Broo porteur de maladie, est exposée à cette maladie.

Canard (*Anatanthropos donaldi*)

La légende veut que ces étranges créatures aient été maudites bien avant l'Age Mortel. On ne sait pas s'il s'agit d'humains maudits et affublés de plumes et de pattes palmées ou de canards devenus soudainement intelligents et incapables de voler. Si tous les Canards intelligents sont de la même espèce et peuvent se croiser entre eux, ils possèdent des plumages de différentes couleurs. Les Canards vivent paisiblement le long des rivières, dans des marécages ou des hameaux. Ils gagnent leur vie comme guide dans les marais, pêcheur, marchand ou batelier. Les Canards peuvent devenir d'excellents voleurs du fait de leur petite taille et de leur très grande adresse. Leur culture est semblable à celle des humains et il existe bon nombre de cités ou humains et Canards vivent ensemble.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	2D6+1	8	Mouvement	2
CON	2D6+6	1.3	Points de vie	10
TAI	1D6+2	5-6	Points de fatigue	21
INT	2D6+6	13		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+6	13		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-04	01-03	2/4
Patte arrière gauche	05-08	04-06	2/4
Abdomen	09-11	07-10	3/4
Poitrine	12	11-15	3/5
Bras droit	13-15	16-17	2/3
Bras gauche	16-18	18-19	2/3
Tête	19-20	20	3/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Epée courte	8	25+5	1D6+1	25+6	10
Fronde	3/9	30+5	1D8	-	-
Bouclier Simple	-	-	-	25+6	8



Création d'un Aventurier Canard

Résultat	*1D100*
01-05	Artisan
06	Artiste
07-65	Pêcheur
66	Guérisseur
67-76	Eleveur
77-81	Marchand
82	Prêtre
83	Chaman
84-90	Soldat
91-99	Voleur
00	Sorcier

Notes : tous les métiers indiqués octroient aux canards les mêmes compétences et le même équipement que des Humains Civilisés, hormis les exceptions indiquées ci-dessous. Toutefois, la magie étudiée équivaut à celle des Humains Barbares.

Canard Artisan :

Compétences % : identiques à celles d'un Humain Civilisé hormis les compétences suivantes : Lancer, Attaque aux poings et Attaque et Parade à la Lance à Deux mains. Ils possèdent à leur place les compétences : Canoter x 2, Nager x 2, Attaque et Parade à l'Epée Courte x 1.

Canard Pêcheur :

Compétences % : Canoter x 5, Grimper x 2, Chanter x 2, Connaissance des Animaux x 2, Connaissance des Humains x 1, Connaissance du Monde x 4, Inventer x 5, Scruter x 3, Chercher x 3, Nager x 3, Attaque avec une Arme à une Main x 2, Parade ou Esquive x 2.

Canard Prêtre :

Compétences % : Canoter x 3, Nager x 1, Baratin x 2, Eloquence x 5, Parler sa propre langue x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Humains x 3, Lire et Ecrire sa Propre Langue x 3, Cérémonie x 3, Enchantement x 2, Invocation x 2, Attaque à la dague x 1, Attaque avec une Arme à une Main x 1, Parade ou Esquive x 1.

Canard Chaman :

Compétences % : identiques à celle d'un Humain Barbare hormis les compétences Lancer et Attaque aux Poings. Ils possèdent à leur place les compétences Canoter x 1 et Nager x 2.

Canard Soldat :

Compétences % : Canoter x 2, Nager x 2, Premiers Soins x 1, Connaissance des Humains x 1, Dissimuler x 2, Inventer x 2, Ecouter x 2, Scruter x 2, Se Cacher x 4, Déplacement Silencieux x 3, Attaque à la Dague x 3, Parade ou Esquive x 3.

Compétences % : *Agilité +6* ; Canoter 25, Grimper 15, Sauter 15, Equitation 00, Nager 80, *Communication +3* ; Baratin 25, Chanter 00, *Connaissances +3 ; Manipulation +5 ; Perception +6 ; Discrétion +6.*

Armure : généralement 2 points d'armure en cuir maximum sur les pattes et une armure de cuir bouilli sur le corps et la tête.

Magie : les canards sont capables d'apprendre n'importe quel type de magie. Dans les régions où l'on trouve de vastes rassemblements de canards, ceux-ci utilisent une magie primitive. Les canards qui vivent au contact des humains pratiquent fréquemment la magie divine et vénèrent très souvent des cultes guerriers. Ils apprennent très rarement la sorcellerie.

Centaure (*Centaurus centaurus*)

Les Centaures sont des créatures mythologiques dotés d'un corps de cheval et des bras, du torse et de la tête d'un être humain.

Les Centaures vivent dans les prairies ou à l'intérieur de forêts de feuillus clairsemées. Ce sont d'excellents chasseurs, réputés pour leur force, leurs talents de musicien et leur parfait maniement de l'arc. La lyre reste leur instrument de musique favori.

Du fait de leur constitution physique particulière, leur bonus aux dégâts est uniquement calculé sur la FOR lorsqu'ils utilisent des armes de mêlée. Multipliez la FOR par 2 et n'utilisez pas la formule habituelle FOR + TAI. Néanmoins, lorsqu'un centaure effectue une ruade, piétine une victime ou charge à la grande lance, on calculera son bonus aux dégâts de façon normale.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement	10
CON	3D6	10-11	Points de vie	19
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue	27
INT	2D6+6	13		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+3	13-14		
APP	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01	2/6
Patte arrière gauche	03-04	02	2/6
Arrière train	05-06	03-06	2/9
Poitrail	07-08	07-10	2/9
Patte avant droite	09-10	11	2/6
Patte avant gauche	11-12	12	2/6
Poitrine	13-14	13-17	2/9
Bras droit	15-16	18	2/6
Bras gauche	17-18	19	2/6
Tête	19-20	20	3/7

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Arc composite	3/9	30+11	1D8+1	10-8	7
Grande lance	3	25+11	1D10+1+2D6	-	10
Epée	5	25+11	1D10+1+1D6	-	12
Targe	-	-	-	25-8	12
Ruade	8	25+11	1D6+2D6	-	-



Création d'un Aventurier Centaure

Résultat	*1D100*
01-05	Artisan
06-80	Chasseur
81	Noble
82	Prêtre
83-84	Chaman
85-00	Guerrier

Centaure Artisan

Compétences % : identiques à celles de l'Artisan Barbare hormis les compétences en Lancer, Attaque aux Poings, Attaque à la Dague. Il connait à leur place : Jouer (Lyre) x 3, Ruade x 1 et Attaque à l'Arc x 2.

Magie : identique à celle de l'Artisan Barbare. Toutefois, 75 % d'entre eux utilisent la magie de l'esprit.

Equipement : identique à celui de l'Artisan Barbare.

Centaure Chasseur

Compétences % : Sauter x 3, Connaissance des Animaux x 2, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Jouer (Lyre) x 3, Ecouter x 3, Scruter x 3, Chercher x 2, Pister x 4, Ruade x 1, Arc x 5, Attaque avec une Arme à une Main x 3, Parade au Bouclier x 2.

Magie et Equipement : identiques à ceux des Chasseurs Barbares. 75 % d'entre eux utilisent la magie de l'Esprit et les armes utilisées sont adaptées à leur morphologie.

Centaure Noble

Compétences % : Baratin x 1, Eloquence x 3, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 2, Evaluer x 2, Premiers Soins x 2, Connaissance des Humains x 2, Connaissance du Monde x 2, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Jouer (un Instrument) x 2, Chercher x 1, Ruade x 1, Arc x 4, Attaque à la Grande Lance x 2, Attaque avec une Arme à une Main x 3 et Parade x 2.

Magie et Equipement : identiques à ceux d'un Noble Barbare. Les armes utilisées sont adaptées aux centaures qui ne possèdent aucune monture.

Centaure Prêtre

Compétences % : identiques à celles d'un Prêtre Barbare, mais ils ne possèdent pas les compétences Lancer, Attaque aux Poings et Attaque à la Dague. Il connait à leur place Jouer (un Instrument) x 1, Ruade X 1, Arc x 1.

Magie et Equipement : identiques à ceux des Prêtres Barbares mais ils ne possèdent pas de monture.

Centaure Chaman

Compétences % : identiques à celles d'un Chaman Barbare mais il ne possède pas les compétences Lancer, Attaque aux Poings et Attaque à la Dague. Il connait à leur place Jouer (un Instrument) x 1, Ruade x 1, Arc x 1.

Magie et Equipement : identiques à ceux des Chamans Barbares mais ne possèdent pas de monture.

Centaure Guerrier

Compétences : Sauter x 2, Premiers soins x 2, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Jouer (la Lyre) x 2, Ecouter x 3, Scruter x 3, Chercher x 1, Pister x 2, Ruade x 1, Arc x 5, Attaque à la Grande Lance x 3, Attaque avec une Arme à une Main x 3 et Parade x 3.

Magie et Equipement : identiques à ceux d'un Guerrier Barbare. 75 % d'entre eux utilisent la magie de l'esprit et ne possèdent aucune monture.

Notes : un Centaure pourra effectuer une ruade 3 rangs d'action après une attaque à l'épée ou avec toute autre arme de mêlée, à l'exception de la charge à la grande lance.

Armure : aucune armure naturelle. Généralement, un Centaure porte une armure de cuir sur le corps et les pattes (2 points) et un heaume composite (3 points).

Compétences % : *Agilité -8* ; Canoter 00, Grimper 00, Sauter 30, Equitation 00, Nager 25, *Communication +5 ;* Chanter 25, *Connaissances +3 ;* Premiers Soins 25, Connaissance des Animaux 15, Connaissance des Centaures 25, Connaissance des Plantes 15, Connaissance du Monde 25, *Manipulation +11* ; Jouer de la Lyre 40, *Perception +5 ; Discrétion -13* ; Se Cacher 05, Déplacement Silencieux 05.

Magie : les Centaures utilisent principalement la magie de l'esprit. Une large minorité de Centaures pratique la magie divine.

Cétacé *(cetacea)*

Deux types de cétacés sont décrits ci-dessous : l'orque épaulard ou baleine tueuse (orcinus orca) et le dauphin (tursiops truncatus).

Tous les cétacés sont carnivores ; les orques se nourissent de mammifères, dont les autres cétacés, et les dauphins de poissons et de plancton.

Orques et Dauphins se déplacente en groupe. A l'heure actuellie, il est encore très difficile de dire si les cétacés possèdent effectivement une intelligence de type humain. De façon arbitraire, nous avons donc considéré que tel n'était pas le cas. Bien évidemment, vous êtes libre de décider que dans votre univers les cétacés sont pleinement intelligents. Ils possèderont en ce cas une INT de 2D6+6.

Orque épaulard (baleine tueuse)

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	6D6+30	51	Mouvement	10
CON	3D6+25	35-36	Points de vie	49
TAI	6D6+40	61	Points de fatigue	87
INT	8	8		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+3	10		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-03	12/17
Arrière train	04-08	12/21
Poitrail	09-13	12/21
Nageoire droite	14	12/13
Nageoire gauche	15	12/13
Tête	16-20	12/17

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	60+8	1D6+6D6

Compétences % : tous les modificateurs négatifs dus à la TAI sont annulés par la forme du corps de l'orque. Scruter 50+9, Sauter 60+8.

Armure : 12 points (graisse)

Dauphin

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+8	18-19	Mouvement	6
CON	2D6+8	15	Points de vie	19
TAI	3D6+12	22-23	Points de fatigue	34
INT	8	8		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+3	10		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-03	4/7
Arrière train	04-08	4/9
Poitrail	09-13	4/9
Nageoire droite	14	4/6
Nageoire gauche	15	4/6
Tête	16-20	4/7

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	50+3	1D6+2D6

Compétences % : tous les modificateurs négatifs dus à la TAI sont annulés par la forme du corps du dauphin. Scruter 50+2, Sauter 60+5.

Armure : 4 points (graisse)

Chevaux *(Equus caballus)*

Il existe de nombreuses races de chevaux. Les caractéristiques fournies ci-dessous sont celles d'un cheval typique de race quelconque. S'il le désire, le maître de jeu pourra définir des races de chevaux spécifiques.

Les chevaux d'attelage sont généralement utilisés comme bêtes de somme. On peut éventuellement s'en servir comme monture. Dans ce cas, ils ne pourront que trotter pendant une période très courte. De plus, au cours d'une bataille, leur principal souci sera de s'enfuir le plus rapidement possible. Toute personne qui connait un tant soit peu les chevaux s'en servira pour d'autres tâches. Les chevaux de monte sont plus proches de l'image que ce font les aventuriers d'une monture. Un cheval de monte ne se sauvera pas, à moins d'être acculé ou engagé dans un combat avec un autre cheval.

Les chevaux de cavalerie sont entrainés à rester calmes durant une bataille et amener leur cavalier là où il le désire au travers du tumulte de la mêlée. Ils ne sont pas entrainés au combat. Si pour une raison quelconque un cheval de cavalerie est amené à se battre, son cavalier devra effectuer des jets en Equitation à chaque round afin de garder son assiette. Si le cavalier réussit un second jet en Equitation, il pourra combattre. La majorité des chevaux utilisés en bataille sont des chevaux de cavalerie. Une bête excellente sera en mesure d'être entrainée au combat, auquel cas il deviendra un cheval de guerre.

Les chevaux de guerre, en général des hongres, sont des animaux très particuliers. Un cheval de guerre agira de concert avec son cavalier au cours d'un combat et il devra être entraîné séparement dans chacun des types d'attaques possibles. Les chevaux de guerre attaqueront sans hésiter des hommes à pied, mais éviteront généralement de s'attaquer aux cavaliers. Ils attaqueront un autre cheval si leur cavalier réussit un jet en Equitation et le leur ordonne. Les chevaux de guerre sont excessivement agressifs. Etant donné les risques importants d'affrontements, ils ne devront en aucun cas se trouver en compagnie d'autres chevaux dans une écurie. De plus, une personne inconnue du cheval pénétrant dans sa stalle joue avec la mort. S'il exécute des tâches modérément fatiguantes, le cheval n'aura besoin que de 5 kilogrammes de grain et de foin par jour, complétés par 20 à 60 litres d'eau. Le besoin en eau (en moyenne 24 litres) dépend de la température extérieure. Pour des tâches harassantes, il faudra ajouter 2 kilogrammes supplémentaires de grain et de foin à la ration journalière.

Certaines races de chevaux, créées dans les temps anciens, ont une taille comparable aux chevaux actuels (hormis les énormes chevaux de trait). La taille des chevaux n'a pas augmenté au cours des siècles.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6+18	32	Mouvement	10
CON	3D6	10-11	Points de vie	22
TAI	4D6+18	32	Points de fatigue	43
INT	4	4		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+6	13		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01-02	2/6
Patte arrière gauche	03-04	03-04	2/6
Arrière train	05-07	05-09	2/10
Poitrail	08-10	10-14	2/10
Patte avant droite	11-13	15-16	2/6
Patte avant gauche	14-16	17-18	2/6
Tête	17-20	19-20	2/8

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	40+7	1D8
Ruade	6	25+7	1D6+3D6
Cabrage	6	10+7	2D6+3D6
Piétiner	6	75	6D6 (cible à terre)

Notes : un cheval peut attaquer une fois par round de mêlée. Un cheval monté n'effectue aucune attaque à l'exception des chevaux de guerre (voir ci-dessus).

Compétences % : Grimper 10-9, Sauter 50-9, Sentir un Intrus 25-4.

Armure : 2 points (peau). Un cheval peut porter une armure spécialement conçue pour lui. Il s'agit d'un carapaçon.

Chonchon *(Eucephalus horribilis)*

Les Chonchons sont des créatures magiques provenant d'un autre monde. Ils ont l'apparence d'énormes têtes humaines pourvues de deux grandes oreilles. Ces créatures se déplacent dans les airs en battant des oreilles. La nuit, dans les contrées hantées par des Chonchons, on peut entendre leurs cris étranges et perçants "Kon-Kon". Ils furent découverts pour la première fois au Pérou.

Les Chonchons apparaissent à la tombée de la nuit et la lumière du jour les force à repartir sur le plan des esprits. Ils sont incapables d'y retourner d'eux mêmes mais chaque aube les y renvoit à moins qu'ils ne découvrent un lieu où se protéger de la lumière du soleil.

Ces créatures incomplètes ne possèdent pas de POU et leur FOR, CON et TAI ne sont pas permanentes. Le corps d'un Chonchon apparait automatiquement lorsque ce dernier se trouve sur le plan terrestre. Les Chonchons sont vulnérables au sort de Dissipation de la Magie. Pour chaque point de magie utilisé dans un sort de Neutralisation ou de Dissipation de la Magie jeté contre le Chonchon, ce dernier perd un point de magie. Un Chonchon perdra 4 points de magie par point investi dans le sort Dispertion de la Magie. Si les points de magie du Chonchon tombent à 0, la créature tombera au sol et ne pourra plus voler.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	2D6	7	Mouvement	0/6 vol
CON	3D6	10-11	Points de vie	8
TAI	2D3	4	Points de fatigue	18
INT	4D6	4	Points de magie	3D6+6

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Tête	01-20	0/Tous

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	9	50+6	1D4 + Drainage de Points de Magie

Notes : lorsque la morsure du Chonchon passe l'armure de sa victime, ses points de magie sont opposés à ceux de sa victime sur le Tableau de Résistance. Si le Chonchon l'emporte, il draine 1D6 points de magie à sa victime et les rajoute aux siens propres. Une fois l'armure traversée, le Chonchon restera accroché à sa victime et continuera à lui drainer des points de magie à chaque fois qu'il réussira à vaincre les points de magie de sa victime.

Toute la magie défensive efficace contre les esprits aidera à bloquer ce vol de points de magie.

Compétences % : Sentir la Vie 80 + 5 ; cette compétence spéciale de Perception permet au Chonchon de détecter la présence d'entités mortelles dans les 20 mètres.

Armure : aucune

Magie : le Chonchon possède toujours leur pleine INT en sort de magie de l'esprit, y compris de Confusion, Contre Magie, Disruption, Mobilité, Protection, Miroir et Vivedents. Les Chonchons n'ont pas besoin de focus pour lancer leurs sorts. De plus, ils possèdent une chance de réussite de 100 % dans le lancement de n'importe quel sort de magie de l'esprit.

Crocodiliens *(Alligator mississippiensis,Crocodylus porosus)*

Ces grands sauriens vivent dans les marais et les rivières. Ces prédateurs se nourissent de poissons, de serpents et des différents animaux venant s'abreuver. Ils ne sont pas d'un caractère sociable mais on en trouve souvent en grand nombre. Plus rapides sous l'eau que sur la terre ferme, ils préfèrent attaquer leurs victimes lorsque celles-ci sont proches des rives ou se baignent. Les deux sauriens présentés ci-dessous correspondent à deux individus d'une taille respective de 3 et 6 mètres.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6+12	26	Mouvement	3/4 nage
CON	3D6+8	18-19	Points de vie	23
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue	45
INT	3	3		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6	7		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-03	5/8
Patte arrière droite	04	5/6
Patte arrière gauche	05	5/6
Arrière train	06-09	5/10
Poitrail	10-14	5/10
Patte avant droite	15	5/6
Patte avant gauche	16	5/6
Tête	17-20	5/8

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	7	50-2	1D10+2D6
Coup de queue	7	30-2	2D6+Renversement

Notes : un crocodile peut attaquer soit avec sa queue, soit avec sa morsure. Il n'a droit qu'à une seule attaque par round. Une attaque réussie avec la queue visera toujours à renverser la victime. Les dégâts effectués correspondent au bonus de dégâts du crocodile. Si un crocodile mord sa victime dans l'eau, il s'y accroche pour la faire tournoyer et lui arracher des morceaux de chair qu'il dévore. Les dégâts infligés correspondent au bonus aux dégâts du crocodile. La victime endurera ces dommages dans la partie du corps arrachée par le crocodile. L'armure n'est d'aucune efficacité contre ce type de dégâts. Cette attaque n'est d'aucune efficacité sur la terre ferme.

Compétences % : Se Cacher 60-20, Déplacement Silencieux 70-20.

Armure : 5 points (peau cuirassée)

Grand crocodile

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	8D6+12	50	Mouvement	3/4 nage
CON	6D6+8	29	Points de vie	40
TAI	8D6+12	50	Points de fatigue	79
INT	3	3		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6	7		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-03	12/14
Patte arrière droite	04	12/11
Patte arrière gauche	05	12/11
Arrière train	06-09	12/17
Poitrail	10-14	12/17
Patte avant droite	15	12/11
Patte avant gauche	16	12/11
Tête	17-20	12/14

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	7	50+0	1D10+5D6
Queue	7	30+0	5D6 + renversement

Notes : un crocodile peut attaquer soit avec sa queue, soit avec sa morsure. Il n'a droit qu'à une seule attaque par round. Une attaque réussie avec la queue visera toujours à renverser la victime. Les dégâts effectués correspondent au bonus de dégâts du crocodile. Si un crocodile mord sa victime dans l'eau, il s'y accroche pour la faire tournoyer et lui arracher des morceaux de chair qu'il dévore. Les dé-

gâts infligés correspondent au bonus aux dégâts du crocodile. La victime endurera ces dommages dans la partie du corps arrachée par le crocodile. L'armure n'est d'aucune efficacité contre ce type de dégâts. Cette attaque n'est d'aucune efficacité sur la terre ferme.

Compétences % : Se Cacher 60-44, Déplacement Silencieux 70-44.

Armure : 12 points (peau cuirassée)

Dragons *(Draco pyrofer)*

Les dragons sont de gigantesques reptiles volants capables de cracher des flammes. Ils possèdent des pattes griffues, des crocs acérés et sont particulièrement voraces. Les dragons décrits ci- dessous correspondent à ceux qui peuplent les légendes d' Europe orientale.

Ces créatures solitaires dévastent toujours les régions avoisinant leur repaire. Certains dragons sont intelligents, mais la plupart d'entre eux ne sont que de simples créatures vicieuses. Un maître de jeu pourra doter un dragon particulier d'une INT normale, mais la plupart de ces monstres possèdent une INT fixe.

Les dragons combattent très souvent en survolant leurs adversaires sur lesquels ils vomissent des torrents de flammes.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	20D6	70	Mouvement	3/7 vol
CON	10D6	35	Points de vie	53
TAI	20D6	70	Points de fatigue	105
INT	10	10		
POU	4D6+6	20		
DEX	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Queue	01-02	01	24/14
Patte arrière droite	03-04	02	24/18
Patte arrière gauche	05-06	03	24/18
Arrière train	07-08	04-08	24/22
Poitrail	09-10	09-14	24/22
Aile droite	11-12	15	24/14
Aile gauche	13-14	16	24/14
Patte avant droite	15-16	17	24/18
Patte avant gauche	17-18	18	24/18
Tête	19-20	19-20	24/18

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Souffle	3	60+11	flamme
Morsure	9	25+11	3D6+8D6
Griffe	6	25+11	1D6+8D6
Queue	6	50+11	4D6

Notes : un dragon peut attaquer deux fois par round. Pour sa première attaque, il pourra soit mordre, soit cracher du feu. Il utilisera sa queue ou l'une de ses griffes pour effectuer la seconde. L'attaque par morsure interviendra toujours 3 rangs d'actions après la première attaque. Un dragon en vol ne peut utiliser que son souffle. Les dommages infligés par le coup de queue sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts du dragon, arrondi au chiffre supérieur. Ce type d'attaque est considéré comme un balayage qui affectera toute une zone. Le souffle d'un dragon couvre une zone de 3 mètres de diamètre et sa portée est égale au POU de la créature en mètres.

Les flammes occasionnent 4D6 points de dégâts. Ces dégâts ne sont lancés qu'une seule fois et appliqués simultanément à toutes les parties du corps de la créature touchée. L'armure offre une protection contre ce type de dommages.

Le dragon devra dépenser 1D6 points de fatigue afin de cracher des flammes.

Compétences % : Ecouter 50+15, Chercher 25+15.

Armure : 24 points (écailles métalliques)

Magie : les dragons sont des créatures hautement magiques. Leurs facultés à cracher des flammes et à voler dans les airs le démontrent suffisamment. Les dragons intelligents ont une INT de 4D6 et peuvent connaitre des sorts, généralement en magie de l'esprit ou en sorcellerie.

Elémentaires

Les élémentaires sont des créatures provenant d'un autre plan d'existence se manifestant sous la forme de forces ou de composantes naturelles. Les élémentaires les plus répandus sont les gnomes, les salamandres, les ombres, les sylphes et les ondines représentant respectivement la terre, le feu, les ténèbres, l'air et l'eau.

Ces créatures sont incomplètes et ne possèdent qu'une FOR, une TAI et un POU. Leurs points de vie sont déterminés à partir de leur TAI comme expliqué plus loin. La TAI d'un élémentaire s'exprime sous la forme d'un volume et non pas d'un simple nombre. Par exemple, un élémentaire possède une TAI de 3 mètres cubes. Les élémentaires ne possèdent pas de point de fatigue et par conséquent, ne s'épuisent jamais.

S'il est nécessaire de déterminer la valeur de la TAI d'un élémentaire, les points de vie de celui-ci pourront être utilisés comme TAI. Par exemple, si un élémentaire de 10 points de vie s'installe dans une boite et que celle-ci est soulevée par un aventurier, on considérera que l'élémentaire possède une TAI de 10. Un élémentaire sans INT agira de manière solitaire sur la base de tropismes physiques. On peut contrôler un élémentaire à l'aide de sorts mais si on le laisse agir à sa guise, il retombera très rapidement dans ses habitudes naturelles. Ainsi, une salamandre brulera tous les matériaux inflammables se trouvant à sa portée, une ondine plongera dans les eaux les plus profondes, les gnomes se cristalliseront, les ombres fuiront la lumière et les sylphes s'évanouiront dans les airs.

De nombreux élémentaires sont au service de déités qui enseignent à leurs prêtres comment les contrôler.

Lorsque l'on invoque un élémentaire, il faut posséder une quantité suffisante de l'élément approprié si l'on veut que l'esprit puisse se manifester.

Par exemple, une salamandre de 10 mètres cubes nécessitera un feu important et une ondine occupant 1 mètre cube aura besoin d'une grande bassine d'eau.

Quelque soit la quantité de matière présente, un élémentaire ne pourra jamais dépasser sa TAI. S'il n'y a pas assez de matière présente, l'élémentaire ne se manifestera pas et n'apparaitra avec une TAI plus petite. Tous les élémentaires peuvent être tués au combat à l'aide d'armes ordinaires qui brisent leur construction physique. Ils ne possèdent qu'une seule zone de localisation des coups et n'ont pas d'armure. Lorsque les points de vie d'un élémentaire sont réduits à 0, ce dernier se dissout et retourne dans son monde. Il pourra être réinvoqué pour s'incarner dans un nouveau volume de la même matière. Un jet d'attaque réussi doit toujours être effectué pour blesser ou endommager un élémentaire, et ce même si l'attaquant est englouti par l'entité.

Gnomes

Un gnome ne peut pas être invoqué et se déplacer dans des zones formées uniquement de blocs de pierres ou de rochers, même s'il aime les terrains rocailleux. Un gnome se déplace directement à travers le sol en laissant derrière lui un profond sillage de terre malaxée et pulvérisée. Il ne peut pas quitter le limon dans lequel il vit et il ressemble à un tourbillon de sable ou à des pulsations de terre .

Facultés : un gnome est capable de creuser des trous dans le sol, y construire des tunnels et d'y découvrir des objets enterrés. Il est également capable de retenir des objets plantés dans le sol, d'empêcher des tunnels de s'écrouler ou encore de créer des monts ou des plissements de terrains. La TAI de ces derniers ne peut toutefois pas dépasser le volume du gnome. Il peut s'avérer d'une très grande utilité dans les gros travaux. Un gnome peut, par exemple, déraciner des arbres, labourer un champ ou creuser les fondations d'une bâtisse. En état de guerre, on peut s'en servir pour miner ou creuser des fortifications. Les gnomes sont sans doute les élémentaires les plus utiles.

Un gnome peut transporter avec lui une personne et "nager" à travers le sol. Il devra toutefois posséder une FOR suffisante pour ce faire. La personne transportée devra quant à elle réussir des jets de CON ou s'asphyxier du fait de l'absence totale d'air sous terre. Le gnome ne peut transporter qu'une personne absolument consentante.

S'il possède une FOR suffisante, il pourra emmener avec lui plusieurs personnes.

Attaques : cette horreur rampante est capable d'attaquer des créatures de 10 points de TAI ou moins par mètre cube de volume. Il peut attaquer plusieurs adversaires à la fois en divisant son volume entre eux. Lors d'un combat, un gnome utilisera son volume afin d'engloutir son ennemi. Pour ce faire, il creusera sous sa victime un trou d'un volume maximal égal à son propre volume. Si le gnome possède un volume égal à 1 mètre cube par 10 points de TAI de son adversaire, celui-ci aura simplement les jambes ensevelies. Si ce volume passe à 3 mètres cubes, le gnome engloutira son adversaire jusqu'au cou, lui couvrant la poitrine, l'abdomen et les jambes. Si ce volume passe à 5 mètres cubes, la victime sera complètement ensevelie et périra asphyxiée, à moins qu'elle ne parvienne à se libérer de l'étreinte du gnome.

Une fois la victime enterrée, le gnome refermera tout simplement le trou qu'il a creusé. Les parties ensevelies du corps de la victime endureront alors des dommages égaux au bonus de dégâts du gnome. Ce dernier sera déterminé en multipliant la FOR par 2 et non pas en additionnant la FOR et la TAI. Le gnome ne peut utiliser cette attaque qu'en terrain rocailleux, elle ne lui sera d'aucun recours dans les zones sableuses ou argileuses. De plus, il ne pourra attaquer qu'une seule fois dans un endroit précis. En effet, la pierre pulvérisée aura une consistance trop fine pour autoriser une seconde attaque.

Quoiqu'il en soit, une fois la victime retenue par le gnome, elle devra réussir à vaincre la FOR de l'élémentaire afin de briser son étreinte et se libérer.

Si un gnome ne possède aucun bonus aux dégâts ou s'il attaque sur un terrain qui lui est trop défavorable, il entrainera avec lui sa victime sans lui infliger les dégâts précédents. La victime devra toujours réussir à vaincre la FOR du gnome pour parvenir à se libérer.

Caractéristiques : pour chaque mètre cube de TAI, un gnome possède 1D6+6 points de FOR, 2D6+6 points de vie et 1D6 points de POU. Un gnome peut se déplacer d'un mètre par rang d'action. Lors d'une attaque, le trou creusé par le gnome s'ouvrira au rang d'action 1 et les dégâts seront infligés au rang d'action 10.

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	1D6+6	9-.10
TAI	1 mètre cube	
POU	1D6	3-4
Points de vie	2D6+6	13
Mouvement		1
Bonus dégâts		0

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	3D6+18	28-29
TAI	3 mètres cube	
POU	3D6	10.-1
Points de vie	6D6+18	39
Mouvement		1
Bonus dégâts		3D6

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	10D6+60	95
TAI	10 mètres cube	
POU	10D6	35
Points de vie	20D6+60	130
Mouvement		1
Bonus dégâts		11D6

Salamandres

Les salamandres doivent être invoquées à partir d'un feu existant. Une fois formée, la salamandre pourra se déplacer à volonté sans pour autant s'éteindre. Aucun combustible ne lui est nécessaire. Comme pour un feu ordinaire, une salamandre peut être éteinte à l'aide d'eau ou de terre.

Facultés : une salamandre consumera tout objet inflammable en le touchant. Elle pourra chauffer le métal (au point de le faire fondre), faire cuire des pierres, allumer des feux et, bien sûr, brûler des êtres vivants. Une salamandre peut également éteindre des feux ordinaires. Le feu d'une autre salamandre et les armes enchantées par le sort Lame de Feu ne seront pas affectés par cette faculté. La salamandre devra entrer dans le feu et le dévorer afin de l'éteindre.

Elle endurera du même coup 1D6 points de dégâts par mètre cube de feu dévoré.

Les salamandres pourront flotter dans les airs et s'y déplacer à la même vitesse que sur la terre ferme. Une salamandre est obligée de toucher un objet pour pouvoir le consumer.

Attaques : au combat, une salamandre enveloppe son adversaire de ses flammes. Elle peut engloutir 10 points de TAI par mètre cube de volume. A chaque round, on opposera sur le Tableau de Résistance un jet de 3D6 à l'armure de la victime. Si les dégâts l'emporte sur l'armure (sorts de protection compris), la victime endurera la totalité des dommages qui seront directement retirés à son total de points de vie.

Si l'armure résiste aux dommages, ceux ci seront diminués de moitié (arrondir au chiffre inférieur).

Si la TAI de la salamandre ne lui permet pas d'envelopper entièrement une victime, on opposera 1D6 à l'armure de la cible et non plus 3D6.

Caractéristiques : pour chaque mètre cube, une salamandre possède 1D6 points de FOR, 1D6 points de POU et 2D6 points de vie. Une salamandre se déplace de 3 mètres par rang d'action, que ce soit sur terre ou dans les airs. Les dégâts seront infligés au rang d'action 10 du round au cours duquel la salamandre a englouti sa victime.

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	1D6	3-4
TAI	1 mètre cube	
POU	1D6	3-4
Points de vie	2D6	7
Mouvement	3	3

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	3D6	10-11
TAI	3 mètres cubes	
POU	3D6	10-11
Points de vie	6D6	21
Mouvement	3	3

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	10D6	35
TAI	10 mètres cubes	
POU	10D6	35
Points de vie	20D6	70
Mouvement	3	3

Ombres

Ces créatures doivent être constituées à partir d'ombres dans lesquelles aucune lumière n'est visible. Une fois formée, l'ombre ressemble à un tourbillon de ténèbres qui peut se déplacer à volonté, y compris à la lumière du jour. Une ombre est complètement noire, seules les lumières très fortes sont en mesure de la pénétrer.

Facultés : une ombre peut éteindre les petites lumières comme les chandelles ou les lanternes. Elles sont également capables de dissimuler des objets en leur sein.

Une créature se trouvant à l'intérieur d'une ombre perdra toute perception sensorielle. Les sens du toucher et de l'ouie seront en partie amputés, la vue complètement inutile et l'odorat sera inhibé par l'air givrant créé par l'ombre. De plus, une ombre affectera non seulement la vue normale d'une créature mais aussi le Sens des Ténèbres des Trolls et le Sens de la Terre des Nains. Cet effet est automatique et ne peut pas être supprimé.

Attaques : l'attaque d'une ombre s'effectue par la peur qu'elle inspire. Afin d'en déterminer le résultat, on opposera les points de magie de l'ombre aux points de CON de la victime sur le Tableau de Résistance. L'ombre doit toucher, ou du moins envelopper partiellement, sa victime avant de pouvoir mener son attaque. Une ombre ne peut attaquer par la peur qu'une seule personne à la fois par tour de

jeu complet. Une créature inconsciente est totalement insensible à l'attaque par la peur. Une ombre dégage également un froid glacial qui occasionne des dégâts à toute personne entièrement engloutie par l'élémentaire. Une ombre peut envelopper 10 points de TAI par mètre cube de volume personnel.

A chaque round, la victime enveloppée par l'ombre endurera 1 point de dégâts dû au froid dans une localisation aléatoire. Armure ou vêtements ne seront d'aucune efficacité contre ses dégâts magiques.

Une ombre peut combiner ses deux attaques par le froid et par la peur au cours d'un même round.

Caractéristiques : pour chaque mètre cube de volume, une ombre possède 1D6 points de FOR, 1D6 points de POU et 1D6 points de vie. Elle se déplace de 6 mètres par rang d'action, que ce soit sur terre ou dans les airs. Une attaque par la peur prendra effet au rang d'action où la victime est touchée. Les dégâts dus au froid interviendront au rang d'action 10 du round au cours duquel l'ombre a enveloppé sa victime.

Effets de la Peur Inspirée par une Ombre

Réussite	*Résultat*
Critique	La victime meurt
Spécial	La victime s'écroule et s'évanouit pendant 20-CON rounds de mêlée. Elle devra réussir un jet sous 5 x CON pour ne pas mourir.
Normale	La victime est démoralisée (voir le sort correspondant). L'effet dure 20-CON rounds de mêlée.
Echec	Les créatures possédant une INT normale ne sont pas affectées. Celles ayant une INT restreinte sont démoralisées
Echec Absolu	Aucun effet

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	1D6	3-4
TAI	1 mètre cube	
POU	1D6	3-4
Points de vie	1D6	3-4
Mouvement	6	6

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	3D6	10-11
TAI	3 mètres cubes	
POU	3D6	10-11
Points de vie	3D6	10-11
Mouvement	6	6

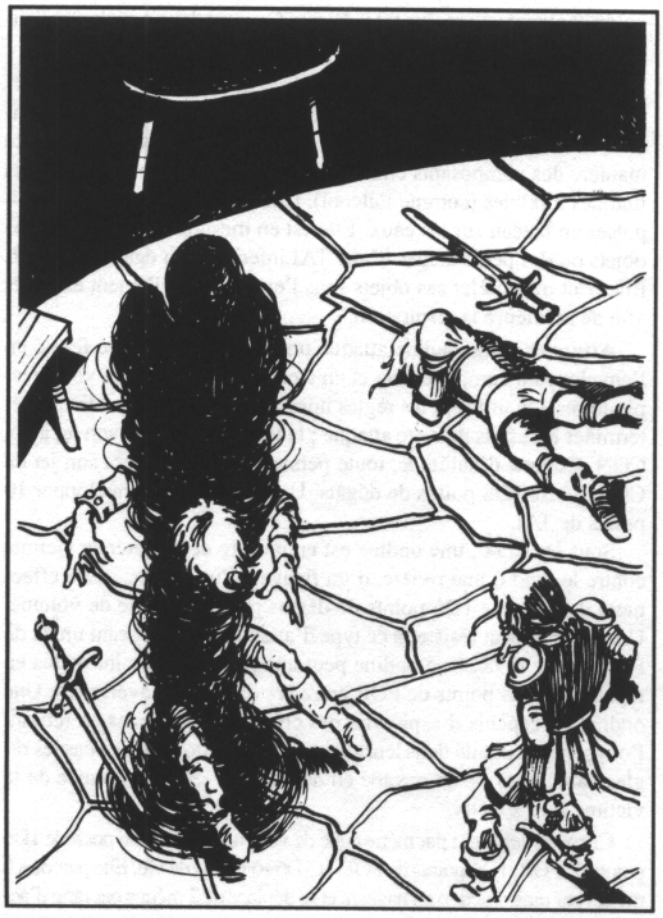
Cractéristiques	*Valeur*	
FOR	10D6	35
TAI	10 mètres cubes	
POU	10D6	35
Points de vie	10D6	35
Mouvement	6	6

Sylphes

Il est possible de créer une sylphe à peu près n'importe où, mis à part sous les eaux ou dans le vide. Elles sont tangibles et semblent constituées d'air solidifié. Elles ne possèdent pas de volume fixe et leur TAI est surtout utilisée afin de déterminer le nombre de points de dégâts qu'elles sont susceptibles d'infliger au combat.

Facultés : une sylphe est capable de porter des objets ou des personnes dont la TAI totale n'est pas supérieure à ses points de FOR. Elle peut créer une brise légère ou un petit tourbillon et d'augmenter la vitesse d'un bateau en remplissant ses voiles d'air.

Attaques : une sylphe combat en soulevant sa victime dans les airs avant de la laisser retomber sur le sol. Elle peut soulever une TAI



globale de victimes inférieure ou égale à sa FOR. Les victimes sont précipitées d'une hauteur égale à 3 mètres par mètre cube de volume de la sylphe. Les règles normales sur la chute sont appliquées afin de déterminer les dégâts occasionnés (1D6 par 3 mètres de chute). Une victime peut tenter de résister à cette attaque en opposant sa FOR à la FOR de la sylphe. Elle pourra également tenter de détruire la sylphe avant que celle-ci ne l'emporte dans les airs.

Une sylphe peut soulever plus d'une personne en répartissant sa FOR entre les différents individus.

Caractéristiques : pour chaque mètre cube de volume, une sylphe possède 2D6 points de FOR, 1D6 points de POU, 1D6 points de vie. Une sylphe se déplace de 10 mètres par rang d'action dans les airs. L'attaque d'une sylphe aura lieu au rang d'action 10 du round au cours duquel elle a agrippé sa victime.

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	2D6	7
TAI	1 mètre cube	
POU	1D6	3-4
Points de vie	1D6	3-4
Mouvement	10	10

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	6D6	21
TAI	3 mètres cubes	
POU	3D6	10-11
Points de vie	3D6	10-11
Mouvement	10	10

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	20D6	70
TAI	10 mètres cubes	
POU	10D6	35
Points de vie	3D6	35
Mouvement	10	10

Ondines

Les ondines peuvent être formées à partir de n'importe quel li-

quide contenant au moins 90 % d'eau. On peut donc appeler une ondine à partir de vin, d'eau, de lait, d'urine etc...

Facultés : une ondine peut se purifier de tous les sédiments, particules insolubles et autres en restant assise et en bouillonnant pendant un tour de jeu complet. Elle ne peut pas se débarasser de cette manière des composants chimiques solubles (comme le sel) ou des liquides mixibles (comme l'alcool). Une ondine est capable de propulser un bateau sur les eaux. Elle est en mesure de transporter des objets ou des personnages d'une TAI inférieure ou égale à sa FOR. Elle peut transporter ses objets sous l'eau ou partiellement émergés afin de permettre la respiration.

Attaques : une ondine attaque un ennemi sur la terre ferme en l'enveloppant complètement et en s'engouffrant dans ses voies respiratoires. On utilisera les règles normales sur la noyade afin de déterminer les effets de cette attaque ; la victime débutera son jet à 3 x CON. Comme d'habitude, toute personne qui manquera son jet de CON subira 1D8 points de dégâts. Une ondine peut envelopper 10 points de TAI.

Sous les eaux , une ondine est en mesure de projeter sa victime contre le fond d'une rivière, d'un fleuve , d'un lac etc... Elle effectuera dans ce cas 1D6 points de dégâts par mètre cube de volume. Une victime peut résister à ce type d'attaque en réussissant un jet de FOR contre FOR. Une ondine peut attaquer plusieurs individus en répartissant ses points de FOR entre ses différents adversaires. Une ondine est capable d'asphyxier des créatures aquatiques en retirant l'oxygène accumulé dans leurs branchies. Appliquez en ce cas les règles habituelles sur la noyade en débutant le jet de résistance de la victime à 10 x CON.

Caractéristiques : par mètre cube de volume, une ondine possède 1D6 points de FOR, 1D6 points de POU et 1D6+6 points de vie. Elle parcourt 6 mètres par rang d'action en nageant et se déplace de 2 mètres par rang d'action sur terre. Les attaques d'une ondine ont lieu au rang d'action 10 du round au cours duquel elle a attrapé sa victime.

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	2D6	7
TAI	1mètre cube	
POU	1D6	3. -4
Points de vie	1D6+6	9.-10
Mouvement	6/2	6/2

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	6D6	21
TAI	3 mètres cubes	
POU	3D6	10-11
Points de vie	3D6+18	28-29
Mouvement	6/2	6/2

Caractéristiques	*Valeur*	
FOR	20D6	70
TAI	10 mètres cubes	
POU	10D6	35
Points de vie	10D6+60	95
Mouvement	6/2	6/2

Elfes *(Dendro Sapiens)*

Les Elfes ressemblent aux hommes et résident dans les forêts. Ils sont plus petits et moins corpulents que les humains et possèdent des oreilles pointues. Leur peau est généralement de teinte vert pastel. Leurs yeux larges n'ont pas de pupilles et sont dépourvus de cils. Leur coloration varie souvent entre le violet et le vert pâle. Les représentants féminins de cette race ressemblent davantage à des adolescents qu'à des femmes aux formes voluptueuses. Les mâles sont imberbes. Les cheveux des deux sexes sont généralement courts, présentant un léger reflet verdâtre et sont fortement plaqués sur la tête, ce qui leur confère une certaine ressemblance avec une cape. Il n'y aucune différence de TAI et de FOR entre les deux sexes.

Les Elfes sont végétariens et sont liés à leur forêt d'une façon tout à fait incompréhensible pour l'espèce humaine.

Les individus semblent libres d'aller et venir à leur guise. En général, les migrations collectives d'Elfes n'interviennent qu'en cas de grands désastres.

Les Elfes sont les ennemis héréditaires des Trolls et des Nains. De temps à autre, il leur arrive de mener des expéditions pour aller les dénicher sous la surface de la terre.

Il existe plusieurs races d'Elfes. Les Elfes Verts vivent principalement dans les forêts de résineux et dans le nord, les Elfes Bruns vivent dans les forêts de feuillus et hibernent l'hiver, les Elfes Jaunes hantent les forêts tropicales et les Elfes Noirs vivent sous terre, à l'intérieur des forêts de champignons.

Caractéristiques	*Valeur*		
FOR	2D6+2	9	Mouvement 4
CON	3D6	10-11	Points de vie 10
TAI	2D4+4	9	Points de fatigue 20
INT	3D6+6	16-17	
POU	2D6+6	13	
DEX	3D6+3	13-14	
APP	3d6	10-11	

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	2/4
Jambe gauche	05-08	04-06	2/4
Abomen	09-11	07-10	2/4
Poitrine	12	11-15	2/5
Bras droit	13-15	16-17	2/3
Bras gauche	16-18	18-19	2/3
Tête	19-20	20	2/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Arc elfique	3/9	25+11	1D8+1	10+5	8
Lance	7	20+11	1D6+1	20+5	10
Epée courte	9	20+11	1D6+1	20+5	10
Bouclier Simple	9	05+11	1D4	20+5	8

Notes : un arc elfique ne peut être manipulé que par son propriétaire. Il se brisera s'il est touché par une créature non elfique. Les Elfes prennent grand soin de leurs arcs.



Création d'un Aventurier Elfe

Les différents métiers exercés par les Elfes leur octroient le même équipement que celui accordé aux Humains Barbares. Néanmoins, toutes les possessions animales seront remplacées par leurs équivalents en plantes. L'Elfe Jardinier reçoit le même équipement que le Barbare Fermier. Les Elfes apprennent la magie de la même façon que les Humains Barbares. Tous sont considérés comme initiés de leur culte dès l'âge de 15 ans, si tel est leur désir.

Résultat	*1D100*
01-05	Artisan
06	Artiste
07-80	Jardinier
81	Noble
82-85	Prêtresse
86-00	Guerrier

Elfe Artisan

Compétences % : Parler une Autre Langue x 2, Artisanat x 5, Evaluer x 2, Premiers Soins x 3, Connaissance des Elfes x 3, Connaissance des Plantes x 3, Connaissance des Animaux ou Connaissance du monde x 1, Dissimuler x 4, Inventer x 2, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Se cacher x 2, Attaque avec une Arme à une Main x 1, Esquiver x 2.

On lancera un D100 afin de déterminer la nature de l'occupation de l'artisan.

Lancer D100	
01-20	Tisserand
21-25	Forgerouge (travaille le bronze)
26-30	Maroquinier
31-70	Menuisier
71-80	Cuisinier
81-00	Herboriste

Elfe Artiste :

Compétences % : identiques à celles d'un humain civilisé exerçant la même profession. Ils ne possèdent pas les compétences Lancer, Attaque aux Poings et Attaque à la Dague. Ils ont les compétences suivantes : Connaissance des Plantes x 5, Connaissances du monde x 3, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Inventer x 2, Ecouter x 2, Scruter x 3, Chercher x 3, Se Cacher x 2, Déplacement Silencieux x 2, Arc x 2, Attaque avec une Arme à une Main x 2, Esquiver x 1.

Elfe Jardinier (Guérisseur Vert) :

Compétences % : Premiers Soins x 2, Connaissance des Animaux x 1, Connaissance des Plantes x 5, Connaissance du Monde x 3, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Inventer x 2, Ecouter x 2, Scruter x 3, Chercher x 3, Se Cacher x2 , Déplacement Silencieux x 2, Arc x 2, Attaque avec une Arme à une Main x 2, Esquiver x 1.

Elfe Noble :

Compétences % : Baratin x 1, Eloquence x 2, Parler sa Propre Langue x 1, Parler une Autre Langue x 1, Connaissance des Elfes x 2, Connaissance des Plantes x 3, Connaissance du Monde x 2, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Ecouter x 1, Scruter x 2, Chercher x 1, Se Cacher x 4, Arc x 5, Attaque avec une Arme à une Main x 2, Esquiver x 2.

Elfe Prêtresse :

Compétences % : identiques à celles d'un prêtre Humain Civilisé. Elles ne possèdent pas les compétences suivantes : Equitation, Lancer, Attaque à la Dague et Attaque aux Poings. Elles possèdent les compétences Connaissance du monde x 2, Connaissance des Plantes x 3, Se Cacher x 2.

Elfe Guerrier :

Compétences % : Premiers Soins x 2, Connaissance des Plantes x 3, Cérémonie, Enchantement ou Invocation x 1, Dissimuler x 3, Ecouter x 2, Scruter x 2, Se Cacher x 5, Déplacement Silencieux x 5, Arc x 4, Attaque avec une Arme à une Main x 2, Parade ou Esquive x 3.

Compétences : Agilité +5 ; Canoter 00, Grimper 70, Esquiver 20, Nager 05, Communication +10 ; Connaissances +7 ; Premiers Soins 25, Connaissance des Elfes 15, Connaissance des Plantes 50, Manipulation +11 ; Dissimuler 20, Perception +10 ; Ecouter 45, Pister 25, Discrétion +2 ; Se cacher 25, Déplacement Silencieux 25.

Armure : les Elfes n'ont aucune armure naturelle. Ils préfèreront généralement l'Esquive au port d'une armure. Ils portent souvent une armure de cuir (2 points) et occasionnellement une cotte de maille légère.

