



La Planète Fantôme

Règles de Simulation



1. Introduction

On présente ici les règles générales de simulation de Terre Seconde.

1.1 Avertissement

Ces règles constituent un cadre commun applicable à Terre Seconde dans son ensemble, mais rien ne vous empêche de les modifier voire de les ignorer, si seul l'univers décrit dans l'Encyclopédie vous intéresse. Elles sont assez peu originales dans leur description, mais elles sont fonctionnelles. Seules les lignées et disciplines les plus courantes y sont décrites, mais d'autres apparaissent dans l'Encyclopédie.

Un code Python 2.3 a été développé pour aider le MJ dans sa gestion des joueurs, ce qui rend en principe le système de combat assez facile à utiliser pour le cas où vos joueurs seraient allergiques aux règles. Ce code est disponible dans la section "Mammouth Bleu" de la rubrique "Documents" du site www.terre-seconde.org.

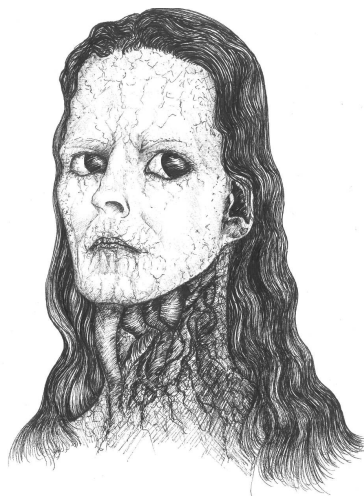
1.2 Échecs et succès

La simulation en général repose sur des jets de dés à 20 faces (icosaèdre régulier ou d20), en ajoutant au résultat du dé un score défini par une caractéristique, une compétence, une affinité ou une caractéristique de résistance, que l'on compare ensuite à un seuil de réussite défini au préalable. La différence entre le score total obtenu et le seuil est la marge de réussite ou d'échec. Un 20 est toujours une réussite et un 1 toujours un échec, dits alors exceptionnels.

Dans la plus pure tradition rôliste on utilise également les autres solides réguliers de Platon, à savoir le tétraèdre (pudiquement appelé d4), le cube (d6), l'octaèdre (d8), le dodécaèdre (d12), ainsi que ce fameux dé à 10 faces qui n'a rien d'un polyèdre régulier et ne mérite que notre mépris, bien qu'il soit utile pour certains jets.

1.3 Longue vie aux Ténèbres

Certains aspects de ce jeu vous sembleront vagues (en principe pas



de Mon PJ.

Sur ce, que la fête commence.

dans les règles qui suivent), principalement dans l'Encyclopédie. C'est lié à deux raisons dont chacune est suffisante.

Il s'agit tout d'abord d'un jeu amateur, qui s'étoffera au fil du temps. J'ai été amené à développer tel aspect du jeu en général pour répondre à la demande d'un joueur en particulier (c'est d'ailleurs ainsi que tout a commencé, comme toujours...) et l'évolution de l'article correspondant suit en général celle du personnage, qui peut décéder, remettant à plus tard le développement de cette partie du jeu.

Par ailleurs certains domaines sont volontairement laissés dans l'ombre, soit parce qu'ils concernent des aspects chaotiques et versatiles de l'univers de Terre Seconde, comme la Sorcellerie ou la magie démoniaque, soit parce que je préfère laisser à chaque MJ le soin d'interpréter à sa manière un contexte culturel qu'il me semblerait criminel de réduire à ma seule interprétation. Je pense qu'un jeu de rôle doit inspirer plutôt que diriger. C'est une vision que tout le monde ne partage pas, je sais. Soyez dès ici prévenus: ce jeu n'est pas pour les MJ en quête de parties sur le mode du guide Michelin ni pour les joueurs amateurs des arguties sans fin sur tel ou tel point de règles. Il concerne plutôt les joueurs relativement expérimentés, intéressés par la création d'une histoire plus que par l'ordre de marche, et les MJs despotiques et sans scrupules, qui n'hésitent pas à fouler aux pieds les règles lorsque certains joueurs les utilisent comme une Charte des Droits Inaliénables

2. Personnages

On aborde ici les aspects généraux de la création d'un personnage adulte.

2.1 Lignée, Origine, Culture et Discipline

Les personnages de Terre Seconde se définissent d'abord par une lignée et une origine, ils peuvent ensuite suivre une ou plusieurs disciplines. Prime Terre ne connaissait que le règne de l'homme, décliné selon plusieurs ethnies. Terre Seconde connaît en revanche différentes espèces humanoïdes qu'on appelle 'lignées'. Certaines de ces lignées découlent d'une seule, puisque des croisements sont possibles, cependant les premiers âges de Terre Seconde les ont séparées de manière beaucoup plus radicale que les ethnies que l'on observait sur Prime Terre.

L'origine d'un personnage est l'environnement dans lequel il est né. La lignée influera sur son apparence ainsi que sur ses caractéristiques dites *passives*, et le ou les milieux dans lesquels il aura grandi définiront l'environnement qui lui est familier, son appartenance éventuelle à une société et son statut dans cette société.



Les lignées les plus courantes (pour les PJS! il est rare de rencontrer un enfant-démon ou enfant-dragon dans l'absolu):

- Humain
- Hochalbe (Haut-Elfe)
- Waldalbe (Elfe Sylvain)
- Mondalbe (Elfe Gris)
- Sonnenalbe (Elfe Blanc)
- Feueralbe (Elfe Rouge)
- Drachenalbe (Elfe des Profondeurs)
- Uralbe (Elfe sauvage)
- Nibelung
- Gnome
- Centaure
- Enfant-Démon
- Enfant-Dragon
- Éternaute

Des métissages sont également possibles: entre Elfes, Humains et Éternateurs, qui découlent de la lignée humanoïde. Le sang draconique ou démoniaque peut se transmettre, pour donner des Enfants-Démons ou

Enfants-Dragons, en revanche leurs enfants seront soit des Enfants-Démons ou Enfants-Dragons eux-mêmes soit des êtres humains éventuellement légèrement teintés par leur ascendance, d'une manière à définir au cas par cas. Les cultures et apparences associées aux différentes lignées sont explicitées dans les articles de l'Encyclopédie Physique et Métaphysique du monde de Terre Seconde.