Magie : les Elfes pratiquent la magie divine et vénèrent la déesse des plantes. Celle-ci accorde à ses prêtres de nombreux esprits de la nature et des plantes, eux mêmes utilisés comme gardiens et serviteurs. Les Elfes ont également accès aux sorts de magie de l'esprit qui ne sont pas des rituels, même s'il ne compte pas de Chaman parmi leurs membres.

Esprits

Les esprits regroupés ici comprennent les Esprits de Maladie, de Guérison, d'Intelligence, de Magie, de Passion, de Pouvoir et de Sorts. Vous trouverez également la description d'autres types d'esprits tels les Esprits de Culte et les démons. Fantômes, spectres, nymphes, chonchons et élémentaires proviennent d'autres sphères d'existence et sont généralement classés dans la même catégorie que les esprits. Ils sont toutefois détaillés séparément dans ce chapitre. Il y a au moins autant de types d'esprits différents que d'animaux ou de végétaux sur notre monde terrestre. Chaque type d'esprit est composé d'espèces différentes. Afin de rester simple, plusieurs types d'esprits ont été regroupés ici. Aucun esprit détaillé ne possède de véritable TAI. Certains d'entre eux sont en mesure d'engager un combat spirituel, d'autres non.

Les esprits vivent sur un autre plan d'existence et ne pénètrent dans le nôtre que lorsqu'ils y sont invoqués par un magicien.

Vous trouverez également à la fin de ce paragraphe une description du Plan des Esprits complétée des Tables de Rencontres appropriées au cas où l'on de vos aventuriers (un chaman par exemple) s'aventurerait dans cette sphère étrange.

Esprit de Maladie

Ces esprits ne possèdent que du POU et peuvent porter une maladie spécifique. Ainsi, l'Esprit de Maladie qui a attaqué Cormac dans la ferme en ruine peut être décrit en lui conférant un POU de 15 et la maladie de Langueur.

Les Esprits de Maladie peuvent engager un combat spirituel. Si l'esprit en sort victorieux, il possèdera complètement sa victime. Lors de son attaque, l'Esprit de Maladie opposera ses points de magie à l'une des caractéristiques de sa victime sur le Tableau de Résistance. S'il l'emporte, la victime perdra 1D3 points de magie et aucun point

de caractéristiques, à moins que l'esprit ne la possède. Si la victime réussit à résister à l'attaque, on réduira les points de magie de l'esprit en utilisant les règles normales sur le combat spirituel.

Une fois que l'esprit a réduit à 0 les points de magie de sa victime, celle-ci sera possédée. Les effets de cette possession sont variables.

Les cinq types d'Esprits de Maladie les plus courants sont décrits ci-dessous.

Maladie de Langueur

L'esprit attaquera la FOR de sa victime. Une fois possédée celle-ci perdra 1 point de FOR personnel par jour.

Racornite

L'Esprit s'attaquera à la CON de sa victime. Une fois possédée, celle-ci perdra 1 point de CON personnel par jour.

Fièvre du Cerveau

L'Esprit s'attaquera à l'INT de sa victime. Une fois possédée, celle-ci perdra 1 point d'INT personnel par jour. Cet esprit ne peut posséder de créature à l'INT fixe.

Purulence de l'Ame

L'Esprit s'attaquera au POU de sa victime. Une fois possédée, celle-ci perdra 1 point de POU personnel par jour.

Grelotte

L'Esprit s'attaquera à la DEX de sa victime. Une fois possédée, celle-ci perdra 1 point de DEX personnel par jour.

Caractéristiques		*Valeur*	
POU	3D6+6	16-17	Mouvement égal au POU

Esprits de Guérison

Ces esprits ne possèdent que du POU. Ils ne peuvent engager un combat spirituel que contre un esprit de maladie possédant une victime. Si l'Esprit de Guérison parvient à réduire à 0 le nombre de points de magie de l'Esprit de Maladie, celui-ci sera obligé de quitter le corps de sa victime. L'Esprit de Guérison quittera également le corps de l'ancien malade, car il ne peut pas le posséder de façon permanente.

Un Esprit de Guérison peut être employé sur une personne malade, mais qui n'est pas possédée par un Esprit de Maladie. Dans ce cas, l'aventurier pourra rajouter le POU de l'esprit à ses chances normales de guérison lors du prochain jet qui déterminera l'évolution de sa maladie. La chance du personnage sera au minimum égale au POU de l'esprit même si la maladie contractée est normalement incurable. L'esprit demeurera avec l'aventurier jusqu'à ce que celui-ci réussisse un jet de résistance. Dès lors il le quittera même si le personnage n'est pas guéri.

Caractéristiques		*Valeur*	
POU	4D6	14	Mouvement égal au POU

Esprits d'Intelligence :

Ces esprits possèdent de l'INT et du POU. Ils ne peuvent pas engager un combat spirituel.

Si un Esprit d'Intelligence est contrôlé par l'intermédiaire d'un Rituel de Lien, la personne ayant accompli le rituel pourra retenir l'esprit et utiliser son INT afin de conserver des sorts de magie spirituelle ou de sorcellerie. L'INT de l'esprit servira donc d'extension à l'INT propre du sorcier et l'aidera à retenir des sorts. L'INT de l'esprit ne peut pas être utilisée comme de l'INT libre par un sorcier, elle peut seulement lui libérer une partie de son INT propre.

Un sort de Contrôle réussi sur un Esprit d'Intelligence ne permettra pas de l'utiliser, il est indispensable que l'esprit lui-même soit également enchanté. De ce fait, ces esprits ne peuvent être utilisés que par des chamans qui sont liés à leur esprit intérieur ou par une personne qui a réussi à enfermer l'esprit dans un objet Enchanté et à le lier grâce à un sort de Lier un Esprit d'Intelligence. Les points de magie de l'esprit ne pourront pas être utilisés afin de renforcer la puissance d'un sort. De plus, un Esprit d'Intelligence ne peut pas lancer n'importe quel sort.

Caractéristiques		*Valeur*	
INT	1D6	3-4	Mouvement égal au POU
POU	2D10		

Esprits de Magie

Les Esprits de Magie possèdent une INT et un POU. Ils sont capables de mémoriser et de lancer des sorts. Ils ne peuvent pas engager de combat spirituel.

Les Esprits de Magie sont très courants sur l'Autre Monde. Le maître d'un Esprit de Magie lié ne peut pas utiliser les points de magie de cet esprit afin de lancer des sorts. De même, il ne peut pas utiliser l'INT de l'esprit afin de stocker des sorts. Néanmoins, il pourra demander à l'esprit de lancer des sorts à sa place.

Caractéristiques		*Valeur*	
INT	3D6	10-11	Mouvement égal au POU
POU	3D6+3	13-14	

Magie : les Esprits de Magie connaissent 1D6 sorts de magie divine, de magie spirituelle ou de sorcellerie. Ils ne peuvent pas connaître plus de sorts que ne leur autorise leur INT. Ils ne possèderont qu'un seul type de sort. Si l'esprit connait des sorts de magie divine, il devra les regagner de la même façon que les prêtres.

Esprits de Passion

Les Esprits de Passion ne possèdent que du POU et peuvent engager un combat spirituel. Il existe plusieurs types d'Esprits de Passion et la plupart d'entre eux opposent leurs points de magie aux points d'INT de leur victime. Si l'esprit l'emporte, sa victime perdra 1D3 points de magie. La victime résistera en opposant ses points de magie à ceux de l'esprit et les règles normales du combat spirituel seront utilisées. Si l'Esprit de Passion réduit à 0 les points de magie de sa victime, celle-ci sera possédée sur le plan mental ou emotionnel, selon le type de l'esprit. Quelques Esprits de Passion sont décrits ci- dessous.

Peur

Ces esprits ressemblent à des trous noirs flottant dans l'espace. Leurs victimes verront d'horribles visages pâles et des mains squelettiques en émaner alors qu'elles seront attaquées. Si un Esprit de Peur possède un personnage, celui-ci sera Démoralisé de manière permanente (voir description du sort) jusqu'à ce que l'esprit soit exorcisé.

Folie

Cet esprit revêt l'apparence d'un nuage tourbillonant au centre duquel une face blâfarde pousse des rires hystériques et perçants. La victime possédée souffrira de crises de démence. Lors de n'importe quelle situation stressante et au moins une fois par jour, l'esprit opposera ses points de magie à ceux de sa victime. Si l'esprit l'emporte, sa victime sera alors incapable d'effectuer quoique ce soit pendant 1D20 heures. Elle restera à hurler et à gigoter à moins qu'elle ne sombre dans l'inconscience.

Douleur

Cet esprit ressemble grossièrement à une plaie infectée et purulene, flottant dans les airs. Sa vision entraîne une douleur au niveau des yeux. Un Esprit de Douleur opposera ses points de magie à la CON de sa victime et non à son INT.

Par exemple, si un Esprit de Douleur au POU de 15 possède une personne quelconque, celle-ci perdra 15 % dans toutes ses compétences tant que durera la possession. Si elle possède une compétence en Grimper de 90 % et qu'elle obtient un jet de 85, la souffrance subitement infligée par l'Esprit de Douleur lui fera manquer sa tentative.

Par exemple, si un Esprit de Douleur au POU de 15 possède une personne quelconque, celle-ci perdra 15 % dans toutes ses compétences tant que durera la possession. Si elle possède une compétence en Grimper de 90 % et qu'elle obtient un jet de 85, la souffrance subitement infligée par l'Esprit de Douleur lui fera manquer sa tentative.

Caractéristiques		*Valeur*	
POU	3D6+6	16-17	Mouvement égal au POU

Esprits de Pouvoir

Les Esprits de Pouvoir ne possèdent que du POU. Ils ne peuvent pas engager un combat spirituel. Le maître d'un Esprit de Pouvoir lié pourra utiliser les points de POU de l'esprit afin d'augmenter la puissance de ses sorts. Cet esprit agira comme une extension au nombre de points de magie du lanceur de sorts.

Les points de magie ne sont disponibles que si l'esprit a été lié, soit par un chaman qui parvient à le lier à son Esprit intérieur, soit par un magicien qui l'emprisonne dans un objet Enchanté contenant un sort de Lier un Esprit de Pouvoir. Le fait de lancer un simple sort de Contrôle sur l'esprit ne permet pas d'utiliser ses points de magie.

Caractéristiques		*Valeur*	
POU	2D6+3	10	Mouvement égal au POU

Esprits de Sort

Ces esprits possèdent de l'INT et du POU. Leur INT est très limitée et cet esprit ne peut connaître qu'un seul sort de magie de l'esprit à l'exclusion de tout autre. Il ne pourront pas être utilisés à des fins intellectuelles. Les Esprits de Sort possèdent une INT fixe qui dépend du sort qu'ils connaissent. Leur POU est au moins égal à leur INT. Généralement, leur POU est d'ailleurs supérieur à ce minimum. Un Esprit de Sort ne peut pas engager de combat spirituel. S'il possède suffisamment de points de magie, il pourra lancer plusieurs fois le même sort.

Les Esprits de Sort possèdent toujours 100 % de chance de réussite lorsqu'ils lancent leur sort, et ce quelque soit leur POU. Ils opposeront leurs points de magie à ceux de leur victime sur le Tableau de Résistance. Déterminez alors normalement les chances de réussite en cas de sort offensif. Un personnage peut engager un combat spirituel avec un Esprit de Sort. S'il parvient à réduire à 0 les points de magie de l'esprit, l'aventurier pourra l'obliger à lui transmettre le sort qu'il possède. L'aventurier aura alors appris un nouveau sort. L'Esprit de Sort, quant à lui, devient complètement inopérant et est vidé de sa substance. Une fois libéré, il retournera rapidement vers la Source Eternelle de son sort où il regagnera sa magie. Ceci fait, il reviendra sur le plan des esprits. Par contre, si l'esprit parvient à réduire à 0 les points de magie de son adversaire, celui-ci sera possédé. L'esprit sera totalement incapable de se servir du corps de sa victime. Le possédé restera alors inconscient, incapable de manger, de penser ou de réagir tant qu'il n'aura pas été exorcisé.

Caractéristiques		*Valeur*	
INT	selon le sort	variable	Mouvement égal au POU
POU	3D6	10-11	

Notes : le POU devra être au moins égal aux points de sort.

Autres Esprits:

D'autres types d'esprits peuvent être tirés des entités décrites ci-dessus. Par exemple, les Esprits de Sort pourront connaître plus d'un sort ou encore connaître la sorcellerie à la place de la magie spirituelle ; les Esprits de Magie pourront être capable d'utiliser leur INT à l'instar des Esprits d'Intelligence. On peut également imaginer des Esprits de Passion insufflant à leur hôte, une rage berserk ou la lycanthropie. Les habitants du plan des esprits sont aussi divers et étranges que les entités hantant notre sphère d'existence.

Toutefois, les habitants du plan des esprits ne possèderont jamais de TAI.

Esprits de Culte

Les Esprits de Culte enseignent aux initiés d'un culte particulier la magie spirituelle qui lui est associée. Les prêtres particulièrement héroïques ou fidèles reçoivent parfois comme récompense un Esprit de Culte ou un fantôme. L'Enchantement de Lien nécessaire à l'utilisation d'un esprit de Culte ou d'un fantôme devra être connu par le membre du culte ainsi récompensé. Quelques cultes et religions ont à leur service des spectres, des Esprits de Maladie ou des Esprits de Passion chargés de punir les membres rebelles ou hérétiques. Ces esprits dangereux peuvent également protéger des temples.

Quoiqu'il en soit, l'ensemble de ces esprits ne peut être lié que par des initiés du culte ou de la religion.

Démons

Un démon est une entité aux intentions maléfiques qui provient d'un autre plan d'existence. Entre autres créatures, hellions et spectres sont parfois considérés comme des démons.

Certains démons peuvent avoir à leur service de nombreuses entités. Parmi elles, on peut citer les élémentaires dotés d'INT et de sorts, des sorcières qui ne sont pas liées à un point particulier et gardent néanmoins tous leurs pouvoirs, les Esprits de Maladie ou de Passion, les Esprits de Magie capables de s'incarner lorsqu'ils apparaissent sur notre plan, les Esprits de Sorts d'une grande INT et possédant des sorts de magie divine ou encore les esprits de chamans retenant après leur mort, leur Esprit Intérieur et leurs esprits.

Le Plan des Esprits

Le plan des esprits est un lieu flou et indistinct qui n'est traversé que par l'aura des êtres qui le hantent. Les sens ordinaires y sont strictement inutiles ; néanmoins, toute conscience y génère autour d'elle un champ de présence, d'une force équivalente à un mètre par point de POU.

La perception de ces auras est quelquefois appelée " sens spirituel" . Comme tous les êtres dont la vue est l'organe sensoriel principal, les humains en gardent généralement le souvenir d'un ensemble d'ombres et de lumières changeantes. Il est très rare d'y reconnaître une forme définissable. Les créatures qui utilisent d'autres sens se souviennent de ces entités par leur type de perception particulier.

Utilisez les tables de rencontres ci-dessous dès qu'un aventurier se rend sur le plan des esprits. Ces tables vous présentent les différents types de créatures qui y vivent. Les aventuriers chamans peuvent traverser les plans à la recherche d'un type d'esprit particulier ou à la poursuite d'une entité étrange et puissante. Le maître de jeu devra effectuer un jet de rencontre par heure de voyage désincarné. Les chamans ont l'habitude de voyager sur le plan des esprits. Dès que le maître de jeu effectuera un jet de rencontre, le chaman pourra en transformer le résultat en ajoutant ou en retirant le POU ou moins de son Esprit Intérieur (le POU personnel du chaman n'entre pas en ligne de compte). Il peut utiliser cette technique pour trouver des types d'esprits particuliers ou pour se rendre dans l'une des régions adjacentes du plan des esprits. De ce fait, un chaman très puissant pourra découvrir l'esprit recherché ou atteindre la partie souhaitée du plan des esprits plus facilement et plus rapidement qu'un chaman inexpérimenté. Pour voyager plus profondément dans le plan des esprits, le chaman devra obtenir un jet de rencontre indiquant un passage vers un niveau plus élevé (consultez la table de rencontres appropriée). Si le chaman part de la sphère intérieure pour rejoindre la zone frontière, il doit obtenir un jet de rencontre inférieur à 01. Un chaman n'est jamais obligé de changer de sphère. Il peut également retourner instantanément dans son corps quelque soit sa position sur le plan des esprits, à moins qu'il ne soit engagé en combat spirituel sur le plan des esprits.

Un aventurier qui n'est pas chaman et qui est forcé de se désincarner pour se rendre sur le plan des esprits, subira des rencontres aléatoires. Il lui sera impossible d'influencer le jet de rencontre en utilisant son POU. Il sera incapable de retourner sur le plan terrestre sans aide, toutefois, il pourra accidentellement s'enfoncer plus profondément dans le plan des esprits sur un jet de rencontre malheureux.

La Région Frontière

La région frontière semble être la sphère la plus proche du plan terrestre. Une désincarnation envoie un esprit dans cette région. Elle contient les entités spirituelles qui interfèrent le plus souvent avec les êtres vivants. La région frontière doit être complètement traversée pour atteindre le plan extérieur.

Table de Rencontres de la Région Frontière

D100	Rencontre	INT	POU ou PM
01-02	Chonchon	4D6	3D6+6
03-08	Esprit de Maladie	-	3D6+6
09-10	Esprit de Goule	3D6	2D6+6
11-25	Fantôme	2D6+6	4D6
26-27	Spectre	2D6+6	3D6+6
28-30	Nymphe	variable	variable
31-60	Esprit de Sort	par sort	3D6
61-70	Esprit d'Intelligence	1D6	2D10
71-80	Esprit de Pouvoir	-	2D6+3
80-85	Chaman désincarné	1D6+12	3D6+6
86-00	Vers le Plan Extérieur		

Le Plan Extérieur

La région extérieure est habitée par des esprits plus puissants qui sont souvent animés d'intentions maléfiques à l'égard des vivants. Cependant, leur force n'est pas suffisante pour leur permettre d'accéder à la sphère intérieure où ils seraient plus en sécurité spirituellement.

Table de Rencontres du Plan Extérieur

D100	Rencontre	INT	POU ou PM
01-03	Chonchon	5D6	5D6+6
04-10	Esprit de Maladie	-	5D6+6
11-12	Elémentaire	-	variable
13-15	Hellion	4D6	3D6+6
16-25	Fantôme	3D6+6	6D6
26-28	Spectre	3D6+6	5D6+6
29-35	Esprit de Guérison	-	4D6
36-45	Esprit d'Intelligence	1D10	3D10
46-55	Esprit de Magie	3D6	3D6+6
56-60	Esprit de Pouvoir	-	3D6+3
61-70	Esprit de Sort	par sort	4D6
71-80	Esprit de Passion	-	3D6+6
81-85	Autre esprit ou démon	variable	variable
86-90	Chaman désincarné	1D6+12	3D6+6
91-00	Vers la sphère intérieure		

La Sphère Intérieure

La sphère intérieure constitue le coeur du plan des esprits. C'est ici qu'ont élu domicile les esprits les plus puissants, les plus étranges et les plus rares.

Table de Rencontres de la Sphère Intérieure

D100	Rencontre	INT	POU ou PM
01	Aspect du Mauvais Homme	20	35
02-10	Esprit de Culte/Religion	variable	variable
11-25	Elémentaire	-	variable
26-35	Fantôme	4D6+6	8D6
36-40	Hellion	4D6	6D6+6
41-45	Esprit de Guérison	-	6D6
46-50	Esprit d'Intelligence	2D6	4D10
51-60	Esprit de Magie	4D6	5D6+6
61-65	Esprit de Pouvoir	-	4D6+3
66-70	Esprit de Sort	par sort	5D6
71-80	Esprit de Passion	-	5D6+6
81-85	Chaman désincarné	1D6+12	3D6+6
86-00	Au choix du maître de jeu		

Fantômes

Les fantômes sont les esprits des morts. Sur le plan terrestre, ils sont toujours liés à un endroit ou à un objet bien précis. Ils ne peuvent pas quitter ce lieu ou cet objet mis à part quelques rares exceptions qui s'en éloigneront un bref instant avant d'y revenir.

Un fantôme peut se rendre visible à volonté et engager un combat spirituel avec d'éventuels intrus. Si le fantôme réussit à réduire à 0 les points de magie de sa victime, il la possèdera et l'obligera à se suicider. Si le fantôme possède une créature, il n'en restera pas moins lié à l'endroit où il a été créé.

La plupart des fantômes sont mauvais et haïssent les êtres vivants. De plus, ils sont généralement déments. Les fantômes possèdent uniquement les caractéristiques INT et POU.

Caractéristiques	Valeur		
FOR	2D6+6	13	Déplacement égal aux POU
POU	4D6		14 points

Magie : un fantôme peut posséder n'importe quelle sorte de magie au choix du maître de jeu. Un fantôme Chaman pourra même posséder un Esprit intérieur.

Faucon (variable)

Les faucons sont des oiseaux prédateurs qui vivent surtout dans les régions tempérées et tropicales. Ils font d'excellents familiers. Ils n'attaquent pas l'homme, à moins qu'ils ne soient blessés ou en train de défendre leurs nids.

Les caractéristiques fournies ci-dessous sont celles d'un faucon de grande taille. Elles pourront également être utilisées pour définir un grand hibou ou tout autre oiseau de proie.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	1D3	2	Mouvement	1/12 vol
CON	2D4	5	Points de vie	4
TAI	1D2	1-2	Points de fatigue	7
INT	3	3		
POU	2D6	7		
DEX	3D6+18	28-29		

Localisation des Coups	D20	Points
Corps	01-20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffes	7	40+8	1D2
Morsure	10	25+8	1D3

Notes : un faucon peut attaquer simultanément avec ses deux serres et mordre 3 rangs d'action plus tard.

Compétences % : Esquiver 80+23, Scruter 100-10, Chercher 100-10.

Armure : aucune

Géants *(Homo Colossus)*

Les géants sont des humanoïdes immenses et laids, dotés d'une profonde attirance pour la chair humaine. A la fin de sa croissance, un géant atteint la taille impressionnante de 16 mètres (24D6+48). Fort heureusement, la plupart des géants sont plus petits. Un géant augmente sa TAI et sa FOR d'1D6 tous les cinq ans.

Au combat, les géants utilisent d'énormes massues ou des troncs d'arbre. Un humain luttant contre un géant ne lancera qu'1D10 pour localiser son coup. Cette règle ne s'applique pas aux armes de jet.

Les géants sont d'une nature très déroutante. Tout sortilège visant à influencer les émotions ou les actes d'un géant (telle Démoralisation, Harmonisation, Confusion, Fanatisme ou Possession par un Esprit de Peur) n'aura que 5 % de chance de réussite, et ce quelque soit la quantité de points de magie possédés par le jeteur de sorts. Cette règle s'applique également aux sorts qu'un géant essaye de jeter sur lui-même. Toutefois, cet effet n'influe pas sur les sorts visant spécifiquement à commander aux géants ou les esprits et sortilèges provoquant la folie plutôt qu'une émotion.

Caractéristiques		Valeur		
FOR(3D6+6)/ 2mde hauteur		16.132	Mouvement	1/1m
CON(2D6+6)/ 2mde hauteur		13.94	Points deVie	15/113
TAI (3D6+6)/ 2m de hauteur			Points de fatigue	29/226
INT	3D6	10-11		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	11/15
Jambe gauche	05-08	04-06	11/15
Abdomen	09-11	07-10	11/15
Poitrine	12	11-15	11/18
Bras droit	13-15	16-17	11/12
Bras gauche	16-18	18-19	11/12
Tête	19-20	20	11/15

Notes : ce tableau de localisation des coups considère que le géant combattu mesure 6 mètres et possède un bonus aux dégâts de 5D6. Ne jetez qu'1D10 sur le tableau de localisation des géants en mêlée , à moins que l'adversaire ne soit lui aussi énorme.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Maillet	9	25+5/ 25+12	3D6+1D6/ 3D6+15D6	25	11-25

Notes : en dépit de leur taille, la plupart des géants sont parfaitement capables de parer un coup avec leur maillet. En effet, ils apprennent la parade à cette arme dès leur plus jeune âge et développent cette compétence en vieillissant.

Les points de vie d'un maillet de géant sont égaux à 10 augmentés du bonus aux dégâts du géant en D6.

Compétences % : Sentir le Sang 50+4 à + 12.

Armure : les géants ont une peau épaisse qui leur confère 6 points d'armure augmentés du bonus aux dégâts du géant en D6. Un géant, dont le bonus aux dégâts est de 10D6, possèdera une armure de 16.. Certains géants portent des jambières (en plaques martelées).



Magie : un géant est capable d'apprendre n'importe quel type de magie s'il existe une personne assez stupide pour lui servir de professeur.

Gorilles *(Gorilla gorilla)*

Les gorilles sont de grands singes vivant dans les jungles. Très larges d'épaules, leur force titanesque surpasse leur taille déjà imposante. Les gorilles, s'ils sont encore quadrupèdes, peuvent marcher sur leurs deux pattes postérieures.

Leur régime est principalement végétariens, mais il leur arrive de manger des insectes, des larves ou de petits rongeurs. Ils se déplacent en petits groupes familiaux sous la direction d'un vieux mâle au dos argenté.

Les gorilles ne sont pas agressifs et vivent en des lieux isolés.

Toutefois, un gorille en colère peut fort bien réduire un homme en bouillie. Les femelles sont plus petites que les mâles et possèdent 1D6 en moins en FOR et en TAI.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	6D6+15	36	Mouvement 2/ 3 dans les arbres	
CON	2D6+6	13	Points de Vie	20
TAI	4D6+12	26	Points de Fatigue	49
INT	7	7		
POU	3D6	10-11		
DEX	32D6+3	13-14		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-03	01-02	3/6
Jambe gauche	04-06	03-04	3/6
Abdomen	07-09	05-08	3/7
Poitrine	10	09-13	3/9
Bras droit	11-14	14-16	3/7
Bras gauche	15-18	17-19	3/7
Tête	19-20	20	3/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	6	40+11	1D10+3D3
Martelage	6	20+11	1D3+3D3
Etreinte	6	50+11	spécial

Notes : à chaque round de mêlée un gorille pourra porter deux attaques. Il pourra marteler par deux fois, mordre et marteler ou mordre et étreindre. 3 rangs d'action sépareront les attaques. La morsure et le martelage du gorille occasionneront des dommages égaux à la moitié de son bonus aux dégâts.

Si un gorille réussit à étreindre sa victime, celle-ci endurera des dommages égaux au bonus aux dégâts de l'animal (généralement 3D6) à chaque round. Le gorille peut toujours continuer à mordre.

Compétences % : Grimper 60-2, Esquiver 40-2, Ecouter 25+0, Scruter 25+0, Nager 00, Se Cacher 40-13, Déplacement Silencieux 30-13.

Armure : 3 points (peau, muscle et pelage).

Goules

Les goules sont des monstres démoniaques qui se nourrissent de cadavres encore frais afin de prendre possession de leurs enveloppes charnelles . Le corps est alors métamorphosé et s'anime dans une parodie de vie. Pour chaque 3 points de TAI de cadavres dévorés, une goule gagne un point de magie. Une goule devra dépenser 1 point de magie par heure passée en plein jour.

Au combat, les goules poussent un hurlement qui glace le sang de leur future victime. Toute personne qui entendra ce cri effroyable devra effectuer un jet opposant son INT aux points de magie de la goule sur le Tableau de Résistance. Au cas où il y aurait plusieurs goules au combat, on ne tiendra compte pour le jet de résistance, que de la goule possèdant le plus de points de magie. Toute victime qui ne parviendra pas à résister aux effets du hurlement, sera démoralisée (référez-vous au sort Démoralisation en magie de l'esprit) tant qu'il n'aura pas cessé. Si un aventurier résiste aux effets du hurlement, il devra effectuer un nouveau jet de résistance au round suivant. Si l'aventurier parvient à résister 5 fois de suite, il sera

immunisé aux effets des hurlements pendant une semaine.

Les sorts de Contre Magie, Bouclier et Résistance à la Magie ne sont d'aucune utilité contre les hurlements poussés par une goule. A l'aide de ses crocs, une goule peut empoisonner magiquement sa victime. La virulence du poison est égale à la CON de la goule. Il faudra alors opposer la virulence du poison à la CON de la victime. Si la malheureuse ne résiste pas aux effets du poison, celui-ci agira à son efficacité maximale. Dans le cas contraire, seuls 1D3 points de virulence seront injectés. Dès que le total des points de virulence injectés sera supérieur à la CON de la victime, celle-ci sera paralysée jusqu'à ce qu'à administration d'un antidote. Le malheureux aventurier survivra pendant 1 X CON jours et perdra un point de CON chaque jour. Un aventurier mordu par une goule mais qui n'a pas été paralysé, purgera son corps du venin à raison d'un point de virulence par jour.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6	14	Mouvement	3
CON	3D6	10-11	Points de vie	12
TAI	2D6+6	13	Points de fatigue	25
INT	3D6	10-11	Points de magie	2D6+6
DEX	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Griffes	8	25+4	1D6+1D4
Morsure	8	25+4	1D6+1D4+poison
Hurlement	3	automatique	Démoralisation

Notes : une goule peut attaquer simultanément et au même rang d'action avec ses deux griffes et sa morsure.



Armure : aucune armure naturelle. Une goule peut porter une armure dérobée dans un tombeau ou à une victime.

Magie : la goule perd un point de fatigue supplémentaire lorsqu'elle utilise son hurlement. Les goules peuvent apprendre la sorcellerie.

Griffon

(Gryphus gryphus ou Gryphus opunicus)

Le griffon est un grand carnivore ailé possédant le corps d'un lion et la tête et les ailes d'un aigle gigantesque. Ses pattes antérieures sont formées de serres impressionnantes. Ils raffolent de la viande de cheval et vivent généralement dans des régions désertiques ou dans les montagnes arides.

Les griffons vivent en groupes familiaux d'une douzaine d'individus. Le plus souvent, leurs grands nids sont situés au fond d'une caverne ou creusés à même le flanc d'une montagne. Au combat, un griffon pique sur sa proie pour l'emporter et la déchiqueter avec ses griffes et son bec.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	10D6	35	Mouvement	5/12 vol
CON	3D6+12	22-23	Points de vie	29
TAI	10D6	35	Points de fatigue	58
INT	6	6		
POU	2D6+6	13		
DEX	3D6+12	22-23		

Localisation desCoups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01	6/8
Patte arrière gauche	03-04	02	6/8
Arrière train	05-07	03-07	6/12
Poitrail	08-10	08-12	6/12
Aile droite	11	13-14	6/8
Aile gauche	12	15-16	6/8
Patte avant droite	13-14	17	6/8
Patte avant gauche	15-16	18	6/8
Tête	17-20	19-20	6/10

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	4	50+19	1D6+3D6
Griffes	4	50+19	1D6+3D6

Notes : à chaque round de mêlée un griffon peut attaquer simultanément avec ses deux griffes et mordre 3 rangs d'action plus tard.

Compétences % : Esquiver 25-2, Scruter 70+5.

Armure : 6 points (cuir)

Hellion

Ces étranges habitants d'un autre monde sont des entités intelligentes à la force nulle. Ils possèdent une TAI et une INT. Leurs points de vie, de magie et d'armure sont toujours égaux. Lorsqu'un Hellion perd 1 point de vie, il perd également 1 point d'armure et 1 point de magie. De même s'il jette un sort coûtant 3 points de magie, son nombre de points de vie et de points d'armure diminueront également de 3 points.

Pour chaque point de magie dépensé lors d'une attaque de ce type, la victime perdra 1D10 points de fatigue. Par exemple, si un hellion dépense 6 points de magie, il drainera 6D10 points de fatigue. L'attaque prendra effet au rang d'action 1.

Si la victime perd plus de 5 X CON en fatigue par cette attaque, elle tombera dans le coma et devra se reposer suffisamment longtemps pour remonter à un nombre de points de fatigue positif.

Les hellions n'ont aucun autre type d'attaque hormis leur drainage de points de fatigue. Ils ne sont pas en mesure d'engager un combat spirituel. Ils peuvent connaître la sorcellerie mais pour des raisons évidentes, ils ne perdent pas leur temps à apprendre le sort Drainer. On les trouve rarement seul et ils possèdent généralement à leur service des esclaves, des monstres contrôlés et autres créatures afin de pouvoir capturer leurs victimes inconscientes ou vampiriser des points de magie.

Caractéristiques		Valeur		
TAI	11		Mouvement	20
INT	4D6	14	Points de vie	16-17
POU	3D6+6	16-17	Points de magie	16-17

Localisation	des D20	Points
Corps	01-20	17/17

Armure : points d'armure égaux aux points de vie.

Magie : ils connaissent généralement la sorcellerie.

Licorne (Unicornus sylvanus)

Les licornes possèdent le corps et la tête d'un cheval, une queue de lion et une corne spiralée poussant au centre de leur tête. Dans l'immense majorité des cas, les licornes sont d'un blanc immaculé. D'un tempérament solitaire, les licornes vivent dans des forêts verdoyantes. Elles sont d'une intelligence exceptionnelle et sont virtuellement immortelles à moins d'être tuées. Elles ne peuvent être domptées que par les vierges humaines ou elfiques.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6+24	31	Mouvement	11
CON	2D6+6	13	Points de vie	19
TAI	2D6+18	25	Points de fatigue	44
INT	2D6+6	13		
POU	2D6+12	19		
DEX	2D6+6	13		
APP	4D6	14		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	0/6
Patte arrière gauche	03-04	03-04	0/6
Arrière train	05-07	05-09	0/9
Poitrail	08-10	10-14	0/9
Patte avant droite	11-13	15-16	0/6
Patte avant gauche	14-16	17-18	0/6
Tête	17-20	19-20	0/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Corne	4	60+16	1D10+2D6	60-2	14
Coup de patte	6	25+16	1D8+2D6	-	-
Ruade et Cabrage	6	25+16	2D8+2D6	-	-
Piétiner	6	75	4D6	-	-

Notes : une licorne ne peut attaquer qu'une seule fois par round et préfèrera généralement utiliser sa corne. Elle peut parer un coup à l'aide de sa corne tout en effectuant une ruade ou en encornant son adversaire. La corne peut empaler une victime en raison de sa longueur. La licorne possède un rang d'action de base de 1 avec sa corne.

Compétences % : Esquiver 30-2, Scruter 75+10, Chercher 75+10.

Armure : aucune armure naturelle.

Magie : une licorne peut guérir une blessure en la touchant avec sa corne. Elle devra dépenser 1 point de magie par point de dommage guéri. Cette faculté peut servir à refixer un membre si la licorne dépense au moins 6 points de magie.

Une perte de points de caractéristiques consécutive à un poison ou à une maladie peut également être guérie. Néanmoins, la licorne devra sacrifier un point de POU personnel pour restituer un point de caractéristique. De ce fait, les licornes répugnent à pratiquer ce genre de guérison. Une licorne est également capable de détecter un poison par le toucher de sa corne. Si cette dernière est placée dans une coupe, celle-ci se brisera si elle est empoisonnée.

Lion *(Panthera leo)*

Ces grands félins vivent dans les régions arides et les savanes. A la différence des autres félins, ils sont sociables et se déplacent et vivent en petits groupes.

A la chasse, les lions coopèrent entre eux. En général, deux lions effrayent les proies convoitées et les rabattent vers le reste du groupe. Un groupe est composé de plusieurs lionnes et de jeunes lions dirigés par un mâle. Fréquemment, plusieurs frères dirigent une même communauté. Les troupes composées exclusivement de lions célibataires ne sont pas rares. Les lionnes chassent plus souvent que les mâles et défendent farouchement le groupe lorsque celui-ci est attaqué.

Les caractéristiques ci-dessous concernent les mâles. Les lionnes ont une FOR de 4D6+12 et une TAI de 3D6+12. Il s'agit des seules différences entre les deux sexes.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	5D6+12	29-30	Mouvement	6
CON	3D6	10-11	Points de vie	19
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue	19
INT	5	5		
POU	2D6+6	13		
DEX	3D6+6	16-17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	2/6
Patte arrière gauche	03-04	03-04	2/6
Arrière train	05-07	05-09	2/9
Poitrail	08-10	10-14	2/9
Patte avant droite	11-13	15-16	2/6
Patte avant gauche	14-16	17-18	2/6
Tête	17-20	19-20	4/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe	5	50+12	1D8+2D6
Morsure	8	40+12	1D10+2D6
Déchiqueter	5	80	2D8+2D6

Notes : un lion pourra mordre et porter un coup de griffe à chaque round de mêlée. La morsure interviendra 3 rangs d'action après le coup de griffe. Si les deux attaques sont réussies, le lion continuera à mordre et à déchiqueter sa victime avec ses pattes antérieures.

Compétences % : Se Cacher 60-12, Déplacement Silencieux 70-12, Ecouter 50-2, Sentir 50-2.

Armure : 2 points (fourrure), 4 points le long du cou (crinière). Les lionnes ne portent pas de crinière.

Loup *(Canis lupus)*

Les loups chassent en meutes composées de douze à 40 animaux et plus. Une meute, à moins qu'elle ne soit affamée, prendra la fuite si trop de loups sont blessés ou tués dans un combat.

Les loups combattent en groupe. Plusieurs animaux attaquent ensemble la même victime qui ne pourra pas tous les esquiver ou les parer. Un ou deux loups plus imposants peuvent également tenter de renverser leur victime. Une fois celle-ci à terre, une horde de loups jaillira pour la mettre en pièce avant qu'elle ne se relève. Les loups vivent surtout dans les montagnes et les forêts nordiques. Une meute peut être conduite par un ou plusieurs loups-garous. Les loups attaquent très rarement l'homme à moins d'être affamés ou d'avoir affaire à un humain blessé.

Les grands chiens ont des caractéristiques identiques à celles des loups.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6+6	13	Mouvement	7
CON	3D6	10-11	Points de vie	11
TAI	2D6+3	10	Points de fatigue	24
INT	5	5		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+10	17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	2/3
Patte arrière gauche	03-04	03-04	2/3
Arrière train	05-07	05-09	2/5
Poitrail	08-10	10-14	2/5
Patte avant droite	11-13	15-16	2/3
Patte avant gauche	14-16	17-18	2/3
Tête	17-20	19-20	2/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	7	25+5	1D8

Compétences % : Esquiver 25+9, Pister 80-3.

Armure : 2 points (fourrure)

Loup-Garou *(Homo lycanthropus)*

Personne ne sait si les loups-garous sont des humains qui se transforment en loups, ou des loups qui deviennent humains. Quelque soit la vérité, un loup-garou gagne la force et les sens d'un loup au prix de son intelligence. Les lycanthropes peuvent changer de forme à volonté et ce, en un round de mêlée. Les nuits de pleine lune, un lycanthrope est obligé de prendre sa forme animale.

Contrairement aux croyances populaires, la morsure d'un lycanthrope ne transmet pas la faculté de changer de forme.

Sous leur forme animale, les loups-garous sont immunisés à la plupart des dommages, qui sont purement et simplement ignorés. Seule la magie, le feu ou les métaux purs comme l'argent peuvent les blesser. Si une épée en acier ordinaire est enchantée par un sort Vivelame 3 et est utilisée contre un loup-garou, seul le Vivelame occasionnera des dommages. L'armure naturelle du loup- garou est toujours susceptible d'absorber ces dégâts. Si la lame entière est enchantée avec des sorts tels que Epée de Vérité ou Lame de Feu, la totalité des dommages obtenus aux dés seront infligés au loup-garou à l'exception toutefois de tout bonus aux dégâts du personnage.

Un lycanthrope peut être affecté par un poison si la peau de la créature est transpercée. Les loups-garous ont besoin d'oxygène comme la majorité des créatures vivantes ; ils peuvent donc être asphyxiés ou noyés.

Les chiffres indiqués entre parenthèses ci-dessous permettent de déterminer les caractéristiques d'un lycanthrope sous sa forme animale. Vous trouverez également deux tableaux de localisation ; le premier est utilisé pour la forme humaine, le second pour la forme animale.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	3D6(x2)	10-11	(20-22)	Mouvement 3(7)
CON	3D6	10-11		Points de vie 12
TAI	2D6+6	13		Points de fatigue 21(32)
INT	2D6+6	(x1/2)	13(7)	
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

Forme humaine

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Forme de loup

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	1/3
Patte arrière gauche	03-04	03-04	1/3
Arrière train	05-07	05-09	1/5
Poitrail	08-10	10-14	1/5
Patte avant droite	11-13	15-16	1/3
Patte avant gauche	14-16	17-18	1/3
Tête	17-20	19-20	1/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Morsure	8	50+4	1D8+1D4

Notes : un loup-garou renverse généralement sa victime avant de l'attaquer au sol.

Compétences % : Déplacement Silencieux 50-3, Scruter 50-1, Pister 50-1.

Armure : 1 point (fourrure). Immunité contre la majorité des armes.

Minotaure *(Minotaurus bestialis)*

Cet humanoïde à la carrure imposante possède une tête et une queue de taureau. Omnivore, il ne dédaigne pas la chair d'êtres humains. Il vit dans des contrées arides et broussailleuses.

Si un minotaure est blessé ou porte un coup spécial à son adversaire, il devient berserk. Les effets seront les mêmes que pour le sort de magie divine Berserck, à la différence près que le minotaure restera dans cet état jusqu'à la destruction de tous ses ennemis. Un minotaure berserk ne peut plus parer, esquiver ou jeter des sorts. Par contre, son pourcentage d'attaque est doublé et tous ses jets sous la CON seront automatiquement réussis, quelques soient les modificateurs. De plus, le minotaure sera immunisé contre les états de choc, l'épuisement, l'inconscience et toutes formes d'incapacités susceptibles de l'affecter lorsqu'il n'est pas berserk.

Le minotaure pourra revenir à un état normal en réussissant un jet sous 1xINT. Dès lors, sa fatigue sera égale à 0 ou à son nombre de points de fatigue, selon le plus bas des deux. Le sort de magie divine Berserk plonge le minotaure dans l'état décrit ci-dessus. Le sort de magie de l'esprit Fanatisme perd tout effet lorsqu'un minotaure devient berserk.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	3D6+12	22-23	Mouvement	5
CON	1D6+12	15-16	Points de vie	19
TAI	3D6+12	22-23	Points de fatigue	38
INT	2D6	7		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	2D6	7		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	5/7
Jambe gauche	05-08	04-06	5/7
Abdomen	09-11	07-10	5/7
Poitrine	12	11-15	5/9
Bras droit	13-15	16-17	5/6
Bras gauche	16-18	18-19	5/6
Tête	19-20	20	3/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Grande hache	4	25+5	3D6+2D6	25-5	10
Coup de tête	6	40+5	1D6+2D6	-	-

Notes : un minotaure peut au cours d'un round de combat porter un coup de tête ou utiliser une épée. Il pourra utiliser ses deux attaques au cours du même round mais dans ce cas il ne pourra pas parer.

Compétences % : Pister 50+1.

Armure : 3 points (cuir). Un minotaure porte généralement une armure de cuir sur le corps et les jambes, ce qui lui assure 2 points d'armure supplémentaires.

Magie : De manière générale, les minotaures dédaignent la magie à l'exception des sorts de guérison ou de fertilité.

Nains *(Lithanthropos mostali)*

Les Nains sont de petits humanoïdes vivant sous la surface de la terre. Leur tête et leur corps sont pratiquement aussi larges que ceux des humains, mais leurs jambes sont plus courtes, très musclées et souvent légèrement tordues. Les mâles portent généralement de longues barbes tressées. Les Nains sont des armuriers et des artisans renommés. Ils passent la plupart de leur vie sous terre et seuls quelques aventuriers ou armées vengeresses s'aventurent à la surface. D'après les légendes et les contes populaires, les Nains sont réputés pour leurs grandes richesses. Lorsqu'ils se promènent à la surface de la terre, ils se déplacent généralement en armure et correctement armés. Les Nains sont les ennemis héréditaires des Trolls et des Elfes.

Ils se déplacent dans les ténèbres en utilisant un sens hyper déve-

loppé et surnommé Sens de la Terre. Ils sont capables de détecter la présence d'autre créatures en se repérant aux courants d'air qu'elles produisent en se déplacant. Au combat, ils dirigent leurs coups en se fiant à la chaleur dégagée par le corps de leur adversaire et effectuent leur parade et leur esquive en se repérant au déplacement d'air engendré par le coup de leur ennemi. Le Sens de la Terre est également possédé par quelques autres créatures souterraines.

Les Nains sont particulièrement ingénieux et sont réputés pour les objets et les machines qu'ils construisent. Ils détestent voir leurs merveilleuses mécaniques et leurs richesses tomber entre les mains d'autres races. Les aventuriers Nains n'ont généralement pas plus d'objets spéciaux ou d'argent que leurs compagnons. Par contre, leur équipement en armes et armure est souvent de meilleure qualité.

La FOR ou la TAI d'un Nain ne diffère pas selon le sexe. Il est extrêmement rare d'apercevoir une Naine.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6	14	Mouvement	2
CON	1D6+12	15-16	Points de vie	12
TAI	2D6	7	Points de fatigue	30
INT	2D6+6	13		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	5/4
Jambe gauche	05-08	04-06	5/4
Abdomen	09-11	07-10	5/4
Poitrine	12	11-15	5/5
Bras droit	13-15	16-17	5/3
Bras gauche	16-18	18-19	5/3
Tête	19-20	20	4/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Marteau 1M	8	25+6	1D6+2	25+6	10
Hache de bataille	8	20+	6 1D8+2	20+6	10
Arbalète	3	20+6	2D4+2	20+6	8
Bouclier Simple	-	-	-	20+6	8



Création d'un Aventurier Nain

Résultat	*1D100*
01-70	Artisan
71-72	Marchand
73	Noble
74-92	Soldat
93-96	Sorcier
97-00	Voleur

Magie et Equipement : tous les Nains connaissent en premier chef la sorcellerie. Ils ont accès aux mêmes sorts que les Humains Civilisés. Tous les métiers exercés par les Nains leur octroient un équipement analogue à celui d'un Humain Civilisé. Toutefois, un Nain ne possède pas d'animaux vivants et reçoit deux fois plus d'argent en biens personnels.

Nain Artisan

Compétences % : identiques à celles possédées par les Humains Civilisés, toutefois, les menuisiers seront considérés comme des maçons et les maroquiniers comme des armuriers. Ils ne possèdent pas les compétences Lancer, Attaque aux poings, Attaque à la Dague, Attaque et Parade à la Lance à Deux Mains. Par contre, ils connaissent les compétences suivantes : Connaissance des Minéraux x 5, Attaque et Parade au Marteau x 1.

Nain Marchand

Compétences % : identiques à celles des Marchands Humains Civilisés. Ils ne possèdent pas les compétences Lancer et Attaque à la Dague. Ils possèdent les compétences suivantes : Artisanat (Ferronnerie) x 2 et Connaissance des Minéraux.

Nain Soldat

Compétences % : Artisanat (Armurier) x 3, Premiers Soins x 1, Connaissance des Minéraux x 1, Dissimuler x 3, Inventer x 3, Explorer x 2, Arbalète x 3, Attaque et Parade avec une Arme à Deux mains x 3, Attaque avec une Arme à une Main x 3, Parade au Bouclier x 3.

Nain Noble

Compétences % : Artisanat (ferronnerie) x 2, Artisanat (Armurier) x 3, Eloquence x 3, Parler x 1, Evaluer x 5, Connaissance des Humains x 2, Connaissance des Minéraux x 4, Scruter x 2, Chercher x 1, Attaque avec une Arme à une Main et Parade au Bouclier x 4, Attaque ou Parade avec une Arme à Deux mains x 4.

Nain Sorcier

Compétences % : identiques à celles d'un sorcier Humain Civilisé. Ils ne possèdent pas les compétences Attaque à la Dague et Baratin. Leurs compétences en Artisanat et en Connaissances sont multipliées par 3 au lieu de 1.

Nain Voleur

Compétences % : Grimper x 2, Sauter x 1, Baratin x 2, Evaluer x 4, Connaissance des Humains x 2, Connaissance des Minéraux x 3, Dissimuler x 3, Passe-Passe x 3, Inventer x 3, Se Cacher x 2, Déplacement Silencieux x 2, Attaque à l'Epée Courte ou au Marteau x 2, Parade à l'arme appropriée ou Esquive x 2.

Notes : l'arbalète moyenne des nains est à répétition. Elle permet de faire feu une fois par round sans avoir besoin de la recharger avant que ses cinqs carreaux n'aient été tirés. Il faut 3 rounds pour la recharger.

Compétences % : *Agilité +6* ; Canoter 00, Grimper 20, Sauter 15, Equitation 00, Nager 05, *Communication +5 ; Connaissances +3* ; Artisanat (travail de la pierre et du métal) 25, Evaluer 40, Connaissance des Animaux 00, Connaissance des Nains 25, Connaissance des Minéraux 50, Connaissance des Plantes 00, Lire et Ecrire 10, *Manipulation +6* ; Dissimuler 15, Inventer 30, *Perception +7*, Sens de la Terre/Scruter 25, Sens de la Terre/Chercher 25, Scruter Visuellement 05, Rechercher Visuellement 25, Pister 00, *Discrétion +3*.

Armure : généralement, un nain porte une cotte de maille (5 points) sur tout le corps et un heaume ouvert (4 points).

Magie : les nains apprennent généralement la sorcellerie.

Nymphe

Les nymphes sont des entités spirituelles liées à un lieu spécifique ou à une forme naturelle. Elles revêtent l'apparence d'humaines à volonté. Elles ne peuvent pas entrer volontairement en combat spirituel ou lancer des sorts lorsqu'elles sont désincarnées.

Si une nymphe est réduite à zéro point de vie sous sa forme corporelle, elle retournera sur le plan des esprits comme n'importe quelle créature désincarnée. Toutefois, si le site reste intact, il génèrera un nouveau corps que l'esprit de la nymphe pourra habiter.

Il existe de nombreux types de nymphes. Les quatre plus courants sont la Dryade, la Sorcière, la Naïade et l'Oréade, représentant respectivement les arbres, les lieux obscurs, les torrents et les mares, et les collines et les montagnes. Les nymphes sont toujours de sexe féminin. Lorsqu'une forme naturelle existe depuis longtemps, elle développe souvent une nymphe.