Quant à l'origine du personnage, elle peut être:

- **Rurale (+1 souffle)**
- **Forestière (+3 toutes compétences fondées sur la perception (hormis armes à distance), +5 survie; connaissance de la faune et de la flore, survie, herboristerie et toutes compétences fondées sur la perception favorisées)**
- **Urbaine (+1 analyse)**
- **Nomade (faculté endurance, +10 survie, survie compétence favorisée)**
- **Souterraine (Affinité Khthôn, Extension sortilèges, Pouvoirs variables, Sensibilité à la lumière du Soleil)**
- **Lunaire (Affinité Lune, éventuellement Extension sortilèges et pouvoirs variables)**
- **Imaginaire (spécial)**

Les termes entre parenthèses sont des bonus liés à chaque origine. Ce sont des valeurs optionnelles, que le MJ peut changer si elles sont mal adaptées au personnage. L'affinité représente un potentiel magique et sera décrite au paragraphe 2.4. L'origine souterraine se réfère au Monde Souterrain, ou monde chthonien ou khthônien, qui est décrit à l'article *Khthôn* de l'Encyclopédie. L'origine lunaire se réfère d'abord aux Sélénites, c'est-à-dire le plus souvent des Mondalben (ou Elfes Gris cf. les articles *Lune* et *Elfes Gris* de l'Encyclopédie). Enfin l'origine imaginaire d'un personnage recouvre une grande variété de situations. Cela signifie que le personnage a vu le jour, de parents mortels ou non, dans un Univers Matériel Imaginaire (cf. l'article *Cosmogonie* de l'Encyclopédie pour la liste de ces univers, et les articles correspondants).

La culture d'origine d'un personnage est liée à la nature cosmogonique de Terre Seconde. Terre Seconde étant (cf. l'article *Cosmogonie* de l'Encyclopédie) composée de réminiscences de Prime Terre, ses cultures sont majoritairement issues de l'histoire de celle-ci. Certaines cultures de Terre Seconde ont considérablement évolué et se sont beaucoup éloignées de leur origine première, particulièrement les plus anciennes. D'autres au contraire sont très proches de leur modèle d'origine. Enfin quelques cultures sont totalement imaginaires, quoiqu'on puisse retrouver des éléments pris à des cultures existantes, tant il est vrai que l'imaginaire pur n'existe pas.

En principe, Prime Terre ayant disparu à l'An Mil de son temps, les cultures postérieures à cette date en sont pas censées trouver de réminiscence dans Terre Seconde. Cependant, Adria est une réminiscence de la France médiévale à la période des Croisades, qui commencèrent à la fin du XI^{ème} siècle. De même Orgia possède de nombreux points communs avec la Venise de la Renaissance, et la Dacia Maledict évoque la Roumanie contemporaine de Dracula, donc du XV^{ème} siècle.

Ces apparents anachronismes sont liés au fait que ces réminiscences ne sont pas de "première génération". Elles sont elles-mêmes issues de réminiscences plus anciennes et ont suivi une évolution comparable à ce qui se serait passé sur Prime Terre. Le repère temporel sert alors de référence, pour indiquer de quelle société ayant réellement existé cette réminiscence se rapproche le plus.



Les cultures présentes (pour l'instant) dans Terre Seconde, associées à leur éventuelle réminiscence, au nom donné couramment sur Terre Seconde aux gens qui en sont issus ainsi qu'aux lieux géographiques de l'Univers Matériel Réel (cf. l'article *Cosmogonie* de l'Encyclopédie) où on peut les trouver et aux lignées qui en sont influencées, sont les suivantes:

| Culture | Population | Réminiscence | Localisations géographiques | Lignées influencées |
|---------------|------------|--|--------------------------------------|----------------------------------|
| franque | Francs | France sous le règne de Philippe le Bel (XIV ^{ème} siècle) | Adria Arseterre Orgia | humaine |
| italienne | Imperiali | Italie de la Renaissance (XIII-XV ^{ème} siècle) | Orgia I Vermili | humaine |
| hellénistique | Hellènes | Grèce antique de Périclès (V ^{ème} siècle av. JC) et passé mythologique de la Grèce | Tétranésie Atlantide | humaine éternaute centaure |
| germanique | Norriens | Scandinavie pré-chrétienne au temps d'Erik le Rouge (IX ^{ème} siècle) | Norrenwelt Vinnland (ou Harbayon) | humaine elfique nibelung |