Les différents types de nymphes ont des personnalités, des pouvoirs et une nature très divers. Quelques nymphes sont inoffensives et d'autres maléfiques. Certaines, particulièrement mauvaises sont hideuses. La plupart d'entre elles n'accordent aucune importance aux humains.

Dryade : Une dryade est une nymphe du bois, liée à un bosquet ou un taillis particulier. L'un des arbres du bosquet est toujours l'arbre personnel de la dryade. Plus celui-ci s'épanouit, mieux se porte la nymphe. Quand une dryade crée son corps, elle émerge de son arbre. Pour le dissoudre, il lui suffit de réintégrer l'arbre. Les bosquets très anciens possèdent de puissantes dryades. Au fur et à mesure que le bosquet vieillit et que les arbres disparaissent, la dryade s'affaiblit. Néanmoins, tant que son arbre personnel restera en vie, elle ne mourra pas.

Une dryade peut contrôler tous les arbres et toutes les plantes qui dépendent de son territoire. De ce fait, elle peut faire craquer les arbres et faire bouger leurs branches. De plus, elle peut faire s'épanouir les fleurs hors saison et obliger l'herbe à emprisonner et couper les intrus.

La plupart des dryades ne sont pas très puissantes. De nombreuses dryades vivent dans les forêts qui comptent rarement une seule dryade très puissante.

Les dryades sont des amies très proches des Elfes et leur sont fréquemment associées. Elles ne quittent jamais leur taillis. Si on les y arrache, leur corps se dissout et leur esprit réintègre leur arbre.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	2D6	7	Mouvement	3
CON	3D6	10-11	Points de vie	11
TAI	2D6+3	10	Points de fatigue	18
INT	3D6+6	16-17		
POU	2D6+16	23		
DEX	4D6	14		
APP	2D6+12	19		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Bâton	5	10+10	1D8	10+3	8

Compétences % : Dissimuler 90+10, Se Cacher 90-9, Déplacement silencieux 90-9

Armure : aucune

Magie : forme son corps à volonté à partir d'un arbre ; connait son INT en sort de magie de l'esprit (dont Soins et Seconde Vue).

En dépensant un point de magie, la dryade peut commander n'importe laquelle des créatures incomplètes nées sur son territoire. La créature ne peut pas résister à ce charme qui dure une heure.

Sorcière : Les sorcières sont des nymphes des lieux obscurs et ténèbreux. La plupart de ces endroits sont sinistres et anciens, ces nymphes sont donc malveillantes et laides. Les sorcières sont souvent les amies des morts-vivants, des ombres et autres horreurs. Elles peuvent hanter les vieilles cryptes, les cavernes humides et les forêts denses et sombres.

Les sorcières peuvent matérialiser leur corps à volonté en coagulant l'obscurité et les miasmes de leur repère.

Les sorcières peuvent quitter leur domaine pendant quelques heures, mais doivent y retourner avant l'aurore. Leur corps se dissout à la lumière du soleil. Cependant, cela ne tue pas la sorcière dont l'esprit retourne à son antre.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	6D6	21	Mouvement	3/3 en vol
CON	3D6	10-11	Points de vie	10-11
TAI	3D6	10-11	Points de fatigue	32
INT	2D6+12	19		
POU	2D6+20	27		
DEX	3D6	10-11		
APP	1D6	3-4		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Griffes	8	50+16	1D6+4

Compétences % : Se Cacher 90-17, Intensité 25+27

Armure : aucune

Magie : forme leur corps à volonté. Les sorcières connaissent au moins 2D6 points de magie de l'esprit et 1D6 sorts de sorcellerie. Une sorcière peut créer une ombre à partir de l'obscurité de son repère, au prix d'un point de magie par mètre cube d'ombre. Elle ne peut avoir qu'une seule ombre à la fois, mais si celle-ci est détruite, elle peut en former une autre.

En dépensant un point de magie, une sorcière peut commander à n'importe laquelle des créatures incomplètes vivant sur son territoire. Les morts-vivants et les monstres sont affectés par ce pouvoir qui touche également les chauves-souris, les scorpions et les serpents. La créature ne peut pas résister à ce charme qui dure une heure.

Naïade : Les différents types de naïades comprennent les océanides (naïades des fontaines et des torrents), les néréides (affiliées à l'océan), les potaméides (naïades des rivières), les limnades (naïades des eaux dormantes, des lacs et des marais). Les limnides sont les plus malfaisantes des nymphes des eaux et ils leur arrivent souvent d'égarer les voyageurs, comme les feux follets.

Les naïades forment leur corps directement à partir de l'eau. Dès qu'une naïade s'éloignera de son point d'eau, elle perdra un point de magie par 10 mètres de distance. Elle ne régénérera de points de magie que lorsqu'elle sera de retour dans son élément.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	4D6	13	Mouvement	3/9 à la nage
CON	3D6	10-11	Points de vie	10
TAI	2D6+2	9	Points de fatigue	25
INT	3D6+6	16-17		
POU	2D6+18	25		
DEX	4D6	14		
APP	2D6+12	19		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Fouet	3	25+13	1D4	-	6

Compétences % : Esquiver 90+7

Armure : aucune

Magie : peuvent former leur corps à volonté. Possèdent généralement son INT en sorts de magie de l'esprit (dont Soins Extinction, Disruption, Miroir et Coordination). Généralement possèdent aussi 1D6 points de magie divine en rapport avec l'eau.

Une naïade peut se transformer en ondine. Elle aura alors une TAI d'un mètre cube par point de magie dépensé. Elle devra posséder une quantité d'eau suffisante pour utiliser cette faculté. La destruction d'une naïade sous forme d'ondine la dissipe, et elle devra dépenser de nouveaux points de magie pour réapparaître sous cette forme.

En dépensant un point de magie, une naïade peut commander à n'importe quelle créature vivant dans ses eaux. La créature ne peut pas résister aux effets de ce charme qui dure une heure.

Oréades : Les oréades sont des nymphes des montagnes et des collines. Elles comprennent les limoniades (nymphes des prairies et des lieux fleuris) et les auloniades (nymphes des vallées montagnardes). Une oréade ne peut pas quitter sa montagne ou sa colline. Une auloniade et une limoniade peuvent quitter leur vallée et leur prairie. Toutefois, elle perdront un point de magie par 20 mètres de distance de leur demeure. Les oréades vivent fréquemment avec les satyres. Les oréades sont toujours incarnées, toutefois elles peuvent se dissoudre si besoin est.



Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6	7	Mouvement	4
CON	3D6	10-11	Points de vie	10
TAI	2D6+2	9	Points de fatigue	18
INT	3D6+3	13-14		
POU	2D6+16	23		
DEX	3D6+6	16-17		
APP	2D6+10	17		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/4
Jambe gauche	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Poitrine	12	11-15	0/5
Bras droit	13-15	16-17	0/3
Bras gauche	16-18	18-19	0/3
Tête	19-20	20	0/4

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Poing	8	25+10	1D3
Pied	8	15+10	1D6

Compétences % : Grimper 90+7, Sauter 90+7, Dissimuler 90+10, Se Cacher 90-7

Armure : aucune

Magie : peuvent former leur corps à volonté. Possèdent leur INT en sorts de magie de l'esprit (dont Soins, Seconde Vue et Mobilité).

En dépensant un point de magie, une oréade peut commander à n'importe quelle créature incomplète née sur sa montagne. La créature ne peut pas résister à ce charme qui dure une heure.

Octopus *(Octopus vulgaris)*

Il s'agit d'un mollusque de grande taille sans coquille et possédant huit tentacules. En règle générale, les octopus se nourrissent de crustacés et ne sont pas agressifs. On rapporte, toutefois, que ces créatures ont quelquefois attaqué des êtres humains. Ils sont capables de changer la couleur de leur peau à volonté et avec une extraordinaire facilité. De plus, ils sont en mesure de libérer un nuage d'encre afin de dérouter ou d'aveugler un adversaire. Par mètre d'envergure (de l'extrémité d'un tentacule à l'extrémité d'un autre tentacule), l'octopus gagne 1D6 points de FOR et de TAI. Les caractéristiques fournies ci- dessous décrivent un octopus de 6 mètres d'envergure. Cette créature peut ramper sur la terre ferme et survivre assez longtemps hors de l'eau.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	6D6	21	Mouvement	1/4 nage
CON	2D6+6	13	Points de vie	17
TAI	6D6 2	1	Points de fatigue	34
INT	4	4		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6+12	22-23		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Tentacule 1	01-02	01	2/5
Tentacule 2	03-04	02	2/5
Tentacule 3	05-06	03	2/5
Tentacule 4	07-08	04	2/5
Tentacule 5	09-10	05	2/5
Tentacule 6	11-12	06	2/5
Tentacule 7	13-14	07	2/5
Tentacule 8	15-16	08	2/5
Tête	17-18	09-13	2/8
Corps	19-20	14-20	2/8

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Tentacule	4	60+13	2D3 constriction
Morsure	7	40+13	2D6 + venin

Notes : un octopus peut attaquer avec ses huit tentacules simultanément puis mordre trois rangs d'action plus tard. Si un tentacule s'empare d'une victime, il ne lui inflige aucun dégât mais s'y accroche. Lorsqu'une proie est retenue dans la même localisation par deux tentacules, ceux-ci commenceront à écraser la victime au round suivant. A chaque round, les dégâts infligés seront égaux à la moitié du bonus aux dégâts de l'octopus. L'armure fournira une protection tant qu'elle n'aura pas été écrasée.

La morsure d'un octopus occasionne des dommages égaux au bonus aux dégâts de la créature (minimum +1D3). Dans le même temps, l'octopus injectera un venin d'une virulence égale aux points de CON de la créature. Si la victime résiste au poison, elle endurera 1D6 points de dégâts. Dans le cas contraire, elle endurera des dégâts égaux à la virulence du poison.

Compétences % : Se cacher 100+1, Chercher 50-3, Scruter 50-3.

Armure : 2 points + 1 point par D6 au bonus de dégâts. (peau).

Ogre *(Homo anthropophagus)*

Ces créatures assez rares sont de taille et de forme humaines. Elles possèdent souvent des dents aiguisées ressemblant à des crocs. Les ogres dévorent tous les êtres vivants intelligents et sont particulièrement mauvais. D'une force exceptionnelle, ils s'introduisent directement dans les sociétés humaines. Naturellement, les ogres doivent alors cacher leur véritable identité et réfréner leur tendance au cannibalisme pour ne s'y adonner que dans le plus grand secret. Ils peuvent posséder un physique séduisant et agréable. Les ogresses possèdent la même taille que les mâles et sont donc plus larges que les humaines normales.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	2D6+12	19	Mouvement	3
CON	2D6+6	13	Points de vie	13
TAI	2D6+6	13	Points de fatigue	32
INT	2D6+6	13		
POU	2D6+6	13		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6+3	13-14		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/5
Jambe gauche	05-08	04-06	0/5
Abdomen	09-11	07-10	0/5
Poitrine	12	11-15	0/6
Bras droit	13-15	16-17	0/4
Bras gauche	16-18	18-19	0/4
Tête	19-20	20	0/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
N'importe	5+	Type+9	Type+1D4	Type+1D3	Type

Compétences % : *Agilité +3 ; Communication +7 ; Connaissances +3* ; Se Déguiser 50, *Manipulation +9 ; Perception +7 ; Discrétion - 5.*

Armure : n'importe

Magie : ils peuvent utiliser n'importe quelle magie. Ils préfèrent toutefois se servir de la magie divine octroyée par les dieux du Chaos ou de la sorcellerie.

Ours brun *(Ursus arctos)*

L'ours brun européen est à l'origine de nombreux contes et légendes. Il est plus grand que l'ours noir américain, mais sa taille reste de loin inférieure à celle du grizzli. Il y a encore quelques années, on trouvait des ours bruns sur tout le continent européen et au nord de l'Asie, le Japon y compris.

L'ours tue des cerfs et du bétail à l'occasion. Très couard, il peut devenir extrêmement vicieux une fois acculé. L'ours brun dort en hiver mais il ne s'agit pas d'une hibernation totale. Il se réveille par intervalles pour partir à la recherche de nourriture. Il vit généralement en solitaire. Les caractéristiques données ci-dessous concernent les mâles. Ces derniers sont plus espiègles mais aussi plus agressifs que les femelles. Celles-ci ont une TAI de 2D6+12.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	3D6+15	24-25	Mouvement	7
CON	2D6+6	13	Points de vie	19
TAI	3D6+15	24-25	Points de fatigue	38
INT	5	5		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		

Localisation des Coups	Mêlée (D20	)Missile (D20)	Points
Patte arrière droite	01-02	01-02	3/6
Patte arrière gauche	03-04	03-04	3/6
Arrière train	05-07	05-09	3/9
Poitrail	08-10	10-14	3/9
Patte avant droite	11-13	15-16	3/6
Patte avant gauche	14-16	17-18	3/6
Tête	17-20	19-20	3/7



Armes	RA	Attaque%	Dégâts
Morsure	9	25+4	1D10+2D6
Griffes	6	40+4	1D6+2D6

Notes : un ours peut attaquer deux fois pa round de combat en utilisant soit ses deux griffes, soit une griffe et sa morsure. Les deux attaques sont séparées de 3 rangs d'action. La morsure constitue rarement la première attaque.

Compétences % : Grimper 30-6, Ecouter 30-2, Pister 25-2, Déplacement Silencieux 30-15.

Armure : 3 points (peau et fourrure).

Panthère *(Panthera pardus)*

La panthère, également connue sous le nom de léopard, est un félin de grande taille dont le pelage peut être complétement noir ou

moucheté. Elles vivent dans les forêts, les jungles, en bordure des plaines et des savanes. Très grandes chasseresses, elle préfèrent toutefois abandonner les proies trop agressives aux fauves plus imposants. Les panthères chassent en s'embusquant pour bondir sur leurs proies au passage.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement	8
CON	3D6	10-11	Points de vie	13
TAI	2D6+8	15	Points de fatigue	27
INT	5	5		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+12	19		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01-02	1/4
Patte arrière gauche	03-04	03-04	1/4
Arrière train	05-07	05-09	1/6
Poitrail	08-10	10-14	1/6
Patte avant droite	11-13	15-16	1/4
Patte avant gauche	14-16	17-18	1/4
Tête	17-20	19-20	1/5

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Griffes	7	50+7	1D6+1D4
Morsure	10	30+7	1D10+1D4
Déchiqueter	7	80	2D6+2D4

Notes : au combat, une panthère utilise d'abord simultanément ses deux griffes pour mordre 3 rangs d'action plus tard.

Si les deux griffes touchent, la panthère, tout en continuant à mordre, s'accrochera à sa victime et la déchiquetera à l'aide de ses deux pattes postérieures au cours du round suivant.

Compétences : Se Cacher 8O+3, Déplacement Silencieux 90+3.

Armure : 1 point (fourrure)

Python *(Python ou Boa)*

Les pythons et autres serpents similaires vivent dans les jungles et les forêts humides. Certains serpents, comme l'anaconda, sont aquatiques alors que d'autres sont arboricoles ou vivent sur la terre ferme. Les caractéristiques fournies ci- dessous détaillent les serpents de huit mètres environ. Il s'agit, bien sûr, de mangeurs d'hommes potentiels.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+24	34-35	Mouvement	2/3 nage
CON	3D6+18	28-29	Points de vie	29
TAI	3D6+18	28-29	Points de fatigue	63
INT	3	3		
POU	2D6+6	13		
DEX	2D6+6	13		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-06	3/10
Corps	07-14	3/12
Tête	15-20	3/10

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	60+6	1D4+3D3
Constriction	9	40+6	3D6

Notes : un python est capable de mordre et d'étouffer une victime dans le même round. Les deux attaques sont séparées de 3 rangs d'action.

La morsure possède un rang d'action de base de 1. Les dégâts sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts du python. Si l'attaque par constriction est réussie, la victime est enserrée dans les anneaux du serpent. Elle ne pourra pas crier mais pourra retenir sa respiration. A chaque round, la victime endurera 3D6 points de dégâts que l'on retirera à son total de points de vie. Seule l'armure couvrant la poitrine pourra protéger la malheureuse victime.

Quelque soit le type d'armure de la victime, celle-ci commencera à suffoquer dès que le python commencera à resserer son étreinte. On se réfèrera aux règles sur l'asphyxie en débutant le jet de résistance à 10 X CON. La victime pourra se libérer de l'étreinte du serpent en opposant sa FOR à celle du python sur le Tableau de Résistance. Dans ce cas, elle ne pourra pas attaquer le serpent.

Compétences % : en raison de son corps allongé, la TAI du python ne lui confère aucun malus dans ses compétences d'agilité et de discrétion. Par contre, les bonus sont toujours appliqués.Grimper 80+13, Esquiver 50+13, Se cacher 60+0, Déplacement Silencieux 8O+0.

Armure : 3 points (peau)

Requin *(Carcharodon)*

Ces poissons renommés et craints sont particulièrement imprévisibles et peuvent s'avérer très dangereux. Les caractéristiques fournies ci-dessous correspondent à un requin de taille comprise entre 2 et 3 mètres. Les requins d'une taille de 8 mètres ou plus ont toutes les caractéristiques multiplier par 2 à l'exception de l'INT (exemple FOR : 2D6+24). Leur pourcentage de base en compétences ou en attaque seront identiques à celles des requins plus petits mais ils possèderont une armure de 13 points. De même, leurs dommages de base ne bougeront pas et dépendront essentiellement de leur bonus aux dégâts. La peau d'un requin est extrêmement résistante et recouverte de minuscules dents émaillées.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+12	22-23	Mouvement	10
CON	2D6+9	16	Points de vie	20
TAI	3D6+12	22-23	Points de fatigue	39
INT	2	2		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+3	10		

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-03	5/7
Arrière train	04-08	5/9
Poitrail	09-13	5/9
Nageoire droite	14	5/6
Nageoire gauche	15	5/6
Tête	16-20	5/7

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	75+2	2D6+2D6
Coup de nageoire	9	50	2D3

Notes : si le requin ne parvient pas à mordre ou est esquivé, il donnera un coup de nageoire 3 rangs d'action plus tard. Si la morsure est parée ou touche la victime, le requin ne portera pas de coup de nageoire au cours du round. Les dommages effectués par la nageoire sont égaux à la moitié du bonus aux dégâts du requin.

Compétences % : Sentir le Sang 80-4

Armure : 5 points (peau)

Serpent de Mer *(Megaserpentes maritimus)*

Les serpents de mer sont des reptiles d'une taille colossale. Carnivores, ils attaquent quelquefois des bateaux. Les caractéristiques fournies ci-dessous correspondent à un reptile de 20 mètres de long et d'un diamètre de 1 mètre à l'endroit le plus large de son corps. Les serpents de mer vivent loin des côtes et s'aventurent très rarement sur la terre ferme. Les plus gros serpents de mer vivent au grand large.

Un serpent de mer peut attaquer un bateau de deux façons différentes. Il peut se jeter sur le pont et attaquer directement les marins ou entourer le bateau de son corps, pour l'écraser dans ses anneaux. Seuls les plus gros serpents peuvent écraser un navire.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	8D6+30	26	Mouvement	3/5 nage
CON	6D6+20	41	Points de vie	50
TAI	8D6+30	26	Points de fatigue	99
INT	3	3		
POU	5D6	17-18		
DEX	2D6			

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Queue	01-06	15/17
Corps	07-14	15/21
Tête	15-20	15/17

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	60+0	1D6+6D6
Constriction	9	40+0	6D6

Note : un serpent de mer est capable dans le même round de mêlée de mordre puis d'étouffer sa victime 3 rangs d'action plus tard.

Si l'attaque par constriction réussit, la victime est emprisonnée dans les anneaux du serpent. A chaque round, elle endurera des dommages égaux à la moitié du bonus aux dégâts du serpent. Seule l'armure couvrant la poitrine pourra la protéger. La victime peut se libérer en réussissant à vaincre la FOR du serpent de mer.

Compétences % : la forme du serpent de mer élimine tous les malus dus à la TAI. Grimper 50+7.

Armure : 15 points (peau)

Spectre

Un spectre est un fantôme qui apparait lorsqu'un individu meurt dans un sentiment de haine et de vengeance. Les spectres sont pétris d'intentions maléfiques à l'égard de toutes formes de vie. Ils ont l'apparence de corps squelettiques en voie de putréfaction. Un courant d'air violent et glacial annonce souvent leur arrivée. Les spectres vivent généralement dans des ruines, des temples abandonnés, des lieux hantés ou sur le monde des esprits. Ils sont souvent liés au site de leur mort.

Un spectre ne possède que de l'INT et de la CON. Ses points de vie sont égaux à sa CON. Un spectre ne peut être touché que par la magie. Si une épée enchantée par un sort de Vivelame 4 est utilisé contre un spectre, celui-ci endurera 4 points de dégâts.

Si une Lame de Feu de 3D6 est utilisée contre un spectre, celui-ci endurera 3D6 points de dégâts. Une Epée de vérité effectuera ses pleins dégâts. Si un spectre perd tous ses points de vie ou points de magie, il est renvoyé sur le plan des esprits dont il aura énormément de mal à revenir.

Les sorts émotionnels comme Démoralisation, Stupéfaction ou Confusion n'affectent pas un spectre.

Il existe trois types de spectres ; les uns s'attaquent à la FOR, les autres à l'INT et les troisièmes à la CON. Opposez les points de magie du spectre à la caractéristique appropriée de sa victime. Si le spectre l'emporte, la victime endure 1D6 points de dégâts directement retirés dans une localisation (utilisez le Tableau sorts/missile). Une armure ou une protection magique n'absorberont pas ces dégâts. Toutefois, un Blocage Spirituel ou un Ecran Spirituel diminueront les chances de réussite du spectre. Il s'agit, en fait, d'une forme de combat spirituel.

Un spectre qui affecte la FOR, détruira l'énergie physique de sa victime à l'aide de ses griffes glaciales.

Un spectre qui affecte l'INT, paralysera le cerveau de sa victime et l'emplira des visions infernales de sa propre mort.

Un spectre qui affecte la CON, saisira sa victime et fera éclater peu à peu ses organes internes. Si la malheureuse victime dort, est inconsciente, est plongée dans l'incapacité ou a perdu tous ses points de magie ; le spectre s'il réussit son attaque pourra réduire de 1D6 la FOR, l'INT ou la CON de sa victime au lieu d'infliger de simples dégâts. Le spectre gagne un point de magie pour chaque point de caractéristique qu'il détruit.

Toutes les attaques d'un spectre ont lieu au rang d'action 1.

Caractéristiques		*Valeur*	
CON	6D10	33	Mouvement égal aux points
INT	2D6+6	13	Points de magie 3D6+6

Localisation des Coups	*D20*	*Points*
Spectre	01-20	Tous

Les spectres ne possèdent que des attaques spéciales.

Armure : aucune, ils ne sont affectés que par la magie.

Squelette

Les squelettes animés sont des artefacts magiques à la différence des véritables morts-vivants. Pour créer une telle horreur, il convient de pratiquer un rituel d'enchantement sur un squelette. Chaque point de POU personnel placé dans le squelette lui confère 1D6 points de FOR ou de DEX. Le magicien devra préciser lors du rituel quelle caractéristique il augmente. Pour qu'un squelette puisse se déplacer normalement, il faut que sa FOR soit égale ou supérieure à la moitié de sa TAI. Il devra également être suffisamment fort pour manipuler les armes que lui donnera son créateur. La chance de toucher d'un squelette avec n'importe quelle arme est égale à 5 X DEX. Le corps que l'on désire utiliser n'a pas besoin d'être complètement décharné au moment de l'enchantement. Le processus de putréfaction se poursuivra malgré le rituel et il faudra généralement un an pour que les os soient complètement nettoyés. A cet instant, le squelette s'animera et suivra les ordres de son créateur. Il obéira de la façon la plus complète et la plus littérale possible. Le magicien pourra transmettre des points de magie à sa chose lors de sa création. Un squelette est incapable de lancer des sorts mais les points de magie lui permettront d'y résister. Les squelettes ne possèdent pas de CON, d'INT et de POU. Cette créature possède 1 point d'armure dans chaque localisation par D6 de bonus aux dégâts possédé. Si un squelette endure des dégâts supérieurs à son armure, la partie du corps affectée est brisée. On pourra la réparer en utilisant un sort ou la compétence Inventer pour recoller les morceaux. Briser le squelette ne le détruit pas pour autant. En effet, l'enchantement est permanent et une fois remis en état (un sort de Réparation par exemple) il reviendra à la vie. Un squelette continuera à se battre jusqu'à ce qu'il soit réduit en morceaux. Si l'abdomen est détruit, les deux jambes seront également perdues. Si la poitrine est détruite, le squelette tombera en morceaux. Si la tête est détruite, le squelette ne sera plus fonctionnel. Les squelettes peuvent porter des armures afin de protéger leur ossature.

Les armes d'estoc n'occasionnent aucun dégât aux squelettes à moins qu'il ne s'agisse d'un coup critique ou d'un empale. Les squelettes se déplacent à la même vitesse que de leur vivant. Toutefois,



ils sont incapables de nager ou même de voler. Ils ne possèdent pas de point de fatigue et ne s'épuisent jamais.

Le squelette décrit ci-dessous a été créé en dépensant 6 points de POU personnel répartis à parts égales entre la FOR et la DEX.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6	10-11	Mouvement	3
TAI	2D6+6	13		
DEX	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	0/1
Jambe gauche	05-08	04-06	0/1
Abdomen	09-11	07-10	0/1
Poitrine	12	11-15	0/1
Bras droit	13-15	16-17	0/1
Bras gauche	16-18	18-19	0/1
Tête	19-20	20	0/1

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Epée large	7	45.60	1D8+1	45.60	10
Lance à deux mains	6	45.60	1D8+1	45.60	8
Arc	3/9	45.60	1	D8+1	5
Bouclier moyen	-	-	-	45.60	12

Compétences % : Esquiver DEX x 5

Armure : variable.

Suce-Tête *(Decapitans rugosus)*

Un suce-tête ressemble vaguement à un reptile ou à un insecte au corps annelé, possédant des griffes et une peau blanchâtre. Le corps est flasque et présente de nombreuses protubérances, dont certaines sont surmontées d'une tête. Il s'agit de monstres magiques très puissants qui se nourissent des âmes de leurs victimes.

Le suce-tête chasse les êtres intelligents auxquels il coupe la tête pour la stocker à l'intérieur de son corps pendant une journée. Ce laps de temps écoulé, un pédoncule couronné de cette tête, pousse de son corps et vient rejoindre la collection déjà existante. Les têtes restent en vie des mois entiers tandis que leur âme est consommée petit à petit. Le suce-tête ne possède pas lui-même de tête à proprement parlé. A l'avant du corps, on distingue une masse de chair palpitante surmontée d'organes sensoriels et fendue d'un orifice débouchant sur les parties internes. Au combat, les têtes aident leur maître en criant, en tranchant ou en mordant les ennemis à leur portée. Toute créature située à une distance de 3-4 mètres d'un suce-tête devra soustraire 5 % à toutes ses compétences pour chaque tête du monstre.

Un suce-tête possède une INT fixe de 1D3 par tête. Un suce-tête possède en moyenne 2D4 têtes.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6+12	26	Mouvement	3
CON	4D6	14	Points de vie	22
TAI	3D6+18	28-29	Points de fatigue	40
INT	1D3/tête	4-16		
POU	2D6+9	16		
DEX	3D6	10-11		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Patte arrière droite	01-02	01-02	4/ 8
Patte arrière gauche	03-04	03-04	4/ 8
Arrière train	05-07	05-09	4/10
Poitrail	08-10	10-14	4/10
Patte avant droite	11-13	15-16	4/ 8
Patte avant gauche	14-16	17-18	4/ 8
Têtes	17-20	19-20	4/variable

Notes : un coup à la tête affectera automatiquement l'une des têtes captives. Si le nombre de points de vie de la tête tombe à 0, elle tombe dans le coma et devient inutilisable. Si elle endure des dégâts supérieurs ou égaux au double de ses points de vie, elle pourrit instantanément et libère l'esprit plus ou moins conservé de son ancien propriétaire.



Les têtes stockées à l'interieur du corps de la créature ne peuvent pas être touchées en mêlée. Seule la mort du monstre permettra de les sauver.

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Griffes	6	60+ 3	1D8+2D6
	6	60+15	

Notes : un suce-tête pourra attaquer avec ses deux griffes lors du même round de mêlée. Les deux coups seront séparés de 3 rangs d'action.

Un coup de griffe porté avec succés atteindra toujours la tête. Si la victime est décapitée, la créature n'attaquera qu'à l'aide d'une seule griffe lors du prochain round. Il utilisera la seconde pour stocker la tête de sa victime à l'intérieur de son corps. S'il n'y parvient pas immédiatement après la décapitation, l'esprit de la victime pourra s'échapper, ne laissant derrière lui qu'un crâne sans intérêt

Compétences % : Sentir les Formes de Vie Intelligentes 50-1 à 50+11.

Armure : 4 points (peau)

Magie : les suce-têtes sont des créatures complètement magiques. Ils sont capables d'acquérir les connaissances des têtes captives. S'il n'apprennent ni sorts, ni compétences, ils peuvent obtenir des renseignements sur la vie passée et les amis de leur victime. Un suce-tête pourra vicieusement utiliser ces renseignements (techniques de combat, personnalités et sorts connus de ses adversaires) pour se battre, tendre une embuscade ou pister les amis de la victime. Un suce-tête ne peut pas utiliser ces connaissances tant que la tête est à l'intérieur de son corps. Lorsqu'une tête est détruite, la créature oubliera progressivement les informations qu'elle lui a permis d'acquérir.

Trolls des Cavernes *(Styganthropus mutans)*

Les Trolls des Cavernes sont des humanoïdes difformes de grande taille. D'une couleur verdâtre tirant sur le noir, leurs épaules et leurs bras sont couverts de longs poils et ils possèdent d'énormes griffes. Ils vivent en clans familiaux dans les montagnes et les forêts et portent de gros-

siers habits en peau. Leur odorat est très développé et ils possèdent le même Sens des Ténèbres que les Trolls Sombres.

Les Trolls des Cavernes sont capables de se régénérer. Jusqu'à leur mort, ils guérissent d'un point de vie dans chaque localisation de coups par round de mêlée. Un Troll des Cavernes qui endure des dégâts en plein soleil ou qui est blessé par le feu ne sera pas en mesure de régénérer les points de vie perdus.

Les Trolls des Cavernes sont des carnivores nocturnes. Ils mesurent en moyenne 2,5 mètres.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+12	22-23	Mouvement	3
CON	2D6+6	13	Points de vie	20
TAI	4D6+12	26	Points de fatigue	36
INT	2D6	7		
POU	2D6	7		
DEX	2D6+3	10		
APP	1D6	10		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-04	01-03	3/7
Jambe gauche	05-08	04-06	3/7
Abdomen	09-11	07-10	3/7
Poitrine	12	11-15	3/9
Bras droit	13-15	16-17	3/6
Bras gauche	16-18	18-19	3/6
Tête	19-20	20	3/7

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Massue	4	25+4	1D10+2	25-9	12 +2D6
Griffes	7	40+4	1D6+2D6	-	-

Notes : un Troll des Cavernes attaque généralement avec sa massue avant de porter un coup de griffe. Dans ce cas, le Troll ne pourra pas effectuer de parade. La massue du Troll équivaut à un maillet de guerre à une main.

Compétences % : Sentir une Proie 50-2, Sens des Ténèbres/Scruter 50-2, Sens des Ténèbres/Chercher 50-2.

Armure : 3 points (peau)



Troll Sombre *(Styganthropus uzko)*

Il s'agit d'une ancienne race dont les représentants peuvent être d'une taille gigantesque ou ridicule. Ils vivent dans des cavernes, des habitations souterraines ou des endroits désertiques. Leur voracité est légendaire. Un Troll Sombre mesure un peu plus de 2 mètres pour 13O kgs en moyenne. Ils possèdent un museau allongé, des défenses imposantes et une peau gris sombre ou tachetée. Leur corps est musclé mais ils ont une tendance à l'obésité, accentuée par leur posture normalement accroupie et prête à l'action. Les Trolls vivent dans des villages taudis, perdus au fond des contrées qu'ils dominent. Parfois, des groupes de chasse s'enfoncent profondément à l'intérieur des territoires humains. Ces créatures nocturnes possèdent un sens radar, dénommé Sens des Ténèbres, qui leur permet de retrouver leur chemin dans le noir. Ce sens fonctionne sur le même principe que le sonar des dauphins ou des chauves souris.

Les caractéristiques fournies ci-dessous concernent les Trolls mâles. Les femelles quittent rarement leur habitation et possèdent une TAI de 3D6+10.

Création d'un Aventurier Troll

Lancer d'un 1D6 : 1-2 Sauvage, 3-5 Barbare, 6 Culture Civilisée.

Les Trolls Sauvages ont les mêmes compétences, sorts et expérience que les Chasseurs Primitifs Humains.

Les Trolls Barbares jetteront les dés sur le tableau suivant pour déterminer leur expérience, équivalente à celle d'un humain de même origine.

Résultat	*1D100*
01-05	Chasseur Sauvage
06-08	Artisan Barbare
09-25	Eleveur Barbare (éleveur d'insectes)
26-75	Chasseur Barbare
76-77	Noble Barbare (on remplacera la compétence Equitation x 4 par Connaisance du Monde)
78-79	Prêtre Barbare
80-81	Chaman Sauvage
82-00	Guerrier Barbare

Pour les Trolls Civilisés on utilisera le tableau suivant :

Résultat	*1D100*
01-05	Artisan Barbare
06-25	Eleveur Barbare
26-60	Chasseur Barbare
61-65	Pêcheur Civilisé
66-68	Guérisseur Civilisé
69-70	Marchand Civilisé
71-72	Noble Barbare (on remplacera la compétence Equitation x 4 par Connaissance du Monde)
73-74	Prêtre Barbare
75-76	Chaman Barbare
77	Sorcier Civilisé
78-00	Guerrier Barbare

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	3D6+6	16-17	Mouvement	3
CON	3D6	10-11	Points de vie	15
TAI	3D6+8	18-19	Points de fatigue	27
INT	2D6+6	12		
POU	3D6	10-11		
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	5/5
Jambe gauche	05-08	04-06	5/5
Abdomen	09-11	07-10	5/5
Poitrine	12	11-15	5/6
Bras droit	13-15	16-17	5/4
Bras gauche	16-18	18-19	5/4
Tête	19-20	20	5/5

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Massue	6	25+8	1D10+1D6	25-4	10
Fronde	3/9	25+8	1D8	-	-
Maillet	5	20+8	2D8+1D6	20-4	16
Bouclier large	-	-	-	25-4	16

Compétences % : *Agilité -4* ; Equitation 00, Nager 05, ; Ecouter 35, Sens des Ténèbres/Chercher 25, Sens des Ténèbres/Scruter 25, *Discrétion -9* ; Déplacement Silencieux 20, Se Cacher 20.

Armure : 1 point (peau). Un Troll Sombre peut porter n'importe quel type d'armure. Le tableau de localisation des coups ci- dessus considère que le Troll porte une armure d'anneaux et un heaume.

Magie : Les Trolls peuvent apprendre tous les types de magie. En raison de leur forte connexion avec les ténèbres, les Trolls Sombres excellent dans la pratique des sorts rattachés à l'élément.

Vampire

Les vampires sont des créatures à la peau très pâle et glacée et ne possèdent ni ombre, ni reflet. Ils sont généralement d'origine humaine. Seules les créatures intelligentes carnivores ou omnivores peuvent être transformées en vampire. Ces revenants suceurs de sang forment la noblesse des morts-vivants.

Les vampires vivent généralement dans des contrées suffisamment giboyeuses pour leur permettre de survivre. Ils doivent se nourrir d'entités intelligentes. Le sang de porc ou de boeuf ne satisfait pas leur appétit surnaturel.

Un vampire possède une FOR et une CON égales au double de leur valeur originelle.

Il peut se transformer en brouillard à son rang d'action de DEX plus 3 et régénérer ses points de vie à une vitesse de 1 point par round. Si un vampire tombe à 0 point de vie, il se dissout instantanément en brouillard et régénère ses points de vie. Cette transformation peut être accomplie à volonté. Une fois sous cette forme, le vampire peut se déplacer à une vitesse de 5 mètres par round et sera immunisé contre la plupart des dégâts physiques. Toutefois, certains sorts resteront efficaces contre lui.

Un vampire ne peut pas régénérer des dommages occasionnés par le feu ou la lumière du jour. Le feu ne peut pas blesser un vampire lorsque celui-ci est sous sa forme de brouillard.

Un vampire est capable de se transformer à volonté en chauve-souris ou en loup. Il se transforme en animal pour se camoufler ou se déplacer plus rapidement. Il n'utilisera jamais cette faculté en combat. Un vampire voit naturellement dans le noir.

Si le total des points de vie d'un vampire dans sa tête ou dans sa poitrine est réduit à 0, la créature tombera au sol et sera incapable de se transformer en brouillard. Si l'on enfonce un pieu de bois dans la poitrine d'un vampire et qu'on lui tranche la tête, il sera détruit. L'immersion d'un vampire dans une eau vive le détruit instantanément.

Les croix en bois sont efficaces contre les vampires. Si un aventurier brandit une croix devant un vampire et se concentre, il pourra opposer son POU aux points de magie du vampire. S'il réussit à vaincre les points de magie du vampire, celui-ci perdra 1D3 points de vie qu'il ne pourra pas régénérer. Ces dommages ne peuvent pas être absorbés par une armure ou une défense magique. Un vampire ne peut pas Charmer une personne brandissant fermement une croix, toutefois, il pourra l'attaquer physiquement. Si un vampire est frappé par une croix en bois, il endurera automatiquement 1D3 points de dégâts dans la localisation touchée. Ces dommages ne peuvent pas être régénérés. Un vampire sous forme de brouillard est immunisé contre les effets d'une croix.

Un vampire ne peut pas Charmer une personne, se transformer , ou drainer des points de magie à la lumière du jour.

Un vampire perdra 3D6 points de magie pour chaque journée qu'il ne passera pas dans son cercueil recouvert de terre. Il perdra automatiquement 1D6 points de magie par nuit pour maintenir "en vie" son corps. Une fois ses points de magie réduits à 0, un vampire tombera inconscient et sera incapable de quitter sa crypte sans une aide extérieure.

Un vampire ne perd pas de points de fatigue du fait de l'épuisement mais du manque de sang. Chaque nuit, un vampire perdra un nombre de points de fatigue égal à son nombre actuel de points de magie. Le vampire ne peut récupérer des points de fatigue qu'en buvant le sang d'une créature intelligente. Un vampire qui n'a pas bu de sang frais après plusieurs nuits verra ses compétences fortement diminuées.

Caractéristiques		Valeur		
FOR	3D6x2	20-22	Mouvement	race+1
CON	3D6x2	20-22	Points de vie	18
TAI	2D6+6	13	Points de fatigue	variable
INT	2D6+6	13	Points de magie	2D6+6
DEX	3D6	10-11		
APP	3D6	10-11		

Localisation des Coups	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	0/6
Jambe gauche	05-08	04-06	0/6
Abdomen	09-11	07-10	0/6
Poitrine	12	11-15	0/8
Bras droit	13-15	16-17	0/5
Bras gauche	16-18	18-19	0/5
Tête	19-20	20	0/6

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Toucher	8	50+10	1D4+1D6
		+ drainage de points de magie	
Morsure	8	25+10	1D6
		+ drainagede points de fatigue	

Notes : une victime touchée par un vampire devra opposer ses points de magie à ceux du vampire afin de determiner si le vampire pénètre ou non l'armure de sa victime. Si le vampire l'emporte, sa victime perdra 1D4 points de magie.

La morsure d'un vampire occasionne des dommages égaux au bonus aux dégâts du vampire (au minimum 1D3 dans tous les cas). Si la morsure pénètre l'armure, le vampire restera collé à sa victime et lui drainera 1D6 points de fatigue à chaque round. Si la victime finit par perdre une quantité de points de fatigue égale à la somme de sa FOR et de sa CON, le vampire commencera à drainer des points de FOR. Les points de FOR perdus ne pourront plus être récupérés.

Compétences % : les vampires conservent toutes les connaissances de leur vie antérieure. Ils vivent généralement de nombreuses années sous la forme de mort-vivant et possèdent souvent des niveaux de compétences très élevés.

Armure : aucune armure naturelle. Généralement, un vampire ne porte aucune armure car il devrait l'abandonner lors de ses transformations. Le phénomène est identique pour les vêtements à l'exception de ceux avec lesquels le vampire a été enterré.

Magie : un vampire peut Charmer une personne en se concentrant et en opposant ses points de magie à ceux de sa victime. Le vampire ne perd aucun point de magie en utilisant cette faculté. La victime restera immobile et incapable de réagir aux évènements extérieurs. Les effets de ce Charme durent un tour de jeu complet. Le vampire ne peut essayer de Charmer qu'une seule personne par round. La tentative est assimilée à une attaque et le vampire ne pourra qu'esquiver ou parer au cours des rounds où il utilise cette faculté.

Si le personnage est engagé au combat, il pourra essayer d'éviter le regard du vampire. Il devra réussir un jet sous 5 X POU à chaque round. Si la tentative est réussie, l'aventurier aura suffisamment de chance ou de volonté pour résister au regard du vampire pendant ce round. Si la tentative est manquée, le vampire pourra essayer de Charmer sa victime pendant ce round.

Les sorts de Contre Magie ou autres ne sont d'aucun recours contre le Charme d'un vampire. Toutefois, si un aventurier parvient mystérieusement à se battre les yeux fermés, il sera par là même protégé du regard du vampire. Les vampires n'ayant aucun POU, ils ne peuvent pas lancer des sorts de magie spirituelle ou gagner des sorts de magie divine. Si le vampire possédait des sorts de magie divine lors de sa vie antérieure, il les conservera. Les vampires peuvent être de très puissants sorciers.



Vouivre *(Dracopterus pelorus)*

Les vouivres sont apparentées aux dragons. Elles possèdent deux pattes, deux ailes et une longue queue terminée par un dard venimeux. Elles n'ont pas de pattes postérieures. Une vouivre peut manipuler sa queue de façon à frapper un ennemi qui se trouve devant elle. Les vouivres vivent généralement dans les collines ou les forêts clairsemées. Une vouivre moyenne possède la taille d'un grand cheval.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	4D6+12	26	Mouvement	2/8 en vol
CON	2D6+12	19	Points de vie	25
TAI	2D6+24	31	Points de fatigue	45
INT	2D6	7		
POU	3D6	10-11		
DEX	2D6+6	13		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Jambe droite	01-03	01-02	7/9
Jambe gauche	04-06	03-04	7/9
Abdomen	07-08	05-07	7/9
Poitrine	09-11	08-13	7/11
Queue	12	14	7/9
Aile droite	13-14	15-16	7/7
Aile gauche	15-16	17-18	7/7
Tête	17-20	19-20	7/9

Arme	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	6	40+8	1D10+3D6
Dard	9	60+8	1D6+3D6

Notes : la vouivre attaque avec sa morsure et son dard dans le même round contre un ou deux adversaires. Les deux attaques sont séparées de 3 rangs d'action.

Armure : 7 points d'armure.

Wyrm *(Vermidraco tarbus)*

Les wyrms sont des reptiles gigantesques dépourvus de pattes et dotés d'ailes. Leur armure d'écaille et leurs têtes suggère une parenté évidente avec les dragons.

Les wyrms vivent dans les plaines, les steppes, les montagnes. Elles ne sont pas à l'aise dans une forêt même s'il leur arrive de chasser à l'orée de grands bois. Les wyrms vivent en solitaire, toutefois, un petit groupe d'individus peut se réunir dans un dessein particulier.

Une wyrm nouvelle éclose possède 3D6 points de TAI et de FOR (à peu près 2 mètres de long) et grandit d'1D6 tous les 5 années jusqu'à l'âge de 35 ans. Sa croissance se ralentit alors considérablement. Après 35 ans (sa longueur est alors de 9 mètres), elle continue à grandir au rythme de +1D6 points de TAI et de FOR tous les 50 ans. Une wyrm peut vivre des siècles.

Les caractéristiques ci-dessous détaillent une wyrm agée de 35 à 80 ans.

Caractéristiques		*Valeur*		
FOR	10D6	35	Mouvement	2/5 en vol
CON	3D6+12	22-23	Points de vie	29
TAI	1OD6	35	Points de fatigue	58
INT	3D6	10-11		
POU	3D6+6	16-17		
DEX	1D6	3-4		

Localisation des Coups	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Queue	01-04	01-03	9/10
Abdomen	05-08	04-08	9/10
Poitrine	09-12	09-14	9/12
Aile droite	13-14	15-16	9/8
Aile gauche	15-16	17-18	9/8
Tête	17-20	19-20	9/10

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	7	50+5	1D10+3D6
Coup de Queue	7	25+5	1D6+3D6

Notes : une wyrm peut attaquer une fois par round. Elle ne peut pas attaquer une victime au sol sans atterrir.

Compétences % : Scruter 40+12

Armure : 9 points (écailles)

Magie : les wyrms peuvent connaître une grande variété de sort, généralement en magie de l'esprit ou en sorcellerie.



Livre de Glorantha

Ceci est un document Jrusteli.
Puisse le Dieu Invisible
foudroyer ceux qui oseront profaner son savoir.

Auteurs
Greg Stafford
Sandy Petersen
Lynn Willis

Rédacteur
Yurek Chodak

Sommaire



Introduction 203

Vision du Monde

Structure du Monde

Géographie et Climat 204

Mythologie et Histoire 207

La Création

La Cour Céleste

La Guerre des Dieux

Le Premier Age (l'Aurore)

Le Deuxième Age 208
(le Temps de l'Empire)

Le Troisième Age

Aujourd'hui 209

Magie et Religion 211

Les Runes

Panthéons

La Magie de RuneQuest 213
dans Glorantha

217 Culte d'Orlanth

Mythe et Histoire

218 *Nature du Culte*

Le Culte dans le Monde

219 *Devenir un Initié*

Devenir une Voix des Tempêtes
Orlanth le Tonnant

220 *Devenir un Seigneur des Vents*
Orlanth l'Aventureux

221 *Devenir un Initié d'Orlanth Rex*
(Thane)

222 *Sous Cultes*

223 *Cultes Associés*

225 Créatures

Les Anciennes Races

226 *Les Dragonewts*

230 *Le Chaos dans Glorantha*

234 *Les Traits Chaotiques*

Les Créatures Etrangères
à Glorantha

Introduction

Seuls des personnages originaires de Glorantha peuvent vivre des aventures dans ce monde fantastique. Ce chapitre fournit une vue d'ensemble de ce monde et de ses caractéristiques géographiques et climatiques.

Conception de Glorantha

Glorantha est sans aucun doute le monde le plus complet qui ait jamais été créé pour un jeu. Greg Stafford en a débuté la conception en 1966 et n'a jamais cessé de le perfectionner. C'est en 1976 que fut publié le jeu sur plateau "White Bear and Red Moon". Ce jeu, qui a depuis considérablement évolué, est toujours disponible auprès d'Avalon Hill sous le titre "Dragon Pass". RuneQuest, le jeu de rôle, fit sa première apparition sur le marché en 1978. Cette édition comprenait dans sa boîte le livret que vous êtes en train de lire. De 1978 jusqu'à nos jours, des dizaines d'aventures ou de livrets de référence concernant Glorantha ont été publiés pour le plus grand plaisir de milliers de fans. 1987, le monde de Glorantha en français n'est plus une légende, Oriflam en publie sa version.

Ce livret pourra vous servir d'exemple de monde entièrement original où vous pourrez faire évoluer vos joueurs. Selon Chaosium, il vous fournira les éléments fondamentaux à la création d'un monde cohérent dans lequel il vous sera alors facile d'inventer des campagnes à partir d'idées ou d'évènements précis.

L'univers fascinant de Glorantha nous servira donc de référence d'autant que de futurs suppléments à RuneQuest auront pour cadre ce même monde. Toutefois, il ne s'agit pas là d'une limitation au jeu puisque divers compléments seront consacrés à l'Europe ou à l'Asie tout en conservant un aspect fantastique indispensable.

Bien sûr, vous pouvez très facilement créer votre propre univers de jeu en vous inspirant de lieux déjà existants et en ce cas, Glorantha pourra vous être d'un grand recours.

Les grandes lignes de ce livret ont été tirées de quelques événements marquants qui ont déterminé l'avenir de Glorantha. Néanmoins, certains éléments sont restés dans l'ombre et seront développés par la suite. Nous vous conseillons de débuter vos aventures et descriptions de façon très générale avant de véritablement approfondir vos connaissances : votre travail de prépara tion en sera d'autant simplifié. Religions et liens mystiques entre l'Homme et les Dieux constituent les fondations du monde de Glorantha.

Notez bien que personne ne vous oblige à faire ressembler votre univers à celui de Glorantha ou encore de le développer dans les mêmes proportions. Il s'agit d'un univers complet et par conséquent, ses légendes et ses caractéristiques lui sont propres et sont totalement incompatibles avec d'autres mythologies. Vous n'y trouverez donc aucun adorateur de Zeus ou d'Osiris. De même il n'y aura ni Vikings ni Huns malgré quelques analogies avec ces peuplades. De nombreuses créatures présentes dans d'autres univers n'y seront pas représentées, mais si vous jouez dans Glorantha, vous pouvez parfaitement éluder cette règle.

Vos campagnes diffèreront sans doute légèrement de celles publiées dans le commerce, toutefois si vos innovations ne touchent pas à la structure directe de Glorantha, elles ne pourront être que d'un réel enrichissement. Toute campagne importante nécessite obligatoirement un monde fermé et cohérent mais des aventuriers provenant d'autres plans pourront éventuellement y participer si le Maître de Jeu l'autorise.

La Structure du Monde

Le monde des hommes se présente sous la forme d'un énorme losange flottant sur une mer infinie. Différents pays y sont baignés par les eaux et une grande majorité d'humains vivent près du centre de ce losange. Tous les matins, le soleil se lève à l'est et se déplace dans le ciel pour aller se coucher à l'ouest après avoir accompli son trajet dans les cieux. Il entame alors son voyage sous les eaux et la terre ferme, dans le Monde Inférieur, pour réapparaître au matin à l'est du pays. Lors de son séjour dans le Monde Inférieur, la déesse de la nuit règne sur la terre.

Le Monde Supérieur se situe par delà la voûte céleste. La nuit, les étoiles indiquent les demeures des êtres magiques qui surveillent et contemplent leurs suivants terrestres. De la même manière, le Monde Inférieur est peuplé de créatures immortelles entourées de rêves infernaux et des âmes des morts et des non- nés. Le monde en lui-même est peuplé d'entités magiques qui personnifient la matière et représentent l'essence de la vie ou des réalités spirituelles. La grande majorité des hommes ne désire vivre que sur le monde matériel et s'en remet aux prêtres et aux chamans pour se protéger. Quoiqu'il en soit l'influence du monde de la magie est omniprésente.

Les Plans ou les Sphères d'Existence

Il existe dans le monde une cosmographie physique et mystique. D'un point de vue mystique, il y a trois sphères d'existence : le plan terrestre (ou physique), le plan spirituel et le plan divin. Les interactions entre hommes, créatures et lieux magiques sont extrêmement restreintes dans le monde de RuneQuest. Toutefois, n'oubliez pas que les hauts faits magiques restent toujours possibles mais qu'ils furent à l'origine de nombreux désastres.

Le Temps dans Glorantha

La plupart des systèmes chronologiques de Glorantha débutent à l'Age de l'Aurore, lorsque Yelm monta dans le ciel et inaugura le premier âge de l'histoire.

Créé par les Theyalans, habitants de la Passe du Dragon, ce système, appelé également Temps Solaire, est le plus communément utilisé dans le monde. Une journée dans Glorantha se mesure au temps nécessaire que met le soleil pour traverser le firmament d'est en ouest. La nuit correspond au temps mis par le soleil pour traverser le Monde Inférieur.

Une semaine compte 7 jours, une saison est composée de 8 semaines et une année est composée de 5 saisons et d'un Temps Sacré de 14 jours. L'année compte ainsi 294 jours.

Les Saisons Theyalanes

Les noms de ces saisons sont basés sur les conditions météorologiques de Peloria et de la Passe du Dragon, mais leur utilisation est quasi générale dans la plupart des régions du monde.

La Saison de la Mer : comparable à notre printemps, cette saison ouvre la nouvelle année, c'est le temps des semailles, des vêlages et des douces pluies.

La Saison du Feu : une période sèche et chaude, elle favorise la croissance et la maturation des plantes. C'est également le temps des guerres, car l'homme est libéré des travaux agricoles.

La Saison de la Terre : c'est le temps des récoltes et de l'abattage du cheptel afin de se préparer à la venue du froid.

La Saison de l'Obscurité : les démons de la nuit et des glaces errent dans tout le pays, apportant neiges et tempêtes aux malheureux humains. C'est à cette époque que les Trolls sont les plus actifs, alors que les Elfes Bruns hibernent.

La Saison des Tempêtes : il s'agit de la dernière saison de l'année, au cours de laquelle les esprits de la vie et de l'obscurité se livrent une bataille acharnée. Par instant, les esprits de l'obscurité l'emportent et le froid et la glace s'installent pour des semaines. A d'autres moments, ce sont les esprits de la vie qui triomphent et le temps s'adoucit laissant bourgeons et boutons de fleurs éclore dans toutes les campagnes. Généralement aucun côté ne l'emporte véritablement et cette saison est caractérisée par de violents changements météorologiques.

Le Temps Sacré : une période de renaissance au cours de laquelle de nombreuses nations, oubliant leurs différends, célèbrent par de grandes festivités et cérémonies la venue du printemps. C'est à cette époque que les oracles sont prononcés et que sont lancés des sortilèges destinés à protéger le pays. Toutes les personnalités religieuses participent à d'importants rituels mettant en scène la création et l'histoire des mythes. Cette libération massive d'énergie contribue au rajeunissement du cosmos. Si ces rituels n'étaient pas accomplis, le Chaos déferlerait probablement sur le monde.

Les Différents Calendriers

Le calendrier de l'empire Lunar (Genertela) débute à la naissance de la Déesse Rouge, au cours du Temps Sacré vers l'an 1220 en Temps Solaire. Enfin, on y utilise également une mesure plus large du temps appelée le Wane équivalant à 54 années.

La culture Kralori persiste dans l'utilisation de six saisons de 7 semaines. Ce calendrier est largement répandu dans les régions orientales de Kralorela et dans les Isles Orientales, dont Vormain.

Un grand nombre de Pamaltalans (à l'exception des cités côtières) utilise un système de 4 saisons comportant chacune 72 jours (12 semaines de 6 jours). Les 6 jours restants sont appelés la Semaine Bénie et ressemblent au Temps Sacré du calendrier Theyalan.

Géographie et Météorologie

Genertela, le continent Nord : ce continent possède un climat tempéré ; les vents soufflent généralement d'ouest en est, et tournent souvent au nord lors de la Saison de l'Obscurité (l'hiver). Le continent mesure 5 000 km de long sur 1 700 km de large.

Au nord, s'étendent les vastes terres inhospitalières et froides du Valind. A l'est, la mer de Kahar recouverte d'un brouillard éternel se déverse dans l'Océan Infini Oriental alors qu'au sud le continent est bordé par l'Océan de l'Eternel Retour. A l'ouest, on découvre la mer gelée du Neliomi et au delà l'Océan Sans Fin d'Occident. Genertela est très largement peuplé par les humains.

Les Anciennes Races ont été réduites à de puissantes petites poches de résistance concentrées autour d'anciens lieux sacrés. De nombreux types de cultures humaines se sont développés dans les régions les plus prospères. Le continent fut terriblement endommagé lors de la Grande Obscurité et manqua de disparaître lorsque le dieu régnant, Genert, fut détruit par les forces du Chaos. Les régions désertiques, disséminées sur le continent, témoignent des dégâts profonds qu'a laissés cette période sombre. Les dommages magiques furent tout aussi importants. Genert incarnait l'unité et l'harmonie, deux pouvoirs qui n'ont pas encore été retrouvés par les habitants du continent.

Pamaltela, le continent Sud : ce continent mesure environ 6 700 km de long sur 3 300 km de large. Les vents y soufflent d'est en ouest et à certaines occasions, des vents très chauds remontent du sud.

Pamaltela possède un climat tropical. Il est limité au nord par la Mer Centrale et à l'est par l'Océan chaud de Togaro, la plus ancienne des grandes eaux. Au sud, par delà le désert de Nargan, se trouvent un pays et une mer de feu, tous deux interdits aux mortels. A l'ouest, une fois franchies les terres colonisées par les humains, on découvre la mer d'Occident, terrifiante et infinie.

Le continent fut lui aussi ravagé par les forces du Chaos mais s'est remis de ses blessures plus rapidement et de façon bien meilleure que Genertela. En effet Pamalt, le dieu régnant à la surface de ces terres, survécut à la Grande Obscurité.

La paix s'installa dans le pays et pendant des années le continent connut une prospérité telle, que même les hommes coulèrent une existence de bonheur et d'abondance.

Beaucoup d'Anciennes Races y sont encore très puissantes tels que Nains, Elfes et autres créatures obscures et solitaires. De nombreuses cités humaines sont installées le long des côtes.

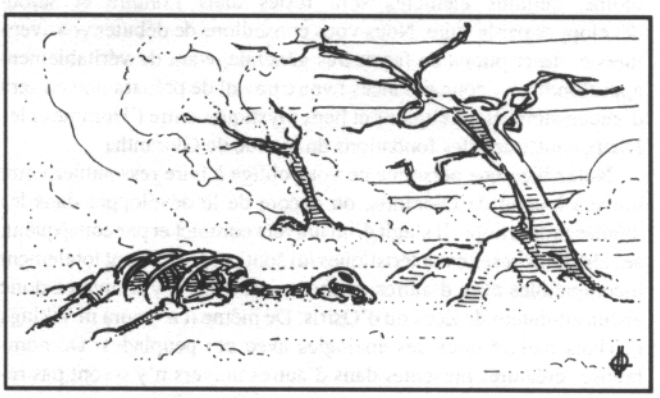
Les Mers Centrales : Les océans de Glorantha sont regroupés au tour de l'Océan de l'Eternel Retour. En son centre, un terrible tourbillon appelé le Trou de Magasta mène au Monde Inférieur. C'est par cet abîme que s'écoulent toutes les eaux du monde. Au nord, on trouve la mer glaciale de Banthe. Un courant marin y trouve son origine pour se diriger vers le sud et devenir l'Océan Brun, lui même divisé en deux mers mineures. Ce courant marin, appelé le Neliomi, arrache de grands icebergs au glacier du Valind pour les convoyer vers le sud. Le principal courant de la mer de Banthe se jette dans les remous du Trou de Magasta.

L'océan tempéré de Togaro se situe au sud. Il est également appelé Mer de la Terreur. Son courant principal se jette dans le Tourbillon de l'Océan de l'Eternel Retour.

Son courant occidental, le Sshorg, s'écoule vers le nord réchauffant les pays qu'il baigne avant de se jeter dans la Mer Orientale.

Les Principales Régions

Désolation (Genertela) : Il s'agit des mortes terres du dieu Genert qui fut tué par les forces du Chaos durant l'Age des Dieux. Des tempêtes effroyables dévastent sans cesse cette région où seuls les plus forts survivent. Protégés par ces tempêtes, des nomades, vivant



en symbiose avec leurs animaux, y vénèrent Waha le Boucher, convaincus que Prax est leur pays sacré.

Dinal (Pamaltela) : Surnommée par les Elfes "les Bois Paisibles", cette région est gouvernée par le conseil des 17. Une grande partie des Elfes Jaunes la considère comme leur paradis sur terre.

Elamle (Pamaltala) : Cette région est gouvernée par la tribu d'Elfes Jaunes de Novarooplia. Ils prélèvent des taxes et des tributs auprès des cités humaines qui sont installées sur la bande côtière. Ils ont des relations tout à fait amicales avec les humains qu'ils connaissent.

Enkloso (Pamaltela) : Cette région tempérée est parfois envahie jusqu'à l'intérieur de ses terres par la neige et les gelées provenant des montagnes et de la mer Brune. Il s'agit du pays nourricier des Elfes Verts. Les nombreux humains qui vivent dans les basses terres et le long des rives sont de culture genertelane.

Fonrit (Pamaltela) : Cette région possède un climat subtropical. Des dizaines de suzerains, ou Confédérés de Fonrit, règnent sur un amalgame de duchés conquis, de satraps, de principautés et de théocraties qui font cause commune contre l'envahisseur elfe. Les pauvres y sont reconnaissables à leur peau bleue et les épouvantables traitements infligés aux esclaves ne souffrent d'aucune comparaison dans le reste de Glorantha. L'état du nord de Kareeshtu est une grande puissance maritime.

Fronela (Genertela) : Région au climat assez frais, Fronela est traversée par le grand fleuve Janube qui la sépare de la Mer Douce à l'est, de la mer du Neliomi à l'ouest. Au nord, barbares et Elfes se partagent une immense forêt de pins. Les basses terres situées à l'ouest se trouvent sous la tutelle du royaume de Loskam. Les hautes terres du sud et la plupart des vallées du Janube sont peuplées de nombreuses races différentes.



Hornilio (Pamaltela) : Les marais et les marécages ont envahi cette contrée, dont le niveau par rapport à la mer est si bas, que les marées s'aventurent très loin à l'intérieur des terres. Les rivières serpentent longtemps dans les terres avant de se jeter dans la mer. D'énormes monstres, rescapés d'âges depuis bien longtemps oubliés, y vivent. Le pays est sous la domination des Elfes Rouges et en particulier de la cruelle tribu de la Reine Karan Ilargor, un dirigeant légendaire de la Guerre des Dieux.

Jolar (Pamaltela) : Le peuple nomade des Agimoris et d'autres tribus pratiquant l'élevage et la chasse vivent dans ces régions. L'invasion Kresh, venue de l'Est, accéléra l'organisation du royaume d'Arbennan en une confédération de tribus.

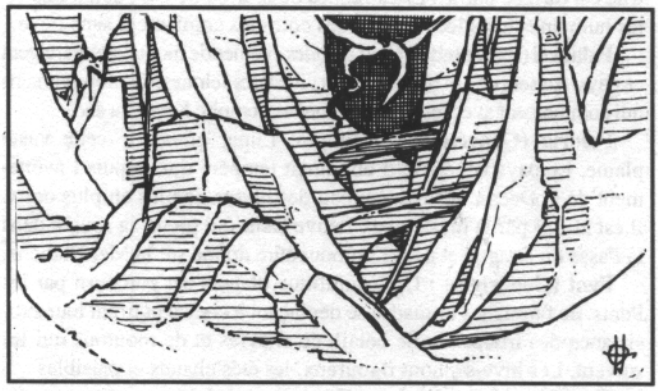
Jrustela (à l'Ouest de l'Océan de l'Eternel Retour) : Formée d'une seule terre dans le passé, cette contrée a été partiellement submergée pour devenir un petit archipel. Ses habitants sont pour la plupart issus d'Anciennes Races dont la puissance n'a jamais été contrecarrée par les hommes. Les natifs de l'Age de l'Aurore, les Timinits y sont très nombreux. Dans quelques cités, on peut trouver des immigrants humains qui se sont installés depuis peu. De nombreuses ruines hantées remontant aux Instruits des Dieux, peuple mort et maudit, peuvent y être découvertes.

Kimos (Pamaltela) : "Kimos, pays déchiré par la guerre, pays con sacré aux flammes." Les humains vivant sur cette péninsule se livrent sans cesse à une ancienne guerre dont l'origine a été complètement oubliée. Leurs ennemis sont les Gorgors et les deux races adorent le dieu des volcans.

Kothar (Pamaltela) : Les nomades Kresh, qui se déplacent dans d' énormes chariots, sont originaires de cette contrée. Dotés de véritables villes ambulantes, ils parcourent leurs terres exigeant de la nouriture comme tribut en échange du libre accès à leurs temples ou pour d'autres services.

Kralorela (Genertela) : C'est ici que vivent les Rois Dragons et qu'une magie ancienne et interdite est pratiquée. C'est un pays riche, fertile et couvert de nombreuses et grandes cités. Dans les monts, certaines peuplades primitives subsistent encore.

La Passe du Dragon (Genertela) : Un lieu stratégique situé au carrefour du continent. Il y a de cela bien longtemps, c'est à cet endroit que s'accouplaient et nichaient les Dragons. Il est considéré comme un lieu sacré par les Dragonewts. Les Dieux se sont souvent manifestés dans cette région, la rendant aussi puissante qu'étrange.



Laskal (Pamaltela) : Le pays est recouvert de forêts tropicales où prospèrent de nombreuses tribus d'Elfes Jaunes sans gouvernement central. Les clans d'humains qui parcourent ces forêts versent des tributs, en général en objets de valeur, à ces créatures vivant en harmonie avec la nature.

Le Désert de Nargan (Pamaltela) : Cette région aride, stérile et sèche sert de terrain de jeux aux esprits du feu et à leur grand seigneur : Père Pamalt accompagné de ses élus immortels, les Agitoranis. Nul mortel ne fréquente ce pays. Au sud, de vivantes flammes dansent sur le sable et les rochers.

Le Glacier du Valind (Genertela Nord) : Il s'agit d'une mer et d'un pays recouverts de glaces. Seuls quelques démons des glaces y vivent.

Les Isles d'Orient (Mer du Sshorg) : Connues également sous leur ancien nom des 10 000 Isles aux Merveilles. Un vaste ensemble de nations et de tribus vivent dans cette région. Tous se réclament sujets de l'Empereur Vithela, qui reste dans les autres contrées un illustre inconnu. La population insulaire affirme connaître toutes les îles, mais les étrangers n'ont pu contempler que celles situées le plus à l'ouest. Elles sont purement et simplement fabuleuses. Mokato la Dorée est la plus réputée de ces îles car elle fut pendant un temps la capitale de l'empire maritime d'Haragala : une puissance navale moderne.



Maniria (Genertela) : Les côtes sud du pays sont baignées de courants marins chauds favorisant le développement d'un climat subtropical. L'intérieur des terres est recouvert par de vastes forêts dans lesquelles guerroient Elfes et humains. Vers l'est on aperçoit les chatoiements du Pays Saint où de nombreuses créatures, appartenant à des ethnies différentes, vivent en parfaite harmonie.

Mari (Pamaltela) : De hautes montagnes marquent profondément le relief de ce pays. La partie nord, très humide, est recouverte d'une épaisse jungle. La partie sud, sèche, est balafrée de canyons. Seuls de féroces maraudeurs, des sauvages et des monstres y vivent.

Mirelos (Pamaltela) : C'est l'empire Gaskallian, dirigé par d'antiques membres de la tribu des Elfes Jaunes, qui domine cette contrée. De rares créatures intelligentes, dont l'homme, y vivent librement. Le pays, parcouru par de nombreuses rivières à la beauté et la richesse légendaires, est dans sa quasi totalité recouvert de forêts.

Onlaks (Pamaltela) : Onlaks est recouverte de forêts humides. Elle est dirigée par les Elfes Jaunes de la tribu de Cargualia. Les cités humaines installées le long des côtes les combattent sans trêve.

Palarkri (Pamaltela) : Cinq grandes chaines de montagnes partagent ce pays. Au sein de ces pics enneigés vivent les Jelmres, des non-humains qui commercent avec les Elfes du nord et l'empire Kresh au sud

Peloria (Genertela) : L'Empire Lunar gouverne cette vaste plaine. Le pays bénéficie d'un climat tempéré qui, depuis l'avènement de la Déesse Rouge, connait des hivers de plus en plus doux. Il est arrosé par le majestueux fleuve Oslir qui prend sa source dans la Passe du Dragon et dont l'embouchure donne sur la Mer Blanche.

Pent (Genertela) : Ce magnifique plateau est parcouru par les Pents, de farouches nomades se déplaçant à cheval et tirant leur subsistance des troupeaux de bétail, de chèvres et de moutons qui les suivent. Les hivers y sont rigoureux, les étés chauds et paisibles

Pent Nord (Genertela) : Des vents violents parcourent cette toundra morne et désolée. L'hiver, elle est ensevelie sous les neiges venues du nord, et l'été, des pluies chaudes et torrentielles l'inondent complètement. Seuls les Trolls des Neiges et les réfugiés du Royaume de l'Ignorance y ont élu domicile en compagnie de quelques nomades.

Porlaso (Pamaltela) : Ou Isle aux Marais. Certaines rumeurs prétendent que le pays de Porlaso sombrera bientôt sous les marées, même s'il y a resisté pendant de nombreux siècles. Cette île est remplie de terribles dinosaures et d'Elfes Rouges particulièrement agressifs.

Ralios (Genertela) : Les deux royaumes frères de Tanisor et de Sentanos dirigent les basses terres de cette contrée. Par contre les hautes terres sont restées sauvages depuis le début de l'Age de l'Aurore. Cette région possède un climat tempéré aux étés chauds et plaisants, malgré quelques hivers rigoureux.

Seshnela (Genertela) : Un pays sauvage peuplé de créatures exotiques tels que centaures, satyres et Dragonewts. C'est également ici que vit l'immortel Luatha, qui détruisit l'ancienne Seshnela et dont les grands maraudeurs quittent encore de temps à autre leurs forteresses pour piller les alentours.

Slon (Pamaltela) : Cette région au climat tempéré est habitée par des Nains. Ils dirigent un grand nombre de cités humaines dont les habitants prétendent appartenir à leur race. Les aborigènes de l'arrière-pays sont tout simplement traités comme des animaux.

Sozganjio (Pamaltela) : Plus connu sous le nom du Marais sans Fin, cette région marécageuse est recouverte de brumes et habitée par des dinosaures et des Elfes Rouges. Son immensité est telle que trois rois sauvages la gouvernent. Tous trois prétendent descendre du même héros et chacun d'entre eux réclame pour sien de vastes empires et n'a jamais entendu parler des deux autres.

Tarien (Pamaltela) : Une vaste prairie où un nombre relativement peu élevé d'humains cohabitent avec une quantité impressionante d'hommes lézard montés sur de grandes bêtes.

Tarmo (Pamaltela) : Une région désertique et accidentée dotée d'une chaîne de montagnes élevées dont les sommets sont recouverts de neiges éternelles. De nombreuses créatures cauchemardesques et de gigantesques Trolls mangeurs d'homme vivent dans ces contrées.

Trelos (à l'est de l'Océan de l'Eternel Retour) : Cette île est peuplée par des hommes du sud ayant remonté le courant Baranoom à bord de fragiles embarcations. Durant des siècles, Trelos fut appelée le royaume des pirates jusqu'à ce qu'elle soit détruite par les Instruits des Dieux.

Trowjang (Genertela) : La partie sud de cette région bénéficie d'un climat subtropical du aux courants chauds des mers du sud. C'est une contrée totalement sauvage et seules quelques tribus adorant Yelm vivent le long des rivières de Thesnos. Des peuplades primitives occupent le centre des terres, guerroyant avec les Anciennes Races. Pêcheurs et pirates peuplent les côtes.

Vormain (Mer de Kahar) : Ancien bastion d'un empire naval, ce pays complexe se distingue par les coutumes étranges de ses féroces guerriers ainsi que par sa magie exotique.

Vralos (Pamaltela) : Plusieurs villes états y florissent sous la tutelle du Roi des Marchands, le Patriarche Nikodros. Les pauvres s'expriment dans un dialecte genertelan et ont une peau plus pâle que celle des dirigeants. Toutefois, le mélange des différents sangs est chose courante dans ce pays.

Zamokil (Pamaltela) : Cette vaste prairie est habitée par les Agimoris au nord et un peuple à la peau bleuâtre réputé pour ses chants et sa grande endurance. L'empire Kresh, qui a envahi le pays par le nord il y a bien des générations, gouverne maintenant la majorité de ses habitants



Mythologie et Histoire

Chaque culture crée ses propres mythes et légendes qui expliquent l'existence de l'homme et sa finalité. Glorantha n'échappe pas à cette règle Avant de créer une campagne basée sur le monde de Glorantha, étudiez de façon approfondie ce chapitre dans son intégralité

La Mythologie

La Création

Les diverses sources religieuses de Glorantha s'accordent sur cette légende, qui reste de loin la plus compréhensible de tous les mythes de la création.

L'Oeuf du monde fut conçu d'une facon telle, que les dieux eux mêmes ne sont pas en mesure d'appréhender ce mystère. Il fut placé dans le vide du Chaos et le féconda. L'Oeuf arriva à maturité et éclôt pour laisser jaillir l'androgyne primaire: ON, le Dragon Infini. ON engendra alors le cosmos dans son intégralité ainsi que deux autres entités : le Créateur et le Semeur.

Toutes les deux étaient des énergies créatrices et chacune d'entre elles s'efforçait d'embellir l'endroit où elle vivait. Elles utilisèrent leurs pouvoirs afin de développer et d'étendre le monde.

Le Créateur et le Semeur sont souvent appelés les Deux issus du Premier et Géniteurs du Troisième : la Grande Déesse Glorantha, mère du monde et source ultime de mystère et de compassion.

La Cour Céleste

Les Premiers Dieux connus formèrent la Cour Céleste. Ils furent appelés les enfants de Glorantha. Il s'agissait d'êtres parfaits, chacun source ou essence d'un pouvoir ou d'un élément. Simples abstractions à leur naissance, ils cherchèrent leurs secrets intérieurs qu'ils transcendèrent au rang de divinités. Par exemple, la Terre Unique de la Cour Céleste s'incarna en une multitude de terres, la Vérité Première en engendra d'autres et les mondes internes furent peuplés.

A son origine la Cour Céleste dansait seule, s'explorant et s'étudiant elle-même. Quelques temps plus tard, certaines parties désolidarisées se retrouvèrent en harmonie et se rassemblèrent pour retrouver une unité. A chaque rencontre de deux entités dans un état de grâce infinie, une troisième prit forme, toujours différente de ses parents. Ces nouvelles entités furent nommées les Burtae ou Jeunes Dieux.

Cette allogamie affecta d'abord les esprits inférieurs, puis remonta lentement pour toucher finalement les deux plus grandes entités de la Cour Céleste. Le Dieu du Ciel s'étendit et recouvrit la Déesse de la Terre, l'Immortel Ether s'unit à la Terre Infinie. Au moment de leur union, l'on raconte que la Déesse de l'Harmonie trébucha et tomba face contre terre. Dès lors la perfection ne fut plus de ce monde mais le pire était encore à venir.

Umath, Dieu des Tempêtes, est le fils du Ciel et de la Terre. Sa première action fut de séparer ses parents, créant ainsi sa propre place et engendrant la misère pour d'autres. Il eut bientôt ses propres enfants.

La Guerre des Dieux

Les Dieux des Tempêtes furent à l'origine de la guerre entre les Dieux. Au commencement, il y eut l'Age de la Tempête , également appelé les Premières Ténèbres. Il débuta lorsqu'Orlanth, le Dieu des Tempêtes fils d'Umath, tua Yelm, l'Empereur de l'Univers qui s'enfuit en poussant un hurlement vers le Monde Inférieur. A l'image de leur père, les fils d'Umath s'emparèrent d'une partie de l'univers pour s'y installer, utilisant sans remord leurs terribles et violents pouvoirs pour transformer la face du monde.

La Grande Obscurité survint avec l'invasion des forces du Chaos. Elle fut conduite par une entité appelée le Diable, qui comprenait à sa suite d'autres créatures nées à l'extérieur de Glorantha et immunisées à un grand nombre de ses Lois. Ces créatures étaient venues mettre un terme à l'existence de l'univers qui, pendant un temps, avait dansé et se dirigeait maintenant vers une fin prédestinée. La Cour Céleste n'offrit que peu de résistance et une grande partie de ses membres fut détruite lorsque la Montagne Cosmique explosa sous l'attaque du Diable.

Toutefois, d'autres Dieux continuèrent séparément le combat. Au fond des Enfers, Yelm utilisa toute la force de sa pure volonté pour se rendre justice, surmontant ainsi sa propre mort. Magasta mena ses êtres aquatiques combler la brèche causée par l'explosion du sommet de la Montagne Cosmique. Kyger Litor amena sous le ciel sans étoiles ses sombres rejetons afin de détruire sans relâche le Chaos. Orlanth accompagné de preux compagnons défia les Vieilles Lois et arriva vivant aux Enfers afin de libérer les Forces de la Vie.

Arachné Solara, une divinité d'origine inconnue dont l'action fut essentielle à la renaissance du monde, forgea ce que l'on appela par la suite le Grand Compromis. Celui-ci réunit entre eux tous les Dieux morts ou vivants, qui purent ainsi combattre ceux qui désiraient mettre fin à la création. Ils finirent par remporter ce combat donnant ainsi naissance à un nouvel âge pour le monde. Le Temps, parfois appelé le Dernier des Dieux, se libéra de la matrice d'Arachné Solara et jeta sa toile mystique de réalité sur les vestiges de l'ancien monde. Yelm dirigea le retour à la vie des Dieux Morts avec le premier lever du soleil. Cette Aurore annonça l'avènement des Temps Historiques.

Histoire de Glorantha

Le Premier Age (l'Aube des Temps)

L'histoire moderne de Glorantha débute avec la première Aurore. Les races mortelles établirent un nouveau calendrier quasiment universel ayant pour origine cette Aurore. Chaque race garde en mé-

moire des gestes et des chants retraçant les actes de leurs ancêtres à l'instant de la renaissance de la vie.

Au cours des premières périodes historiques, les Anciennes Races restèrent dominantes, mais l'homme se multiplia plus rapidement et inexorablement il colonisa le monde, empiétant sur les territoires de celles-ci. A cette période, il semble bien que le monde n'ait pas encore récupéré des nombreuses blessures infligées par la Guerre des Dieux. La distance entre mortels et Dieux était alors moindre, mais elle s'accrut rapidement et la Mort devint le lot de tous. Au travers du monde, de nombreuses expériences furent tentées par des êtres puissants afin de fusionner les énergies mystiques encore malléables. Certains de leurs résultats ont survécu jusqu'à nos jours. Nysalor reste la manifestation la plus spectaculaire de ces expériences étranges. Il s'agit d'un être qui fut créé par un groupe d'humains et de créatures des Anciennes Races.

A l'origine, toutes les races fondamentales furent conviées à la tentative mais les Trolls et les Dragonewts préférèrent se retirer avant son achèvement. A son arrivée, Nysalor créa un Nouvel Age d'Or pour ses suivants. Ceux qui refusèrent de suivre le mouvement furent tout simplement réduits en esclavage ou expulsés. Des missionaires parcoururent le monde en répandant sa parole et son culte s'étendit à travers le continent. Seuls les Trolls et les Dragonewts s'y opposèrent farouchement mais ils furent vaincus par l'épée

C'est à cette époque que les Trolls furent maudits. Depuis, leurs rejetons sont des mutants n'ayant quasiment plus rien en commun avec l'ancienne et glorieuse race des Uzko. Arkat, le Fléau du Chaos, fut l'ennemi juré de Nysalor auquel il donna le nom de Gbaji, le Menteur.

Au cours de ses recherches mystiques Arkat découvrit de nouvelles formes de magie afin de combattre son ennemi. Il s'attira autant d'amis que d'ennemis lorsqu'il parcourut les différents pays. Il révéla au monde que Nysalor/Gbaji était un agent du Chaos dont les machinations scelleraient bientôt le destin du monde et détruiraient le Compromis des Dieux. La vie d'Arkat se résume à 75 années de lutte qui changèrent la face du continent. Gbaji fut finalement détruit et Dorastor, l'ancienne capitale de son culte, fut abandonnée se transformant en une fosse puante où grouillent encore de nombreuses créatures du Chaos.

Ces premières années, appelées les Ages de l'Aurore, se terminèrent vers l'an 450 lorsqu'Arkat tua Gbaji et détruisit le pays de Dorastor.

Le Second Age (Le Temps de l'Empire)

Une fois activés, les effets magiques de l'Age de l'Aurore se répercutèrent à travers le monde entier. L'une de ces profondes vibrations raviva au sein des Anciennes Races de vieilles blessures qui les poussèrent à s'entretuer comme si la Guerre des Dieux avait redémarré. Leur nombre, déjà fortement réduit par la guerre contre Gabji, diminua plus encore. Dans le même temps les humains agrandirent leurs territoires en luttant contre le pouvoir des Anciennes Races.

Les vibrations engendrées par cette nouvelle magie marquèrent profondément les humains de Glorantha. Leur curiosité naturelle les poussa à explorer de nouvelles voies parmi celles dévoilées par Arkat. Ces découvertes furent exploitées par des groupes de personnes qui devinrent rapidement très puissantes et contribuèrent à la création de gouvernements qui se lancèrent à la conquête du monde.

De puissants et gigantesques empires se mirent en place à la surface du monde. L'intérieur du continent de Genertela fut gouverné par l'empire des Amis des Wyrms, dérivant en partie de la Théocracie Impériale Solaire. Il utilisait l'ancienne et interdite magie des Dragons. A Pamaltela, le vieil empire d'Artmali fut écrasé et ses territoires rattachés à l'empire maritime de Jrusteli. Les Jrustelis se lancèrent à la conquête des Océans, leur flotte magique dominant les mers. Par la même occasion leur empire s'étendit largement sur les continents du nord et du sud ainsi qu'à une majorité des Isles d'Orient. L'empire d'Occident basé sur l'Ile de Mokado la Précieuse fut la seule puissance maritime à résister aux Jrustelis. A Pamaltela le héros elfe surnommé Errinoru "le Conquérant des Sept", dirigea les forces elfiques et construisit une puissante flotte qui se lança vers de brillantes et épiques aventures.

Les humains régnèrent alors en maîtres absolus sur le monde, à l'exception des jungles d'Errinoru. Leur assurance et leur arrogance grandissaient sans fin et ils finirent par se croire plus aptes que les Dieux à gouverner la nature. Ils pouvaient la contrôler et la modifier à souhait. La sorcellerie fit d'énormes progrès et les gens se détournèrent des Dieux, utilisant l'esprit même du monde comme source d'énergie.

Mais l'univers, outragé par leurs manipulations, ne tarda pas à prendre sa revanche. Les choses modifiées par leurs soins revinrent à leur état originel et les formes de vie détruites, dont on apercevait soudain l'utilité et le bien fondé, firent l'objet de vaines recherches. Les Anciennes Races, les petits royaumes, les religions anciennes et nouvelles, les monstres de toutes espèces cherchèrent à rétablir l'équilibre à la surface du monde. Ils furent aidés dans leur entreprise par les Anciens Dieux dont les prêtres avaient étudié les sortilèges. Si ces derniers mettaient des siècles à s'accomplir, ils n'échouaient jamais.

Le Jrusteli, le plus instruit mais le moins sage des empires, reste le meilleur exemple de ces conquérants de la nature. Ces académiciens, appelés les Instruits des Dieux, maîtrisaient une forme de magie capable de réaliser l'impossible. Lorsque les habitants des mers se plaignirent et commencèrent à se révolter, les Instruits des Dieux incendièrent les eaux, détruisant le Peuple des Mers et les Trilonis. Des siècles plus tard les survivants de ces peuples revinrent en force escortés par les légions de leurs morts. Un raz de marée détruisit les forteresses côtières et de gigantesques parties des continents disparurent à tout jamais sous les flots. De terrifiants gardiens, portant mort et destruction, anéantirent les survivants du peuple des Instruits des Dieux partout où ils se réfugiaient, les punissant ainsi de tous les méfaits qu'ils avaient commis. Les alliés des grands seigneurs des Jrustelis furent massacrés pour leur avoir accordé leur confiance. Des familles entières furent exterminées pour simplement compter un Jrusteli parmi leurs membres. Les survivants en vinrent à craindre toute pensée, idée ou concept Jrusteli.

Ailleurs, des désastres différents causèrent la chute des empires. La guerre contre les dragons détruisit la fleur de la civilisation pélorienne. L'utilisation excessive de la magie brûla les temples et dévora les dirigeants sacrés de l'empire de Kralorela. Les Elfes de la descendance d'Errinoru plièrent sous le joug d'une créature qui dévora leurs fleurs enchantées, entraînant le déclin tragique et rapide de la maison royale.

On considère que la fin du Second Age se situe vers l'an 1100 lorsque l'Ile de Jrustela fut brisée, la guerre contre les Dragons achevée et les derniers vestiges de l'empire corrompu d'Errinoru balayés.

Le Troisième Age

Après les terribles cataclysmes qui s'abattirent sur les grands empires, l'exploration de nouvelles formes de magie fut abandonnée, oubliée voire même considérée comme diabolique. Le conservatisme prit le dessus sur la créativité. Le monde entra dans une nouvelle phase de développement au cours de laquelle tout changement était redouté.

Une telle régression influença le monde quand de nouveaux coups du destin le frappèrent. Zzabur appelé le Premier des Sorciers du fait de son avance sur son temps, vit avec une angoisse grandissante s'accentuer le mauvais usage fait de son art par les mortels. Il développa un sortilège qui désorienta, détruisit ou perdit à jamais tous les vaisseaux sur la surface des océans. Surnommé la Closure des Mers, ce sortilège ferma définitivement les voies de la haute mer aux hommes.

A la même époque un mystérieux évènement appelé le Fléau du Syndic se produisit dans le pays de Fronela. L'origine de cette catastrophe remonte au meurtre du Dieu aux Pieds d'Argent par des conspirateurs dirigés par des mortels. Cet acte ignoble stoppa toutes formes de communication. Du même coup, Fronela fut coupée du reste du monde et ses habitants isolés les uns des autres.

Dans les pays de Pamaltela, le Culte du Silence s'instaura et tout

échange avec les étrangers ou entre habitants du pays fut interdit. Il est à noter que ces impératifs étaient plus ou moins draconiens suivant les diverses factions du culte. Celui-ci attira des créatures de toutes espèces et, comme par ironie du sort, d'anciens ennemis s'unirent dans le Silence.

Toutefois, les guerres continuaient. La renaissance du culte de la Déesse Rouge connut un vif succès. Cette divinité née à l'époque des Dieux avait été détruite, mais de puissants grands prêtres humains réussirent à rassembler les différentes parties de la déesse, la ramenant ainsi à la vie sous les traits d'une femme mortelle. Son potentiel énorme et sa longue persévérance lui permirent de suivre la voie des Dieux. Triomphant dans sa quête, elle devint immortelle. Alors, avec un air de défi, elle arracha une portion de la terre l'emportant avec elle dans le ciel où elle créa une nouvelle planète : la Lune Rouge. De toutes les constellations présentes au firmament, elle reste la seule à ne tourner que sur elle-même sans changer d'emplacement.

A chaque étape de sa croissance la Déesse Rouge fut défiée par d'autres Dieux. Ils la craignaient car elle n'hésita pas à invoquer le Chaos et Nysalor, à utiliser les bribes du pouvoir des Instruits des Dieux et à faire appel aux terrifiantes facultés des Dragons. Elle fit preuve d'une ouverture d'esprit qui confondit tous les cultes mystiques des régions orientales. En dépit de l'opposition des différentes sphères, la Déesse persévéra et étendit son empire à travers les siècles à tel point que l'on crut que l'univers entier allait tomber entre les mains des légions lunars. Des missionaires de la Déesse Rouge et de cultes plus ambigus encore se répandirent sur la terre tissant une gigantesque toile d'araignée qui l'enserra.

Aujourd'hui

Les anciens pouvoirs se réveillent à nouveau. Dans le monde entier de nombreuses créatures se rassemblent pour marcher ensemble contre l'expansion des adeptes de l'empire Lunar et les changements imposés par la Déesse Rouge. Sentant la fin du monde proche, ils se préparent à lancer la contre-offensive. De nouveaux pouvoirs apparaissent et d'anciens Dieux reviennent en force. De mystérieuses forces progressent de par le monde, de nouveaux peuples aux pouvoirs étranges ont fait leur apparition, des créatures jusqu'alors inconnues hantent certaines contrées et les Anciennes Races réunissent de nouvelles armées. D'antiques ennemis que l'on croyait morts ressurgissent du passé apportant avec eux de nouveaux désastres. Un grand conflit se prépare : La Guerre des Héros.

Sur Genertela, l'empire Lunar, qui embrasse ouvertement le Chaos et autres atrocités, attend tapi tel un serpent à trois têtes (l'une est invisible), le moment pour déferler sur le monde. Sur tous les continents, les Grands Prêtres poussent leurs adeptes à une vaste révolte contre l'Empire mais en ces temps troubles et difficiles peu de gens répondent à leur appel, insensibles aux dangers qu'ils encourent.

Les rapides nomades de Pent s'étendent non seulement vers l'ouest, où ils volent les terres de paisibles fermiers, mais également vers les plaines de l'ancien Royaume de l'Ignorance où un prophète a fait son apparition. Il prétend avoir jeûné pendant 3 années dans le désert et avoir découvert un moyen de faire remonter à la surface le pays de Kralorela, englouti lors du Premier Age. Il suffirait pour cela que les royaumes arrêtent de guerroyer et se jurent une paix éternelle.

A Fronela, la rebellion de l'Alliance de la Verte Feuille (composée de barbares vénérant les animaux et d'Elfes) a été anéantie mais les troubles persistent. Plus loin, le Royaume de la Guerre a fait son apparition. Cette nation vile est totalement dépourvue de moralité et de pitié. Chaque année, ses armées cruelles ravagent les différents pays.

Le pays de Ralios est comme toujours déchiré par ses luttes intestines. Trois royaumes tentent de ressusciter l'Empire Noir d'Arkat, le Fléau du Chaos. Des caravanes de Trolls font de réguliers allers et retours entre Halikiv et Guhan.

Au sud la situation n'est guère meilleure, les cités côtières de Vralos et d'Enkloso sont soumises à une taxe de la part des Triolinis. De plus, ceux-ci réclament également Dashomo comme leur.

Fronrit est déstabilisée par une révolte d'esclaves qui réclament la liberté pour tous les descendants d'Artmol, une divinité morte depuis très longtemps.

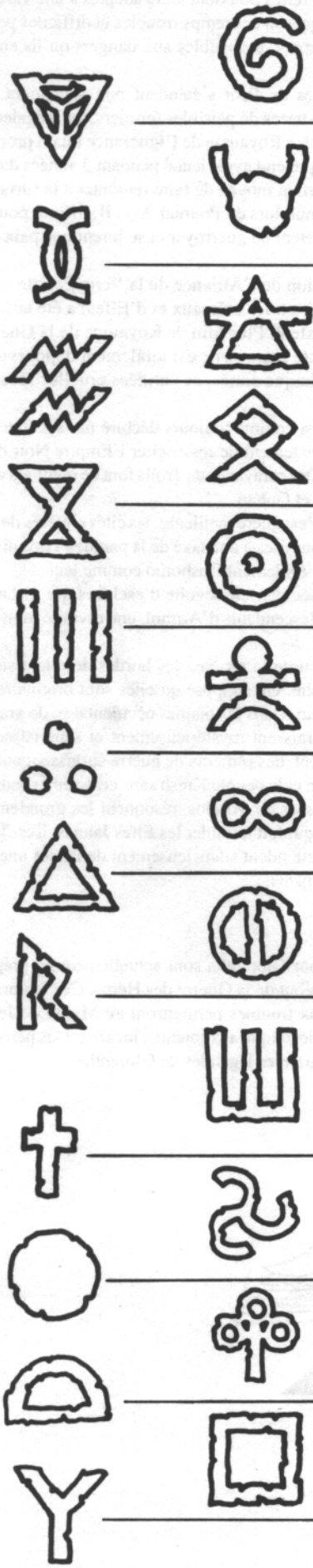
Provenant de l'amont de la rivière, des hordes déferlent sur les pays de Tarien et de Jolar. On suppose qu'elles sont originaires du désert sans vie de Nargan. Dans les plaines occidentales, de grandes caravanes Kresh disparaissent mystérieusement et sans laisser de traces. Au même moment, des rumeurs de guerre surgissent entre la confédération Arbennan et le peuple Kresh sans cesse en expansion.

Dans les forêts arrosées de Mirelos, résonnent les grondements d'un nouveau tambour qui fait trembler les Elfes Jaunes. Les Trolls de la région de Tarmo attendent silencieusement de lancer une razzia dans les pays avoisinants.

Le Futur

Des suppléments pour Glorantha sont actuellement en préparation et se situeront au début de la Guerre des Héros. Ces régions secouées par de nombreux troubles permettront au Maître de Jeu de faire découvrir un monde unique aux joueurs, incarnant les héros qui participeront aux plus grandes légendes de Glorantha.





Air

Propriétaire (Originel) Umath, (Actuel) Orlanth
Signification ou Association: air, tempête, violence

Bête

Propriétaire (Originel) Hykim,(Actuel) Hykim
Signification et Association: vie animale

Chaos

Propriétaire (Originel) Chaos Primaire, (Actuel) Chaos Primaire
Signification et Association: entropie, mal, corruption

Désordre

Propriétaire (Originel) Ratslaf, (Actuel) Bolongo
Signification et Association: désunion, chagrin, tricherie

Dragonewt

Propriétaire (Originel) Dragonewt, (Actuel) Dragonewt
Signification et Association: Dragonewt

Eau

Propriétaire (Originel) Zaramaka, (Actuel) Magasta
Signification et Association: eau, liquides

Esprit

Propriétaire (Originel) Homme Cornu, (Actuel) Homme Cornu
Signification et Association: êtres désincarnés

Fertilité

Propriétaire (Originel) Uléria, (Actuel) Uléria
Signification et Association: amour, vie, croissance, fertilité

Feu

Propriétaire (Originel) Aether, (Actuel) Yelm
Signification et Association: feu, chaleur, ciel

Harmonie

Propriétaire (Originel) Harana Ilor, (Actuel) Chalana Arroy
Signification et Association: unité, coopération, guérison

Homme

Propriétaire (Originel) Grand-Père Mortel, (Actuel) Daka Fal
Signification et Association: vie humanoïde

Illusion

Propriétaire (Originel) Tylénéa, (Actuel) Eurmal
Signification et Association: ruse, fausseté, dissimulation.

Infini

Propriétaire (Originel) On, (Actuel) Arachné Solara
Signification et Association: infini

Loi

Propriétaire (Originel) (inconnu), (Actuel) le Dieu Invisible
Signification et Association: immuabilité, fiabilité

Lune

Propriétaire (Originel) (inconnu), (Actuel) la Déesse Rouge
Signification et Association: illusion, temps, équilibre

Magie

Propriétaire (Originel): (inconnu), (Actuel): Arachné Solara
Signification et Association: communication entre les mondes

Maîtrise

Propriétaire (Originel): (inconnu), (Actuel): Arachné Solara
Signification et Association: connaissance de soi, unité intérieure

Mort

Propriétaire (Originel): Kargan Tor, (Actuel) Humakt
Signification et Association: séparation, conflit, mort

Mouvement

Propriétaire (Originel): Larnste, (Actuel) Mastakos
Signification et Association: changement, instabilité

Obscurité

Propriétaire (Originel): Nakala, (Actuel): Subere
Signification et Association: obscurité, froid

Plante

Propriétaire (Originel): Flamal, (Actuel) Flamal
Signification et Association: vie végétale

Stase

Propriétaire (Originel) Acos, (Actuel) Mostal
Signification et Association: stabilité, loi

Terre

Propriétaire (Originel) Ga, (Actuel) Ernalda
Signification et Association: terre, solides

Vérité

Propriétaire (Originel) Orenoar, (Actuel) Dayzatar
Signification et Association: vérité, connaissance

Magie et Religion

Ce chapitre est consacré aux quelques modifications et compléments apportés aux règles générales de RuneQuest. Il présentera les spécificités physiques et magiques de Glorantha. Vous pouvez effectuer des ajouts similaires afin d'adapter ces règles àvotre propre univers

Les Runes

Les runes constituent les fondations du monde de Glorantha. Ce sont des symboles, des archétypes et des représentations de l'énergie du monde terrestre. L'origine des runes est inconnue mais elle est liée à la création du monde de Glorantha. De ce fait, certains adeptes affirmeront toujours que la rune qu'ils vénèrent a été créée la première. Les légendes lient la Cour Céleste aux runes, chaque dieu étant l'incarnation de l'une d'entre elles. Leurs interactions conduirent à la naissance des Jeunes Dieux auxquels sont associées une ou plusieurs des runes de leurs géniteurs.

Un mythe est lié à chacune des runes. Certaines ont même une histoire relativement complexe. Ce mythe débute toujours avec le membre de la Cour Céleste qui possédait la rune pour se terminer avec le Dieu Supérieur, détenteur actuel de celle-ci. Dans toutes les légendes, elles sont traitées comme des objets, des entités, des pouvoirs abstraits ou même les trois à la fois.

Les pouvoirs des runes majeures sont universellement reconnus. Les divinités qui les commandent sont les chefs de file d'un panthéon. Ces déités ne peuvent être changées sans altérer la structure même de l'univers. De telles modifications vont à l'encontre du Compromis Cosmique avec lequel le Temps commença à s'écouler, et ceci ne peut en aucun cas arriver.

Parmi les différentes runes on distingue les runes majeures des runes mineures et autres symboles ou signes. Seules les runes majeures sont décrites ici.

Panthéons

Les Dieux sont une réalité dans Glorantha. Même s'ils ne sont pas toujours acceptés, ils sont certainement reconnus. Les divinités les plus puissantes gouvernent et dirigent leurs subordonnées.

Cet ensemble de divinités est appelé un panthéon. Parmi les différents panthéons, nous n'avons cité que les plus connus. Ces familles de dieux ne constituent pas des panthéons au sens propre du terme. Néanmoins un adorateur d'un dieu vénère souvent les autres divinités du même groupe.

Les Dieux du Ciel

L'adoration du Soleil, qui comprend la plupart des dieux ci- dessous, reste la plus commune du continent de Genertela. Elle est également très répandue en Peloria ainsi que parmi les nomades de Pent. L'empire Kralorelan vénère dans sa majorité les Dieux du Ciel. Le pays de Teshnos, situé entre Trowjang et les grandes étendues incultes, est dévoué à ce culte de part son gouvernement religieux formé de prêtres du Feu. Dans certaines jungles de Pamaltela, l'adoration de Yelm est presque aussi importante que celle d'Aldrya parmi les Elfes. A Fonrit, le culte des Dieux du Ciel est la religion dominante dans de nombreux petits états. La plus grande partie des Isles d'Orient ainsi que le pays de Vormain sont également dévoués à des formes de cultes vénérant les dieux du Ciel.

Le Panthéon des Dieux du Ciel

YELM :	Dieu du Soleil et Empereur de l'Univers
DAYZATAR :	Le Très Saint et Très Lointain Dieu du Ciel
LODRIL :	Père des Paysans et des Volcans
DENDARA :	La Bonne Epouse de Yelm
CHALANA ARROY :	La Guérisseuse
LOKARNOS :	Père des Chariots et du Commerce
ETOILE DU NORD :	Dieu de la Guerre, des Armées et de la Danse
YELMALIO :	Le Dieu Gardien
HYALOR :	Héros majeur, devenu Dieu des Cavaliers
OURANIA :	La Vierge Maîtresse du Ciel
NYSALOR :	Dieu de l'Illumination

Les Dieux des Tempêtes

Sur Genertela, l'adoration des Dieux de laTempête est pratiquée

Le Panthéon des Dieux des Tempêtes

ORLANTH :	Chef du Conseil des Dieux, le Guerrier et Commandant Suprême
ERNALDA :	Mère de la Terre
CHALANA ARROY :	La Guérisseuse
EURMAL :	Le Voleur
LHANKOR MHY :	Seigneur de la Connaissance
ISSARIES :	Dieu du Commerce et des Voyages
HUMAKT :	Dieu de la Mort et de la Guerre
HELER :	Dieu de la Pluie
VALIND :	Dieu de l'Hiver
TAUREAU TEMPETE :	Dieu Berserk, le Tueur de Chaos

le long d'une large bande de terre appelée "la ceinture des Barbares". Elle couvre une grande partie de Fronela, les régions nord et centrale de Ralios, les hautes terres de Peloria et enfin Maniria. Orlanth et ses parents sont vénérés par quelques nomades de Pent. Sur Pamaltela les dieux des tempêtes sont surtout adorés à Enkloso et Vralos, même si d'autres peuples connaissent et aiment ces dieux. Les quelques humains vivant à Jrustela vénèrent également ce Panthéon.