| | | | | |
|-----------------------|-------------------------|---|------------------------------|--------------------------------|
| | | | | gnome |
| celtique | Celtes | Irlande, Gaule et Bretagne pré-romaines (Ier siècle av. JC) | Arlidh | humaine, elfique |
| ibérique | Godo-Romanos | Royaumes chrétiens du nord de la péninsule ibérique (X-XIème siècles) | Ximenia | humaine |
| arabe | Arabes | Bagdad au temps du Calife Haroun-al-Rachid (VIIIème siècle) | Al-Chams Ximenia Dihya | humaine |
| berbère | Amazigh (pl. Imazighen) | Maghreb et Andalousie du Califat de Cordoue sous le règne d'Abd al-Rahman III (X-XIème siècles) | Ximenia et Dihya | humaine |
| quechua | Incap Runam | Pérou pré-hispanique (Empire Inca) (XVème siècle) | Tahuantinsuyo | humaine |
| aztèque | Tlakamej | Mexique pré-hispanique (Empire aztèque) (XVème siècle) | Tonantzin | humaine |
| ougro-finnoise | Ihminen | Passé mythique de la Finlande et de la Laponie | Kalevala Pohjala | humaine |
| amérindienne (Hurons) | Wendat | Québec pré-colombien à l'époque de Leif Erikson (Xème siècle) | Harbayon (ou Vinnland) | humaine elfique |
| assyro-babylonienne | Awīl šarr-im | Mésopotamie sous le règne de Nabuchodonosor Ier (XIIème siècle av. JC) | Khosséa | humaine |
| punique | Phéniciens | Carthage sous le suffétat de Hamilcar Barca (IVème siècle av. JC) | Salammbô | humaine |
| mongole | Emberek | Empire mongol sous le règne de Gengis Khan (XIIème siècle) | Nagy Orszàg Khôme | humaine |
| yamato | Peuple Wa | Japon médiéval entre le IIIème et VIIIème siècle | Ultima Thulé | humaine gobeline (bakemono) |
| égyptienne | Rame n'Khoume | Égypte antique de Ramsès II (XIIIème siècle av. JC) | Diaspora de Khoume Khôme | humaine |
| vlaque | Daciens | Roumanie de Dracula (XVème siècle) | Le Pays Maudit | humaine |
| hébraïque | Hassidim | Juifs du Moyen-Orient (VIIIème siècle) | Diaspora | humaine |
| slave | Istinniens (Kazaky) | Moscovie d'Ivan le Terrible (XVIème siècle) | Maïgora | humaine |

La discipline est une notion plus ou moins précise, qui permet de définir un ensemble cohérent de compétences apparentées. Le nom qui la désigne permet de ne pas réduire le personnage à l'ensemble de ses autres caractéristiques, lorsqu'il se trouve en face d'une situation que le système de simulation n'a pas prévue (et Cthulhu sait si ça arrive).

Voici les treize disciplines proposées:

- Chaman
- Chevalier
- Démon
- Druide
- Guerrier
- Guide
- Mage
- Paladin
- Prêtre
- Prêtre de la Mort
- Sorcier
- Templier
- Voleur

Ces disciplines sont elles-mêmes de larges catégories, il existe huit types de mages et une multitude de sorcelleries. À chaque discipline est associé un niveau, qui se situe entre 1 et 20, voire plus pour les disciplines associées à des capacités magiques. Ce niveau dans la



discipline définit les points de vie (cf. chapitre 5: *Santé et combat*) du personnage, ainsi que sa capacité combattante et ses caractéristiques de résistance.

Un personnage n'a pas forcément de discipline. Une discipline s'acquiert au terme d'un entraînement spécifique à chaque discipline; cet entraînement amène le personnage au niveau 1 de la discipline. S'il suit une discipline, le personnage peut ensuite dépenser les points d'expérience (cf. paragraphe 2.6) qu'il acquiert au cours du jeu pour acheter des niveaux dans telle ou telle de ses disciplines. Il peut par ailleurs les utiliser pour améliorer ses caractéristiques ou compétences selon son bon plaisir, ou acheter des facultés; suivre une discipline n'est donc pas obligatoire pour progresser.

Le "niveau équivalent" d'un personnage sans discipline est relativement difficile à définir et dépend alors de la situation où il est nécessaire d'établir un niveau équivalent pour le personnage. Pour un PJ il suffit de prendre le total de ses points d'expérience accumulés, mais pour un PNJ cela dépendra du MJ. En général il n'est pas nécessaire d'établir un niveau équivalent. En revanche il peut être nécessaire d'établir un niveau équivalent pour une créature monstrueuse, par exemple immortelle, comme un Dragon, un Ange, un Démon etc... une règle permettant de définir ce niveau sera donnée au cas par cas dans la description de chacune de ces créatures.

Un personnage se définit ensuite par ses caractéristiques passives, actives et de résistance, puis par ses compétences, qui sont divisées entre deux types : compétences générales et compétences de combat. A chacun de ces aspects correspond un score compris en général entre -5 et 10, ou plus éventuellement. De ces scores se déduiront tous les autres aspects du personnage. Enfin il reste les Affinités et Facultés.

2.2 Caractéristiques passives

Les caractéristiques passives représentent l'héritage à la fois génétique et culturel du personnage. En général le personnage est créé à l'âge adulte, et la lignée dont il est issu ainsi que l'éducation qu'il a reçue vont avoir une influence sur tout le reste de son développement. Elles ne changent pas en général par la suite, sauf en cas d'un grave traumatisme, d'une mutation magique ou autre, ou d'une adaptation à un nouveau milieu. Ce sont donc les avantages et les inconvénients du patrimoine génétique et du milieu de base du personnage.

La première caractéristique passive est la **tolérance** qui définit l'adaptabilité du personnage à un environnement étranger. Elle varie selon la lignée mais aussi beaucoup selon l'éducation. Les autres caractéristiques interviennent rarement directement dans le cours du jeu, en revanche elles servent à modifier les scores de base des autres aspects du personnage. Lorsqu'elles interviennent cependant, elles ont la particularité de pouvoir être comptées positivement ou négativement, selon la situation. Elles sont donc à double tranchant: la constitution interviendra par exemple positivement s'il s'agit d'un encaissement (par exemple pour un jet de résistance) mais négativement s'il s'agit de la lourdeur, c'est-à-dire si un autre personnage essaie de hisser la personne au moyen d'une corde. En général le score positif et le score négatif sont égaux en valeur absolue, mais il peut arriver que le personnage ait un surcroît de l'un ou de l'autre, en ce cas il faut les séparer en leur aspect avantage et leur aspect inconvénient.

Caractéristiques passives physiques :

constitution / lourdeur

Cela définit la constitution de base de l'être considéré, mais aussi son poids.

souplesse / fragilité

C'est la facilité du corps à se tordre et se contorsionner, mais c'est aussi la fragilité des tendons.

réflexes / impulsivité

Réagir au quart de tour peut vous faire faire des erreurs et vous rendre trop sensibles à des tentatives de diversion par exemple.