Les Dieux de la Terre

Sur Genertela ces divinités ne dominent que dans le petit pays d'Esrolia, une enclave du Pays Saint à l'est de Maniria. Les Dieux de la terre sont particulièrement vénérés à Pamaltela, surtout par les nomades de l'intérieur des terres. Les Elfes vénèrent également ces dieux en plaçant Aldrya au dessus de toutes les autres divinités alors que les Nains vénèrent exclusivement Mostal.

Le Panthéon des Dieux de la Terre

PAMALT :	Terre-Roi de Pamaltela
ERNALDA :	Mère de la Terre
TY KORA TEK :	Déesse de la Mort
ASRELIA :	Grand Mère de la Santé
LODRIL :	Dieu des Familles et du Feu
MARAN GOR :	Déesse des Tremblements de Terre
BARBEESTER GOR :	La Fille Vengeresse
VORIA :	La Vierge du Printemps
ALDRYA :	Déesse des Elfes des Bois
MOSTAL :	Le Constructeur, Dieu des Nains
FLAMAL :	Dieu des Plantes

Les Dieux des Mers

La plupart des adorateurs des divinités marines ne sont pas de race humaine. Des humains vénèrent ce panthéon dans les régions côtières des deux continents. Des adorateurs de la mer habitent l'ile des pirates de Teleos, les pays de Jrustela, Vormain ainsi que de nombreuses Isles d'Orient.

Le Panthéon des Dieux des Mers

MAGASTA :	Seigneur des Eaux
BRASTALOS :	L'Epouse Impétueuse de Magasta
TRIOLINA :	Mère de la Vie
DALIATH :	Gardien de la Sagesse
FRAMANTHE :	Déesse des Abysses
NELAT :	Dieu de la Purification
MURTHDRYA :	Déesse des Elfes des Mers
MIRINTHA :	La Nymphe des Mers, Ancêtre du Peuple des Profondeurs
THOLAINA :	Reine de la Faune Marine
WACHAZA :	Dieu des Guerres Maritimes, Fils de Magasta
DORMAL :	Dieu des Bateaux et des Marins
GOLOD :	Père Poisson et Dieu de la Laideur

Les Dieux des Enfers et des Ténèbres

D'une façon générale, seuls les Trolls et autres créatures des Ténèbres vénèrent ce panthéon. Même si de manière générale, elles sont emplies de mauvaises intentions à l'encontre de l'humanité, ces divinités ne sont pas malfaisantes et s'ennuient dans l'attente des guerres contre le Chaos. Ce panthéon est adoré partout où vivent les Trolls, dans certaines régions de Fronela ainsi que dans le Royaume de l'Ignorance jusqu'au nord de Kralorela. Sur Pamaltela, les habitants de Tarno et de Mari les servent assez souvent. Quelques Isles d'Orient suivent également cette obscure religion.

Le Panthéon des Dieux des Enfers et des Ténèbres

KYGER LYTOR :	Mère des Trolls
ZORAK ZORAN :	Dieu de la Vengeance, de la Guerre et de la Haine
XENTHA :	Déesse de laNuit
XIOLA UMBAR :	Déesse de l'Obscurité Protectrice et Consolatrice.
ARGAN ARGAR :	Dieu de l'Obscurité de Surface
GORAKIKI :	Mère des Insectes.
SUBERE :	Déesse de la Profonde Obscurité Intérieure.
HIMILE :	Dieu du Froid, Père de l'Hiver
MEE VORALA :	Déesse des Champignons et des Elfes Noirs
STYX :	Déesse des Serments et des Eaux Noires
ASRELIA :	Grand-Mère de la Santé

Les Dieux Lunar

Le Panthéon Lunar est adoré dans tout l'empire Lunar qui couvre l'intégralité de Peloria et empiète sur la Passe du Dragon et Prax. Un grand nombre de dirigeants vénèrent les dieux du ciel et Yelm. La religion Lunar est très tolérante à l'égard de la plupart des croyances aussi longtemps que la Déesse Rouge est reconnue comme la divinité suprême. Les fiers barbares, adorateurs des Dieux des Tempêtes, et les nomades de Pent sont les ennemis jurés de ce panthéon.

Le Panthéon des Dieux Lunar

DEESSE ROUGE :	Déesse de la Lune Rouge
YARA ARANIS :	La Dévoreuse de Cheval, Déesse de la Lune Ascendante
SEPT MERES :	Les Recréateurs de la Déesse Rouge
NYSALOR :	Le Lumineux, l'Illuminateur
ANNILA :	Déesse mystique de la Lune Bleue
ETYRIES :	Messager de la Déesse
GORGORMA :	Le Gardien des Secrets, Terreur et Mangeur d'âmes

Les Dieux des Nomades

Ces divinités sont vénérées par les nomades de Prax et des déserts. Ceux-ci chevauchent des animaux, tels des impalas, des bisons et des antilopes des sables, alors que les chevaux sont considérés comme tabou. Ces dieux ne sont réellement estimés que dans ces seules régions

Le Panthéon des Dieux Nomades

WAHA LE BOUCHER :	Le Khan des Dieux Praxiens
EIRITHA :	La Mère Nourricière
TAUREAU TEMPETE :	Le Dieu Berserk, Tueur de Chaos
GAGARTH :	Le Chasseur Sauvage

Les Dieux Primitifs

Des peuples primitifs vivent dans les régions isolées des deux continents. Sur Genertela, ils habitent Ralios, l'extrême nord de Pe-

loria, l'est de Peloria, près des montagnes du Bois Rocheux, et les montagnes du pays de Kralorela. Sur Pamaltela, des tribus primitives vivent à l'intérieur des terres aussi bien que dans la région de Slon. De nombreuses tribus vénèrent un animal fétiche comme Telmore, le Dieu des Loups ou Basmol, le Dieu des Lions.

Les Dieux Primitifs

HOMME CORNU :	Dieu de la Chamanerie
CHASSEUR :	Dieu des Chasseurs, connu sous de nombreux noms
HYKIM & MIKYH :	Parents de tous les animaux et des humains vénèrant les bêtes
GRAND-PERE MORTEL :	Père de tous les Mortels et Masque de Daka Fal, Juge des morts
ARACHNE SOLARA :	Déesse de la Nature, la Plus Grande des Dieux Supérieurs
DEHORE :	Source de la Magie Noire
ROI ONDINE :	Source de la Magie de l'Eau
SORCIERE DE LA TERRE :	Source de la Magie de la Terre
LUX :	Source de la Magie des Etoiles
UMATH :	Source de la Magie des Tempêtes

Quelques Dieux Chaotiques

Ces dieux n'ont de grande influence que dans de petites régions entièrement dévouées au Chaos ou au Mal : Dorastor, la Forêt de la Maladie (à Laskal) ou les Lacs Acides dans la région sud de Zamokil. Tous les Dieux Chaotiques présentés dans ce paragraphe ne sont pas forcément mauvais mais sont généralement connus pour embrasser le Mal. Certains, comme les terribles et effrayants Thanatar et Thed, détruisent ceux qui ont le malheur de les rencontrer alors que d'autres tels Gbaji et Ompalam, prêchent le Chaos de manière plus subtile. On trouve des adorateurs de Malia, Thed, Krasht et Thanatar sur les deux continents. Vivamort, Cacodemon et Nysalor sont adorés surtout sur Genertela, alors que Pocharngot, Ikadz, Seseine, Gark et Ompalam le sont en premier lieu sur Pamaltela.

Les Dieux Chaotiques

MALIA:	Mère de la Maladie
THED :	Source chaotique des Broos, Déesse du Viol
THANATAR :	Le Blessé, Dieu chaotique des chasseurs de têtes
VIVAMORT :	Dieu du Chaos Vampire
KRASHT :	Dieu chaotique de la Faim et des Machinations
IKADZ :	Dieu de la Torture
GBAJI :	Le Menteur
PORCHANGO LE TRANSFORMATEUR :	Dieu du Chaos, le Cancer Cosmique
GARK LE PAISIBLE :	Dieu chaotique de la Paix éternelle, de la Vie éternelle et des Zombies
OMPALAM :	Dieu de la Contrainte et de l'Esclavage
CACODEMON :	Dieu de l'Anarchie et des Ogres
SESEINE :	Déesse chaotique de la Tentation

Les Quasi-Religions

Malkion

Hormis les nains et quelques peuplades athéistes mineures, les Malkionis restent les seuls représentants d'une culture pratiquant la sorcellerie dans le monde de Glorantha. Leur société est féodale. Il existe plusieurs types de Malkionisme résumés dans le tableau ci dessous. Les Malkionis sont confinés dans la moitié ouest du continent de Genertela, mais on en retrouve également à Enkloso et à Uralos. Les Hrestolis contrôlent le pays de Loskalm alors que les Rokaris gouvernent Tanisor et Sentanos. Les autres sectes n'ont qu'une importance mineure.

Malkion est le prophète du Dieu Invisible, maître du monde entier. Si d'autres divinités sont reconnues, Malkion est considéré par ses adorateurs comme le Dieu Suprême. Des cultes dérivés ou hérétiques sont disséminés dans les différents royaumes. Le sort de Vampirisme est considéré comme foncièrement chaotique par la plupart des Malkionis.

Sectes de Malkion

Brithini : Ascétique, rigide, et codifié. Aucun prêtre. La forme la plus ancienne du Malkionisme, elle est aujourd'hui pratiquement éteinte. Ils sont amoraux et utilisent librement le sort de Vampirisme.

Hrestoldi : Idéaliste, système féodal particulier comparable à une méritocratie.

Rokari : Pragmatique, féodalisme classique avec serfs.

Galvosti : Vampires, les non-Malkionis peuvent être Vampirisés ; pratiquement détruit par les guerres.

Boristi : Vampires, les êtres chaotiques peuvent être Vampirisés ; mineur mais persistant.

Arkati : Hérétiques Stygiens. Ils autorisent le mélange des cultes conventionnels avec le Malkionisme. Des Trolls et quelques petits royaumes ont adopté cette croyance.

La Magie dans Glorantha

Personne, en jouant à RuneQuest, n'utilise la totalité des règles. Le nombre d'amateurs est si élevé et leur styles de jeux tellement différents que tout un chacun rejette certains points et en modifie d'autres. Ce qui est non seulement concevable, mais souhaitable. Il est instamment demandé aux maîtres de jeu de personnaliser leurs campagnes. Ils doivent se limiter à ce qui est indispensable à la compréhension et à la coopération des joueurs.

Certaines modifications ou ajouts radicaux peuvent nécessiter la définition de nouvelles règles. Par exemple, de nombreux maîtres de jeu aiment créer de nouveaux monstres ou des objets magiques. Pour de tels cas les règles demandent à être modifiées ou adaptées, d'autant que la nature même de ces objets empêche leur classification dans un système de jeu strict.

Par instant le vocabulaire de Glorantha reproduit à sa façon les termes officiels utilisés dans RuneQuest afin de caractériser cet univers. Toutefois, les deux termes conserveront toujours la même signification. Par exemple la magie de l'esprit est communément appelée magie de combat sur Glorantha, de la même manière les sorts de magie divine sont appelés sorts runiques.

Les Seigneurs Runiques

Certaines religions de Glorantha ont une hiérarchie comportant des positions honorifiques très différentes de la prêtrise. Les individus qui possèdent une telle position n'ont ni les sorts tout puissants des prêtres, ni leurs contraintes. Cependant, ils incarnent les principes de la divinité par leur existence en accord avec les commandements du dieu adoré. Ces personnes sont souvent appelées Seigneurs Runiques.

Ce statut varie d'un culte à un autre et certains n'en possèdent pas du tout. Par contre, les religions les plus importantes comptent toujours dans leurs rangs des Seigneurs Runiques, ainsi des guerriers nobles sont à la tête des armées de Yelm et d'Orlanth. D'autres religions de moindre importance, comme celle de Taureau Tempête, n'ont pas de prêtres mais uniquement des Seigneurs Runiques appelés Kahns.

Les qualités requises pour devenir un Seigneur Runique, ainsi que les bénéfices tirés de ce statut changent selon les cultes et les religions, tout comme leur appelation. Ils sont appelés Seigneurs des Vents chez Orlanth, Seigneurs de la Mort chez Zorak Zoran, Fils de Karrg chez Kyger Lytor, Champions de Pavis chez le dieu de la cité de Pavis...



Les Acolytes

Des adorateurs sincères peuvent devenir acolytes. Ils ont quelques privilèges et responsabilités des prêtres mais à une échelle moindre. Les acolytes peuvent être initiés de leur propre culte ou encore prêtres d'un culte associé Les prêtres d'un culte, qui désirent être déchargés d'un grand nombre de leurs responsabilités et se retirer en un lieu solitaire, peuvent demander le statut d'acolyte. Les sanctuaires sont souvent placés sous la responsabilité des acolytes.

Les qualifications requises pour devenir acolyte sont généralement identiques à celles des prêtres et varient en fonction des cultes. Le nombre de prêtres étant limité, on a donc plus de chance de devenir acolyte. Un petit nombre de religions limite le nombre de leurs acolytes.

Ceux-ci ont accès à l'ensemble des sorts runiques des prêtres et ils doivent diriger les cérémonies du culte en leur absence ou les assister pendant les services.

Les acolytes ne peuvent pas ordonner de nouveaux initiés, collecter les dîmes ou exercer toute autre fonction réservée aux prêtres. Les acolytes doivent passer 10 % de leur temps à travailler pour leur culte et lui remettre 50 % de leurs revenus.

Les Esprits

Certains cultes contrôlent un ensemble d'esprits qui restent loyaux envers leur religion même après la mort. Ils sont appelés Esprits du Culte et il en existe plusieurs types. La majorité d'entre eux proviennent des adorateurs revenus du pays des Morts, d'autres sont des créatures incorporelles qui vénérent le même dieu, alors que le dernier groupe est composé d'esprits directement envoyés par le dieu lui même.

L'esprit est toujours amical et serviable. Il utilise ses pouvoirs afin de protéger son allié, qui lui est mortel. Le personnage et les esprits qui lui sont alliés sont joués par la même personne. Ces esprits résident généralement dans des objets de cérémonie ou à l'intérieur de reliques. Un esprit du culte d'Humakt pourra, par exemple, se trouver à l'intérieur d'une épée de rituel.

Un esprit du culte est en contact télépathique permanent avec son allié. L'INT de l'esprit peut donc être utilisée pour mettre des sorts en réserve et ce seront ses points de magie que l'on utilisera pour les lancer. Un esprit peut sacrifier du POU pour acquérir la magie runique du culte. L'aura dégagée par l'esprit est toujours détectable magiquement. Si l'allié d'un esprit du culte fait preuve d'un comportement hérétique ou ne montre pas une assiduité totale au service de sa divinité, l'esprit peut le châtier pour essayer de le ramener dans le droit chemin. Si la personne persiste dans son erreur, l'esprit la quittera et la divinité informera le grand prêtre du culte de la nécessité d'excommunier le blasphémateur

Animaux Eveillés

Il existe des cultes capables d'éveiller l'intelligence de certains animaux. A l'aide de la magie ils acquièrent ainsi une INT de type humain. Plusieurs religions possèdent des animaux qui servent d'éclaireurs ou de compagnons. Orlanth, par exemple, utilise les chats.

Fréquemment l'intelligence d'un animal est éveillée à l'aide d'une magie rituelle. Il est alors lié à son maître, un prêtre ou un seigneur, et reste en contact télépathique permanent avec lui.



Les Sous Cultes

Un sous culte est lié à une religion principale et n'a aucune existence propre. Il peut vénérer une divinité locale associée au culte prin-

cipal, un ancien héros, des ancêtres de famille ou encore un esprit obscur remontant à l'âge des dieux. De telles divinités sont toujours considérées comme un aspect particulier d'un dieu ou est associé à lui. Un sous-culte tire sa gloire et sa notoriété de la religion plus importante dont il dépend.

Néanmoins, un sous-culte procure généralement des compétences, des sortilèges ou des pouvoirs supplémentaires aux initiés de la religion principale.

Le Métal Runique

Les métaux de Glorantha sont identiques aux métaux terrestres et portent les mêmes noms. Il existe pourtant quelques différences notables.

Le "métal étalon" de Glorantha est appelé le bronze du fait de sa couleur rouge et de sa fabrication particulière : un mélange de cuivre et d'étain. Il peut également être extrait de mines et sa malléabilité est supérieure à celle de son équivalent terrestre. Ce métal est utilisé dans tout Glorantha. Si un objet de Glorantha est métallique, il sera automatiquement réalisé en bronze s'il n'y a aucune autre précision indiquée.

D'autres métaux peuvent être enchantés afin d'améliorer leurs qualités et leur résistance. Différentes religions savent enchanter certains métaux et quelques prêtres-forgerons prétendent pouvoir forger n'importe quel type de métal. Un enchantement parfaitement réussi donne au métal, l'or par exemple, la résistance du bronze de Glorantha.

Les métaux conservent leurs propriétés magiques naturelles même sous des formes élaborées si le forgeage a été effectué correctement. On peut rencontrer des aventuriers portant des armures d'or, d'argent ou même de mitril. Des armes peuvent également être forgées dans ces métaux.

Un certain métal à la magie puissante peut également être acheté ou volé auprès des nains. Appelé Fer à l'état naturel, ou Acier une fois traité, ses qualités sont de très loin supérieures à celles du bronze.

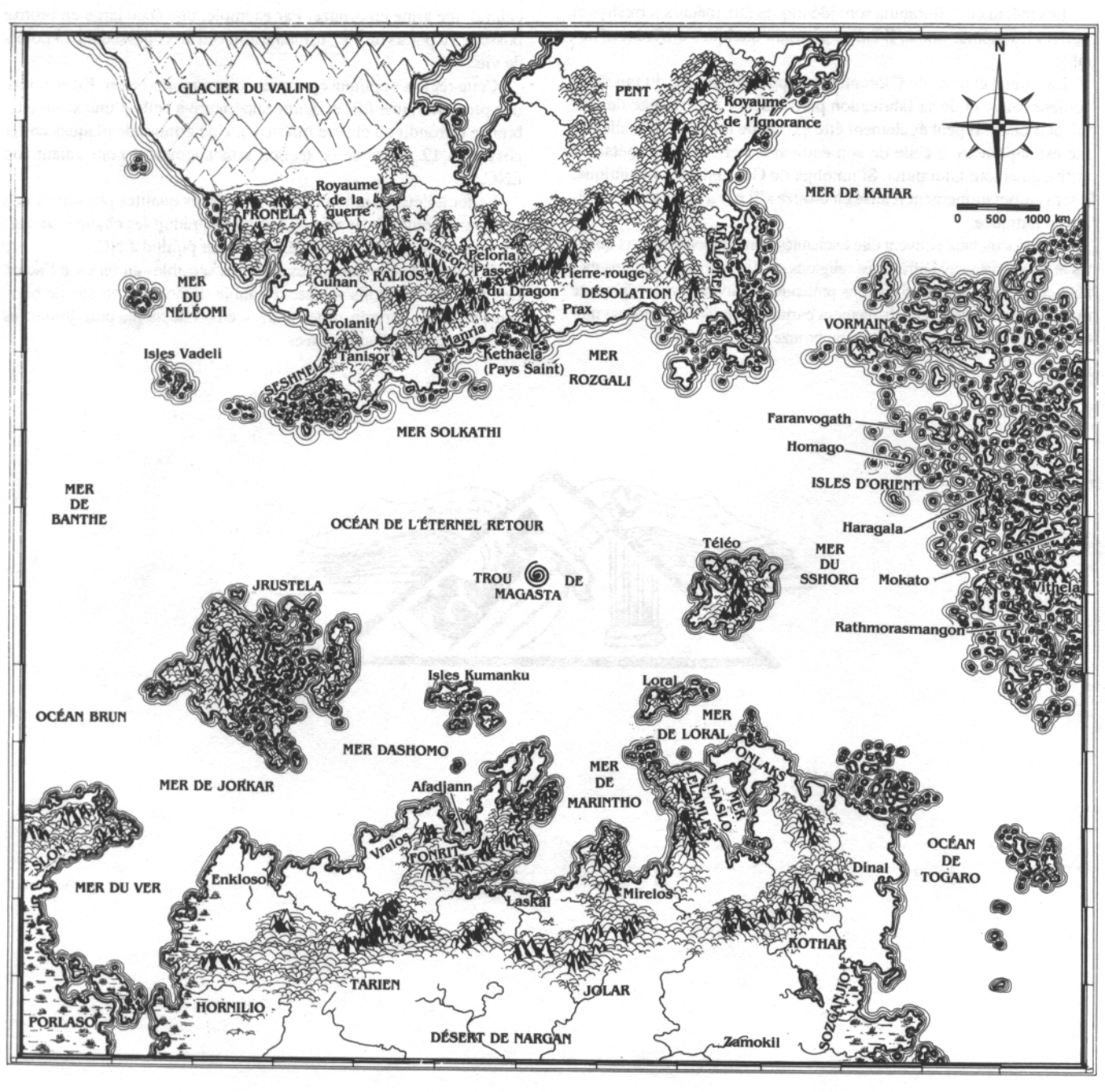
Si elles sont correctement forgées et enchantées, les armes en acier possèdent un nombre de points de vie une fois et demi supérieur à celui d'une arme en bronze. Par exemple, une épée large en bronze possède 10 points de vie ; la même arme en acier possèdera 15 points de vie.

Cette règle s'applique également aux armures en fer. Elles auront une protection une fois et demie supérieure à celle d'une armure en bronze (arrondir au chiffre inférieur). Une armure de plaques en fer possédera 12 points de protection sans augmenter pour autant son ENC.

Le fer à l'état naturel possède les mêmes qualités physiques que le bronze. Toutefois, il affecte la magie et réduit les chances de lancer un sort ou d'en être affecté de 5 % par point d'ENC.

Certaines Anciennes Races sont très sensibles au fer ou à l'acier. Les Elfes et les Trolls subissent double dommages en cas de blessures infligées par une arme en fer. Il en est de même pour toutes les races qui leur sont apparentées.





N
0 500 1000 km
GLACIER DU VALIND
PENT
Royaume de l'Ignorance
MER DE KAHAR
Royaume de la guerre
FRONELA
Borastor
Peloria
Passe du Dragon
Pierre-rouge
KRALORELA
MER DU NÉLÉOMI
Guhan
RALIOS
DÉSOLATION
Prax
Arolanit
Manria
VORMAIN
Isles Vadeli
Tanisor
Kethaela (Pays Saint)
MER ROZGALI
SESHNELA
MER SOLKATHI
Faranvogath
Homago
ISLES D'ORIENT
MER DE BANTHE
OCÉAN DE L'ÉTERNEL RETOUR
Haragala
Téléo
MER DU SSHORG
TROU DE MAGASTA
Mokato
Vithela
JRUSTELA
Rathmorasmangon
Isles Kumanku
Loral
OCÉAN BRUN
MER DE LORAL
MER DASHOMO
ONLAKS
MER DE MARINTHO
MER DE JORKAR
Afadjann
ELAMLE
MER MASLO
SLON
Vralos
FONRIT
OCÉAN DE TOGARO
Dinal
MER DU VER
Enkloso
Laskal
Mirelos
KOTHAR
TARIEN
JOLAR
SOZGANJIO
HORNILIO
PORLASO
DÉSERT DE NARGAN
Zamokil

Le Culte d'Orlanth

Le culte d'Orlanth est un exemple de religion typique à Gloranth.a. Il s'agit du plus important Dieu des Airs et il compte de nombreuxs adorateurs

Mythe et Histoire

Orlanth est le plus jeune des fils d'Umath. Il est né alors que les plus impétueux Dieux des Tempêtes avaient déjà commencé leurs conquêtes. Il hérita à la fois des manières et de la réputation de ses frères et possédait avant même sa naissance, de nombreux ennemis. Sa mère, Keros Fin la Superbe, à l'imposante crinière blanche, était la déesse des montagnes auxquelles il est depuis toujours associé.

La première action d'Orlanth explique sa personnalité future. Alors qu'il jouait dans les caves de sa mère, Orlanth décida de lever un vent pour savoir s'il était capable de jeter à bas son demi frère Yinkin. Il s'exécuta et le Dieu des Chats se retrouva projeté hors des grottes maternelles pour aller s'écraser sur des rochers à des kilomètres plus loin. Orlanth s'envola à la suite de son frère et réussit à le sauver. Ce n'était pas la dernière fois qu'il devait causer un désastre avant de rétablir de justesse la situation.

Orlanth assista ses frères dans leurs pillages et rapines. Il était en compagnie de Vadrus, Humakt et Valind lorsqu'il découvrit les armées du peuple marin de Manthi et les projeta hors des lacs intérieurs de Glorantha. Un peu plus tard, il assècha les mers de Pamaltela. Depuis cette époque peu de régions intérieures sont habitées par des peuples de la mer.

Il accomplit d'autres exactions analogues. A peine né, il partit pour sa première quête, armé d'un peigne et d'un rateau, avec lesquels il défia à la danse Yelm, l'Empereur de l'Univers. Orlanth exécuta une danse de guerre alors que Yelm interprèta un véritable ballet. Il peut sembler surprenant que Yelm, le Gardien de la Loi, ait daigné relever ce défi lancé par un misérable petit barbare qui devait par la suite porter la couronne de l'univers ; mais s'il sentit le danger, Yelm l'accepta comme une part inévitable de son règne.

Les défis d'Orlanth à Yelm sont mémorables. Trois d'entre eux sont souvent cités : la Danse, la Magie et la Musique. Dans les trois cas les juges votèrent pour Yelm. C'est à cette même époque qu'Orlanth tomba éperdument amoureux d'Ernalda et lui promit de la sortir des griffes de l'Empereur de l'Univers.

La rivalité qui oppose Yelm à Orlanth est d'une telle célébrité qu'il est même connu des cultes ne vénérant pas ces divinités. Cet évènement est l'élément central des cultes de Yelm et d'Orlanth.

Un acte retentissant du Dieu des Tempêtes devait conclure son adolescence. Un de ses amis, Eurmal, déroba l'épée de la Mort à Humakt, le frère d'Orlanth. Celui-ci fut à ce point peiné, qu'il rompit toute alliance avec les puissances des vents. Orlanth ne devait utiliser l'épée qu' une seule fois mais ce fut la bonne. Il abattit Yelm et retira toute lumière au cosmos. Le monde fut plongé dans les ténèbres : c'est ce qu'on a appellé les Premières Ténèbres ou Ages des Tempêtes.

Plongé dans la nuit sans fin, Orlanth continua à se battre. Les Dieux des Tempêtes occupèrent une partie de plus en plus grande du monde mais bien avant la défaite de leurs plus puissants ennemis, ils se retournèrent les uns contre les autres.; en particulier Vadrus. qui pensait que seuls ses frères étaient des adversaires dignes de valeur. Orlanth dut affronter son parent même si cela le peina énormement. Il combattit Yelmalio et le vainquit.

Lorsque Taureau Tempête malmena Yinkin, Orlanth le fit mettre à genoux devant lui en se servant uniquement d'un lasso et d'un bâton de bouvier. Un autre de ses ennemis fut l'un des fils de Valind, son parent Thyrk souvent appelé le Géant des neiges. Vadrus et ses fils, en particulier Gagarth, faisaient fi des liens familaux pour se comporter en véritables adversaires.

Orlanth entreprit un grand nombre de quêtes célèbres. L'une d'entre elles fut dirigée contre Daga, le Dieu de la Sécheresse. Sa renommée tient au fait qu'Orlanth dut y combattre ses propres parents avant de conquérir Aroka, le Dragon Bleu. Une autre de ses célèbres quêtes le mena à la découverte du puits de la sagesse de Daliath.

Après de longues recherches et de pénibles mises à l'épreuve de sa pureté, Orlanth survécut aux Bains de Nelat et au combat qui l'opposa à Magasta et à son fils. Il gagna ainsi le droit d'absorber une gorgée du breuvage sacré de Daliath. Aussitôt, il acquérit la Véritable Sagesse. Orlanth repartit alors sur les Roues de Mastakos qui devint plus tard son conducteur de char.

C'est à cet instant que le Chaos déferla sur le monde, suivant les traces de la mort. Des monstres et des démons partirent en reconnaissance à travers l'univers afin de préparer le chemin du Diable. Des Dieux aux noms oubliés périrent. Des royaumes merveilleux furent anéantis et l'épouvante s'empara des Divinités lorsque l' Homme de Chair leur envoya ses visions du futur.

L'ordre sombrait et Orlanth découvrit sa mère morte et son père se tordre dans d'horribles souffrances, enchainé entre ciel et terre. Les lamentations de son épouse, de ses fils et de ses filles lui écrasèrent le coeur de douleur. Orlanth prit la décision de rétablir l'ordre et de réparer les erreurs qui avaient amené un tel désastre. Il emmena avec lui les objets et les armes qu'il put trouver, rassembla quelques amis et en rencontra d'autres en chemin. C'est ainsi que nacquirent les Porteurs de Lumière. Leur mission insensée, et qui semblait vouée à l'échec, n'avait qu'un seul but : sauver le monde.La Quête des Porteurs de Lumière fut la seule grande entreprise accomplie lors de l'Age des Dieux. Elle unifia tous les éléments cosmiques et son aide permit de sauver un monde mourant. De nombreuses divinités, sans lesquelles le monde ne serait plus qu'un petit cail-

lou dans le cosmos, luttèrent vaillament et endurèrent d'atroces souffrances pour le sauver.

La Quête des Porteurs de Lumière reste unique en son genre. Elle traversa tous les royaumes et les unit pour créer d'importantes relations dans un monde en pleine désagrégation.

Au cours de cette quête épique, Orlanth et ses amis voyagèrent au centre du monde, traversant l'agonisante Mer d'Occident pour se diriger vers le Pays au-delà du Soleil Couchant.

Dans le Château du Crépuscule, les Porteurs de Lumière trouvèrent la porte menant au Monde Inférieur. Ils entreprirent leur longue descente vers les Enfers où des ennemis épouvantables partirent à leur chasse. Orlanth découvrit le Hall des Morts où Yelm attendait. Orlanth endura ses exigences pour preuve de sa bonne volonté et une pluie corrosive emplie de la haine de tous ses ennemis présents s'abattit sur lui. Sa peau fut grillée, mais il survécut comme lors de l'épreuve des Bains de Nelat. Orlanth subit alors le Jugement par le Combat et abattit les Gardiens de la Porte qui retenaient les morts dans le Monde Inférieur. Ceci fait, tous les dieux vivants et morts se préparèrent au terrible Rituel du Filet par lequel le Grand Compromis fut atteint. Finalement Yelm, les autres morts et les Porteurs de Lumière retournèrent à la surface du monde pour assister à la grande Aurore.

Une fois le Grand Compromis atteint et le mal anéanti, les énergies régénérées de la Vie s'écoulèrent le long des chemins forgés par les Porteurs de Lumière.

Pour avoir conduit les Porteurs de lumière et prouvé sa supériorité, Orlanth confirma sa place à la tête des Dieux des Airs et fut nommé Roi des Dieux. Les Porteurs de Lumière, ses frères et presque toutes les divinités lui reconnaissent ce titre.

Les rites funéraires pour les membres du culte s'accomplissent par l'incinération du corps du défunt dans un feu dégageant d'épaisses fumées. Divers objets sont toujours inclus au bûcher afin d'assister le disparu dans son voyage vers le pays de la mort. Orlanth promet à tous ses loyaux initiés de partir à la recherche de leur âme et de l'accueillir quelque soit le lieu où celle-ci se trouve, du moment que les rites funéraires ont été correctement exécutés. De ce fait, les membres du culte ne craignent pas de mourir dans un pays étranger. Certains grands prêtres, Seigneurs des Vents et autre dirigeants font lier leur corps ridé à des arbres sacrés ou le font conserver dans des édifices consacrés. Des prières envoient alors l'âme du défunt vers le vent, la tempête et la quiétude de l'air. Les runes élémentaires associées à Orlanth sont : la Tempête, le Mouvement et la Maîtrise représentés respectivement par les sous-cultes associés d'Orlanth le Tonnant, Orlanth l'Aventureux et Orlanth Rex.

La Nature du Culte

Orlanth symbolise et incarne l'Air. Il lui incombe de maintenir l'ordre naturel et il est responsable de l'équilibre cosmique. Sa force l'a créé tel qu'il est et ce sont ses vertus qui le maintiennent en place. De par ses hauts faits, Orlanth possède la souveraineté absolue de l'univers. Le culte d'Orlanth fournit à ses membres des règles de conduite qui leur permettent de déterminer leurs actions par rapport à cette vie, à eux-mêmes, au cosmos et au grand mystère de la création.

Participer au culte d'Orlanth consacre l'individu citoyen de l'univers. Orlanth voue une haine farouche et inextinguible au Chaos. De plus, Yelm et ses fils sont pour lui une source de rivalité constante. Cette dernière est professionnelle et personnelle, mais cela ne signifie nullement que les deux cultes se haïssent au point de se combattre à chaque occasion. Deux membres de ces cultes rivaux peuvent être d'excellents amis et une simple rivalité franche et pacifique satisfait entièrement aux exigences des cultes. Orlanth voue une haine tenace à l'empire Lunar et à toutes ses divinités. Les six vertus d'Orlanth sont : le Courage, la Sagesse, la Générosité, la Justice, l'Honneur et la Pitié. Orlanth respecte tout individu défendant ces valeurs, même si la personne en question est un ennemi ou membre d'un culte hostile. Orlanth est essentiellement adoré à l'intérieur de la "ceinture des barbares" sur le continent de Genertela.

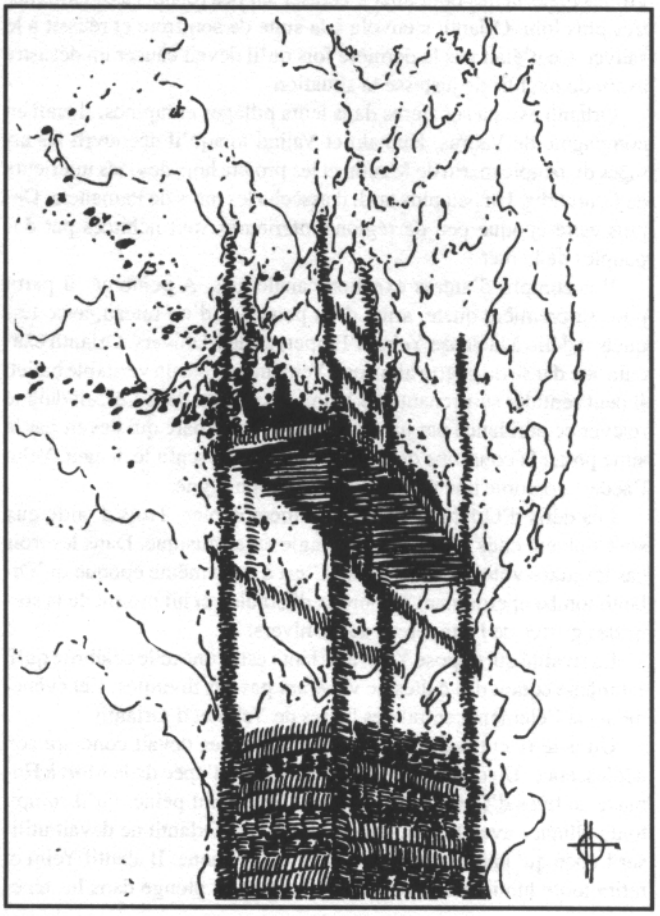
On le vénère également dans la plus grande partie de Ralios, dans le pays de Maniria, les hautes terres de Peloria et une partie importante de Fronela. A l'extérieur de Genertela, on trouve d'importants centres dédiés à Orlanth en Jrustela, Enkloso, Vralos et dans quelques régions des plaines de Pamaltela. Dans les régions frontalières telles Prax ou Fonrit, ce culte est largement répandu mais n'est pas prépondérant.

Le culte considère chaque Auradi (jour du Vent) comme Saint ; de plus l'Auradi de chaque Semaine du Mouvement est considéré comme Très Saint. A l'Auradi de la Semaine du Mouvement, lors de la Saison des Tempêtes, tous les membres du culte célèbrent la naissance d'Orlanth. Deux semaines de festivités mineures et de repos préparent à la célébration de l'Auradi du Temps Sacré. C'est à cette époque qu'a lieu la cérémonie la plus longue et la plus sacrée du culte d'Orlanth : elle commémore la descente du Dieu vers les Ténèbres et le Chaos, en quête de la Lumière.

Le Culte dans le Monde

L'adoration d'Orlanth est bien plus qu'une simple religion. Partout où son culte est fortement implanté, il détermine la structure entière de la société. Le terme "Orlanthi" s'appuie sur un continuum culturel, social et religieux. Dans des régions frontalières où d'autres dieux prédominent, Orlanth attire surtout les voyageurs et ceux qui désirent quitter le cadre de vie contraignant de leur tribu ou de leur civilisation. Il permet ainsi aux personnes rebelles à toute forme de modèle archaïque ou rigide de demeurer dans leur tribu ou leur peuple sans perdre la face.

Les temples orlanthis sont de toutes tailles. On peut trouver des chapelles dans des districts ruraux ou d'obscurs bidonvilles, des temples mineurs dans des villes ou des districts ruraux à la population assez nombreuse, des temples majeurs dans les cités et de grands

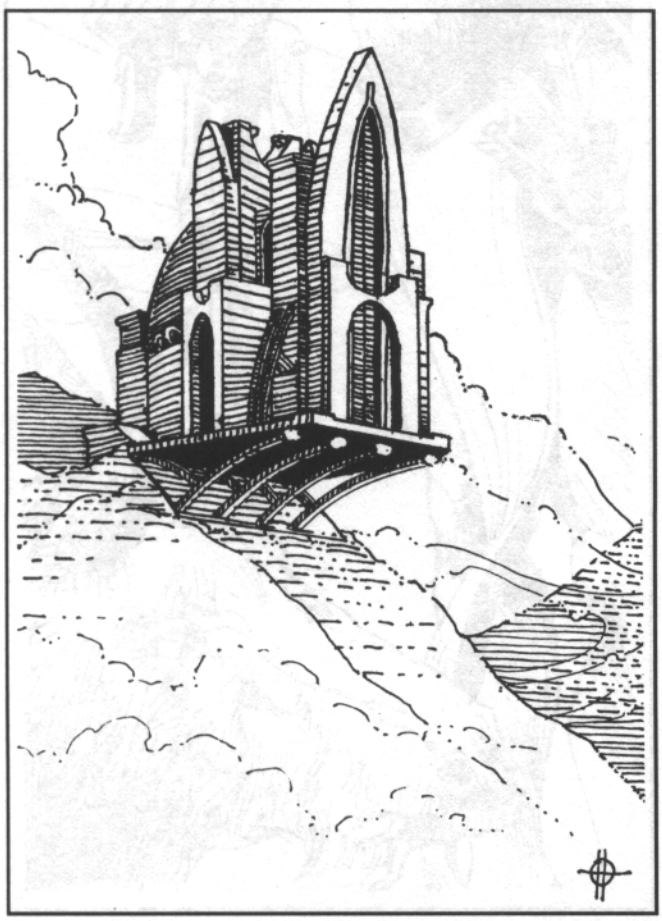


temples dans les villes très vastes ou sur les lieux sacrés.

Au cours de l'Age de l'Aurore, le clan représentait l'unité économique, politique et sociale la plus importante. Chaque clan était en mesure de subvenir à ses besoins afin de survivre à la période des Grandes Tenèbres. Les Seigneurs des Vents, dont la parfaite maîtrise des sciences de la terre leur apportait la survie et le développement individuel, se trouvaient à leur tête. Les dirigeants étaient conseillés par les prêtres.

Le développement culturel dans les contrées des Orlanthis ne s'est toutefois pas accompli de manière uniforme et certaines régions accusent un retard social important. Cette stagnation est généralement due à un niveau de complexité sociale trop élevé qui n'a pas été assimilé. Par exemple, la région de Brolia en est restée à un type d'organisation primitive, basée sur des clans dont la structure remonte à l'Age des Grandes Tenèbres. En effet, la région inhospitalière a empêché la constitution de rassemblements humains importants. De fait, les clans n'y excèdent pas la population d'un village marché. Il n'existe donc aucune raison compulsive qui pousserait les peuples à évoluer dans leurs institutions tribales ou politiques.

L'adoration d'Orlanth était largement pratiquée sur une grande partie du monde au cours de l'Age de l'Aurore. Ses prêtres ont propagé les secrets des Porteurs de Lumière au-delà des montagnes, civilisant du même coup les terres où quelques adorateurs du Soleil luttaient encore contre les Ténèbres. Une fois celles-ci vaincues, l'ancienne rivalité entre les deux divinités dirigeantes se raviva et très rapidement les adorateurs d'Orlanth des monts et des montagnes, firent la guerre aux adorateurs de Yelm des basses terres. Le développement social s'accentua et l'on tenta alors de résoudre les problèmes posés par des organisations sociales d'une complexité et d'une taille croissantes. Une lutte larvée s'instaura entre les Seigneurs des Vents, qui représentaient les intérêts terrestres des adorateurs, et les prêtres qui demeuraient chefs spirituels. Cette rivalité n'éclata que très rarement, mais se manifesta avec la création de nombreuses et fameuses factions opposées.



Au cours du Second Age, l'Empire des Amis des Wyrms fut le centre du pouvoir Orlanthi, mais au fil des années, les gens se consacrèrent à la magie des dragons et se détournèrent des anciens Dieux. A cette occasion, le peuple d'Orlanth fut versatile, assistant ou contrant les projets de l'Empire des Amis des Wyrms. Les Orlanthis participèrent également à la destruction de l'Empire de Jrusteli.

Le Troisième Age vit l'apparition d'un nouveau rival : la Déesse Rouge, détentrice d'une magie puissante et d'arcanes mystérieuses. Avec le temps, son emprise augmenta sur Peloria et se répandit vers le Sud en direction des hautes terres. Elle lutte à présent contre Orlanth pour lui arracher sa suprématie sur les Airs du monde du milieu. Avec les années, ses défenseurs ont converti et conquis par les armes les adorateurs du Dieu des Tempêtes. Au cours de ces guerres, les Dieux eux-mêmes ont jeté un regard angoissé sur leurs enfants.

Devenir un Initié

Un candidat qui désire être initié au culte doit être né dans une famille dont l'un des parents au moins a été un initié. Un étranger peut rejoindre le culte et être initié en remplissant les conditions requises. Il devra démontrer qu'il connait les compétences : Sauter, Attaquer avec une arme, Parer avec une arme et Parler sa propre langue.

Les initiés devront remettre 10 % de leurs revenus à un prêtre une fois par saison, peu importe s'il ne s'agit pas du prêtre qui l'a initié au culte. Il est interdit aux initiés de devenir des sorciers ou des chamans. Les initiés sont considérés comme adultes dans la culture orlanthi.

De nombreux clans demandent l'acquisition de ce statut à ses membres. Ils gagnent ainsi un toit au dessus de leur tête, une couverture, une part des ressources du clan, une protection légale, 80 heures par an de travail sur les compétences enseignées par les instructeurs du clan et un point de magie de l'esprit tous les 5 ans. Les sorts enseignés sont : Vivelame, Disruption, Soins, Mobilité et Force. Les initiés du culte peu vent apprendre des sorts runiques à utilisation unique.

Orlanth le Tonnant
Devenir Voix des Tempêtes

La Voix des Tempêtes ou prêtre d'Orlanth le Tonnant devient le dépositaire de la magie du Dieu. Il est responsable de la santé spirituelle de son ministère et se doit d'accomplir avec diligence les rituels destinés à amener la pluie et les Tempêtes et à permettre au vent de bénir le monde.

S'il veut devenir une Voix des Tempêtes, un candidat doit réussir les épreuves habituelles. Il est lié par les restrictions et les responsabilités imposées aux prêtres. Il bénéficie du soutien de sa congrégation et peut recevoir jusqu'à 200 heures par an de libre entraînement dispensé par les chefs de tribus pour le remercier de son enseignement de la magie de l'esprit et de la bénédiction des terres.

Les prêtres sont autorisés à initier de nouveaux membres et à conserver les offrandes effectuées lors de cette initiation. Le prêtre doit posséder une cariole afin de transporter l'attirail nécessaire à ses cérémonies. Cette cariole doit posséder deux roues et être tractée par au moins un boeuf. Les Voix des Tempêtes doivent toujours essayer de sauver les âmes en détresse des membres de leur congrégation. Ils se doivent de manger un oeuf par semaine (un signe de défi à l'encontre de Yelm) et ne peuvent jamais avoir d'oiseaux pour familiers. Les chats constituent leurs animaux éveillés favoris.

Les Voix de la Tempête peuvent demander aide et assistance auprès des autres cultes de l'air (Taureau Tempête, Orlanth, le Chasseur Sauvage, Oiseau Tonnerre), mais ceux-ci seront en droit de demander une rétribution pour les services rendus. Ce prix est défini dans le poème d'Orlanth suivant :

Tout respire : l'Air est votre ami.
Que ce soit Tempête ou Brise, l'Air doit se déplacer.
Ecoute ma requète,
Puis exige de moi ce qui te semble juste.
Toute dette doit être payée, même si elle te brise,
Surtout celle contractée à l'heure du danger.
Si tu me demandes rétribution,
Tu seras payé.
Donne sans compter ! Ne laisse pas un ami
Dans le besoin alors que l'Homme juste l'aiderait.
Entends ma prière et néglige ton salaire
Car ce que tu feras librement, d'autres te le rendront.

Orlanth le Tonnant enseigne à ses prêtres tous les sorts runiques standards. Les Voix des Tempêtes peuvent également apprendre certains sorts spéciaux tels que Consécration d'une Pierre de Tonnerre, Invoquer une Sylphe, Ralentir les Vents, Accélérer les Vents, Eclair et Changer la Direction du Vent.

Consécration d'une Pierre de Tonnerre

1 point
Rituel d'Enchantement, cumulable, réutilisable

Ce sort ne peut être appris que par une Voix des Tempêtes. Il doit être lancé au cours d'un Jour Sacré du culte sur un morceau de silex correctement préparé. Pour chaque point investi dans la pierre lors du déroulement du sort, celle-ci effectuera 1D10 points de dégâts et détruira 1D10 points de magie à la cible touchée. Pour agir la Pierre de Tonnerre doit être jetée, lancée ou être tenue dans la main et mise au contact avec la personne visée. Une fois la cible atteinte, la pierre se brise et devient inutilisable. Pour chaque pierre de tonnerre consacrée, le prêtre perd 1 point de POU. Une fois la pierre enchantée, lancer une ou plusieurs fois le même sort sur celle-ci n'a aucun effet.

Ralentir le Vent

1 point
portée : 100m autour du prêtre, temporaire, cumulable, et réutilisable.

Cet enchantement permet de diminuer la vitesse moyenne du vent de 1D6 points de FOR pendant toute la durée du sort. Chaque point supplémentaire utilisé réduit la vitesse du vent ou augmente le rayon d'action du sort. Ce sort n'a aucun effet sur la direction ou la nature du vent.

Accélérer le Vent

1point
portée : 100m autour du prêtre, temporaire, cumulable et réutilisable.

Cet enchantement permet d'accélérer la vitesse moyenne du vent de 1D6 points de FOR pendant toute la durée du sort. Chaque point supplémentaire utilisé augmente la vitesse du vent ou le rayon d'action du sort. Ce sort n'a aucun effet sur la direction ou la nature du vent.

Changer la Direction du Vent

1 point
portée : 100m autour du prêtre, temporaire, cumulable et réutilisable.

Ce sort permet de changer l'orientation du vent de 1D10 degrés dans la direction choisie par le prêtre. Chaque point supplémentaire utilisé permet de rajouter 1D10 degrés au changement de direction ou d'augmenter la portée du sort de 100m. A la disparition du sort, le vent hésite, s'arrête puis repart brutalement dans sa direction originale. De petits tourbillons se forment aux limites de la zone d'effet du sort où le vent lutte contre lui-même.



Orlanth l'Aventureux
Devenir Seigneur des Vents

Le Seigneur des Vents est la personnification même du guerrier. Le but de sa vie est d'accomplir des actions d'éclat afin d'honorer son dieu. Il part sans trêve à la recherche de dangers et de luttes, re-

levant tous les défis et défendant sans crainte ses amis. Un candidat qui désire devenir Seigneur des Vents devra être initié du culte depuis au moins une année entière.

De plus, il devra posséder une compétence à l'épée de 90 % et un pourcentage de 90 % au moins dans quatre des compétences suivantes : Grimper, Se Cacher, Eloquence, Equitation, Scruter, Déplacement Silencieux, Parler la Langue des Tempêtes, Attaquer ou Parer avec une arme. Il doit également subir avec succès une épreuve très simple qui sera réussie sur un jet compris entre 01 et 95. Le candidat devra bien sûr être d'une totale sincérité que l'on déterminera à l'aide d'une divination.

Les Seigneurs des Vents ont l'immense privilège et avantage d'être appelés à accomplir de nombreuses et dangereuses quêtes et d'éclipser leurs contemporains par leurs actes glorieux. Ils sont les dirigeants des guerriers d'une tribu et les serviteurs du culte.

Un Seigneur des Vents reçoit à sa nomination une armure ou une arme en fer afin de marquer son statut. Dès lors, il est placé sous l'oeil attentif de son dieu et ses jets d'intervention divine s'effectueront sur 1D10 au lieu d'un 1D100.