Caractéristiques passives mentales :

sensibilité / vulnérabilité

La sensibilité aiguë vos sens et votre compréhension du monde, néanmoins elle peut vous causer des souffrances.

intuition / arrogance

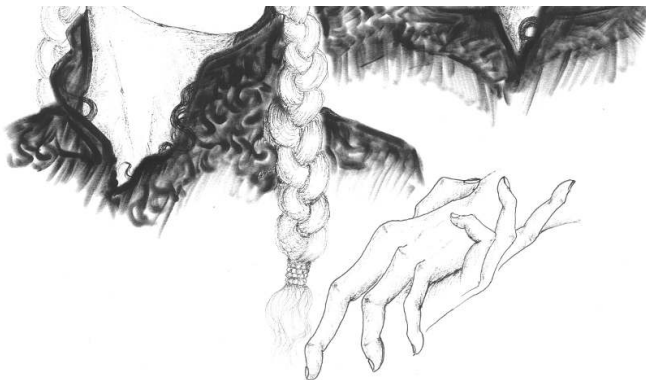
Une bonne intuition, un sixième sens efficace, peuvent vous rendre un peu trop sûr de vous, et vous empêcher de vous remettre en cause lorsque c'est nécessaire.

émotivité / angoisse



L'émotion peut décupler vos forces comme elle peut vous rendre incapable.

À chaque lignée est associé un ensemble de scores de base applicable aux caractéristiques passives. À ces scores de base seront ajoutés ou retranchés les modificateurs liés à l'éducation et au milieu de vie ou encore au passé. Le joueur peut ensuite choisir de modifier ces scores en accord avec le MJ, ou à défaut en transférant des points d'une caractéristique à l'autre. Ce changement doit se faire en respectant la règle suivante, dite de rerépartition: comme les caractéristiques actives sont déterminées en fonction des caractéristiques passives, aucun surcroît de points de caractéristique active ne doit être possible par cette opération. Je m'explique: comme on le verra plus bas, le score de l'intuition se reporte sur trois caractéristiques actives, l'augmenter d'un point augmente donc de trois points le score global des caractéristiques actives, alors que la souplesse n'influe que sur l'agilité. 3 points de souplesse valent donc 1 point d'intuition. Rien compris? Cela va devenir plus clair dans un instant.



Voici en attendant les scores de base de caractéristiques passives selon la lignée (les modifications selon le milieu d'éducation sont données dans la section [2.1 Origine et discipline](#)):

| | constitution | intuition | émotivité | sensibilité | souplesse | réflexes | tolérance |
|---------------|--------------|-----------|-----------|-------------|-----------|----------|-----------|
| Humain | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 0 | 3 |
| Hochalbe | -1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 0 |
| Waldalbe | -2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 3 | -1 |
| Mondalbe | -1 | 4 | 0 | -1 | 1 | 2 | 1 |
| Sonnenalbe | 1 | 2 | 2 | -1 | 0 | 1 | 0 |
| Feuerlbe | 0 | 3 | 2 | -1 | 1 | 1 | -1 |
| Drachenalbe | -1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | -2 |
| Uralbe | 1 | 3 | 0 | -1 | 2 | 2 | -1 |
| Nibelung | 2 | 1 | 2 | -1 | 0 | 1 | 0 |
| Gnome | -2 | 3 | 1 | 0 | 2 | 2 | 1 |
| Centaure | 4 | 2 | 2 | -2 | -3 | 3 | -2 |
| Enfant-Démon | 0 | 3 | 3 | 2 | 0 | 3 | 2 |
| Enfant-Dragon | 1 | 3 | 3 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| Éternaute | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 0 | 4 |

Les caractéristiques passives des métis sont à définir au cas par cas entre celles des deux lignées parentes, en respectant la règle de rerépartition. Si le MJ est généreux, il peut autoriser éventuellement un point de bonification, les métis bénéficiant souvent des effets positifs du brassage génétique.

2.3 Caractéristiques actives

Ces 12 caractéristiques servent pour la simulation courante. Elles ne dépendent pas de la lignée ni du milieu originel mais des choix personnels du personnage, de ce qu'il a choisi de développer ou non. Cependant le poids du milieu de départ se manifeste par le fait que le score de base dans ces caractéristiques est celui d'une caractéristique passive, mise entre parenthèses. Le joueur dispose ensuite d'un certain nombre de points à répartir comme il l'entend. Ces caractéristiques représentent comme les compétences l'acquis du personnage.

Caractéristiques actives physiques :

force (constitution)

Plus que la force musculaire brute, c'est la capacité du personnage à l'utiliser. C'est la caractéristique active principale pour le combat.

perception (intuition)

Les cinq sens. C'est aussi la caractéristique principale du combat à distance. Elle est également importante pour les Sorciers Élémentalistes.

agilité (souplesse)



Habileté corporelle.

dextérité (intuition)

Habileté manuelle. Pour ceux qui souhaitent avoir un style de combat plus fin, la dextérité peut se substituer à la force.

promptitude (réflexes)

Vitesse de réaction. Elle intervient principalement sur les jets de mouvements

Caractéristiques actives mentales :

mémoire (tolérance)

Retenir une information acquise indirectement, comme un texte ou un dessin. Essentielle pour les érudits, et notamment pour certaines magies.

empathie (intuition)

Ressentir le monde autour de soi, dans tout ce qu'il peut avoir d'invisible et d'implicite, notamment dans tout ce qui relève du rapport à la nature. C'est une caractéristique essentielle pour les Druides, les Guides, certains Sorciers et Mages.

ego (émotivité)

La force de volonté, le prix que l'on accorde à la vie. Un fort ego dissimule toujours une grande émotivité. L'ego représente aussi la foi, et est donc la caractéristique essentielle des disciplines à caractère religieux, comme Prêtre, Chaman et Templier.

analyse (tolérance)

Relier les informations entre elles. Analyser une situation inconnue. Cela correspond à l'intelligence pratique du Voleur, et cela intervient également pour les guerriers qui souhaitent développer un style de combat plus élaboré.

imagination (sensibilité)

Faculté de transmettre une idée ou un sentiment, importante pour les artistes, mais aussi pour les Bardes ou les Paladins. Elle correspond à la foi, non pas religieuse, mais en une idée, la faculté de se consacrer entièrement à une recherche d'un idéal, et en tirer une force concrète, voire magique, dans le monde de Terre Seconde, où les idées prennent corps.

Caractéristiques actives semi-physiques, semi-mentales :

endurance (constitution)

L'endurance est essentielle pour encaisser les coups, un personnage à forte endurance devient très difficile à blesser sérieusement. Cela signifie qu'inconsciemment le personnage évitera mieux les coups à mesure que son endurance augmentera, et cela ne compte donc pas en situation passive.

souffle (émotivité)

Le souffle est la capacité à résister à l'épuisement.

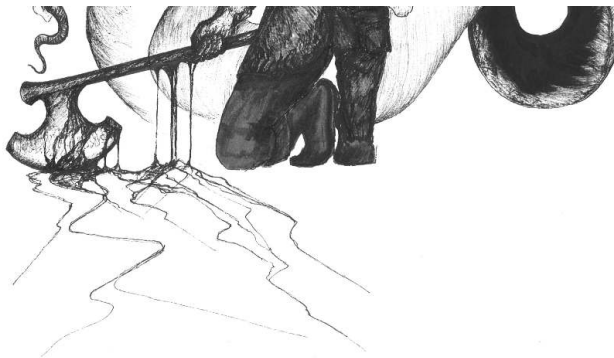
Outre les scores de base donnés par les caractéristiques passives, le personnage dispose à la création de **12 points de caractéristiques à dépenser dans ces douze caractéristiques actives**. Il est exclu qu'aucune caractéristique active se situe hors du segment [-5,10] pour un personnage mortel.

2.4 Affinités

Les Affinités sont des liens du personnage au monde surnaturel. Elles définissent en quelque sorte le lien du personnage au cosmos dans sa dimension magique et surnaturelle. Elles sont essentielles pour pratiquer la magie. Seule la magie dite 'naturelle' (cf. plus bas) échappe à cette règle. Une affinité n'est par défaut qu'un simple potentiel. La présence de ce potentiel n'implique pas que le personnage puisse faire de la magie. Tous les êtres vivants ont l'affinité Vie, mais seuls les Druides et les Guides savent l'utiliser pour en faire de la magie. Une prêtresse de Liljom parle le démoniaque, et dispose donc de l'affinité



correspondante, et porte en plus un pentacle démoniaque, qui est une autre sorte d'affinité, mais n'a en général aucun pouvoir de démoniste utilisant l'une ou l'autre de ces affinités. Pour pouvoir en tirer des pouvoirs magiques, il est nécessaire d'avoir en plus accès aux **extensions** (cf. plus bas) d'une affinité. Les affinités mortelles (c'est-à-dire qui ne sont pas liées à une divinité) ont en général de une à trois extensions appelées Sortilèges, Création et Arcanes. Les affinités divines quant à elles se partagent entre trois extensions appelées Errance, Rites et Hiérarchie.



Certaines affinités sont dites absolues, parce que le personnage naît avec (les Hochalben naissent par exemple avec l'affinité Lune), d'autres peuvent s'acquérir par apprentissage (un mage nécromant aura une affinité issue de la Langue Nécromantique) ou révélation divine (un prêtre aura en général une affinité divine du nom de sa divinité). Le score de base d'une affinité dépend de certaines caractéristiques actives, mais également de la progression en expérience du personnage, s'il a une discipline lui permettant de développer cette affinité.

2.4.1 La magie sous toutes ses formes

Il existe deux formes majeures d'énergie magique utilisables par les Mortels : la Transcendance et la Grâce. Les autres types d'énergies magiques utilisables par les Mortels sont désignées sous l'appellation commune de *l'Innommé* (cf. article correspondant de l'Encyclopédie), et ne seront pas traitées ici. Les créatures douées de pouvoirs magiques utilisent en revanche la magie naturelle, ou magie innée, pour laquelle aucune énergie magique n'est dépensée. La magie naturelle est par exemple celle des Dragons, des Titans, des Fées, des Diables, des Démons, des Anges... c'est-à-dire de toutes les créatures magiques mais également de quelques rares mortels qui possèdent des facultés surnaturelles. Certaines facultés surnaturelles peuvent être acquises et ne sont donc pas à proprement parler "innées". On parlera néanmoins de magie naturelle ou innée à leur sujet.

Tout phénomène magique du Multivers se rapporte donc à l'une de ces quatre catégories:

- Magie Transcendante (fondée sur la Transcendance)
- Magie Divine (fondée sur la Grâce)
- Magie Innée ou Naturelle
- Innommé (ou Magie Antique)

Si on excepte la magie naturelle, toute forme de magie est issue d'une affinité. La magie antique (cf. *l'Innommé*) est elle aussi issue d'une affinité particulière appelée Daÿmonion, qui cependant n'apporte ni Transcendance ni Grâce. Mais la Transcendance ou la Grâce proviennent toujours d'une affinité, respectivement mortelle ou divine. L'affinité Daÿmonion, quoique n'étant liée à aucune divinité, n'est cependant pas considérée comme "mortelle", mais au contraire "immortelle" car elle peut exister indépendamment du mortel qui la possède et même se transmettre d'une personne à une autre.