Les Seigneurs des Vents doivent faire don de 90 % de leurs revenus au culte. En retour, le culte les soutient, paie les rançons demandées pour leur éventuelle libération et leur enseigne les sorts du culte. Les Seigneurs des Vents doivent passer au moins une saison par an à entraîner les membres et les prêtres du culte. Ils ne sont pas rémunérés pour une telle tâche.

Les Seigneurs des Vents ont certaines obligations à remplir. S'ils rencontrent un prêtre ou un Seigneur du Soleil en paix, ils devront déclamer le poème suivant:

Oh soleil voyageur, oncle jaloux,
Vois-tu, j'ai ici un nouveau jouet
Pose moi une question, deux si tu le peux
A chaque bonne réponse, une pièce d'or

Les deux hommes engagent alors un concours d'énigmes. Le perdant paye une Roue d'or pour chaque réponse erronée. Il y a au minimum une question à poser. Si le Seigneur des Vents rencontre une prêtresse de la Terre, il doit lui offrir ses services par le chant suivant:

Douce femme, consacrée à la Terre,
Pose tes yeux sur moi.
Je suis venu, moi, le conquérant
Personne ne peut résister à mes assauts
Je suis tien, quelles Ténèbres dois-je affronter ?

Elle peut alors lui ordonner de poursuivre et de combattre toute force des Ténèbres ou du Chaos qui lui a fait du tort au cours de la semaine écoulée. En retour le Seigneur des Vents pourra lui demander d'utiliser son sort de Bénir les Récoltes lors du prochain rituel de la Terre au cours de la Saison des Pluies. Les cultes de la Terre comprennent ceux d'Ernalda, Aldrya, Gata, etc...

Le Seigneur des Vents se doit d'assister et de secourir les membres des cultes des Porteurs de Lumière par le poème suivant :

Salutations en ces temps troublés, mon Ami,
Personne ne peut se risquer seul de par ce monde.
Rejoins des amis sur lesquels tu puisses compter.
A toi, ils ne doivent pas forcément ressembler.

Avant d'entamer un combat avec une créature intelligente du Chaos ou en toutes autres occasions appropriées, le Seigneur des Vents doit lancer le défi suivant:

Limon infâme, fléau de l'existence, disparais !
Retourne d'où tu viens et fuis devant moi
Je te détruirais, tu es le mal.
A genoux et tremble !

Le Seigneur des Vents devra tenter de tuer et de détruire toutes les créatures du Chaos qu'il rencontre. Si le monstre du Chaos est trop puissant, il pourra se retirer du combat mais devra revenir rapidement avec de l'aide afin de débarrasser le monde de ce danger.

Les Seigneurs des Vents pourront obtenir les sorts runiques suivants : Consacrer une Teinture, Invoquer une Sylphe, Commander une Sylphe, Voler, Bouclier et Message du vent.

Consacrer une Teinture

1 point
Rituel d'Enchantement, cumulable et réutilisable.

Ce sort ne peut être appris que par un Seigneur des Vents. Il doit être lancé au cours d'un Jour Sacré du culte d'Orlanth sur un récipient contenant la teinture correctement préparée. D'une couleur bleutée, elle est tirée d'une plante. Pour chaque point investi dans le sort, la substance agira comme une armure possédant un point de protection normale et un point de protection contre la magie. Tous les sorts hostiles lancés contre son porteur devront contenir un nombre de points de magie supérieur à celui investi dans la teinture. Celle-ci doit être badigeonnée sur le corps nu de l'utilisateur, qui ne pourra pas porter d'armure ou de vêtements. La teinture perdra 1 point d'efficacité par jour d'utilisation. A chaque fois que le pot sera consacré, le jeteur de sorts perdra un point de POU. Ce sort enchante suffisament de teinture pour couvrir un homme. Lancer une seconde fois ou plus le sort sur une teinture déjà enchantée n'est d'aucun effet.

Voler

1 point
portée : variable, temporaire, cumulable et réutilisable

Pendant toute la durée du sort, le Seigneur des Vents pourra transporter dans les airs un objet dont le poids sera équivalent à une TAI de 6. Convertissez l'encombrement en TAI si nécessaire. Chaque point supplémentaire investi dans le sort augmentera le poids potentiel à transporter de 6 points de TAI. A l'aide de ce sort, un individu pourra soulever dans les airs tout ce qui n'est pas cloué ou collé au sol. Pour élever dans les airs de tels objets, le Seigneur devra opposer ses points de magie actuels à la FOR des clous ou de la colle sur le Tableau de Résistance. Un objet affecté par ce sort se déplace de 3m par rang d'action.

Message du Vent

1 point
portée : variable, temporaire, non cumulable, réutilisable

Si le lanceur de sorts se trouve en aval du vent, celui-ci pourra lui rapporter des conversations qu'il entendra comme s'il se trouvait à proximité.

Devenir un Initié d'Orlanth Rex (Thane)

Orlanth Rex est un sous-culte d'Orlanth. On ne le trouve que dans les régions de Peloria, Ralios et Maniria. Les nouveaux et les anciens initiés honorés par ce culte portent des plumes particulières sur la crête de leur casque et sont appelés Roi ou Baron.

Un Orlanthi élu à un conseil tribal peut devenir initié temporaire d'Orlanth Rex s'il se conduit de manière honorable et possède un niveau de vie aisé. Lorsqu'un Baron n'est pas en train de régler les affaires du conseil, il n'est pas considéré comme appartenant à Orlanth Rex. Un roi ou un chef de tribu qui se comportent de façon honorable deviendront de manière permanente initiés d'Orlanth Rex. Les Voix des Tempêtes doivent toutes sans exception, donner leur accord pour qu'un personnage devienne Orlanth Rex. Ils ne peuvent plus révoquer son statut une fois celui-ci accordé. Orlanth exige d'un Orlanth Rex qu'il gouverne avec sagesse et honnêteté. S'il faillit à son devoir, il est alors maudit. En toutes circonstances, il devra protéger ses sujets. Il doit donc subvenir aux besoins des prêtres de la tribu et

protéger les cultes amicaux et associés.

Le prêtre de la tribu se doit d'obéir aux ordres d'un Orlanth Rex. Les initiés d'Orlanth Rex ont accès aux sorts runiques Commander aux Prêtres, Commander aux Adorateurs et Détecter l'Honneur. Des initiés temporaires ne peuvent lancer ces sorts qu'une seule fois. Des initiés permanents peuvent les obtenir de manière réutilisable.

Commander aux Prêtres

3 points

portée : variable, durée 1 : jour, non cumulable, réutilisable.

Tous les prêtres à l'intérieur de la zone rattachée à la tribu du lanceur de sorts sont affectés. Tant qu'ils sont sous l'influence de ce sort, ils ne pourront lancer aucun sort runique sans le consentement formel de l'Orlanth Rex.

Commander aux Adorateurs

2 points

Rituel d'Invocation, portée5 km, durée: immédiate, non cumulable, réutilisable.

Ce sort affecte uniquement les membres de la tribu du jeteur de sorts. Tous les Orlanthis concernés se trouvant à l'intérieur de la zone d'effet devront immédiatement terminer ce qu'ils étaient en train de faire, prendre leur équipement et se rendre dans les deux jours qui suivent l'appel auprès de celui ou de celle qui les a convoqués. Pendant ce laps de temps, l'Orlanth Rex devra rester à l'endroit même où il a lancé son sort sans quoi ses effets seront dispersés et les adeptes libérés de son emprise. Posséder ce sort est un privilège exceptionnel et il ne doit pas être utilisé de façon abusive. On ne s'en sert qu'en cas d'urgence ou de joyeuses célébrations.

Détecter l'Honneur

1 point

Rituel de Cérémonie, cumulable, réutilisable.

Ce sort informe son utilisateur si oui ou non la personne concernée est honorable.

Sous Cultes

Les Esprits de Représailles

Généralement appelé " les exécuteurs", il existe plusieurs types d'esprits de représailles. Les plus courants sont :

Les Esprits Frondeurs : Ces esprits possèdent de très longues jambes et sont capables d'effectuer des bonds d'une cinquantaine de mètres en moyenne. Ils ont une compétence en Lancer de 80 %. Ils apparaissent au nombre de 1D4+1 dans le même instant pour agresser les membres du culte qui oseraient voler Orlanth ou les cultes qui lui sont associés.

Ils se manifesteront lorsque l'offenseur se trouvera mêlé à un combat ou dans une situation critique. Ils tourneront autour de lui sous une forme visible mais insubstantielle et lui jeteront une pierre magique à chaque round de mêlée. Si celle-ci touche, la cible perdra 1 point de magie. Ils enverront des pierres jusqu'à ce que chacun d'entre eux ait touché au moins deux fois la cible. On peut utiliser un sort de Dissipation de la Magie pour les renvoyer, mais ils devront tous être dissipés en une seule fois.En ce cas, chaque Esprit Frondeur équivaut à un point de magie divine. Les Esprits Frondeurs attaqueront également tout initié qui renie sa foi et sa parole pour quitter le culte.

Les Pestes : ces petites créatures provoquent des toussotements, de l'urticaire, des éruptions cutanées ou des irritations bégnines aux membres du culte coupables d'infractions mineures.

Les Poings du Vent : ces créatures hideuses sont dotées d'ailes de chauve souris et de poings en bronze. Ils punissent les adeptes qui ont tué des membres du culte ou toute autre personne à laquelle Orlanth a accordé son hospitalité. Ils châtient également les profanateurs de temples ou de sanctuaires. Les Poings du Vent apparaîtront au nombre de 1D6 lorsque l'offenseur sera mêlé à un combat ou en situation critique. Ils seront visibles mais complètement immatériels et s'abattront sur leur victime, en lui occasionnant à chaque round de combat 1D3 points de dégâts, localisés aléatoirement dans une partie du corps. Ces dégâts ne pourront pas être absorbés. Les Poings du Vent resteront 1D6 rounds de combat avant de disparaître. Ils se manifesteront une fois par offense.



Les Quatre Armes Magiques

Au cours de ses victoires, Orlanth acquit quatre objets très spéciaux qui devaient l'aider dans ses quêtes. Ils se sont révélés d'une grande utilité lors de ses batailles ainsi qu'au cours de la quête des Porteurs de Lumière. Chacune de ces armes forme aujourd'hui un sous-culte à part entière et procure une magie runique différente les unes des autres. Les Seigneurs des Vents peuvent acquérir ces sorts.

La Lance des Eclairs

Cette arme fut remise à Orlanth par l'Enfant Lumière qu'il avait libéré de ses ennemis, les sinistres Dieux du Ciel. Ce sous-culte enseigne le sort d'Eclair de RuneQuest.

Les Sandales des Ténèbres

Elles furent dérobées à Kyger Lytor.

Marcher dans les Ténèbres

1 point

portée : variable, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort permet à son utilisateur d'être totalement invisible et de ne faire aucun bruit dans les ténèbres. Toute personne située dans la zone d'effet du sort sera victime de cette illusion totale et absolue.

L'Echarpe de Brume

L'Echarpe de Brume était en fait un esprit aquatique appelé Huraya et auquel Orlanth sauva la vie. Pour le remercier, Huraya le dissimula à la vue de ses ennemis.

Nappe de Brouillard

1 point

portée : variable, temporaire, cumulable, réutilisable.

Ce sort crée une bulle de brouillard de 2 mètres de diamètre pour chaque point de magie dépensé lors de sa création. La visibilité à l'intérieur ou à l'extérieur du brouillard est limitée à un mètre.

Le Bouclier d'Arran

Ce bouclier appartenait à Ernalda qui,n'y voyant aucune utilité, le remit à Babeester Gor. Celui-ci le donna à Orlanth qui devait s'en servir très activement au cours de ses combats.

Grande Parade

3 points

toucher, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort passif doit être lancé sur un bouclier qui acquiert alors un nombre infini de points d'armure pendant toute la durée du sort. L'utilisateur du bouclier est toujours affecté par le recul.

Le Temps

Depuis qu'ils vénèrent l'Empereur des Dieux des Tempêtes, les initiés d'Orlanth peuvent toujours prédire un changement du temps. Seuls les Seigneurs des Vents et les Voix des Tempêtes sont capables d'effectuer ces prédictions une journée à l'avance.

Cultes Associés

Chalana Arroy faisait partie des Porteurs de Lumière. La toute miséricordieuse Déesse de la Guérison a donné au culte son sort Restaurer la Constitution, disponible à la fois pour les Voix des Tempêtes et les Seigneurs des Vents.

Ernalda, l'épouse d'Orlanth, reste la source de nombreux mythes et on la vénère par ailleurs. Orlanth reste son époux le plus largement reconnu. Elle accorde son sort Restaurer la Force aux Voix des Tempêtes.

Heler, Dieu de la Pluie, est l'aide d'Orlanth. Son nom est synonyme de loyauté parmi les adorateurs orlanthis. Etre appelé "l'Etancheur", surnom d'Heler, est un très grand compliment. Il donne aux Voix des Tempêtes le sort de Pluie.

Pluie

2 points

portée : variable, temporaire, cumulable, réutilisable.

Ce sort ne peut être lancé que si le ciel est couvert à 90 % au minimum. La pluie tombera alors dans un rayon de 100 m autour du prêtre. Chaque point supplémentaire investi dans le sort augmentera sa portée d'un rayon de 100 m. La pluie cesse avec la fin du sort.

Issaries était le guide des Porteurs de Lumière et procure aux Voix des Tempêtes son sort de Verrou.

Verrou

1 point

toucher, durée : une saison, non cumulable, réutilisable.

Ce sort peut être lancé sur une porte, un coffret, un coffre ou un objet du même type. Il agit comme le sort de Glue avec une FOR égale aux points de magie investis lors du lancement du sort. Seul le jeteur de sorts pourra ouvrir et fermer la serrure autant de fois qu'il le désire. Une fois l'objet refermé, le sort se remet en place. Il ne peut pas être retiré par un sort de Dissipation de la Magie. Si la serrure est brisée par la force brutale puis refermée, le sortilège se réactivera contrairement au sort de Glue.

Lhankor Mhy était un Porteur de Lumière. Il s'agit du Dieu de la Sagesse et il a fourni un sort aux Voix des Tempêtes.

Analyser la Magie

1 point

toucher, instantané, cumulable, réutilisable.

Ce sort permet de découvrir l'une des propriétés d'un objet magique, d'une entité ou d'une substance. Si plus d'un point est utilisé simultanément, d'autres renseignements seront mis à jour. Dans le cas contraire, on ne fera que redécouvrir la même information.

Mastakos, Dieu du Changement et de la Mobilité a été délivré par Orlanth lors de la quête des Porteurs de Lumière. On l'appelle parfois le Conducteur du Char d'Orlanth. Il a procuré deux sorts de mobilité au culte d'Orlanth. Les Voix des Tempêtes peuvent obtenir le sort de Téléportation Dirigée et les Seigneurs des Vents le sort de Téléportation.

Téléportation Dirigée

3 points

personnel, non cumulable, réutilisable.

Ce sort permettra à la Voix des Tempêtes de retourner à un endroit spécifique qui a été consacré à Orlanth par l'intermédiaire d'un rituel d'une semaine lié au sort. La portée est illimitée.

Téléportation

3 points

Instantané, cumulable, réutilisable, portée 160 mètres.

Il est nécessaire d'apercevoir l'endroit où l'on veut se téléporter. Le Seigneur des Vents pourra se téléporter dans tout endroit qu'il peut voir et qui est compris dans la portée du sort. Pour ce faire, il pourra utiliser ses propres yeux, ceux de son familier ou encore les sorts de "Lien Mental". Le sort téléporte le Seigneur et son équipement. S'agissant d'un sort cumulable, il peut être utilisé pour téléporter une seconde personne ou un équipement éventuel avec les mêmes limitations. On peut également augmenter la portée du sort par le même moyen. Celle-ci est alors doublée pour chaque point investi.

Yinkin,le Roi des Chats de l'Ombre, est le demi frère d'Orlanth. C'est pourquoi un grand nombre de Voix des Tempêtes et de Seigneurs des Vents utilisent des chats de l'ombre comme familiers. Le sort suivant est uniquement accordé aux Seigneurs des Vents.

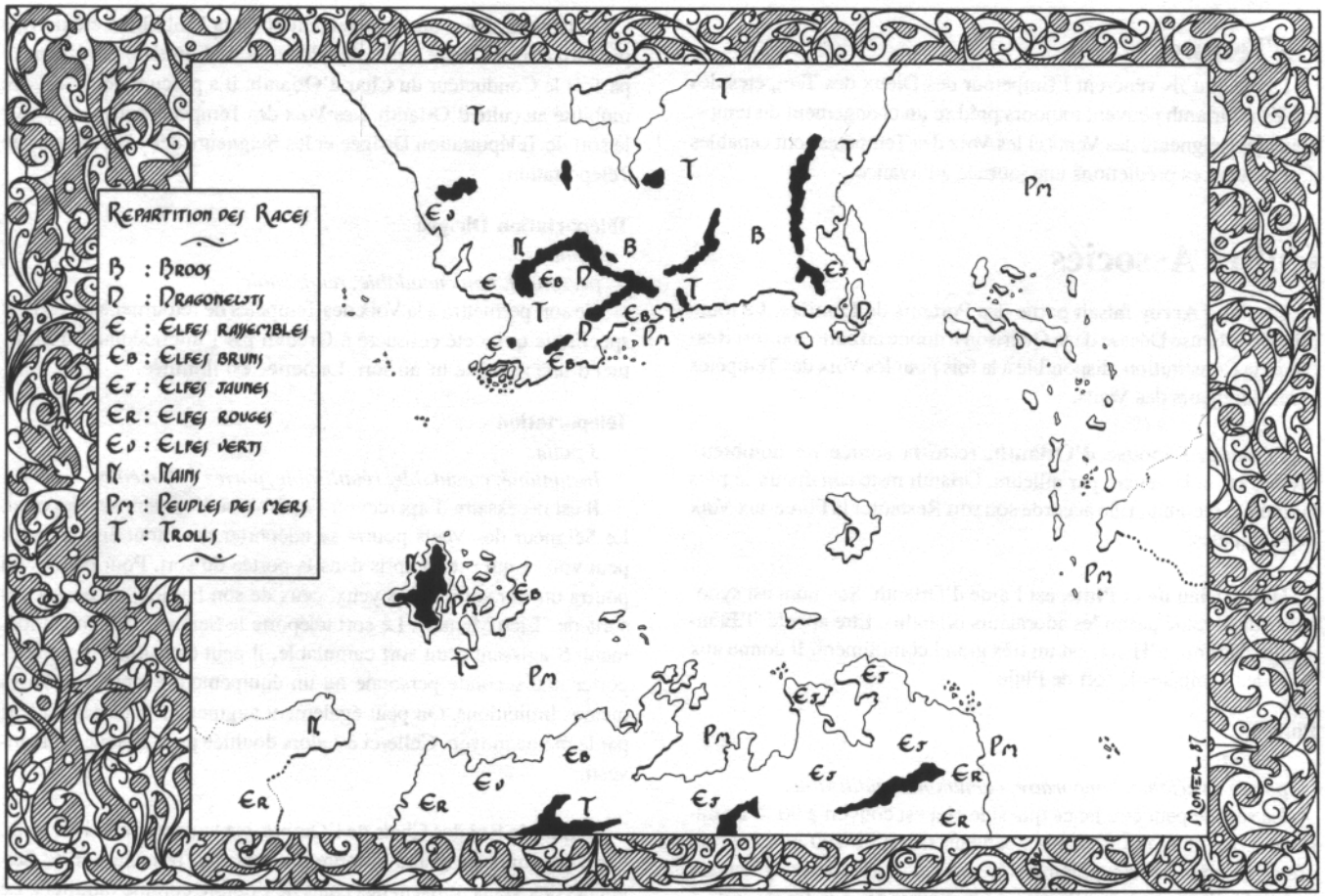
Identifier une Odeur

1 point

portée variable, temporaire, non cumulable, réutilisable.

Ce sort permet d'identifier la nature exacte des créatures environnantes tant que la personne reste sous l'influence du sort. La distance et la direction restent indéterminées. S'il s'agit d'une créature inconnue de la personne, elle saura que cette odeur lui est étrangère.




Repartition des Races
B : Broos
D : Dragonelsts
E : Elfes rassemblés
EB : Elfes bruns
EJ : Elfes jaunes
ER : Elfes rouges
EV : Elfes verts
N : Nains
Pm : Peuples des mers
T : Trolls
Monen 87

Créatures

Les créatures présentées dans ce chapitre ne sont pas toutes spécifiques à Glorantha mais certaines d'entre elles ne sauraient exister en dehors de cet univers. Vous pourrez trouver également dans ce chapitre un exposé sur la nature profonde du Chaos dans Glorantha.

Quelques Anciennes Races

Les Anciennes Races de Glorantha sont antérieures à la venue de l'homme dans le monde, d'où leur nom. Elles comprennent de nombreuses créatures sans grande importance qui vivent dans des zones très localisées aux étendues ridicules. Les races suffisament puissantes pour contrôler certaines contrées du monde sont les Broos, les Nains, les Elfes, le Peuple des Mers et les Trolls. Les Dragonewts seront détaillés ultérieurement dans cette section.

Les Races Minoritaires

De nombreuses créatures à la population très restreinte vivent sur Glorantha. Les Agimoris, les Centaures, les Jelmres, les Morokanths, les Newtlings, les Hommes Scorpion, les Timinits, les Trimanes et les Fils du Vent en sont quelques exemples. Ces créatures seront détaillées dans des publications ultérieures.

Les Anciennes Races

Les Aldryamis

Cette espèce appartient au royaume végétal. Il s'agit de plantes mobiles qui comportent, bien évidemment, des différences significatives avec les autres races humanoïdes et les animaux. Les Elfes et certaines espèces qui leur sont associées vivent en communauté dans les forêts. Tous se réclament comme les descendants de la Déesse Aldrya. Les membres de ces communautés raciales sont donc appelées les Aldryamis. Chaque espèce semble dériver d'un type de plantes et la taille d'un Aldryami dépend donc du végétal dont il descend. De ce fait, la majorité des Elfes rouges sont appelés à tort des "marcottes". Les Aldryamis, et tout spécialement les Elfes, sont les adversaires acharnés des Nains et des Trolls.

Les Elfes

De faible corpulence, vifs et intelligents, les Elfes de Glorantha forment une espèce liée aux arbres. Ils deviennent très farouches une fois sortis de leur forêt protectrice. Parmi les arbres, les Elfes sont des êtres magnifiques qui vivent en totale harmonie avec leur environnement.

Ils se considèrent comme les protecteurs de la forêt et toutes leurs activités sont centrées autour de ce but. Ils sont toujours prêts à contrecarrer une prolifération de pucerons géants ou des invasions de colons humains ou autres.

On trouve différentes races d'Elfes . Elles sont identifiées par les humains d'après leur couleur, celle-ci dépend de la forêt où ils vivent. Les Elfes Verts sont natifs des forêts de conifères, les Elfes Bruns viennent des forêts de feuillus, les Elfes Jaunes de la jungle tropicale et les Elfes Rouges vivent dans les fougères et autres plantes primitives.

Les Dryades

Ces créatures, en fait des esprits de la nature, sont associées aux Elfes. Leurs caractéristiques sont fournies au chapitre Descriptions des Créatures du Livre du Maître de Jeu.

Les Marcottes

Ces Elfes minuscules sont liés à de petites plantes comme d'autres races d'Elfes sont liées aux arbres. Cette distinction est importante dans la mesure où cette race ne possèdent généralement ni courage ni intelligence, à la différence des Elfes rouges. Ces derniers, s'ils sont petits, ne tolèrent d'ailleurs pas qu'on les confonde avec ces "choses".

Les Nains

Il s'agit d'humanoïdes se réclamant de la descendance de Mostal le Constructeur, une divinité très ancienne censée avoir créé le monde. L'histoire des Nains est longue et ancienne, malheureusement sa majeure partie nous est inconnue. Ils sont pragmatiques, stoïques et trouvent leur bonheur dans la résolution de problèmes pratiques. D'ailleurs, le dur labeur ne les effraie pas. Ils sont, bien sûr, conservateurs et secrets à l'extrême. Leur religion officielle, très éprouvante, leur apporte une forme d'immortalité personnelle. Elle est basée sur une sorcellerie limitée mais très pratique.

Les Nains sont les ennemis mortels des Elfes et des Trolls depuis de vieux crimes commis à l'époque des Dieux. Les Nains ne forment qu'une seule race, à la différence des autres Anciennes Races.

Leur discipline de fer et l'immuabilité de leur culture sont inhumaines dans leur rigidité. La majeure partie des humains ne parviennent d'ailleurs pas à comprendre leur tournure d'esprit qui tient de la machine. Apparemment, c'est également le cas de nombreux Nains et le taux de défection parmi leurs rangs est élevé. Ces déserteurs sont considérés comme des hérétiques par les autres Nains et ils se rassemblent en certains lieux pour fonder de véritables sociétés.

Les Trolls

Cette race qui vivait sous terre, se déversa à la surface du monde lorsque la lumière de Yelm la chassa du Monde Inférieur. Elle ne devait jamais plus y retourner.

Plusieurs races de Trolls peuvent vivre ensemble dans une même communauté. Le statut social d'un individu est alors déterminé par son appartenance raciale. Leur société est de type matriarcal. En règle générale, ils n'accordent que peu d'importance au confort, même dans leurs grandes cités. Ils sont moins grégaires que les humains et les Trolls solitaires ou les petits groupes de chasse familiaux sont chose courante. Les villages de Trolls sont d'une taille peu importante et souvent délabrés.

Les différents types de Trolls sont : les Uzuz, les Uzko, les Uzdo, les Enlo et les Romal. Ils évitent la lumière et préfèrent vivre dans l'obscurité. Leurs capacités sont surhumaines et leur appétit prodigieux. On dit que les Trolls sont capables de digérer n'importe quoi, y compris des rocs, même s'il ne s'agit pas là de leur met favori. Ils sont d'ailleurs toujours en train de mâchonner quelque chose.

Uzuz: La Maîtresse Race.

Ces rares représentants sont nés à l'époque des Dieux ou lors de circonstances magiques. Ils ont des capacités surhumaines. Un membre de la Maîtresse Race gouverne toute société Troll qui a la chance d'en compter un dans ses rangs. Ces créatures n'ont quasiment jamais été vues par des humains.

Uzko : Trolls Sombres ou Trolls des Surfaces.

Naguère, ces spécimens typiques dominèrent le monde. A l'avènement des Temps Historiques, les Trolls Sombres furent maudits et leur nombre déclina rapidement alors que la race des Enlos proliféra. Leurs caractéristiques sont identiques à celles des Trolls Sombres de RuneQuest. Il s'agit du seul type de Trolls que puissent incarner des joueurs.

Uzdo : Grands Trolls.

Ce sont de gigantesques et puissants guerriers esclaves créés par les Trolls lors des efforts entrepris pour briser la malédiction des Enlos. Cette race fière et particulièrement dangereuse a perdu toute intelligence.

Enlo : les Trollinets.

Ces créatures difformes et ridicules ont une existence des plus misérables. Leur naissance ne leur apporte qu' un seul avantage : être esclave et souffrir. Ce sont les larbins de la société Troll. Neuf Trolls nouveaux nés sur dix sont de cette espèce.

Romal : Trolls des Cavernes ou Renifleurs.

Ces monstres énormes et aveugles ont été corrompus par le Chaos. Ils ont le pouvoir de se régénérer. D'une incroyable bestialité, ils ne font pas vraiment partie de la société Troll. Leurs caractéristiques sont fournies dans RuneQuest.

Le Peuple des Mers

Il s'agit de créatures aquatiques dont la partie inférieure du corps est celle d'un poisson. Toutefois, elles ont des mains et des bras. Le Peuple des Mers descend directement des Dieux et il en existe plusieurs espèces.

Leurs ancêtres ont aujourd'hui quitté la surface de ce monde pour rejoindre leurs parents divins. Toutes les tribus des mers sont actuellement dirigées par les Tritons des Abysses. Leurs descendants forment la race la plus commune des Niiadics. Leurs enfants forment un peuple à part capable de respirer à la surface.

Les femelles portent leurs enfants de la même façon que les humaines. Après sa naissance, un enfant est soit d'un type inférieur, soit béni, c'est à dire de la même race que ses parents. Un enfant né du croisement d'une race inférieure et d'une race supérieure appartient toujours à l'espèce inférieure.

Le Peuple des Mers est très répandu le long des côtes ou dans les eaux peu profondes. Il est toujours organisé en tribus. Même si deux tribus du Peuple des Mers peuvent être régies par le même clan de Niiadics, il leur arrive fréquemment de se faire la guerre entre elles. La politique du Peuple des Mers est inconstante et se traite au plus haut niveau. Elle ne tient aucun compte de l'intérêt des tribus et même l'influence des clans de Niiadics peut s'avérer vaine.

Les Broos

Les Broos doivent posséder un taux de reproduction effarant pour résister à tous les efforts déployés sur Glorantha afin de s' en débarasser. Ces créatures du Chaos ont depuis longtemps été corrompues par de sombres pratiques. Leurs liens de parenté sont souvent complètement indiscernables. Chaque membre d'un clan peut être différent de son frère même si, pour des questions de survie, la plupart d'entre eux ont une apparence humanoïde et portent des cornes.

Les Broos sont des ennemis dangereux dont il ne peut jamais rien émaner de bon. De part leur nature, ils se complaisent dans le vandalisme et la destruction et sont des vecteurs de maladies immondes.

Leur brutalité est sans mesure et moins l'on en dira à leurs propos, mieux l'on se portera. Les caractéristiques de ces créatures infectes sont fournies dans RuneQuest.

Les Dragonewts *(Draco Sapiens)*

Les Dragonewts prétendent être les créatures existantes les plus anciennes. Ils déclarent descendre des Dragons antérieurs à l'Age de l'Aurore. Ils sont déjà mentionnés dans les légendes de l'Age Vert des Elfes.

Les Dragonewts sont des créatures particulières qui se réincarnent et se modifient continuellement afin d'atteindre le stade de Dragon. Il s'agit d'une race énigmatique, incomprise et mal jugée.

La trace des premiers Dragonewts remonte à la couvée originelle d'un ou de plusieurs Dragons qui leur ont donné naissance. Les Dragonewts nés d'une même couvée sont appelés "Frères de l'Oeuf". Ils vivent en groupes de taille variable baptisés nids.

Une rencontre avec un Dragonewt est très importante et doit être décrite en détail.

Les Dragonewts présentés dans ce paragraphe ne sont pas destinés à servir de personnages aux joueurs. Personne, au cours des campagnes originales de Glorantha, n'a joué un véritable Dragonewt. Ceux qui ont été incarnés par des joueurs sont des hors la loi coupés du cycle de vie découlant de leur héritage. Autrement dit, ils ont cessé de croire dans la Voie du Dragon. A leur mort, ils ne sont pas réincarnés et disparaissent à tout jamais. Personne ne sait où vont leurs âmes.

Les Dragonewts normaux forment une race étrange et mystérieuse, totalement insaisissable pour l'entendement humain. Leur langue (l'ancien Draconique) inclue des composantes visuelles, olfactives, auditives et empathiques. Ils ne sont pas conscients de leur langage et ne peuvent donc pas l'enseigner. Du fait de leur empathie naturelle déficiente, les humains ne pourront jamais l'apprendre à plus de 25 %. Les Dragonewts n'ont aucun langage écrit ; en fait il ne leur serait d'aucune utilité puisqu'ils sont immortels et se réincarnent perpétuellement. Il leur suffit donc d'apprendre les événements survenus directement auprès des autres Dragonewts.

Le Dragonewt est réservé à l'usage exclusif du maître de jeu. Il pourra s'en servir de diverses façons : monstre d'une rare violence, personnage de dernier recours qui sauvera les aventuriers d'un désastre, employeur qui fournira une motivation ou un travail aux personnages, ou simplement comme élément de décor qui ajoutera une certaine grandeur à une équipée. Le comportement des Dragonewts est variable, oscilllant sans cesse entre celui d'un humain, d'un robot, d'une statue, d'un animal ou d'un acteur interprètant une pièce étrange et solennelle sans considération aucune pour son environnement.

Les contacts réguliers entre des Dragonewts normaux et des étrangers s'effectuent généralement par l'intermédiaire d'un individu qui essayera d'agir conformément aux attentes des humains. Il apprendra les langues humaines, à lire et à écrire ou à communiquer d'une façon ou d'une autre afin de permettre aux hommes d'assimiler ses idées. A cette fin, il possèdera ou sera lui-même un interprète, c'est à dire un Dragonewt qui a subi une intervention chirurgicale afin de baragouiner quelques mots. Ces Dragonewts altérés, qui possèdent parfois des gardes, des serviteurs et autres suivants, deviennent assez souvent des hors la loi.

D'importantes colonies de Dragonewts hors la loi vivent dans certaines régions de Glorantha. Ils diffèrent des types détaillés dans ce chapitre mais possèdent le même héritage.

Le Cycle de Vie des Dragonewts

Le Dragonewt est totalement différent des autres créatures. Il ne naît qu'une seule fois, mais meurt des centaines de fois. A chacune de ses morts, son âme se réincarne dans un nouveau corps issu du même oeuf. Tous les Dragonewts éclosent des oeufs pondus par des Dragons immatures. Les petits nouveaux nés appartiennent tous au même stade dénommé "Eclaireur" ou "Huppé".

A l'origine, les Dragons enseignaient à leur couvée la Voie des Dragons et les enfants arrivaient rapidement à maturité. Actuellement, le développement est beaucoup plus lent et s'effectue par cycles. Lorsqu'un Dragonewt meurt, son corps est abandonné et son âme retourne instantanément vers l'oeuf dont elle est originaire. Chaque oeuf peut donner naissance à n'importe quelle quantité de Dragonewts, et ce jusqu'à ce qu'ils soient tous arrivés à maturité. Au bout de quelques jours, le nouveau Dragonewt, sa personnalité complétement préservée, émerge de son oeuf éternel dont la coquille ressemble vaguement à du cuir. Il est dès lors plus ou moins apte à reprendre sa vie à partir de l'instant où il est décédé. Le temps passé à l'intérieur de l'oeuf est fonction du développement moral du Dragonewt. Pour lui, la mort n'existe donc pas : il ne s'agit que d'une interruption de son cycle de vie. Bipèdes, tous les Dragonewts possèdent quatre membres et une queue. Ils sont gauchers et leurs pouces sont opposables.

Les Dragonewts ne connaissent pas le traitement des métaux et utilisent des os, du bois et des pierres, tout spécialement du silex, pour fabriquer leurs armes et leurs ustensiles de tous les jours. Certains dirigeants portent une armure mais chaque Dragonewt a le droit, quelque soit son stade, de porter des bijoux, des breloques et des vêtements. La croissance des Dragonewts s'effectue en quatre étapes distinctes. Leur forme diffère à chaque stade d'évolution et chaque échelon possède des responsabilités particulières. Il n'est guère donc guère surprenant de remarquer que cette forme s'adapte aux fonctions occupées.

Le Dragonewt Eclaireur (premier stade)

Le Dragonewt Eclaireur ou Huppé est de petite taille, sa queue est courte et sa tête ornée d'une crête arquée. Il est végétarien et préfère se nourrir de fruits et de feuilles. Son corps, généralement gris beige, peut être parsemé de taches aux couleurs et aux formes variées. Ses supérieurs l'entraînent à la fronde afin qu'il puisse abattre oiseaux et lapins. Ils lui enseignent les activités d'éclaireur et de combattant. Il sert également d'esclave.

Au fur et à mesure de son vieillissement, sa queue s'allonge et son corps s'élargit. Toutefois, la transformation la plus importante intervient au niveau de la tête. Elle se développe, la crête s'accentue, le museau s'allonge et des dents destinées à couper l'herbe et à ronger les écorces apparaissent à l'avant de la mâchoire. Au bout d'un moment indéterminable, souvent après des siècles et de nombreuses morts, le Dragonewt émerge de son oeuf et accède au stade supérieur : le Guerrier.

Le Dragonewt Guerrier (second stade)

Le Dragonewt Guerrier ou à Bec est plus large que l'Eclaireur et son régime est carnivore. Sa queue touche maintenant le sol et pour la première fois, son corps est recouvert d'écailles et de petites protubérances. A sa maturité, la peau du Guerrier se renforce et commence à ressembler à une armure qui se concentre parfois sur son dos, ses pattes antérieures, sa queue ou toute autre partie du corps. Il semblerait que les protubérances se transforment en pointes ou en cornes, mais ces facteurs évolutifs n'ont pas été éclaircis par les humains. De ce fait, plusieurs représentants de ce même stade peuvent être très différents les uns des autres. Ils restent toutefois très bien adaptés au combat et il s'agit d'ailleurs là



de leur seule constante. La couleur et les motifs de la peau peuvent évoluer au cours de ce stade.

Le Dragonewt Guerrier est souvent affecté au poste de garde ou de chasseur pour les nids de Dragonewts. De nombreux Dragonewts Guerriers montent des créatures appelées "Demi-Oiseaux". Ces derniers possèdent un plumage, un bec et pondent des oeufs. Toutefois leurs os sont solides et ils possèdent des vestiges de bras en guise d'ailes. Les Dragonewts élèvent ces monstres que l'on ne trouve pas à l'état naturel. Ces Demi-Oiseaux sont sans peur, carnivores et ajoutent à la fière prestance du Dragonewt Guerrier.

Le Dragonewt Noble (troisième stade)

Les armes et armures naturelles développées au cours du second stade sont presque entièrement remplacées au cours du troisième par des ruches, des épines dorsales, des caroncules, des poches et autres ornements décoratifs servant d'organes de communication. La couleur de la peau devient éclatante et le nombre et la variété des glandes olfactives augmentent. Un Dragonewt Noble dirigera et représentera un clan de Dragonewts. A ce stade, il fera tout pour vivre en paix avec le monde extérieur. Dans certaines régions, on appelle cet échelon "Prêtre à Queue". Le Dragnonewt Noble est omnivore et certains ambassadeurs envoyés parmi les humains sont connus comme de formidables gourmets.

Le Dragonewt Dirigeant (quatrième stade)

Ces Dragonewts très rares ne sortent presque jamais de leur nid. On en trouve un dans chaque petit nid et plusieurs dans de vastes rassemblements. Leurs fonctions au sein de la communauté, leur régime et leurs pouvoirs sont totalement inconnus. Certains ont la forme d'immenses Dragons afin de protéger leurs nids.

L'apparence d'un Dragonewt Dirigeant, appellé quelquefois "Prêtre Absolu", ressemble à celle d'un Noble. Toutefois, ses ailes atteignent une envergure phénoménale avec l'âge. De plus, sa taille et ses capacités augmentent généralement dans les mêmes proportions. On suppose qu'un Dragonewt Dirigeant médite sur les secrets de la race des Dragons en vue de sa métamorphose finale. Celle-ci interviendra un beau jour et il quittera alors le nid pour rejoindre les Dragons.

Le Dragonet (cinquième stade : optionnel)

Il arrive qu'un Dragonewt Dirigeant, refuse pour des raisons mystérieuses de devenir un Dragon. Il reste alors sur terre. L'étendue des pouvoirs des Dragonets est inconnue, toutefois l'on sait qu'un véritable Dragon est capable de tuer ces ennemis par la pensée et de façonner les paysages de Glorantha aussi facilement qu'un humain l'effectuerait avec de la glaise. Ce stade ne se retrouve que dans un seul site des Dragonewts. Il s'agit de leur demeure ancestrale : l'Oeil du Dragon situé dans la Passe du Dragon.

Les Armes des Dragonewts

Tout comme leurs utilisateurs, ces armes nécessitent quelques explications. Seul les Dragonewts hors la loi utilisent des boucliers. Les chances de base aux armes et dans les compétences ne sont pas fournies puisque les premiers Dragonewts sont devenus des Dragons depuis maintenant bien longtemps. La chance de base pour un humain utilisant ces armes est de 5 %.

Tableau des armes des Dragonewts

Arme	*RA*	*Dommages*	*Points de Vie*
Fronde	1/RM	1D8	-
Arc long	1/RA	1D10+1	8
Samarin	1/RM	1D4+1	2
Chokin	1/RM	1D6	2
Klanth	2	1D10+1	12 ou 18
Gamu	3	3D3	20
Utuma	2	1D6+1	8 ou 12

Description des Armes

Fronde : identique aux frondes normales, cependant, la poche et les lanières sont faites en peau de Dragonewt ou d'humain.

Arc long : un grand arc en os. Cet arc n'est strictement utilisé que par les Dragonewts. Une force de 17 et une dextérité de 9 sont nécessaires à sa manipulation correcte.

Samarin et Chokin : Il s'agit de petites armes de jet. Elles peuvent empaler et leur utilisateur peut en lancer plusieurs du même type simultanément. Pour chaque arme supplémentaire lancée, on retirera 10 % à la chance de toucher. Si la chance de toucher tombe à 0 % ou moins, le Dragonewt ne pourra pas lancer autant d'armes.

Exemple : Un Dragonewt guerrier possède une chance de toucher au Samarin de 40%. S'il n'en lance deux à la fois, sa chance de Toucher sera de 30% pour chacune des armes lancées. S'il en lance trois à la fois, sa chance sera égale à 20 % et s'il en lance quatre, elle sera égale à 10 %. Le Dragonewt ne pourra pas en lancer cinq en un seul jet puisque sa chance de toucher tomberait à 0%.

Klanth : Cette arme possède une lame de silex emmanchée dans une garde et une poignée de bois. Elle ressemble aux épées massues utilisées sous l'empire aztèque. Le klanth est à traiter de la même façon qu'une épée bâtarde. Ils sont très rarement fabriqués en os de Dragon, auquel on préfère le bois. Ils possèdent 18 points d'armure.

Gami : Il s'agit d'une fourche à trois branches construite en os de Dragon et conçue pour désarmer un adversaire. Elle est principalement utilisée comme arme de parade. Cette arme suit les règles normales permettant de désarmer (voir le Livre du Joueur).

Utuma : L'épée courte des Dragonewts. Cette lame de silex est généralement renforcée mais il peut arriver qu'elle soit réalisée en os de Dragon, auquel cas elle possède 12 points d'armure.

La Magie des Dragonewts

Les Dragonewts utilisent une cinquième approche de la magie appelée la magie des Dragons qui est différente de la magie de l'esprit, de la magie divine, de la sorcellerie ou des rituels. Lorsque le Dragonewt désire un effet, celui-ci intervient au rang d'action 1. Les effets ne sont pas des sorts : un Dragonewt connait ou ne connait pas un "effet" ; il n'a pas besoin de le mémoriser. Un effet ressemble à un sort quant au résultat, les humains peuvent donc supposer à tort que la magie des Dragons se compose de sortilèges.

L'utilisation de la magie des Dragons nuit au développement spirituel du Dragonewt. Dans de nombreuses situations, celui-ci préfèrera donc plutôt mourir que d'y avoir recours. Si un Dragonewt décide d'utiliser la magie des Dragons, ce sera de façon restreinte afin de maintenir sa balance spirituelle. Un Dragonewt, chargé d'une mission capitale, aura davantage tendance à utiliser la magie. Un Dragonewt spirituellement impur pourra l'utiliser pour se protéger d'une mort de longue durée, au cours de laquelle ses caractéristiques diminueront.

Les Eclaireurs et la Magie des Dragons

Un Dragonewt Eclaireur ne connait pas la magie des Dragons, mais il peut apprendre des sorts conventionnels. Toutefois, il devra oublier ces sorts pour progresser au stade supérieur, le Dragonewt Guerrier.

Sorts des Dragonewts Guerriers

Armure de Dragon: ce sort absorbe un point de dégât par point de magie utilisé. Tous les dommages effectués (après absorption de l'armure, de l'arme de parade etc...) seront éliminés après utilisation d'autant de points de magie que nécessaire. Ces derniers peuvent être drainés auprès de toutes les sources utilisables. Même les coups critiques ne passeront pas cette défense.

Griffe de Dragon : cet effet transforme l'un des membres du Dragonewt en griffe courbe et à double tranchant. Cette griffe effectuera 2D6 points de dommages augmentés du bonus aux dégâts du Dragonewt. Les chances de toucher avec cette arme sont égales au bonus de manipulation du Dragonewt. Il pourra également s'en servir pour parer avec un pourcentage égal à son bonus d'agilité. Cette compétence peut progresser par expérience. La griffe absorbe 12 points lorsqu'elle est utilisée en parade et son nombre de points d'ar-

mure ne diminuera pas avec l'accumulation des dommages.

Force de Dragon : cet effet augmente de moitié la FOR du Dragonewt (arrondir au chiffre inférieur). Ainsi un Dragonewt Guerrier doté d'une FOR de 19 possèdera, grâce à cet effet, une FOR de 28. La Force de Dragon peut être utilisée en combinaison avec l'effet de Croissance.

Souffle de Feu : cet effet permet au Dragonewt de cracher du feu comme un Dragon. Ce cône primal peut être projeté à une distance égale au POU du Dragonewt qui crée la flamme. Ce souffle provoque 1D10 points de dégâts directement retranchés au total des points de vie de toutes les créatures se trouvant dans l'aire d'effet. On ne peut pas se protéger de ce feu en se plaçant ou en se trouvant derrière une autre cible. Les armures protègeront normalement, mais toutes armes ou armures enveloppées par ce feu perdront 1 point d'armure chacune. Quelques rares Dragonewts peuvent cracher un feu occasionnant 2D10 points de dégâts.

Croissance : cet effet permet au Dragonewt d'augmenter sa TAI de 6 points. La Croissance affectera ses bonus aux compétences et aux dégâts, ainsi que ses points de vie qui pourront augmenter de 3. Le Dragonewt peut utiliser cet effet de manière répétitive au cours des rounds suivants afin d'atteindre une TAI phénoménale. Si la TAI du Dragonewt est supérieure à 3 X FOR, il sera incapable de se déplacer.

Création d'Ailes : cet effet provoque la création de deux ailes qui permettront au Dragonewt de voler à une vitesse égale à 3 fois sa vitesse terrestre (6 pour les Guerriers et 9 pour les Nobles). La localisation des coups s'effectuera alors sur le tableau des Dragonewts Dirigeants qui possèdent ces ailes de façon permanente.

Sorts et Compétences des Dragonewts Nobles

Les Nobles peuvent utiliser tous les pouvoirs des Guerriers, en plus de leurs facultés propres. Une compétence et un effet ont été rajoutés ci-dessous.

Revêtir une Armure : cette compétence ne peut être utilisée que si le Dragonewt possède une armure d'ornement en os de Dragon. Elle lui permet au de revêtir son armure de manière rituelle en 1D10 + 10 rangs d'action. De plus, si le jet est réussi, on ajoutera un point d'absorption par tranche de 5 % obtenu sur les dés.

Exemple : un Dragonewt possède 25 % dans sa compétence "Revêtir une Armure". Le joueur obtient 18 sur 1D100 ce qui donne au Dragonewt 3 points d'armure. Si le jet avait été égal à 25, il aurait obtenu 5 points d'armure. Un jet de 26 ou plus n'aurait apporté aucun point d'armure. De ce fait, plus le résultat du dé est élevé en restant dans les limites de la compétence, plus l'absorption de l'armure est importante. Cette compétence peut augmenter par expérience.

Choc Mental : Il s'agit d'un effet offensif. Les points de magie du Dragonewt sont opposés à ceux de son adversaire sur le Tableau de Résistance. Si le Dragonewt parvient à vaincre son ennemi, ce dernier perdra 2D6 points de magie personnels. Si les points de magie tombent à 0, la personne s'écroule inconsciente. Cet effet prend la forme d'une boule d'énergie verte.

La Magie des Dragons et les Dragonewts Dirigeants

Ces grandes entités ont accès à toute la magie des stades inférieurs en plus de leurs propres pouvoirs. Elles sont rencontrées si rarement que leur magie n'a pas été décrite ici.

Les Caractéristiques des Dragonewts.

Le Dragonewt du premier stade : Eclaireur

Caractéristiques		*Moyenne*	
FOR	2D6	7	Déplacement 3
CON	3D6	10-11	Points de Vie 9
TAI	2D6	7	Fatigue 18
INT	4D6	14	
POU	2D6	7	
DEX	2D6+9	16	
APP	3D6	10-11	

Localisation	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Queue	01-02	01	1/3(.25)
Jambe droite	03-05	02-04	1/3(.33)
Jambe gauche	06-08	05-07	1/3(.33)
Abdomen	09-11	08-11	1/3(.33)
Poitrine	12	12-15	1/4(.40)
Bras droit	13-15	16-17	1/3(.25)
Bras gauche	16-18	18-19	1/3(.25)
Tête	19-20	20	1/3(.33)

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Samarin	2	25	1D4+1	-	2
Chokin	2	25	1D6	-	2
Fronde	2/7	25	1D8	-	-
Utuma	7	25	1D6+1	25	8

Compétences % : Dissimuler 25, Esquiver 25, Se Cacher 25, Déplacement Silencieux 25.

Armure : 1 point (écailles)

Magie : Seuls les Dragonewts Eclaireurs et les proscrits utilisent une magie différente de celle des Dragons. Ils emploient de préférence la magie de l'esprit ou la sorcellerie. Ils se spécialisent dans les sorts de Coordination, Disruption, Soins, Mobilité, Daredart.

Le Dragonewt du second stade : le Guerrier

Le maximum de POU pour un Guerrier est de 21. On lui remet un klanth rituel, une lance et généralement un Demi-Oiseau. Quelques Guerriers reçoivent un klanth en os de Dragon, un utuma et/ou un gami. Le Dragonewt Guerrier utilisera de préférence son klanth de la main gauche et son utuma de la main droite. La fronde, de moins en moins utilisée, est remplacée par l'arc long géant.