Il n'y a aucune limite connue au nombre d'affinités qu'un mortel peut porter en lui, en revanche dans le cas ou plus d'une est active (c'est-à-dire qu'il sait en tirer des pouvoirs magiques) il y a risque de *Consommation* (cf. l'Encyclopédie), d'autant plus élevé que le nombre d'affinités actives sera important, mais aussi que le rang de ses affinités sera élevé.

La magie transcendante est elle-même subdivisée en deux catégories: magie intuitive, pratiquée par les Guides, Paladins, Sorciers, Chamanes... qu'on peut désigner sous le terme générique de "sorcelleries", et la magie du verbe, pratiquée exclusivement par les Mages, les Druides, les Runenmeister et certains prêtres, parfois appelée "magie" tout simplement par ceux qui la pratiquent.

Potentiels de Transcendance et de Grâce: Tout pouvoir magique non-naturel d'un lanceur de sorts mortel (sauf ceux de *l'Innommé*), utilise donc l'une des deux énergies: Transcendance ou Grâce. Elles sont représentées par un potentiel de points qui se régénère avec le sommeil pour la T (Transcendance), la prière pour la G (Grâce), ou d'autres moyens encore (cf. ci-après sur la manière dont ce potentiel est calculé).

Coût des pouvoirs magiques: Les pouvoirs magiques dans leur ensemble sont définis sur une échelle de 0 à 12 (et plus éventuellement). Ce niveau est Leur coût, en points de G ou de T selon les cas, est toujours (sauf précision contraire) égal à : $(1 + \text{niveau sur l'échelle de pouvoir})^2$. Il s'agit là de la règle par défaut. Certains pouvoirs magiques comme la création d'un objet magique ne se situent parfois pas sur cette échelle et leur coût est calculé alors selon des règles particulières, qui seront à chaque fois précisées. Il arrive notamment (par exemple pour les trames de la magie draconique) qu'un pouvoir soit utilisé à un niveau différent de son niveau nominal (appelé alors niveau de maîtrise). Le coût est alors calculé en fonction de cet autre niveau, appelé niveau d'utilisation.

En général le coût d'un pouvoir magique nécessite une dépense de T ou de G **provisoire**, c'est-à-dire que le personnage concerné soustrait à son total courant de T ou de G le coût du pouvoir (s'il lui en reste suffisamment), et régénérera cette dépense par le sommeil ou la méditation pour la T ou la prière pour la G. Certains pouvoirs magiques, comme la création d'un objet doté de vertus magiques permanentes, exigent une dépense de T ou de G **permanente**. Ceci signifie que le coût du pouvoir n'est pas seulement soustrait du total courant de T ou de G, mais ne sera jamais régénéré: ce coût est alors soustrait du potentiel de T ou de G de manière irréversible. Il existe aussi le cas de la T ou G dite **bloquée**, qui est soustraite du potentiel de la personne comme si elle était sacrifiée en tant que T vive, mais peut être récupérée à tout moment, interrompant aussitôt l'effet soutenu par la T ou G bloquée.

La T ou la G provenant du potentiel du personnage lié à son affinité est appelée T ou G **vive**. Il est possible pour le personnage de recevoir de la T indépendamment de ce que lui donne son potentiel. On parle alors de T **morte**, c'est-à-dire qu'elle est conservée jusqu'à être dépensée, et ne se régénère pas. Les nécromants et les démonistes accumulent allègrement de grandes quantités de T morte. De ce fait un praticien de magie transcendante peut avoir un total de T (morte+vive) courant cent fois supérieur à son potentiel de T vive. Il n'existe pas en revanche de G morte: le prêtre ne peut accumuler plus de G que son potentiel le lui autorise, sauf intervention divine bien entendu. **Naturellement la T morte ne peut être utilisée que pour une dépense provisoire de T, et non permanente ni bloquée. Enfin la dépense d'un pouvoir quelconque ne peut être partagée entre T morte et vive.**

Donner de la T est possible par simple contact entre lanceurs de sorts. Il est ainsi possible transférer en l'équivalent de deux segments de round de combat autant de T que l'on veut. Qu'elle soit vive ou morte à l'origine, la T ainsi donnée devient naturellement morte pour celui qui la reçoit. Si c'est de la T morte du donneur, le transfert se déroule sans accroc. Mais si le donneur utilise sa réserve de T vive, il y a alors 2% de chances que la T transférée soit en fait perdue définitivement par le donneur, comme pour une dépense permanente. Outre ce don il est possible de **mettre en commun de la T ou de la G** par simple contact. Une personne est alors désignée pour réaliser le sortilège concerné et le coût est réparti entre les participants selon leur désir.

Résister à l'effet d'un pouvoir magique par une caractéristique de résistance (cf. plus bas) se fait par défaut par rapport au seuil suivant : **10+niveau du pouvoir utilisé + une caractéristique active associée du lanceur de sort**, laquelle dépend en général de la magie utilisée.

2.4.2 Affinités et extensions

Les pouvoirs magiques associés aux affinités (sauf dans le cas de l'affinité Daÿmonion correspondant à la magie antique) appartiennent toujours à des sous-affinités appelées extensions. Ces extensions correspondent à des sortes de compétences magiques et sont associées à un score, comme les affinités. Le joueur ne peut en principe les ouvrir que si sa discipline, sa lignée ou sa culture l'y autorisent. Il a alors accès à certains des pouvoirs contenus dans l'extension, selon son éducation. Un Gnome et un Elfe des Profondeurs utiliseront tous deux l'extension sortilèges de l'affinité Khthôn, mais ils n'auront pas les mêmes pouvoirs au départ. Un guide et un druide partageront certains pouvoirs de l'extension sortilèges de l'affinité Vie (cf. ci-dessous), mais auront aussi chacun des pouvoirs spécifiques. Ainsi pour chaque extension il faut préciser les pouvoirs connus. Si le personnage apprend par hasard d'autres pouvoirs d'une extension qu'il maîtrise, il pourra les utiliser. Le personnage peut utiliser, parmi les pouvoirs affiliés à cette extension qu'il connaît, les pouvoirs de niveau de maîtrise inférieur ou égal à son score dans l'extension concernée.

En général le score d'une affinité est réparti par le joueur entre les différentes extensions auxquelles son personnage a accès. Le score de base dans une affinité dépend des caractéristiques du personnage, mais peut aussi augmenter par la suite, ou diminuer, suivant la discipline ou l'histoire du personnage. Lorsque les caractéristiques qui ont servi au calcul du score de base augmentent ou diminuent, le score final évolue d'autant. Par exemple, l'affinité Vie (cf. ci-dessous), présente chez tous les êtres vivants conscients (sauf les Nibelungen) est égale au score de la caractéristique empathie, et évolue comme elle. Mais chez un Guide elle est égale à ce score + les points d'affinité Vie gagnés au fur et à mesure de sa progression en niveau. Un Guide de niveau 11 a reçu 2 points d'affinité Vie par sa progression, s'il a une empathie de 5 il aura donc un score final de $5+2=7$. Outre la progression en expérience, des événements ponctuels peuvent affecter la valeur d'une affinité, qui peut d'ailleurs se retrouver négative. Par exemple, si notre Guide, suite à une mutilation magique, perd 3 points d'affinité, son score sera de 4 alors qu'il a une empathie de 5, ce qui signifie que sa valeur brute, i.e. sans l'apport de l'Empathie, est de -1.

2.4.3 La Grâce : affinités divines

La Grâce est associée à la magie divine, pratiquée par les Prêtres et les Templiers. C'est une énergie divine, provenant non pas du prêtre lui-même, mais de la divinité (ou qu'il sert par l'intermédiaire du lien sacré qui l'unit à celle-ci. Le sacerdote n'apprend pas au prêtre à développer une puissance magie par lui-même, mais à canaliser l'énergie divine. Certaines religions cependant, comme les religions égyptienne, chamaniques, celtique et germanique ne donnent pas à leurs prêtres une affinité divine, mais au contraire un apprentissage similaire à celui des Mages ou des Sorciers. Ils utilisent alors la Transcendance, mais ce sont là des exceptions.

En ce qui concerne les prêtres pratiquant la Grâce, c'est-à-dire la majorité d'entre eux, leur pouvoir venant de leur divinité, il peut disparaître à tout moment. Si jamais, pour une raison ou pour une autre, le lien sacré unissant le prêtre à son dieu est rompu (par exemple si le prêtre renie son dieu), alors l'affinité est perdue et avec elle la Grâce. À l'inverse, la Transcendance et les affinités mortelles décrites ci-dessous ne dépendent que du personnage.

Une affinité divine est donc toujours associée à une divinité particulière (dont elle porte en général le nom) ou plus rarement à un groupe de divinités (comme les Mystères pour la religion grecque), et sa nature est intrinsèquement liée à cette divinité (ou ce groupe de divinités) et à aucune autre, car c'est un don provenant de celle-ci. Un prêtre ne peut en aucun cas associer son affinité divine à une autre divinité.

Il n'est en principe possible d'avoir qu'une seule affinité divine, à quelques exceptions près. Quoi qu'il en soit, la Grâce issue d'une affinité divine ne peut en principe être utilisée que pour des pouvoirs associées à des extensions de cette affinité. Il est donc impossible à un prêtre mettre sa Grâce en commun avec celle d'un prêtre possédant une autre affinité que la sienne.

Le potentiel de base de Grâce donné par une affinité divine (sans compter les éventuels sacrifices : cf. l'article *Sacralisation* de l'Encyclopédie) est égal au score de l'affinité divine multiplié par le niveau du prêtre dans sa discipline de prêtre (s'il s'agit par exemple d'un prêtre-guerrier seul le niveau en tant que prêtre compte).

Le score de base de l'affinité divine est défini par la divinité elle-même, il est en général égal au **double de l'ego**. Ce total, modifié par la divinité selon son bon plaisir (et ce à tout instant) et par les points d'affinité acquis par le prêtre ou le templier au cours de sa progression au sein de sa discipline, est ensuite subdivisé en trois sous-affinités, ou extensions, selon le désir du joueur (sauf pour les Templiers qui n'ont droit qu'à l'extension hiérarchie):

errance

Il s'agit des sortilèges "d'aventure" du prêtre qui lui permettent de faire face aux dangers qui le menacent et de servir sa divinité par des effets magiques immédiats.

rites

Ce sont les pouvoirs des prêtres qui officient auprès d'une population, de leur rôle social, du pouvoir des cérémonies qu'ils peuvent mener.

hiérarchie

Ces pouvoirs sont les plus mystérieux, ils correspondent au clergé régulier, intérieur, et à sa protection et sa stabilité.

Au cours de leur augmentation en niveau, les prêtres reçoivent des points d'affinité divine qu'ils répartissent comme bon leur semble. Certains prêtres reçoivent de leur divinité une augmentation du score de base qu'ils sont obligés de répartir d'une manière déterminée. Par exemple les Grandes Prêtresses de Liljom gagnent un point en hiérarchie après leur épreuve de passage.

2.4.4 La Transcendance : affinités mortelles

En ce qui concerne la Transcendance, les règles sont plus complexes. Lorsque le personnage a la faculté : **sensibilité à la magie**, la Transcendance est dite éveillée.

Pour obtenir le potentiel de Transcendance d'un personnage, **on ajoute les produits de la valeur (uniquement si elle est positive) de chaque affinité par le niveau de la classe qui la concerne**, sauf pour certaines affinités, dites 'absolues' qui sont multipliées par le niveau global du personnage, indépendamment de sa classe. L'affinité Vie ou les affinités de type Métamorphose par exemple sont multipliées par le niveau global, tandis que les neuf affinités du Verbe et les Affinités de type Totem et Idée n'apportent de points de Transcendance que si le personnage a des niveaux dans la classe correspondante, et ceci au prorata de ces niveaux.