Caractéristiques		*Moyenne*	
FOR	2D6+12	19	Déplacement 2
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie 18
TAI	2D6+12	19	Fatigue 36
INT	4D6	14-	
POU	12-14	12.1 4	
DEX	2D6+3	10	
APP	3D6+3	13 14	

Localisation	*Mêlée (D20)*	*Missile (D20)*	*Points*
Queue	01-02	01	6/5(.25)
Jambe droite	03-05	02-04	6/6(.33)
Jambe gauche	06-08	05-07	6/6(.33)
Abdomen	09-11	08-11	6/6(.33)
Poitrine	12	12-15	6/8(.40)
Bras droit	13-15	16-17	6/5(.25)
Bras gauche	16-18	18-19	6/5(.25)
Tête	19-20	20	6/6(.33)

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*	*Parade %*	*Points*
Klanth	6	50	1D10+1+1D6	50	12
Arc long	3/9	50	1D10+1	20	8
Samarin	3	80	1D4+1+1D3	-	2
Chokin	3	80	1D6+1D3	-	2
Utuma main Droite	6	25	1D6+1+1D6	50	8
Utuma main Gauche	6	80	1D6+1+1D6	80	8

Compétences % : Dissimuler 70, Esquiver 70, Se Cacher 70, Déplacement Silencieux 70, Monter un Demi-Oiseau 75.

Armure : 6 points (écailles)

Magie : Ils utilisent tous la magie des Dragons hormis les proscrits.

Le Dragonewt du troisième stade : Le Noble

A ce stade, les Dragonewts cessent de monter des Demi-Oiseaux. Leurs armes sont presque toutes en os de Dragon. Le gami remplace généralement l'utuma. De nombreux clans de Dragonewts barbares ne dépassent pas ce stade.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	2D6+6	13	Déplacement 3
CON	3D6+6	16-17	Points de Vie 15
TAI	2D6+6	13	Fatigue 30
INT	4D6	14	
POU	18-20	18-20	
DEX	2D6+6	13	
APP	3D6+6	16-17	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Queue	01-02	01	3/4(.25)
Jambe droite	03-05	02-04	3/5(.33)
Jambe gauche	06-08	05-07	3/5(.33)
Abdomen	09-11	08-11	3/5(.33)
Poitrine	12	12-15	3/6(.40)
Bras droit	13-15	16-17	3/4(.25)
Bras gauche	16-18	18-19	3/4(.25)
Tête	19-20	20	3/5(.33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Klanth	7	90	1D10+1+1D4	90	18
Gami	8	40	3D3+1D4	50	20
Arc long	3/9	90	1D10+1	20	8
Samarin	3	90	1D4+1+1D2	-	2
Chokin	3	90	1D6+1D2	-	2

Compétences % : Dissimuler 90, Esquiver 90, Se Cacher 90, Déplacement Silencieux 90, Monter un Demi-Oiseau 90.

Armure : 3 points (écailles)

Magie: La magie des Dragons, les nobles proscrits exceptés.

Le quatrième stade du Dragonewt : le Dirigeant

Ils ont des ailes et sont trop grands pour monter des Demi-Oiseaux. Il n'existe pratiquement aucun Dirigeant hors la loi. Leur maximum de POU est porté à 28.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	4D6+12	26	Déplacement en vol 4/12
CON	3D6+6	16-17	Points de vie 22
TAI	4D6+12	26	Fatigue 43
INT	4D6	14	
POU	24-26	24-26	
DEX	2D6+6	13	
APP	3D6+2	22-23	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Queue	01-02	01	9/6(.25)
Jambe droite	03-05	02-03	9/8(.33)
Jambe gauche	06-08	04-05	9/8(.33)
Abdomen	09-11	06-09	9/8(.33)
Poitrine	12	10-13	9/10(.40)
Aile gauche	13	14-15	9/6(.25)
Aile droite	14	16-17	9/6(.25)
Bras droit	15-16	18	9/6(.25)
Bras gauche	17-18	19	9/6(.25)
Tête	19-20	20	9/8(.33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Klanth	5	120	1D10+1+2D6	120	18
Gami	6	90	3D3+2D6	100	20
Arc long	3/9	120	1D10+1	-	8
Samarin	3	120	1D4+1+2D3	-	2
Chokin	3	120	1D6+2D3	-	2

Compétences % : Dissimuler 120, Esquiver 120, Se Cacher 120, Déplacement Silencieux 120.

Armure : 9 points (écailles)

Magie : uniquement draconique

Les Demi-Oiseaux *(Aepyornis Draconis)*



Caractéristiques		Moyenne	
FOR	4D6+8	32	Déplacement 10
CON	2D6+6	13	Points de Vie 20
TAI	4D6+12	26	Fatigue 45
INT	3	3	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6+6	16-17	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/7
Jambe gauche	05-08	04-06	4/7
Abdomen	09-10	07-10	4/7
Poitrine	11-13	11-15	4/9
Aile droite	14-15	16	4/6
Aile gauche	16-17	17	4/6
Tête	18-20	18-20	4/7

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Coup de bec	8	30+14	1D10+2D3
Coup de patte	5	30+14	1D6+2D6

Compétences : Un Demi-Oiseau peut attaquer avec son bec et ses pattes dans le même round. Généralement il attaquera d'abord avec ses pattes. Les bonus aux dégâts sont diminués de moitié pour le coup de bec.

Armure : 4 points de plumage sur le corps et la tête et 4 points dus à la peau épaisse de ses pattes.

Le Chaos dans Glorantha

La Nature du Chaos

Glorantha n'est qu'une bulle dans l'infinité du Chaos ; un lieu où l'ordre s'est constitué d'une façon aléatoire. Lors de sa formation, le monde est passé d'un désordre total à une construction logique. Toutefois les Guerres des Dieux ont affaibli cette organisation et le Chaos s'est déversé sur le monde, où il existe encore.

Le Chaos tend à se rétablir de lui- même. Cette tendance menace l'existence même de Glorantha et de ses divinités. Si le Chaos n'a ni forme ni structure, son contact avec l'ordre entraîne une corruption mutuelle, qui survient essentiellement aux endroits les plus faibles du monde, c'est à dire là où le Chaos vivant est tapi.

Cette corruption se manifeste sous la forme d'êtres cruels, immondes et maléfiques. Ces manifestations vivantes du Chaos sont des parodies des formes de vie naturelles de Glorantha, puisqu'il s'agit de la corruption, de la perversion et de la dégénérescence de créatures ordonnées.

Le Chaos s'incarne sous de nombreuses formes: les Broos, les Gorps, les Esprits de Maladie, le Vomieuvre, les Hommes Scorpion, les Succubes etc...

Certains aspects du Chaos se nourrissent de la force vitale et du POU de leurs victimes, d'autres anéantissent les structures organisées en place (gouvernements, ordres religieux), enfin, il en existe qui se contentent simplement de détruire tout ce qui se dresse sur leur chemin.

Les créatures intelligentes redoutent naturellement toutes les formes manifestement chaotiques. Ces atrocités contre nature sont facilement reconnaissables. Néanmoins, le Chaos inclue également une certaine forme de bien, tout du moins si l'on en croit les adeptes de la religion lunar.

Selon eux, l'Illumination Spirituelle leur permet de surmonter leurs angoisses et de résister à des tentations qui risqueraient de détruire leur âme. La majorité des habitants de Glorantha n'accordent aucun crédit à ces croyances.

La bataille contre le Chaos fait partie intégrante de la mythologie de Glorantha. Sans elle, le monde tel qu'il existe, serait incompréhensible.

Les Créatures du Chaos

Les monstres du Chaos revêtent souvent des aspects surprenants et parfois même amusants. Les types les plus courants sont détaillés ci-dessous à toutes fins utiles.

Vous trouverez également à la fin du descriptif un tableau présentant certaines mutations aléatoires typiques. Ces changements sont appelés traits chaotiques. Tous les monstres chaotiques ont une chance d'en posséder un ou plusieurs.

Les Escargots Dragons *(Spirulum Biceps)*

Il s'agit de descendants d'escargots ordinaires qui ont muté pour devenir gigantesques. Ils possèdent généralement plusieurs têtes et ont une attirance étrange pour la chair, même s'ils peuvent se nourrir de matières inorganiques. Ils hantent généralement les marécages et les régions très humides.

Ils furent créés au cours des Grandes Ténèbres lorsque l'Aiguille de la Loi explosa, que le Diable fut empalé sous le Bloc de Prax et que toute la région fut noyée sous les flots. Les Escargots Dragons sont encore assez courants dans les régions environnantes. Ils sont quelques fois surnommés "Bout de Diable" en raison de leur lignage.

Caractéristiques		*Moyenne*	
FOR	4D6+2	26	Déplacement 1
CON	4D6	14	Points de Vie 20
TAI	4D6+12	26	Fatigue 40
INT	2	2	
POU	3D6	10-11	
DEX	2D6	7	

Localisation des coups pour un monstre à une seule tête

Localisation	*Missile/Mêlée*	*Points*
Coquille	01-08	8/11(.50)
Corps	09-14	4/9(.40)
Tête	15-20	4/9(.40)

Localisation des coups pour un monstre à deux têtes

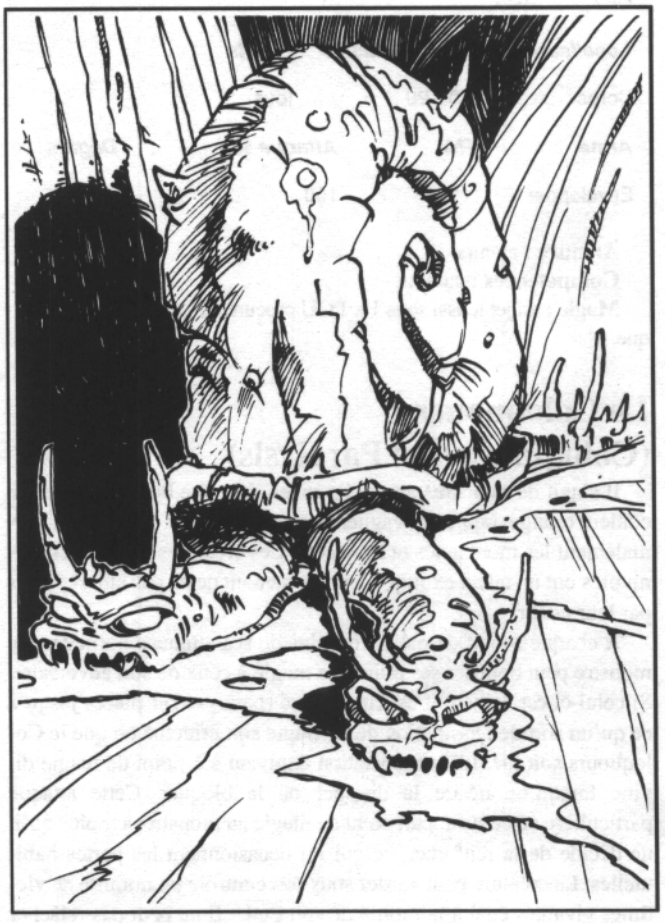
Localisation	*Missile/Mêlée*	*Points*
Coquille	01-07	8/11(.50)
Corps	08-12	4/9(.40)
Tête 1	13-16	4/9(.40)
Tête 2	17-20	4/9(.40)

Armes	*RA*	*Attaque %*	*Dégâts*
Morsure	7	40-3	1D6+2D6

Note : Si un Escargot Dragon possède deux têtes, elles pourront mordre en même temps.

Armure : 4 points pour le corps et 8 pour la coquille

Magie: Un Escargot Dragon possède trois traits chaotiques déterminés aléatoirement.



Gorp *(Chaos Amorphus)*

Ces paquets de chairs informes et putréfiées suintent le long des voies navigables et dans les ruines, laissant échapper des acides et des enzymes corrosifs. Ce sont des créatures amphibiennes.

Un Gorp ne peut être tué que par le feu ou par magie. Les armes traversent ses tissus sans le blesser et subissent des dégâts dus à l'acide. De même, les acides et poisons n'ont aucun effet sur les Gorps du fait de leur nature corrosive. Seules les armes enchantées (Vivelame, Epée de vérité etc...) peuvent blesser un Gorp. Les sorts offensifs comme Disruption ou Foudre effectuent leurs dégâts normaux.

Une fois un Gorp tué, on peut trouver avec beaucoup de chance des métaux nobles et d'autres trésors indissolubles à l'intérieur. Toutefois, quiconque fouillera la dépouille endurera aux deux mains des dégâts provoqués par l'acide. L'armure peut, bien sûr, absorber les dommages causés par un Gorp.

Ce dernier attaquera sa victime en s'approchant d'elle pendant un round de mêlée. Si la victime rate un jet en Esquiver ou en Sauter, le Gorp l'enveloppera. Toute personne attaquée par un Gorp aura la peau brûlée par son acide et subira 8 points de dégâts par round. L'armure assurera une protection jusqu'à ce qu'elle soit dissoute. Si l'aventurier peut encore se déplacer, il peut à nouveau tenter un jet en Sauter ou en Esquiver.

Si c'est l'Esquive qui est utilisée, l'aventurier pourra attaquer dans le même round. S'il essaie de Sauter, il ne pourra pas attaquer pendant le round. Une autre compétence d' agilité peut être utilisée selon la situation et l'avis du maître de jeu.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	0	-	Déplacement 1
CON	3D6	10-11	Points de Vie 16
TAI	6D6	21	Fatigue n/a
INT	1	1	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6	10	

Localisation	Missile/Mêlée	Points
Corps	01-20	tous

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Envelopper	1	100	8

Armure : aucune
Compétences : aucune
Magie : un jet réussi sous 1 x POU procure au Gorp un trait chaotique.

Le Coloquours (Coloquintursus Paralysis)

Il s'agit de monstres aux poils rudes, à la tête boursouflée et de couleur orange, rappelant vaguement une citrouille. Ils habitent normalement les montagnes et les forêts. Ces créatures chaotiques carnivores ont un talent exotique leur permettant de ne pas être repérées par leur odeur.

A chaque round de mêlée, en plus de ses attaques normales, ce monstre peut opposer ses points de magie à ceux de son adversaire. Si celui-ci est vaincu, il est Harmonisé (paralysé sur place) jusqu'à ce qu'un sort de Dissipation de la Magie soit effectué ou que le Coloquours soit tué. L'Harmonisation équivaut à 1 point de magie divine lorsqu'on désire la dissiper ou la bloquer. Cette attaque particulière ne coûte aucun point de magie au monstre, à moins qu'il ne décide de la renforcer, ce qui lui occasionnera les pertes habituelles. La créature peut garder sous son contrôle un nombre de victimes vivantes égal à la moitié de son POU. Il ne peut pas relâcher volontairement une victime.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	3D6+6	16-17	Déplacement 4
CON	2D6+6	13	Points de Vie 15
TAI	3D6+6	16-17	Fatigue 30
INT	2D6	7	
POU	4D6	14	
DEX	3D6	10-11	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/5(.33)
Jambe gauche	05-08	04-06	3/5(.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/5(.33)
Poitrine	12	11-15	3/6(.40)
Bras droit	13-15	16-17	3/4(.25)
Bras gauche	16-18	18-19	3/4(.25)
Tête	19-20	20	3/5(.33)

Armes	RA	Attaque %	Dégâts
Griffe droite	7	25+2	1D6+1D6
Griffe gauche	10	25+2	1D6+1D6
Harmoniser	1	autom.	spécial*

*Si la victime ne réussit pas un jet de résistance points de magie contre points de magie, elle est paralysée sur place.

Note : un Coloquours peut utiliser son talent Harmoniser et frapper avec ses deux griffes à chaque round de combat. Les trois attaques s'effectuent aux rangs d'action indiqués. Le talent Harmoniser sera toujours résolu au rang d'action 1 à moins que le monstre décide de le renforcer. Dans ce cas, on ajoutera les points de magie utilisés au rang d'action.

Compétences % : Se Cacher 60-0, Déplacement Silencieux 60-10.
Armure: 3 points de fourrure et de peau épaisse sur la tête.
Magie: Harmonisation chaotique, le Coloquours peut utiliser d'autres types de magie si on les lui a enseignés.

Un Coloquours a 5 % de chance de posséder un trait chaotique.



L'Homme Scorpion (Hominiscorpio Devourens)

Cette créature, qui tient davantage du scorpion que de l'être humain, ressemble à un centaure dont la poitrine, les bras et la tête sont ceux d'un humain et dont l'abdomen, la queue et les six pattes sont ceux d'un arthropode.

Cette engeance du Chaos est apparue lors des Grandes Ténèbres. On en trouve surtout dans les déserts et les petits villages de montagne. Leur société s'organise autour de gigantesques reines qu'ils servent avec dévouement et qui assurent leur prolifération. Ils vivent de maraudages ou se mettent au service d'employeurs inconscients qui oublient leur nature chaotique.

Caractéristiques		Moyenne	
FOR	2D6+12	19	Déplacement 3
CON	3D6	10-11	Points de Vie 15
TAI	2D6+12	19	Fatigue 30
INT	2D6	7	
POU	2D6	7	
DEX	3D6+3	13-14	
APP	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Patte droite 1	01	01	3/3(.17)
Patte droite 2	02	02	3/3(.17)
Patte droite 3	03-04	03	3/3(.17)
Patte gauche 1	05	04	3/3(.17)
Patte gauche 2	06	05	3/3(.17)
Patte gauche 3	07-08	06	3/3(.17)
Queue	09-10	07	3/5(.33)
Torse	11-12	08-10	3/5(.33)
Poitrine	13-14	11-15	3/6(.40)
Bras droit	15-16	16-17	3/4(.25)
Bras gauche	17-18	18-19	3/4(.25)
Tête	19-20	20	3/5(.33)

Note: la perte d'une patte n'occasionnera aucun handicap à l'homme scorpion. S'il perd deux pattes d'un même côté, il sera alors ralenti et ne pourra plus utiliser ses compétences d' agilité. La perte de trois pattes d'un même côté, entrainera une immobilisation totale. Les dommages effectués dans les pattes d'un homme scorpion ne sont pas soustraits au nombre de points de vie général.

Armes	RA	Attaque %	Dégâts	Parade %	Points
Masse	6	30+6	1D10+1D6	30+0	10
Fronde	3/9	40+6	1D8	-	-
Dard	9	40+6	1D6+1D6	-	-

Note: un homme scorpion peut utiliser son dard et sa massue à chaque round. Il se servira en général de sa masse avant de frapper avec son dard au rang d'action 3. Il pourra parer au cours du même round. Le dard injecte un poison dont la virulence est égale à la CON de l'homme scorpion. Si la victime manque son jet de résistance, elle endurera la totalité des dégâts occasionnés. Dans le cas contraire, elle n'en prendra que la moitié. Le poison ne prend effet que 3 rounds après la piqûre.

Compétences % : Grimper 50+0, Inventer 40+6

Armure : 3 points de peau

Magie: les hommes scorpion connaissent très rarement la sorcellerie ou la magie divine car personne ne désire leur servir de professeur. Ils possèdent toutefois quelques rudiments en magie de combat. Leurs sorts favoris sont: Laminer, Main de fer, Protection et Daredart. Sur un jet réussi sous 5 X POU, l'homme scorpion possèdera un trait Chaotique.

Vomieuvre (Malapsyche Hybridus)

Cette race extrêmement chaotique possède un corps humain et une tête en forme d'énorme poulpe. Un Vomieuvre peut attaquer avec ses huit tentacules en même temps tout en utilisant ses bras humains comme contre poids afin de garder son équilibre. Il peut attaquer jusqu'à 4 ennemis simultanément. De plus, il est capable cracher un nuage de gaz empoisonné dont l'effet est analogue au jet d'encre d'un poulpe normal.

Le Vomieuvre possède également la faculté chaotique de régénérer les dégâts subis. Non seulement, il guérira de ses blessures, mais s'il est démembré, toutes les parties amputées de son corps se réassembleront pour le reformer complètement. Même, le feu ne l'affectera pas de manière permanente, toutefois sa faculté de regénération sera alors ralentie d'un facteur de 10. Les Vomieuvres ne peuvent être détruits définitivement que par l'utilisation d'une magie très puissante ou un anéantissement total comme l'immersion dans un bain d'acide.

La vitesse de régénération d'un Vomieuvre est limitée à un point de vie par tour de jeu. S'il est démembré, on pourra tranquillement le laisser sur place car il ne causera plus aucun ennui avant plusieurs heures. Il faudra, bien sûr, éviter d'emprunter le même chemin au retour. Les Vomieuvres sont des créatures amphibies qui respirent parfaitement bien sous l'eau. Ils n'aiment pas les climats secs.



Caractéristiques		Moyenne	
FOR	2D6+18	25	Déplacement 3
CON	2D6+9	16	Points de Vie 21
TAI	2D6+18	25	Fatigue 41
INT	2	2	
POU	3D6	10-11	
DEX	3D6	10-11	

Localisation	Mêlée (D20)	Missile (D20)	Points
Jambe droite	01-02	01	4/7(.33)
Jambe gauche	03-04	02	4/7(.33)
Abdomen	05	03-04	4/7(.33)
Poitrine	06	05-07	4/9(.40)
Bras droit	07-08	08	4/6(.25)
Bras gauche	09-10	09	4/6(.25)
Tentacule 1	11	10	4/6(.25)
Tentacule 2	12	11	4/6(.25)
Tentacule 3	13	12	4/6(.25)
Tentacule 4	14	13	4/6(.25)
Tentacule 5	15	14	4/6(.25)
Tentacule 6	16	15	4/6(.25)
Tentacule 7	17	16	4/6(.25)
Tentacule 8	18	17	4/6(.25)
Tête	19-20	18-20	4/9(.40)

Arme	RA	Attaque %	Dégâts
Tentacule	6	40+1	2D6
Constriction	1	autom.	2D6
Nuage de gaz	1	autom.	Poison contre CON

Note : A chaque round, le Vomieuvre peut attaquer avec quatre tentacules simultanément pour effectuer des dommages égaux à son bonus de dégâts. Si deux tentacules ou plus touchent la victime, ils l'entoureront pour l'étouffer en occasionnant des dégâts à chaque round. L'armure protègera des dommages jusqu'à ce que tous ses points d'absorption soient détruits. Le nuage de gaz possède une virulence égale à la CON du Vomieuvre. Tous les individus situés dans

un rayon de 3m devront essayer de retenir leur respiration (référez vous aux règles sur l'asphyxie). Si le gaz est inhalé, il entrera immédiatement en action à moins que la victime ne réussisse un jet de résistance opposant sa CON à la virulence du gaz. Les dégâts seront égaux à la virulence du gaz. Si le jet de dés est réussi, seule la moitié des dégâts sera infligée. Si elle continue à inhaler du gaz, la victime devra réussir un jet de résistance à chaque round.

Armure : 4 points

Magie : régénération, gaz empoisonné. Les Vomieuvres possèdent très rarement d'autres traits chaotiques.

Autres Créatures Chaotiques

Les créatures suivantes sont considérées comme chaotiques dans le monde de Glorantha et ont une chance de posséder un ou plusieurs traits chaotiques tirés sur le tableau ci-dessous. "Aucun" signifie que la créature ne possède aucun trait chaotique hormis ceux qui lui sont normalement associés. Les créatures dont les noms se trouvent entre parenthèses ne peuvent être que très légèrement teintées de Chaos.

Traits Chaotiques

Les créatures chaotiques n'obéissent pas aux lois naturelles notamment en ce qui concerne la croissance et la reproduction. Un Escargot Dragon à deux têtes ne ressemble pas nécessairement à son voisin. Le tableau suivant vous permettra de générer aléatoirement des traits chaotiques. Si vous désirez créer des monstres particulièrement puissants, lancez deux fois ou plus les dés sur ce tableau ou inventez vous-même votre propre table de traits chaotiques.

Les Créatures Etrangères à Glorantha.

Ours polaire, gorgones, hobbits et orques ne sont pas natifs de Glorantha. Ils peuvent cependant apparaître dans votre campagne sous forme de créatures spéciales ou encore d'une race tout à fait ordinaire. D'autres créatures de RuneQuest peuvent soit être très rares et spécifiques à certaines régions, soit différer des versions éditées.

Créatures Chaotiques Possibles

Créature	*Chance de posséder un Trait Chaotique*
Basilic	aucune
Broo	POU x 3 sur 1D100
Ghoule	POU x 1 sur 1D100
Suce-tête	POU x 1 sur 1D100
Ogre	05%
(Esprit de maladie)	aucune
(Troll des cavernes)	aucune
Vampire	aucune
(Loup garou)	aucune

D100	*Traits Chaotiques*
01-03	+1D6 POU
04-05	+2D6 POU
06	+3D6 POU
07-08	+2D6 DEX
09	+4D6 DEX
10-11	+2D6 FOR
12	+4D6 FOR
13-14	+2D6 CON
15	+4D6 CON
16-17	+2D6 TAI
18	+4D6 TAI
19-20	Crache un acide d'une virulence de 2D10 à raison de 1D6 fois par jour sur une portée de 6m
21-22	Crache du feu 1D6 fois par jour effectuant 3D10 points de dégâts à une cible unique et sur une portée de 3m.
23-24	Excessivement inflammable. Si l'on y met le feu, tout est brûlé dans un rayon de 3m.
25-27	Apparence trouble.Retrancher 20 % à toutes les attaques dirigées contre la créature
28-29	Apparence très trouble. Retrancher 30 % à toutes les attaques dirigées contre la créature.
30	Apparence extrêmement trouble. Retrancher 40 % à toutes les attaques dirigées contre la créature
31-32	Poison de contact d'une virulence de 2D10. Doit traverser l'armure pour agir.
33-35	+6 points de peau (traiter comme une armure)
36-37	+9 points de peau (traiter comme une armure)
39	+12 points de peau (traiter comme une armure)
40-42	Absorbe les sorts de 2 points de magie ou moins et rajoute les points absorbés aux siens.
43-44	Absorbe les sorts de 4 points de magie ou moins et rajoute les points absorbés aux siens.
45	Absorbe les sorts de 2D6 points de magie ou moins et rajoute les points absorbés aux siens.
46-48	Réfléchit vers l'expéditeur les sorts de 2 points magie ou moins sans être affecté.
49-50	Réfléchit vers l'expéditeur les sorts de 4 points de magie ou moins sans être affecté.
51	Réfléchit vers l'expéditeur les sorts de 2D6 points de magie ou moins vers l'expéditeur sans être affecté.
52-54	Une fois mort, l'esprit du monstre attaquera la personne qui l'a tué. Un combat spirituel s'ensuivra. Si le monstre l'emporte, il possèdera la personne.
55-56	+2D6 mètres de déplacement par rang d'action.
57-58	Explose après sa mort.Effectue de 1 à 6D6 points de dégâts à tous les personnages situés un rayon de 3m. Une armure peut absorber ces dégâts.
59-65	Régénère jusqu'à sa mort 2D6-5 points de vie par round (minimum 1 point) dans chacune des parties du corps.
66-67	Pousse des hurlements d'agonie à chacun de ses déplacements.
68-69	Une gemme d'une valeur de 1D10x100 sous est visible sur le corps de la créature. Il peut également s'agir d'une peau de grande valeur ou d'une dent métallique.
70	Une gemme de grande valeur est dissimulée dans le corps (1D6x1000 sous). Il peut également s'agir d'un organe magique coulé dans un métal de grande valeur ou d'un objet enchanté.
71-72	Puanteur ignoble. Un jet sous 5 x CON doit être réussi si l'on ne veut pas perdre conscience.
73-74	Hideux. Un jet sous 5 x COU doit être réussi si l'on ne veut pas être être Démoralisé (référez vous au sort de Démoralisation).
75-76	En plus de toutes ses autres attaques, le monstre peut Confondre automatiquement un de ses adversaires à chaque round (référez-vous au sort de Confusion) La créature doit toujours vaincre les points de magie de son adversaire.
77-86	Appendice ou membre fonctionnel supplémentaire
87-88	Pouvoirs chaotiques de la créature doublés(par exemple un Gorp possèdera 16 points d'acidité ou un Coloquours sera capable d'Harmoniser 2 personnes par round).
91-92	Peut effectuer des sauts d'une longueur égale à sa DEX en mètres
93-94	Apparence hypnotique. Un jet sous 5xINT doit être réussi si l'on ne veut pas rester immobilisé jusqu'à ce que le monstre soit parti ou qu'il soit passé à table.
95	Objet ou créature d'apparence inoffensive jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque.
96--00	Au choix du maître de jeu, qui peut également relancer les dés deux fois.



ORIFLAM

Aides de jeu

Séquence de Mêlée

Phase de Déclaration d'Intentions.

Les joueurs et le maître de jeu déclarent les intentions de leurs personnages. Une suggestion : le personnage possédant la plus faible DEX sera le premier à établir ses intentions. Trois RA sont nécessaires pour pouvoir changer d'action durant le RM.

Phase d'Action

10 RA par RM. S'il le désire, un aventurier peut commencer à se déplacer à son RA de DEX. Lancez 1D100 pour déterminer si l'utilisation d'une compétence est réussie. Lancez 1D20 si la localisation est touchée par une attaque. N'oubliez pas d'éventuelsreculs (automatiques pour les coups spéciaux).

Phase d'Enregistrement

Soustrayez tous les dommages causés. Notez la perte des points de fatigue. Vérifiez les jets sous l'héroïsme et les hémorragies. Effectuez également les vérifications d'usage concernant l'expérience.

Limites à ces Activités

Un aventurier peut effectuer deux des trois actions de mêlée suivantes : l'attaque, la parade et l'esquive. Il peut également lancer des sorts s'il lui reste suffisamment de RA au cours du round de mêlée. Cependant, il ne pourra ni attaquer, ni parer, ni esquiver pendant qu'il lance des sorts. Le lancement des sorts peut se poursuivre durant le round de mêlée suivant.

L'utilisation de ces tableaux accélèrera le jeu. Vous trouverez à l'intérieur de ce livret une feuille de personnage dont vous pourrez faire des photocopies.

Résultats des Attaques, Parades et Esquives

Attaque : un aventurier peut effectuer une attaque et une parade au cours d'un round de mêlée à moins que la compétence à l'arme de l'attaquant soit supérieure à 100 %, ou qu'il ne se serve de deux armes.

Succès	*Résultat*
Critique :	L'arme occasionne le maximum de dommages possible plus lemodificateur auxdégâts de l'utilisateur. Ne tenez aucun compte de l'armure, quelle qu'elle soit. Seul un jet critique en esquive permettra d'éviter le coup. La personne visée subit un recul automatique. Une parade critique bloquera complètement une attaque critique.
Spécial :	L'arme occasionnera les dommages normaux, plus le modificateur aux dégâts de l'utilisateur.Les armes d'estoc (lance, épée courte) et les armes de jet (flèches, pierres de fronde) effectueront également un empale. La cible subit automatiquement un recul. Une esquive spéciale évite une attaque spéciale.
Simple:	L'arme occasionne les dommages normaux plus les modificateurs aux dégâts de l'utilisateur. La cible subit un recul si le total des dommages effectués est supérieur à sa TAI.
Echec :	Aucun dommage. L'arme de l'attaquant peut être endommagée par l'arme de parade.
Echec Absolu :	Aucun dommage. L'arme de l'attaquant peut subir des dommages causés par l'arme de parade. L'attaquant devra immédiatement effectuer un jet sur le tableau des Echecs Absolus Missile/Mêlée, ou sur le tableau des Echecs Absolus Armes Naturelles.

Parade : Une arme de parade peut être utilisée contre une attaque. Hormis les armes à deux mains, aucune arme utilisée en parade ne peut servir pour attaquer dans le même round de mêlée.

Succès	*Résultat*
Critique :	arrête une attaque critique. L'arme de parade ne subit aucun dommage. N'oubliez pas d'éventuels reculs. Les épées, haches et armes similaires occasionneront des dommages normaux aux armes n'ayant pas réussi leur attaque.
Spécial :	Le bouclier vicking et les armes spécialement conçues attraperont l'arme attaquante. Les épées, les haches ou toute arme possédant une lame similaire occasionneront des dommages normaux aux armes n'ayant pas réussi leur attaque.
Simple :	Les dégâts absorbés seront égaux aux P.A. de l'arme. Si les P.A. de l'arme sont inférieurs aux dommages effectués ils seront diminués de un. Les dégâts supplémentaires pourront être absorbés par l'armure du défenseur. La parade à l'épée occasionnera les dégâts normaux aux armes d'attaque ayant échoué.
Echec :	Toute attaque réussie touche.
Echec Absolu :	Toute attaque réussie touche. De plus, le défenseur subit les effets d'un jet de dé effectué sous le Tableau des Echecs Absolus en Parade.

Esquive : Chaque point d'ENC transporté réduit la compétence Esquiver d'1 %. L'esquive est efficace contre toutes les attaques provenant d'une même source. Il faut cependant lancer le dé pour chaque attaque.

Succès	*Résultat*
Critique :	Attaque critique évitée.
Spécial :	Attaque spéciale évitée.
Simple :	Attaque normale réussie évitée.
Echec :	toute attaque réussie porte.
Echec Absolu :	toucher normal automatique, à moins que le jet d'attaque ne soit d'une meilleure qualité.

d'intentions. Au R.A. 10, effectuez un jet d'attaque sous 1/2 chances de toucher du personnage.

Ajuster son Coup

Spécifier la localisation visée durant la phase de déclaration d'intention. Au 10 RA lancez le jet d'attaque à 1/2 de vos chances.

Dégâts

S'il ne lui reste qu'un total de 1 ou 2 points de vie, l'aventurier tombe inconscient. Il perd également tous ses points de fatigue positifs. Il mourra à la fin du round de mêlée si le total de ses points de vie est égal ou inférieur à 0.

Dégâts Supérieurs ou Egaux aux Points de Vie de la Localisation

Tête : l'aventurier tombe inconscient. Il perd tous ses points de fatigue positifs. Effectuez un jet sous 5 x CON ou perte d'1 point de vie par round de mêlée (hémorragie). Si le joueur réussit un jet sous 1 x CON, l'aventurier a le choix entre ne plus perdre de sang OU devenir héroïque (ne gagne pas d'expérience).

Poitrine : l'aventurier s'écroule et ne peut plus combattre. Il peut ramper, se soigner à l'aide d'un sort ou s'appliquer les Premiers Soins. Effectuez un jet sous 5 x CON ou perte d'un point de vie par round de mêlée (hémorragie). Si le joueur réussit un jet sous 1 x CON, l'aventurier a le choix entre ne plus perdre de sang OU devenir héroïque.

Abdomen : les deux jambes sont inutilisables, l'aventurier tombe. Il peut se battre au sol, se soigner à l'aide d'un sort ou s'appliquer les Premiers Soins. Effectuez un jet sous 5 x CON ou perte d'un point de vie par round de mêlée (hémorragie). L'aventurier cesse de perdre son sang OU devient héroïque s'il réussit un jet à 1 x CON.

Bras : membre inutilisable, l'aventurier laisse tomber ce qu'il tient. Il reste debout sauf en cas de recul. Il peut se soigner à l'aide d'un sort ou en s'appliquant les Premiers Soins.

Jambes : membre inutilisable, l'aventurier tombe. Il peut se battre au sol, se soigner à l'aide d'un sort ou s'appliquer les Premiers Soins.

Dommages Supérieurs ou Egaux au Double des Points de Vie de la Localisation

Tête, poitrine ou abdomen : l'aventurier tombe inconscient, perd tous ses points de fatigue positifs et un point de vie par round de mêlée. Aucune action, héroïque ou autre, n'est possible. Aucun jet sous la CON n'est autorisé.

Membre : le membre est mutilé ou sectionné, l'aventurier tombe inconscient. Il perd tous ses points de fatigue positifs et un point de vie par round de mêlée (hémorragie). S'il réussit un jet sous 1 x CON, l'aventurier peut devenir héroïque, mais cela ne stoppera pas l'hémorragie. Le membre doit être soigné jusqu'à retrouver un nombre de point de vie positif dans les 10 rounds de mêlée, ou il est perdu à tout jamais. On ne pourra jamais occasionner plus du double des Points de Vie d'une localisation en dommages au total des points de vie.

Désarmer

L'attaquant déclare qu'il a pour cible l'arme de son adversaire. Ce dernier pare automatiquement si c'est ce qu'il avait annoncé au cours de la phase de déclaration d'intentions. L'attaquant conserve une chance de réussite normale contre des armes de RA 0. Il perd 10 % contre des armes de RA 1. Il perd 20 % contre des armes de RA 2 et 30 % contre des armes de RA 3.

Il possède les options suivantes :

Frapper pour endommager l'arme : chaque point de dégât supérieur au point d'armure de l'arme réduira ceux-ci de un. Les armes d'estoc pures ne pourront jamais occasionner de dommages aux armes adverses.

Frapper avec le plat de l'arme : opposez les dommages effectués à la FOR de la cible (ou à FOR x 1,5 si elle se sert d'une arme à deux mains), sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, l'arme est délogée des mains de l'adversaire et se trouve projetée à une distance en mètres égale à la différence entre les dommages effectués et la FOR de la cible.

Enchevêtrer l'arme de son adversaire : un enchevêtrement ne peut avoir lieu que si l'attaquant se sert d'un fouet, lasso, fléau etc... et réussit un succès spécial. Opposez alors la FOR de l'attaquant à la FOR de la cible afin d'arracher d'une violente torsion l'arme des mains de l'adversaire.

Briser une arme : peut être utilisée avec les boucliers vickings et les armes spécialement conçues (deux fois plus chères). L'utilisateur doit réussir une parade spéciale avec le briseur d'épée. En cas de réussite, l'arme est violemment arrachée des mains de l'adversaire, comme ci-dessus. Opposez la FOR de l'utilisateur du briseur d'épée aux points d'armure de l'arme de l'attaquant en utilisant le Tableau de Résistance. En cas de réussite, l'arme de l'attaquant est brisée.

Fatigue

Le total des points de fatigue est égal à FOR + CON. Soustrayez un point de fatigue par point d'ENC transporté. Perte d'un point de fatigue pour chaque round d'action, chaque heure passée à marcher, ou chaque 1,5 heure passée à chevaucher. Pour chaque point de fatigue négatif, soustrayez 1% à chaque jet effectué sous les compétences, le Tableau de Résistance, les caractéristiques. L'aventurier dont le total de points de fatigue négatif est égal à sa FOR + CON perd connaissance (épuisement). Un personnage insconscient doit regagner un total de point de fatigue positif pour reprendre connaissance. 1D3 - 1 points de fatigue regagnés par round de mêlée de repos (peut chevaucher, marcher 1 mètre par round de mêlée).

Empoignade

Pour utiliser efficacement cette compétence, il faut empoigner une localisation de l'adversaire (un bouclier si le défenseur réussit une parade au bouclier). L'attaque à l'empoignade est bloquée si le défenseur réussit une attaque en empoignade, une attaque au poing, ou une esquive à l'attaque. Après l'attaque initiale, le R.A. du round de mêlée est uniquement basé sur la DEX des combatttants (n'incluez pas la TAI). Un jet réussi pour chacun annule l'action de l'autre. Si un seul des combattants réussit son empoignade, il peut :

Projeter l'adversaire. Opposez alors la FOR + DEX de l'attaquant à la TAI + DEX de son adversaire, sur le Tableau de Résistance. En cas de réussite, l'adversaire doit réussir un jet sous DEX x 5 ou subir 1D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire (l'armure protège). En cas d'échec, l'adversaire n'est pas projeté mais l'attaquant maintient sa prise.

Immobiliser un membre : opposez les FOR de chacun. En cas d'échec, le membre n'est pas immobilisé, mais l'attaquant maintient sa prise.

Guérison

La guérison efface les dommages. Un aventurier empalé ne peut pas être guéri avant que l'arme causant la blessure ne soit retirée.

Guérison naturelle : regagnez 1D3 points de vie par localisation et par semaine. Si l'aventurier travaille durant sa convalescence, il ne récupèrera qu'1D4-2 points par localisation. Les dommages au total des points de vie seront guéris une fois toutes les localisations soignées.

Premiers Soins : ils peuvent être administrés une fois par blessure. Il ne peuvent soigner les membres sectionnés ou mutilés et sont inutiles sur des aventuriers possédant un total de point de vie négatif. Il faut un round de mêlée pour stopper une hémorragie. Cinq rounds de mêlée et un succès normal sont nécessaires à la récupération d'1D3 points de vie. Un succès spécial guérit 2D3 points de vie. Un succès critique guérit 1D3 + 3 points de vie. Un échec absolu occasionne 1D3 points de dégâts supplémentaires. Si toute autre action est entreprise par l'utilisateur pendant cette procédure, il faudra retirer deux points de vie à ceux déjà récupérés. Les Premiers Soins sont efficaces contre les dommages causés au total des points de vie (asphyxie, empoisonnement).

Guérison magique : elle peut être utilisée autant de fois qu'on le désire sur la même blessure. Si on l'utilise dans les dix rounds de mêlée, tout sort qui redonne des points de vie peut être utilisé pour guérir un membre sectionné ou mutilé. Les sorts ne seront d'aucune utilité pour soigner des dommages occasionnés au total des points de vie si ceux-ci n'ont aucun rapport avec la localisation. Ils peuvent être utilisés sur un aventurier dont les points de vie sont négatifs, s'ils sont appliqués avant le dixième RA.

Recul

Chaque 5 points de dommages excédant la TAI de la cible occasionne à celle-ci un recul d'un mètre. La cible tombera à moins de réussir un jet sous DEX x 5.

Un coup spécial provoque un recul immédiat de un mètre par 5 points de dégâts, sans tenir compte de la TAI.

Recul dans de petits objets ou des personnes : la cible principale doit faire un second jet sous DEX x 5. La cible secondaire doit également réussir un jet sous DEX x 5. Si la cible principale a subi un recul d'au moins 3 mètres, elle subira, ainsi que la deuxième personne, 1D6 points de dégâts dans une localisation aléatoire par 5 mètres parcourus (c'est à dire 1D6 de dégâts par 25 points de recul).

Recul dans des objets solides : la cible subit 1D6 de dommages aléatoires supplémentaires par mètre parcouru.

Recul intentionnel : déclarez l'intention de recul. Durant le RA de l'attaque au poing, l'attaquant oppose sa FOR + TAI à la TAI + DEX de la cible. En cas de réussite, traitez la FOR + TAI de l'attaquant comme s'il s'agissait de dommages occasionnés par une arme. En cas d'échec, l'attaquant subit un recul. Traitez ce cas comme si la TAI + FOR du défenseur étaient des dommages occasionnés par une arme.

Arts Martiaux

Sur 1D100, l'utilisateur doit obtenir à la fois un score inférieur au pourcentage dans sa compétence à l'Arme Naturelle et au pourcentage dans sa compétence Arts Martiaux. Les arts martiaux doublent les dommages occasionnés par les armes naturelles (lancez 2 fois les dés). Cela n'affecte en rien les modificateurs aux dégâts de l'utilisateur.

Tableau de Résistance

Repérez dans la partie supérieure du tableau le facteur du personnage ou de l'objet actif. Repérez ensuite à l'extrême gauche du tableau le facteur du personnage ou de l'objet passif. A l'intersection de la colonne et de la ligne ainsi déterminées, vous trouverez le pourcentage de réussite maximal du personnage dans la tâche qu'il désire accomplir.

Passif \ *Actif*	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans la tentative.

Tableau des Equivalences de Taille

Utilisez ce tableau pour convertir un poids en TAI. On pourra l'utiliser lorsqu'il s'agit d'accomplir des efforts surhumains, comme soulever la jambe d'un géant mort pour libérer un ami coincé, charger un oeuf de roc dans un chariot ou autre action nécessitant un jet de FOR contre TAI sur le Tableau de Résistance.

TAI	*Kg*	*TAI*	*Kg*
1	inf à 5	25	218-237
2	6-11	26	238-258
3	12-17	27	259-282
4	18-23	28	283-307
5	24-35	29	308-335
6	36-41	30	336-366
7	42-49	31	367-399
8	50-54	32	400-435
9	55-58	33	436-475
10	59-64	34	476-518
11	65-70	35	519-565
12	71-76	36	566-616
13	77-83	37	617-672
14	84-91	38	673-733
15	92-99	39	734-799
16	100-108	40	800-871
17	109-118	41	872-950
18	119-129	42	951-1039
19	130-140	43	1040-1129
20	141-153	44	1130-1229
21	154-167	45	1230-1349
22	168-182	46	1350-1469
23	183-199	47	1470-1599
24	200-217	48	1600-1739

Tableau de Localisation des Dégâts pour une Créature Humanoïde-Mêlée

D2O	*Localisation*	*Description*
01-04	Jambe droite	Jambe droite, de la hanche au pied
05-08	Jambe gauche	Jambe gauche, de la hanche au pied
09-11	Abdomen	Du bassin aux côtes inférieures
12	Poitrine	Des côtes inférieures au cou et aux épaules
13-15	Bras droit	Bras droit entier
16-18	Bras gauche	Bras gauche entier
19-20	Tête	Cou et tête

Tableau de Localisation des Dégâts pour une Créature Humanoïde-Missiles/Sorts

D20	*Description*	*Localisation*
01-03	Jambe droite	Jambe droite, de la hanche au pied
04-06	Jambe gauche	Jambe gauche, de la hanche au pied
07-10	Abdomen	Du bassin aux côtes inférieures
11-15	Poitrine	Des côtes inférieures au cou et aux épaules
16-17	Bras droit	Bras droit entier
18-19	Bras gauche	Bras gauche entier
20	Tête	Cou et tête

Tableau de Réussites

Utilisez ce tableau afin de déterminer si un jet de compétence est un succès critique, un succès spécial, un succès, un échec ou un échec absolu.

Niveau actuel de Compétence	*Succès Critique*	*Succès Spécial*	*Echec Absolu*
01-07	01	01	96-00
08-10	01	01-02	96-00
11-12	01	01-02	97-00
13-17	01	01-03	97-00
18-22	01	01-04	97-00
23-27	01	01-05	97-00
28-29	01	01-06	97-00
3O	01-02	01-06	97-00
31-32	01-02	01-06	98-00
33-37	01-02	01-07	98-00
38-42	01-02	01-08	98-00
43-47	01-02	01-09	98-00
48-49	01-02	01-10	98-00
50	01-03	01-10	98-00
51-52	01-03	01-10	99-00
53-57	01-03	01-11	99-00
58-62	01-03	01-12	99-00
63-67	01-03	01-13	99-00
68-69	01-03	01-14	99-00
70	01-04	01-14	99-00
71-72	01-04	01-14	00
73-77	01-04	01-15	00
78-82	01-04	01-16	00
83-87	01-04	01-17	00
88-89	01-04	01-18	00
90-92	01-05	01-18	00
93-97	01-05	01-19	00
98-00	01-05	01-20	00

Dans tous les cas, un 01 est toujours un succès critique et un résultat de 00 est toujours un échec absolu. Toutes les compétences n'amènent pas forcément des succès spéciaux.

Comment Progresser : Résumé

Méthode	*Jet*	*Gain*	*Temps*
Expérience*	1D6	3	Une aventure plus approximativement une semaine de jeu
Entrainement	1D6-2	2	Nombre d'heures égal au % dans la compétence
Etude*	1D6-2	1	Nombre d'heures égal au % dans la compétence
Gain de POU	1D3-1	1	Une aventure plus approximativement une semaine de jeu
Caractéristique**	1D3	aucune	25 x caractéristique actuelle en heure

* Un jet d'expérience doit être réussi.
** Peut progresser par entrainement ou par étude.

Tableau des Déplacements Journaliers

Type de Déplacement	*Notes*	*Vitesse*
Randonnée	Suppose une moyenne de 10 heures de marche soutenue sur une route ou un sentier sans être encombré par des chariots ou des animaux.	50 km/jour
Marche	Marche au pas cadencé en groupe organisé pendant 10 heures tout en se tenant prêt à combattre au bout du trajet.	30 km/jour
Promenade à cheval	Déplacement au pas, accompagné éventuellement d'une caravane ou de chariots.	30 km/jour
Trot à cheval	Rythme régulier pas/trot/pas sans être ralenti par des animaux ou des chariots.	50 km/jour

Effets du Terrain

Adoptez toujours ces données à la situation du jeu. Elles vous fourniront une approche grossière des effets du terrain sur le déplacement, si l'on ne connait pas parfaitement la région traversée. La vitesse normale de déplacement est toujours celle du Tableau des Déplacements ci-dessus.

Terrain	*Effets*
Rivière importante	Ajoutez une journée par kilomètre de rivière à franchir à moins qu'il n'yait un pont ou un gué très large. Lemaître de jeu devra exiger des jets enNager et en Connaissance du Monde
Végétation	Dépend de la densité de la végétation Aucun effet si on emprunte une route ou un sentier très usité. **Clairsemée :** ralentit le mouvement à 85 % de la normale. **Moyenne:** ralentit le mouvement à 70% de la normale. **Epaisse :**ralentit le mouvement à 50 % de la normale.
Collines	Ralentit le mouvement à 70 % de la marche normale.
Montagnes	Ralentit le mouvement à 30 % de la marche normale.

Ces effets sont cumulatifs. Par exemple, si les aventuriers tentent de traverser au trot une région montagneuse et moyennement boisée. Le mouvement est réduit à 30 % par les montagnes, résultat lui-même réduit à 70 % par la végétation.

Au lieu de se déplacer de 50 km par jour, les aventuriers parcoureront 10,5 km par jour (50 x 0.30 montagnes = 15 x O.7O végétation moyenne = 10.5 km/jour).

Points de vie des Humanoïdes par Localisation

Localisation	*Total de Points de Vie*						
	01.03	*04.06*	*07.09*	*10.12*	*13.15*	*16.18*	*19-21*
Jambe (chacune)	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Poitrine	2	3	4	5	6	8	9
Bras (chacun)	1	2	3	3	4	5	6
Tête	1	2	3	4	5	6	7

Tableau des Armes de Mêlée

Catégorie	Arme	Dégâts	FOR / DEX	ENC.	BS%	Armure	RA	Prix de l'arme
Hache 1M	Hache de bataille	1D8+2	13 / 9	1.0	10	8	2	100
	Hachette	1D6+1	7 / 9	0,5	10	6	2	25
Hache 2M	Hache de bataille	1D8+2	9 / 9	1.0	05	8	2	100
	Grande hache	2D6+2	11 / 9	2.0	05	10	1	120
	Hallebarde@$	3D6	13 / 9	3.0	05	10	1	250
	Hache d'arme	3D6	11 / 9	2,5	05	10	1	150
Dague	Dague	1D4+2	- / -	0.5	10	6	3	30
	Couteau	1D3+1	- / -	0,2	15	4	3	10
	Main gauche	1D4+2	00 / 9	0,5	10	10	3	50
Poings	Cestus lourd	1D3+2	11 / 0	1.5	15	8	3	100
	Cestus léger	1D3+1	7 / 0	1.0	15	4	3	100
	Boule et chaîne	1D10+1 -	11 / 7	2.0	05	8	2	250
	Grains	1D6	9 / 0	1.0	10	6	2	10
	A 3 chaînes	1D6+2	9 / 13	2.0	05	10	2	240
Fléau 2 M	Militaire	2D6+2	9 / 9	2.5	05	10	2	240
Marteau 1 M	Marteau de guerre@	1D6+2	11/ 9	2.0	10	8	2	150
Marteau 2 M	Grand Marteau@	2D6+2	9 / 9	2.5	05	10	1	250
Masse 1 M	Masse lourde	1D10	13 / 7	2,5	15	10	2	220
	Masse légère	1D8	7 / 7	1.0	15	6	2	100
	Bâton	1D6	7 / 9	0,5	15	5	2	10
	Massue en bois	1D6	-/ 7	0,5	15	4	2	4
Maillet	Masse lourde	1D10	9 / 7	2.5	10	10	2	220
	Bâton de combat	1D8	9 / 9	1.5	10	8	1	20
	Maillet de Troll	2D8	17 / 7	5.5	10	16	1	50
	Maillet de guerre	1D10+2 -	11 / 7	2,5	10	12	1	150
	Maillet de travail	2D6+2	13 / 7	4.0	10	12	2	150
Rapière	Rapière@	1D6+1	13 / 7	1.0	05	8	2	100
Epée Courte	Glaive@	1D6+1	-/ -	1.0	10	10	2	100
	Kukri	1D4+3	-/ 7	0.5	1	08	3	120
Bouclier**	Simple	1D4	-/ 9	1.0	05	8	3	120
	Ecu	1D6	9/ -	3.0	15	12	3	60
	Pavoi	1D6	12 / 7	1.5	1	8	3	150
	Normand	1D6	11 / -	5.0	15	16	3	120
	Rond ou Vicking	1D6	9 / 7	4.0	15	10	2	120
Lance 1M @@	Javelot	1D6+1	7 / 7	1.5	05	8	2	100
	Lance (montée)*	1D10+1	7 / 7	3.5	05*	10	0	150
Lance 2 M @@	Pique	2D6+2	11 / 7	3.5	15	12	0	65
	Lance courte	1D8+1	-/ 7	2.0	15	10	2	20
Epée 1 M	Epée bâtarde	1D10+1	13 / 9	2.0	10	12	2	230
	Epée large@	1D8+1	9 / 7	1,5	10	10	2	170
	Cimeterre@	1D6+2	7 / 11	1,5	10	10	2	200
Epée 2 M	Epée bâtarde	1D10+1	9 / 9	2.0	05	12	2	230
	Epée lourde	2D8	11 / 13	3,5	0.5	12	1	320
Outils##	Faux#	2D6	11 / 9	2.5	10	8	1	50
	Faucille une main @	1D6	-/ -	0,5	05	6	8	40
	Bêche 2 M	1D6+2	7 / 7	1,5	05	8	2	20

***** : on ne peut pas parer avec une lance si l'on se trouve à cheval.

****** : le pourcentage indiqué concerne la parade. Le pourcentage à l'attaque est de 05 %.

: elle possède généralement une lame droite lors de son utilisation en bataille.

: contrairement aux autres catégories, la connaissance de l'un des outils n'apporte aucune compétence dans les autres outils. L'attaque et la parade avec chaque outil doivent être acquises séparément.

@: armes qui peuvent être utilisées comme arme de taille/choc ou comme arme d'estoc susceptible d'empaler. Le mode d'utilisation doit être précisé avant le jet d'attaque.

@@: tous les touchés spéciaux avec ces armes sont des empales.

$: un empale à la hallebarde occasionne 4D6 points de dégâts et non 6D6.

Tableau des Armes Naturelles

Armes	Dommages	Base %	RA
Griffes *	1D6	25	3
Poing	1D3	25	3
Empoignade	1D6	25	3
Coup de Tête	1D4	10	3
Coup de Patte	1D6	15	3

Engins de guerre

Nom	Enc(kg)	Base %	Dégâts	Portée maximale	Vitesse de feu
Arbalète de siège	10.2	10	3D6+1	425	1/5rm
Balliste	N/A	05	10D6	275	1/5 minutes
Catapulte	N/A	10	6D6	325	1/5 minutes
Onagre	N/A	05	3D6	300	1/5 minutes
Trébuchet	N/A	05	12D6	300	1/15 minutes

Tableau des Lampes à Huile Lancées

Lancer D100	*Résultat*
01-30	La lumière s'éteint, la lampe est intacte.
31-70	La lampe continue à brûler et reste intacte. Effectuez un jet pour déterminer la direction du rayon lumineux.
71-75	La lampe se brise et devient inutilisable. L'huile se répand sur le sol qui devient glissant. La mèche continue à brûler avec la clarté d'une bougie.
76-85	La lampe se brise de manière irréparable. L'huile se répand sur le sol qui devient glissant. La mèche s'éteint.
86-00	La lampe se brise et l'huile enflammée est projetée aux alentours. Les flammes seront traitées comme un petit feu (voir le chapitre Le Monde).

Tableau des Modificateurs d'Attaque

Tous les effets sont cumulatifs. Quels que soient les modificateurs négatifs appliqués, la chance de réussite ne peut être réduite en dessous de 5%.

Bonus	*Situation*
+25	La cible est impuissante
+20	La cible est renversée ou surprise par le combat.
+10	La cible est surprise au cours du combat.
+10	La cible est attaquée dans le dos ou par un côté qui n'est pas protégé par un bouclier.
+10	Attaque soigneusement préparée (un round de mêlée inactif pour ajuster le coup).
+10	Attaque menée avec un avantage de hauteur.
+05	Par 10 points de TAI au dessus de 20.

Malus	*Situation*
-75	La cible ne peut pas être vue ou détectée par aucun sens.
-20	L'attaquant a été renversé.
-10	La cible se déplace (pour les attaques avec une arme de jet)
-10	Par point de TAI en dessous de 4.
-10	L'attaquant se trouve sur un animal ou un véhicule en mouvement.

Rangs d'Action

Modification de TAI	*Rang d'action DEX*	*Modificateur de l'arme*	*Exemple*
16-9 =3	1-9 =4	0-3m =3	(couteau/poing)
10-15=2	10-15=3	4-1,1m =2	(arme à 1 main)
16-19=1	16-19=2	1,2-2,1m=1	(arme à 2 mains)
20+ =0	20+ =1	2.2m+ =0	(pique/arbre)

Localisations Protégées par un Bouclier

Bouclier	*Zone protégée*
Simple	Le bras tenant le bouclier.
Targe/Ecu	Le bras tenant le bouclier et une autre localisation.
Pavoi/Normand/ Vicking ou rond	Le bras tenant le bouclier et deux autres localisations contigues entre elles.

Tableau des Echecs Absolus pour les Armes Naturelles

D100	*Résultats*
01-05	Perte de la prochaine esquive
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte de 1D3 rounds de mêlée : on ne peut ni agir, ni parer.
26-30	Perte des 1D6 prochaines attaques.
31-35	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
36-40	Les lanières retenant l'armure ou les vêtements cassent : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, le prochain round de mêlée est perdu comme en 21-25.
41-50	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour ce round.
51-60	Chute et cheville tordue : perte d'un mètre de déplacement par rang d'action pendant 5D10 rounds.
61-70	Mauvaise visibilité : perte de 25% à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D3 rounds.
71-73	Mauvaise visibilité : perte de 50% à l'attaque, la parade et à l'esquive pendant 1D4 rounds.
74-75	Perte de toute visibilité : vous ne pouvez rien voir, perte de la vision pendant 1D3 rounds.
76-80	Attention distraite : les adversaires rajoutent +25% à leurs jets d'attaque au cours du prochain round de mêlée.
81-85	Attaque complètement manquée, un muscle froissé : perte de 3 points de fatigue et d'un point de vie dans le membre concerné.
86-90	Touche son compagnon le plus proche:effectuez les dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours reportez vous à l'échec absolu 81-85.
91-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuez le maximum de dommages possibles aux dés. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours reportez vous à l'échec absolu 81-85.
95-96	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dommages occasionnés par un coup critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, reportez vous à l'échec absolu 81-85.
97-98	Se blesse lui-même : effectuez le maximum de dommages possibles aux dés.
99	Relancez deux fois les dés sur ce tableau et appliquez les deux résultats.
00	Relancez trois fois les dés sur ce tableau et appliquez les trois résultats.

Tableau des Echecs Absolus pour les Missiles

D100	*Résultats*
01-10	Perte de la prochaine attaque.
11-20	Perte des 1D4 prochaines attaques.
21-30	Perte des 1D3 rounds de mêlée et toute activité est impossible.
31-40	Lanière de l'arme cassée : perte de l'arme de mêlée.
41-50	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
51-60	Lanière de l'armure cassée : lancez 1D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée. De plus, toute action ou parade est impossible au cours du round de mêlée.
61-65	Chute.
66-70	Mauvaise visibilité : réduisez de 50 % tous les jets d'attaque pendant 1D3 rounds de mêlée.
71-73	Absence totale de visibilité : perte de la vuependant 1D3 rounds.
74-80	Arme lâchée : elle tombe à 1D6 - 1 mètres de distance.
81-85	Arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée. Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par points de magie divine investi dans l'arme.
86-89	Touche son compagnon le plus proche : effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
90-92	Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts d'un empale. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
93-94	Touche son compagnon le plus proche : effectuezles dégâts d'un critique. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours idem qu'en 81-85.
95-98	Catastrophe: relancez deux fois les dés et appliquez les deux résultats.
99-00	Epouvantable: relancez trois fois les dés et appliquez les trois résultats.

Tableau des Points d'ENC par Localisation

Localisation	*Pourcentage de l'ENC total*
Tête	1/10
Bras	1/10 chaque
Poitrine	2/10
Abdomen	1/10
Jambes	2/10 chaque

Effet des Maladies

Echecs	*Stade de la Maladie*
0	Aucune
1	Léger : perd 1 point de caractéristique par semaine
2	Moyen : perd 1 point de caractéristique par jour
3	Sérieux : perd 1 point de caractéristique par heure

Tableau des Missiles

Arme	*FOR/ DEX*	*Base%*	*ENC(m)*	*Dégâts*	*PA*	*Portée Effective / Max*		*.Facteur de Feu P*	
Atlat	7/ 9	05	0.5(1)	+1D6$	6	+10	+20	1/ rm	20
Arc	9/ 9	05	0.5(.05)	1D6+1	5	90	120	1/ ra	150
Arc long	11/ 9	05	0.5(.05)	1D8+1	6	90	275	1/ ra	350
Arc composite	13/ 9	05	0.5(.05)	1D8+1	7	120	225	1/ ra	350
Arbalète lourde	13/ 7	25	8.0(.05)	2D6+2	10	55	300	1/ 3rm	500
Arbalète moyenne	11/ 7	25	4.8(.05)	2D4+2	8	50	270	1/ 2rm	400
Arbalète légère	9/ 7	25	3.4(.05)	1D6+2	6	40	225	1/ 2rm	300
Arbalète à repétition 12 coups	9/ 7	25	3.2(.05)	1D6+2	6	60	170	1/ ra	800
Arc à pierre	11/ 7	25	3.4(.1)	1D6+2	6	30	200	1/ rm	300
Sarbacane	-/ 11	10	0.5(.05)	1D3*	4	30	30	1/ rm	50
Fronde	-/11	05	0.1(.1)	1D8	-	100	100	1/ rm	30
Bâton à fronde	9/ 11	10	0.5(.1)	1D10	10	120	120	1/ rm	80
Bolas***	9/ 13	05	3.0	1D4	-	15	25	1/ rm	50
Boomerang de guerre	13/ 9	10	1.0	1D8	6	30	50	1/ rm	30
Boomerang de chasse	9/ 11	05	0.5	1D4	3	50	50	1/ ra	20
Fléchettes	-/ 9	10	0.5	1D6	4	20	30	1/ ra	75
Javelot	9/ 9	10	1.5	1D8	8	20	50	1/ ra	100
Hache de lancer***	9/ 11	10	0.5	1D6	6	20	20	1/ ra	50
Couteau de lancer	-/11	10	0.2	1D4	4	20	20	1/ ra	50
Pierre lancée***	-/-	15	0.5	1D3	-	20	20	1/ ra	0
Lasso simple	9/13	05	1.0	-	-	10	10	1/ 5rm	200
Lasso d'arme	9/ 9	20	3.0	-	-	4	33	1/ rm	100
Fouet	9/ 9	10	1.0	1D4	6	5	5	1/ rm	150

* Les fléchettes tirées par une sarbacane sont très souvent empoisonnées. La virulence du poison est généralement égale à 2D10.
** Une fois les 12 coups tirés, le chargement d'un carreau nécessitera le rang d'action de DEX du personnage +3.
*** Ces armes n'empalent pas sur un succès spécial.
$ Il s'agit d'un modificateur aux dégâts.

Tableau des Armures

Ce tableau détaille les points de protection d'une armure, son ENC, son coût par points d'ENC et son prix total si elle est achetée intégralement. Le prix peut varier si le maître de jeu décide d'utiliser les règles présentées dans le Livre du Maître de jeu.

Exemple : Petit Tim (TAI 7) pourra acheter une armure de lamelles complète pour 2 800 sous. Par contre, le Grand Hugues (TAI 21) devra dépenser 5 000 sous pour une armure du même type.

Type d'Armure	*Points d'Armure*	*Coût par ENC*	*ENC/Prix Petit (6-10)*	*ENC/Prix Moyen (11-15)*	*ENC/Prix Large (16-20)*	*ENC/Prix Troll (21-25)*
Vêtements	0	variable	2.0(40)	2.5(45)	3.0(50)	3.5(60)
Cuir souple	1	20	3.0(60)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Cuir rigide	2	20	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(120)
Cuir bouilli	3	45	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Byzantine	4	70	6.0(420)	7.5(563)	9.0(630)	10.5(735)
Anneaux	5	110	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Lamelles	6	200	14.0(2800)	18.0(3600)	21.5(4300)	25.0(5000)
Ecailles	6	120	16.0(1920)	20.0(2400)	24.0(2880)	28.0(3360)
Cotte de Maille	7	240	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Brigandine	7	200	17.5(3500)	22.0(4400)	26.5(5300)	31.0(6200)
Plaques	8	270	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)

Tableau des Echecs Absolus pour les Armes de Mêlée et de Parade

D*100*	*Résultats*
01-05	Perte de la prochaine esquive.
06-10	Perte de la prochaine attaque.
11-15	Perte de la prochaine esquive et de la prochaine parade.
16-20	Perte de la prochaine attaque, de la prochaine parade et de la prochaine esquive.
21-25	Perte des 1D3 prochaines attaques.
26-30	Perte des 1D3 prochaines attaques et parades.
31-35	Lanière du bouclier cassée : celui-ci tombe à terre immédiatement.
36-40	Idem qu'en 31-35 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
41-45	Les lanières de l'armure cassent : lancez un D20 pour déterminer la localisation qui n'est plus protégée.
46-50	Les lanières de l'armure cassent : idem qu'en 41-45 ; perte supplémentaire de la prochaine attaque.
51-55	Chute : perte de la parade et de l'esquive pour le round. Se relever nécessitera 1D3 rounds de mêlée.
56-60	Cheville tordue : vitesse de déplacement divisée par deux. Déplacement réduit de moitié pendant 5D10 rounds de mêlée.
61-63	Cheville tordue et chute : appliquez les résultats 51-55 et 56-60.
64-67	Mauvaise visibilité : perte de 25 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D3 rounds de mêlée sans combattre.
68-70	Mauvaise visibilité : perte de 50 % aux prochaines attaques et parades. Refixer le heaume ou nettoyer ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêlée sans combattre.
71-72	Absence totale de visibilité : perte de toutes les attaques et parades. Refixer le casque ou frotter ses yeux nécessitera 1D6 rounds de mêléesans combattre.
73-74	Attention distraite: les adversaires rajoute + 25 % à leurs jets attaque au cours du prochain round demêlée.
75-78	**Attaque :** l'arme est lâchée 1D2 rounds de mêlée pour la ramasser. **Parade :** le bouclier ou l'arme de parade sont lâchés 1D2 rounds de mêlée pour le/la ramasser.
79-82	**Attaque :** l'arme est lancée en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pour le nombre de rounds nécessaires à sa récupération. **Parade :** le bouclier ou l'arme de parade est lancé en arrière, jetez 1D8 pour déterminer la direction, 1D6 pour la distance et 1D3 + 1 pourle nombre de rounds nécessaires à sa récupération.
83-86	**Attaque :** arme brisée : 100 % de chance si elle n'est pas enchantée, soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme. **Parade :** arme de parade ou bouclier brisé : 100 % de chance si il/elle n'est pas enchanté.Soustrayez 10 % par point de magie de l'esprit ou de sorcellerie investi dans l'arme. Soustrayez 20 % par point de magie divine investi dans l'arme.
87-89	**Attaque :** touche son compagnon le plus proche. Effectuez des dégâts normaux. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, le personnage se touche lui-même. **Parade :** garde baissée. L'ennemi touche automatiquement : effectuer le maximum de dégâts possibles.
9O-91	**Attaque :** Touche son compagnon le plus proche.Effectuez le maximum de dégâts possibles . S'il n'y a aucun compagnon aux alentours,se touche lui-même. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
92	**Attaque :** Touche son compagnon le plus proche : effectuez les dégâts maximums de l'arme sans tenir compte de l'armure. S'il n'y a aucun compagnon aux alentours, se touche lui-même. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
93-95	**Attaque :** se touche lui-même : effectuez les dégâts normaux. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
96-97	**Attaque :** se touche lui-même. Effectuez le maximum de dégâts possibles. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement. Effectuez le maximum de dégâts possibles.
98	**Attaque :** se touche lui-même : effectuez le maximum de dégâts possibles sans tenir compte de l'armure. **Parade :** garde baissée : l'ennemi touche automatiquement sur un coup critique.
99	**Attaque ou Parade :** catastrophe : effectuez deux jets sur le tableau et appliquez les deux résultats.
100	**Attaque ou Parade :** épouvantable : Effectuez trois jets sur le tableau et appliquez les trois résultats.

RuneQuest

JOUEUR

INFORMATIONS PERSONNELLES

Nom de l'aventurier

Race

Pays/Clan

Age

Féminin ☐
Masculin ☐

Origine sociale

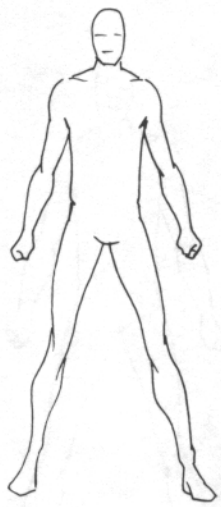
Culture

Religion

Occupation

TÊTE

PV ____ PA ____ ; ____



BRAS D.
PV ____
PA ____

BRAS G.
PV ____
PA ____

ABDOMEN
PV ____
PA ____

POITRINE
PV ____
PA ____

JAMBE D.
PV ____
PA ____ ; ____

JAMBE G.
PV ____
PA ____ ; ____

CARACTÉRISTIQUES

	Originale	Actuelle
FOR		
CON		
TAI		
INT		
POU		
DEX		
CHA		

ATTRIBUTS PRINCIPAUX

BONUS AUX DÉGATS .....
MOUVEMENT .....

DEX MRA .....
TAI MRA ..... +
MÊLÉE MRA ..... =

Points de Fatigue :

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52				

Points de Vie :

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49
50	51	52				

Tableau de Localisation (humanoïde)

Mêlée	Localisation	Missile
01-04	Jambe D.	01-03
05-08	Jambe G.	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Poitrine	11-15
13-15	Bras D.	16-17
16-18	Bras G.	18-19
19-20	Tête	20

Points de Magie :

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48
49	50	51				

MAGIE

INT libre ____

Sorts connus

	☐	Cérémonie (05)	■		☐
	☐	Enchantement (00)	■		☐
	☐	Invocation (00)	■		☐
	☐	Durée (00)	☐		☐
	☐	Intensité (00)	☐		☐
	☐	Multisort (00)	☐		☐
	☐	Portée (00)	☐		☐

COMPÉTENCES

Agilité

Canoter (05)		☐
Equitation (05)		☐
Esquiver (05)		☐
Grimper (40)		☐
Lancer (25)		☐
Nager (15)		☐
Sauter (25)		☐

Communication

Baratin (05)		☐
Chanter (05)		☐
Eloquence (05)		☐
Parler une Langue		
Propre Langue (30)		☐
____ (00)		☐
____ (00)		☐

Connaissance

Artisanat (10)		
____		☐
____		☐
Arts Martiaux (00)		■
Con. des Animaux (05)		■
Con. des Humains (05)		■
Con. des Minéraux (05)		■
Con. du Monde (05)		■
Con. des Plantes (05)		■
Evaluer (05)		☐
Lire/Ecrire une Langue (00)		
____		■
____		■
____		■
Navigation (00)		▣
1ers Soins (10)		☐

Discrétion

Dépl. Silencieux (10)		☐
Se Cacher (10)		☐

Manipulation

Dissimuler (05)		☐
Inventer (05)		☐
Jouer d'un Instrument (00)		
____		☐
____		☐
Passe-Passe (05)		☐

Perception

Chercher (25)		☐
Ecouter (25)		☐
Pister (05)		☐
Scruter (25)		☐

ARMES

mod. A % ____ mod. P % ____

Arme ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Arme ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Missile ..... Por. ____
Dégâts .....
Vit. Charg. ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

Missile ..... Por. ____
Dégâts .....
Vit. Charg. ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

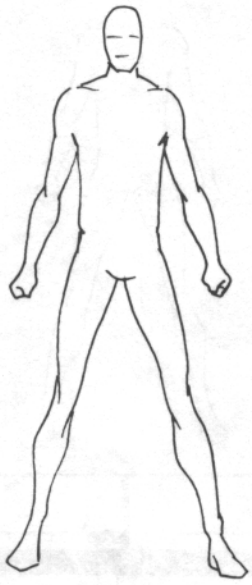
Bouclier ..... PA ____
Dégâts .....
MR ____ A % ☐ ____ P % ☐ ____

RuneQuest

Argent :

Enc. TOTAL :

Equipement	ENC
Sous _____	_____
Armure _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



N'oubliez pas de soustraire l'ENC à la FAT !

Equipement	ENC
Sous _____	_____
Armure _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Histoire Personnelle

Armes

"m" indique que l'arme est en métal

Type	Nature	Rural	Petites Villes	Grandes Cités
Boulet et chaîne "m"	1500*	600*	250	250
Hache de bataille "m"	600*	240*	100	100
Bola	50	50	50	50
Boomerang de chasse	20	20	20	20
Boomerang deguerre	30	30	30	30
Arc composite	250	250	250	350
Arc long	350	350	350	350
Arc simple	50	150	150	150
Epée large "m"	900*	350*	150	150
Massue en bois	4	4	4	4
Dague "m"	200*	80	33	33
Fléau militaire "m"	1440*	576*	240	240
Fléau à 3chaînes "m"	1440*	576*	240	240
Glaive "m"	600*	240	100	100
Grand marteau "m"	3700*	1500*	600*	250
Epée longue "m" à 2m	5000*	1920	768	320
Hallebarde "m"	1500*	600*	250	250
Hachette de pierre	25	25	in	in
Hachette "m"	150*	60	25	25
Javelot	100	100	100	100
Couteau	10	10	10	10
Grande Lance "m"	900*	360	150	150
Masse lourde	220	220	220	220
Masse légère	100	100	100	100
Pique "m"	390*	156	65	65
Pilum "m"	750*	300	125	125
Grande Hache	900*	360*	150	150
Bâton de combat	1	1	2	5
Fronde	10	10	10	30
Bâton fronde	10	10	10	80
Lance 1M courte	20	20	20	20
Lance 2M longue	30	30	30	30
Epée bâtarde "m"	1380*	800*	230	230
Marteau de guerre "m"	900*	360	150	150
Maule de guerre "m"	900	360	150	150

* 25% de disponibilité en milieu sauvage, 50% en milieu rural

Les articles communs à tous les marchés

Type	Prix	Type	Prix
Poinçon	2	Lanterne*	35
Lampe à Huile (1l)	4	Hache en bois	35
Bougie (2 heures)	1	Faux	10
Marteau	5	Faucille	15
Hachette	15	Bêche	20
Houe	5	Torche (1 heure)	1
Couteau	5		

* uniquement en ville ou dans les cités

Selles

Type	Prix	% de disponibilité par type de marché Nature / Rural /P te. Ville / Gde. Cité
Selle de chevalier	2 500	in/ 05% / 50% / 100%
Selle légère	200	in/ 25% / 100% / 100%
Selle de nomade	1 000	15% /15% / 05% /in

Animaux Domestiques (autres).

Animal	Nat/Rural	Ptes Villes	Gdes Cités
Ane	500	500	1 250
Chat commun	5	0.5	gratuit
Chien	0.25	0.25	0.25
Chien de chasse	5	20	20
Chien de chasse avec pedigree	in	100	100
Cheval	2 400	2 400	6 000
Cheval de course	in	10 000+	15 000+
Poney	750	750	1 875

Vêtements

En milieu Naturel : 10% de chance de trouver des vêtements manufacturés.

Rural : 25% de chance de trouver des vêtements manufacturés.

Type	Nat/Rural/Ptes Villes	Gdes Cités
Tunique en laine bon marché	8	8
Veste en laine bon marché	20	20
Tunique normale	10	10
Veste normale	45	45
Vêtements d'hiver	65	65
Tunique de qualité supérieure	45	45
Veste de qualité supérieure	100	100
Vêtements d'hiver de qualité supérieure	75	175
Tunique exceptionnelle	in	150
Vêtements d'hiver exceptionnels	in	1 200

Armures Complètes en Métal.

Ce type d'armure est indisponible en milieu naturel ou rural.

Prix des Armures dans les Petites Villes :

Type	Petite	Moyenne	Large	Extra-large
Byzantine	420	525	630	735
Brigandine*	8 750	11 000	13 250	15 500
Cotte de maille*	9 600	12 000	14 400	16 800
Lamelles	2 900	3 600	4 300	5 000
Plaques*	13 500	16 875	20 250	23 625
Anneaux	880	1 100	1 320	1 540
Ecailles	1 920	2 400	2 880	3 360

25 % de chance de trouver cette armure de métal.

Prix des Armures dans les Grandes Cités :

Type	Petite	Moyenne	Large	Extra-large
Byzantine	420	525	630	735
Brigandine	3 500	4 400	5 300	6 200
Cotte de maille	3 840	4 800	5 760	6 270
Lamelles	2 900	3 600	4 300	5 000
Plaques	5 400	6 750	8 100	9 450
Anneaux	880	1 100	1 320	1 540
Ecailles	1 920	2 400	2 880	3 360

Boucliers

Type	*Nature*	*Rural*	*Petites Villes*	*Grandes Cités*
Bouclier simple "m"	in	288	120	120
Ecu	360*	144	60	60
Pavoi "m"	900	360	150	150
Bouclier d'infanterie "m"	720*	288	120	120
Targe	120	120	60	60
Targe "m"	in	375	150	150
Rond Vicking	720	288	120	120

Equipement d'Aventure

Equipement de voyage standard : 50 s. gourde (4 litres), 30 m de corde simple, des vêtements ordinaires, une hache, un marteau, une bâche, des hameçons, du fil de pêche, un sac, un couteau aiguisé, des bandages, du matériel de cuisine et un sac de couchage. L'équipement complet vaut 14 pts d'encombrement.

Une chaîne : 120s.Chaîne d'une longueur de 10m capable de supporter le poids d'un objet de TAI 60. Elle vaut 14 pts d'encombrement.

Une corde solide : 45sune corde tressée d'une longueur de 30m capable de supporterun objet de TAI 30. Elle vaut 6 pts d'encombrement.

Coût de la Pièce d'Armure par Taille

Les aventuriers désireront souvent construire leur propre armure. La liste suivante vous permettra d'établir le prix des différentes pièces.

Type d'Armure *Eléments*	**Coût en fonction de la taille** *petit/moyen/large/extra-large*
Jambières (la paire)	
Cuir	24 / 28 / 32 / 36
Cuir renforcé	32/ 40 / 48 / 56
Cuir bouilli	72 / 90/ 108 / 126
Byzantine	168 / 210 / 252/ 294
Ecailles	768/ 960 / 1 152 / 1 344
Anneaux	352 / 440 / 528 / 612
Lamelles	160 / 1 440 / 1 720 / 2 000
Cotte	1 536 / 1 920 / 2 304 / 2 688
Brigandine	1 400 / 1 760 / 2 120 / 2 480
Plaques	2 160 / 2 700 / 3 240/ 3 780
Pantalons (sous les jambières)	
Cuir	30 / 35 / 40 / 45
Cuir renforcé	40 / 50 / 60 / 70
Byzantine	210 / 262 / 35 / 368
Anneaux	440 / 550 / 660 / 770
Ecailles	960 / 1 200 / 1 440 / 1 680
Cotte de maille	1 920 / 2 400 / 2 880 / 3 360
Brigandine	1 750 / 2 200 / 2 650 / 3 100
Jupe (bassin)	
Cuir	6 / 7 / 8 / 9
Cuir renforcé	8 / 10 /12 / 14
Cuir bouilli	18 / 23 / 27 / 32
Byzantine	42 / 52 / 63 / 73
Anneaux	88 / 110 / 132 / 154
Ecailles	192/ 240 / 288 / 336
Lamelles	290 / 360 / 430 / 500
Cotte de maille	384 / 480 / 576 / 672
Brigandine	350 / 440 / 530/ 620
Plaques	540 / 675 / 810 / 945
Haubert (sous la cuirasse)	
Cuir	18 / 21 / 24 / 27
Cuir renforcé	27 / 67 / 81 / 94
Byzantine	126 / 157 / 189 / 220
Anneaux	264 / 330 / 394 / 462
Ecailles	576 / 720 / 864 / 1 008
Lamelles	870 / 1 080 / 1 290 / 1 500
Cotte de maille	1152 / 1 440 / 1 728 / 2 O16
Brigandine	1 050 / 1 320 / 1 590 / 1 860

Type d'Armure *Eléments*	**Coût en fonction de la Taile** *petit moyen large extra-large*
Tunique (sous le haubert)	
Cuir	12 / 14 / 16 / 18
Byzantine	84 / 105/ 126 / 147
Anneaux	176 / 220 / 264 / 308
Cotte de maille	768 / 960 / 1 152 / 1 344
Cuirasse	
Cuir renforcé	16 / 20/ 24 / 28
Cuir bouilli	36 / 45 / 54 / 63
Ecailles	384 / 480 / 576 / 672
Lamelles	580 / 720 / 860 / 1 000
Brigandine	700 / 880 / 1 060 /1 240
Plaques	1 080 / 1 350 / 1 620 /1 890
Mancherons (la paire, sous les protections des bras et des avants bras)	
Cuir	12 / 14 / 16 / 18
Byzantine	84/ 105 / 126 / 147
Anneaux	176 / 220 / 264 / 308
Cotte de maille	768 / 960 / 1 152 / 1 344
Bras et Avant-Bras (la paire)	
Cuir renforcé	16 / 20 / 24 / 28
Cuir bouilli	36 / 45 / 54 / 63
Ecaille	s384/480/576/672
Lamelles	580 / 720 / 860 / 1 000
Brigandine	700 / 880 / 1 060 / 1 240
Plaques	1 080 / 1 350 / 1 620 / 1 890
Cagoule	
Cuir	6 / 7 / 8 / 9
Byzantine	42 / 52 / 63 / 73
Anneaux	88 / 110 / 132 / 154
Cotte de maille	384 / 480 / 576 / 672
Heaume	
Cuir renforcé	8 / 10 / 12 / 14
Cuir bouilli	18 / 22 / 27 / 31
Ecailles	88 / 110 / 132 / 154
Lamelles	290 / 360 / 430 / 500

Sorts de Sorcellerie

Sorts (qualificatif)

Animer (Substance)
Boomerang
Brillance
Cercle d'Accueil
Cercle de Protection
Créer un Basilic
Créer un Familier
Créer un Vampire
Développer (Caractéristiques exceptés INT et POU)
Diminuer (caractéristiques exceptés INT et POU)
Dominer (Espèces)
Drainer
Enchantement d'Armure (rituel)
Enchantement de Vie (rituel)
Enchantement de Lien
Enchantement d'une Matrice de Points de Magie
Enchantement d'une Matrice de Sorts (rituel)
Entrave
Former (Substance)
Fusion
Hâte
Immortalité
Invocation (Créature)
Lier un Apprenti (rituel)
Métamorphose (Espèces) en (Espèces)
Neutralisation de la Magie
Paralysie
Peau de Vie
Projection (Sens)
Régénération
Renforcer les dégâts
Résistance aux Dégâts
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle
(Sens) Fantômatique
Sentir (Substance)
Stupéfaction
Suffocation
Télépathie
Téléportation
Traiter les Blessures
Vampirisme (Caractéristiques)
Venin
Vision Mystique
Vol

Tableau des Invocations

1D100	*Rencontre*	*INT*	*POU*
01	Mauvais homme	203	5
02-07	Démon	3D63D6+6	
08-17	Esprit de Maladie	-	3D6+6
18-37	Elémentaire	-	variable
38-57	Fantôme	2D6+6	6D6
58-61	Hellion	4D6	3D6+6*
62-66	Esprit de Guérison	-	4D6
67-71	Esprit d'Intelligence	1D6	2D10
72-76	Esprit de Magie	3D6	4D6+6
77-81	Esprit de Passion	-	3D6+6
82-86	Nymphe	Selon le type	
87-91	Esprit de Pouvoir	-	2D6+3
92-96	Esprit de Sort	Par sort	3D6
97-00	Spectre	2D6+6	5D6+6

* Cette valeur fait référence à la CON de l'hellion qui est aussi égale à son armure et à ses points de magie.

Tableau Portée/Coût

Portée	*Coût en points de Magie*	*INT Libre*
10 m	0	0
20 m	+1	1
40 m	+2	2
80 m	+3	3
160 m	+4	4
320 m	+5	5
640 m	+6	6
1,280 km	+7	7
2,560 km	+8	8
5,120 km	+9	9
10,240 km	+10	10
20,480 km	+11	11
40,960 km	+12	12
80,920 km	+13	13
163,840 km	+14	14
327,680 km	+15	15
655,360 km	+16	16
1 310,720 km	+17	17
2 621,440 km	+18	18
5 242,880 km	+19	19
10 485, 760 km	+20	20

Tableau Durée/Coût

Durée en Minutes	*Coût en Points de Magie*	*INT Libre*
10	0	0
20	+1	1
40	+2	2
80 (1 heure +)	+3	3
160 (2 heures +)	+4	4
320 (4 heures +)	+5	5
640 (10 heures +)	+6	6
1 280 (21 heures +)	+7	7
2 560 (1 jour +)	+8	8
5 120 (3 jours +)	+9	9
10 240 (1 semaine +)	+10	10
20 480 (2 semaines +)	+11	11
40 960 (4 semaines +)	+12	12
81 920 (8 semaines +)	+13	13
163 840 (16 semaines +)	+14	14
327 680 (32 semaines +)	+15	15
655 360 (1 an +)	+16	16
1 310 720 (2 ans +)	+17	17
2 621 440 (5 ans +)	+18	18
5 242 880 (10 ans +)	+19	19
10 485 760 (20 ans +)	+20	20

Tableau de Conversion des Familiers

Par Points de Caractéristiques	*Gain du Familier*
FOR	2
CON	2
TAI	1-3 (comme désiré)
INT	1
POU	1
DEX	2

Sorts de Magie Divine Communs

Sort	*Coût en POU*
Adoration (Déité)	rituel
Blocage Spirituel	1 point
Dispersion de la Magie	1 point
Divination	1 point
Enchantement d'Armure	rituel
Enchantement de Vie	rituel
Enchantement de Lien	rituel
Enchantement d'une Matrice de Points de Magie	rituel
Enchantement d'une Matrice de Sort	rituel
Enseigner un Sort	rituel
Excommunication	rituel
Extension	1 point
Guérison Blessure	1 point
Invocation (Espèces)	rituel
Lien Mental	1 point
Sanctification	1 point
Sauvegarde	1 point
Trouver Ennemi	1 point
Trouver (Substance)	1 point
Vision de l'Ame	1 point

Sorts de Magie Spéciaux

Sort	*Coût en POU*
Absorption	1 point
Appeller les Nuages	1 point
(Arme) de Vérité	1 point
Attaque Mentale	2 points
Balayer les Nuages	1 point
Bénir les Récoltes	1 point
Berserk	2 points
Bouclier	1 point
Briser l'Esprit	3 points
Commander (Espèces)	1 point
Créer un Fantôme	1 point
Eclair	1 point
Flotter	1 point
Folie	2 points
Foudre	3 points
Guérison Totale	3 points
Illusion Auditive	1 point
Illusion Gustative	1 point
Illusion de Mouvement	1 point
Illusion Olfactive	1 point
Illusion Tactile	1 point
Illusion Visuelle	1 point
Lance du Soleil	3 points
Peur	1 point
Réflexion	1 point
Régénérer un Membre	2 points
Respirer Air/Eau	2 points
Restaurer la Santé	1 point
Resurrection	3 points
Trait Mortel	1 point

Tableau des Rangs d'Action des Sorts

DEX du Magicien	*Rang d'Action*	*Totall desPtsdeMagie*	*Rangs d'Action Supplémentaires*
01-09	4	1	1
10-15	3	2	2
16-19	2	3	3
20 +	1	chaque + 1	+1

Préparation : prêt = aucun changement ; surpris = ajouter 3.

Sorts de Magie de l'Esprit

Sorts	*Valeur*
Communication Mentale	variable
Confusion	2 points
Contre Magie	variable
Contrôler (Espèce)	1 point
Coordination	variable
Daredart	1 point
Démoralisation	2 points
Détecter Ennemi	1 point
Détecter Magie	1 point
Détecter (Substance)	1 point
Disruption	1 point
Dissipation de la Magie	variable
Ecran Spirituel	variable
Enchantement d'Armure	rituel
Enchantement de vie	rituel
Enchantement de Lien	rituel
Enchantement d'une matrice de sort	rituel
Enchantement des points de magie d'une matrice	rituel
Endurance	variable
Extinction	variable
Fanatisme	1 point
Flèche de Feu	2 points
Force	variable
Glue	variable
Ignition	1 point
Invocation (Espèce)	rituel
Lame de Feu	4 points
Laminer	variable
Longue Vue	variable
Lumière	1 point
Main de Fer	variable
Miroir	variable
Mobilité	variable
Mortelame	variable
Multi Missile	variable
Mur de Lumière	4 points
Mur de Ténèbres	2 points
Protection	variable
Ralentissement	variable
Réparation	variable
Seconde Vue	3 points
Séduction	variable
Silence	variable
Soins	variable
Vigueur	variable
Visibilité	2 points
Vivelame	variable

Tableau Cérémonie et Temps

Durée	*Jet*	*Durée*	*Jet*
1	1D6	144	11D6
2	2D6	2331	2D6
3	3D6	3771	3D6
5	4D6	6101	4D6
8	5D6	9871	5D6
13	6D6	1 597	15D6
21	7D6	2 587	17D6
34	8D6	4 181	18D6
55	9D6	6 768	19D6
89	10D6	10 949	20D6

La colonne Durée indique le temps en round de mêlée, si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort classique, et en heures si on se sert de Cérémonie afin d'augmenter les chances d'un sort de rituel.

Tableau de la Vitesse du Vent

FOR	*Résultat*
O-2	Calme. Aucun mouvement
3-6	Léger courant d'air. Fera vaciller la flamme d'une bougie sans l'éteindre.
7-12	Brise. Soufflera facilement une bougie.
13-18	Vent léger. Vitesse minimale pour gonfler les voiles d'un bateau.
19-24	Vent modéré. Dangereux pour les créatures volantes qui peuvent être projetées au sol. Les oiseaux restent souvent perchés par un tel vent.
25-30	Vent violent. Constitue une menace pour un humain moyen qui peut être renversé. Limite supérieure à ce que peut endurer un voilier.
31-36	Tempête. Un humain moyen ne peut pas rester debout.
37-45	Tempête déchainée.
46-50	Ouragan

Tableau des Points d'Armure des Objets

Objet	*Points d'Armure*
Meubles en bois léger	5
Porte en bois léger	6
Meubles en bois massif	8
Porte en bois massif	8
Mur de hutte	6
Palissade	12
Mur de ferme (bois et torchis)	15
Poterne	20
Bloc de pierre	20
Mur de pierre primitif	20
Adobe	25
Porte de château/ville	30
Palissade en rondins	30
Pierres cimentées/mur de briques	35

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Perception

Ce tableau détaille les effets du terrain sur les Compétences de Perception. Les pourcentages indiqués ci-dessous devront être soustraits aux compétences Scruter, Chercher et Pister avant que le jet ne soit effectué. Le terrain n'a aucun effet sur les jets en Ecouter.

Léger			*Moyen*			*Epais*		
Garrigue	*Buisson*	*Arbre*	*Garrigue*	*Buisson*	*Arbre*	*Garrigue*	*Buisson*	*Arbre*
-0	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est accidenté, divisez par deux le jet en Chercher et retirez 25 % en Scruter avec d'appliquer les modificateurs au terrain.

Légende

Léger : pas plus d'un objet par 9 m2. La visibilité est tout à fait normale.

Moyen : pas plus de 5 objets par 9 m2. La visibilité est réduite de moitié.

Epais : plus de 5 objets par 9 m2. La visibilité est réduite à 25 % de la normale.

Garrigue : le sol est couvert d'herbe et de petits buissons. Ce terrain n'a aucune influence sur le déplacement.

Buisson : le sol est recouvert d'une végétation de taille humaine et parfois très dense. Le mouvement sera réduit de 15 à 50 % selon l'épaisseur de la végétation.

Arbres : forêt qui ralentira le mouvement exactement comme les buissons. Les arbres peuvent supporter un poid humain.

Tableau de la Couverture Nuageuse

Couverture %	*Niveau de Couverture*	*Précipitation possible*
O1-10	Aucune	0-10 mm
11-20	Nuages épars	11-20 mm
21-30	Nuages dispersés	21-30 mm
31-40	Légèrement bouché	31-40 mm
41-50	Moyennement bouché	41-50 mm
51-65	Bouché	51-65 mm
66-80	Complètement bouché	66-80 mm
81-00	Nuages denses, peu de lumière	81-100 mm

Températures

Températures	*Degré en C*
L'eau gèle	0
L'eau bout	10
Moyenne optimale pour un humain	17/27
Niveau acceptable pour un humain	10/40
Limite pour un être humain	20/45

Action et Inaction

2D6	*Points perdus*	*2D6*	*Points perdus*
2	4	7	Aucun
3	3	8	Aucun
4	2	9	1
5	11	0	2
6	Aucun	11	3
		12	4

1D10	*Caractéristiques*
1-2	-1 FOR
3-4	-1 00N
5-6	-1 DEX
7-8	-1 APP
9-10	Aucune perte

Tableau des Effets du Terrain sur les Compétences de Discrétion

Ce tableau détaille les effets de la végétation sur les compétences de discrétion. Selon la compétence de discrétion utilisée, ajoutez ou soustrayez le pourcentage indiqué.

	Léger			*Moyen*			*Epais*		
	Garr.	*Buis.*	*Arb.*	*Garr.*	*Buis.*	*Arb.*	*Garr.*	*Buis.*	*Arb.*
Se cacher	+ 5	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+30	+50
Déplt silencieux	- 5	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si le terrain est plat, divisez par deux le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

Si le terrain est accidenté, doubliez le pourcentage en Se Cacher avant d'ajouter les modificateurs.

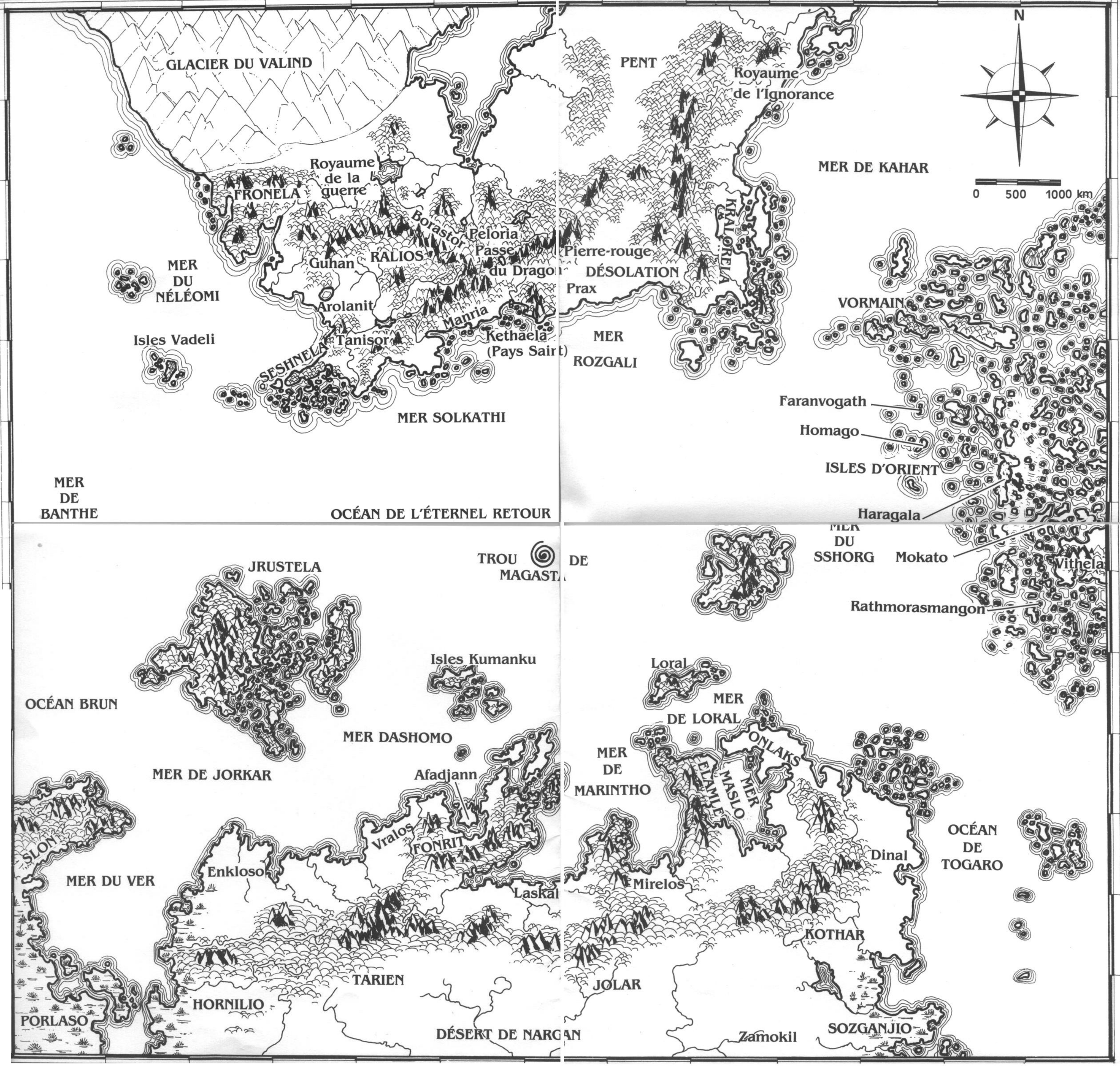
Referez-vous au tableau des effets du terrain sur les compétences de Perception pour connaître la signification de Léger, Moyen et Epais.

Légende

Garrigue : la végétation atteint la ceinture et est composée essentiellement d'herbe et de buissons. Diminue les mouvements secrets de 15 % si elle est épaisse.

Buisson : végétation de taille humaine composée de broussailles. Diminue les chances de mouvement secrets de 15 % si elle est légère, 30 % si elle est moyenne et 50 % si elle est épaisse.

Arbres : forêt composée de taillis et d'arbres. Diminue les mouvements secrets comme pour le buisson. Les arbres supportent un poid humain.


GLACIER DU VALIND
PENT
Royaume de l'Ignorance
N
0 500 1000 km
MER DE KAHAR
Royaume de la guerre
FRONELA
Borastor
Peloria
Passe du Drago
RALIOS
Guhan
Pierre-rouge
DÉSOLATION
KRALORELA
Prax
MER DU NÉLÉOMI
Arolanit
VORMAIN
Manria
Isles Vadeli
Tanisor
Kethaela (Pays Sairt)
MER ROZGALI
SESHNELA
Faranvogath
Homago
ISLES D'ORIENT
MER SOLKATHI
MER DE BANTHE
OCÉAN DE L'ÉTERNEL RETOUR
Haragala
MER DU SSHORG
Mokato
Vithela
Rathmorasmangon
TROU DE MAGASTA
JRUSTELA
Isles Kumanku
Loral
MER DE LORAL
OCÉAN BRUN
MER DASHOMO
ONLAKS
MER DE MARINTHO
ELAMLE
MASLO
MER DE JORKAR
Afadjann
Vralos
FONRIT
SLON
Dinal
OCÉAN DE TOGARO
Enkloso
MER DU VER
Mirelos
Laskal
KOTHAR
TARIEN
JOLAR
HORNILIO
PORLASO
DÉSERT DE NARGAN
Zamokil
SOZGANJIO