Alors que les points de Grâce ne peuvent être utilisées que pour la magie divine associée à la divinité concernée, les points de Transcendance "n'ont pas d'odeur", c'est-à-dire qu'ils peuvent être indifféremment utilisés selon n'importe quelle affinité.

L'ensemble des affinités d'un personnage constitue son potentiel de Transcendance qu'il utilise comme bon lui semble. Lorsqu'elle est latente, c'est-à-dire lorsque le personnage n'a pas la faculté : sensibilité à la magie (cf. plus bas), la Transcendance a alors un potentiel égal à 0, quel que soit le niveau du personnage.

Les affinités mortelles sont séparées en trois catégories:

l'Âme Nue

Ce sont les liens invisibles que l'âme tisse avec le monde, sans étude, par pure intuition, c'est le don magique de chacun, qui se développe au gré des choix du personnage.

les Métamorphoses

Ce sont des mutations magiques que subit le personnage, comme l'inscription d'un pentacle en son corps, le



marquage par un chiffre diabolique, l'absorption de sang d'une créature immortelle etc ...

le Verbe

Cela correspond aux neuf langues enchantées existantes. Une langue enchantée est un outil de formalisation et de manipulation de la Transcendance, afin d'obtenir des effets reproductibles, réservé aux mages. Chaque sortilège peut alors se dire sous forme d'une combinaison de mots et se transmettre par voie écrite. On dit en général que chaque langue enchantée offre un point de vue différent sur la magie dans sa globalité. De fait, le fait de consigner les sortilèges par écrit permet aux Hauts-Arts du Verbe d'évoluer et de se développer sans cesse, de génération en générations de mages.

Par l'étude de l'une de ces langues (voire plusieurs), le personnage développe sa compréhension de la magie, mais par l'intellect et non l'intuition. Ces affinités correspondent en fait uniquement à la plus ou moins bonne maîtrise que l'on a de la langue associée. Elles apparaissent une fois que l'étudiant a acquis une maîtrise suffisante de la langue enchantée qu'il étudie.

Les extensions les plus fréquemment associées aux affinités transcendantes sont les suivantes:

sortilèges

Cette extension permet de lancer des sortilèges de magie de base, dont les effets sont immédiats.

création

Cette extension permet de créer des objets magiques, des serviteurs magiques etc...

arcanes

Cette extension permet de consigner le savoir des autres et sert surtout aux mages qui s'intéressent à la magie comme outil de science sur le monde représente toute la théorie magique derrière la langue. Elle donne également accès à des pouvoirs liés à la préservation des universités et des arcanes magiques. Pour les démonistes par exemple, il s'agit du savoir abyssal et de l'invocation, pour les nécromants il s'agit des pouvoirs leur permettant d'entrer dans la Douat, pour la Langue Runique les pouvoirs de communication avec les entités divinisées.

On a marqué d'un astérisque les affinités absolues, c'est-à-dire qui contribuent au potentiel de transcendance du personnage en multipliant leur score par le niveau global du personnage. Pour celles qui relèvent de l'Âme Nue, ce sont souvent des affinités qui ne peuvent être acquises qu'à la naissance (ou la mort pour l'affinité éponyme). Dans le cas d'une mutation exceptionnelle ayant permis à un personnage d'en acquérir une après sa naissance, l'affinité sera quand même considérée comme absolue. La plupart des affinités qui relèvent de Métamorphose sont également absolues, tandis que celles du Verbe, qui sont liées à l'apprentissage, ne le sont jamais.

Certaines affinités non-absolues de l'Âme Nue, comme Dame Voilée et Totem, peuvent parfois être présentes à la naissance, et en ce cas elles sont considérées comme absolues. Ce n'est jamais le cas en revanche de l'affinité Idée qui n'est jamais présente à la naissance.

L'Âme Nue

- **Vie* (empathie)** Extensions possibles : sortilèges. Tous les êtres vivants (à l'exception des Nibelungen) ont cette affinité, mais seuls Druides et Guides ont accès à l'extension.
- **Mort* (Ka) (ego+mémoire+empathie+imagination+analyse+somme des affinités de la personne au moment de sa mort)** Pas d'extension possible parmi celles qui ont été décrites, mais une autre, très particulière, disponible aux morts qui connaissent leur nom véritable (Ren) : l'extension Maléfices, dont les pouvoirs exigent une dépense de Transcendance, alors que **l'affinité Mort elle-même n'en apporte pas**. Tous les êtres morts ont cette affinité, si elle devrait être négative, on considère qu'elle est égale à 1.
- **Totem (ego+tolérance en général, dépend du Totem)** Extensions: initiation, rituels. Tous les mortels élevés dans le cadre d'une religion chamanique acquièrent cette affinité lors de leur initiation, mais seuls les chamans ont accès aux extensions. Il arrive que certaines personnes naissent douées du *gaumanek*, c'est-à-dire soient douées à la naissance de cette affinité, en ce cas elle sera absolue pour eux. La simple initiation en revanche n'étant pas une mutation mais une élévation de la conscience, elle procède de la même démarche que les affinités du Verbe et ne crée pas d'affinité absolue.
- **Affinités élémentaires (empathie+perception) : Air*, Eau*, Terre*, Feu*, Gaïa Deutéra*, Pénombre*** Extensions possibles : sortilèges, création. Les Sorciers élémentalistes principalement ont droit à ces affinités. Les Elfes Rouges (Feuerlben) naissent avec l'affinité Feu.
- **Idée (émotivité+imagination)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes (variable suivant l'idée). Les Paladins, les Illusionnistes les Sorciers-artistes principalement ont droit à cette affinité. L'idée en elle-même dépend du personnage. Une affinité idée est forcément acquise et se développe comme une sensibilité artistique ou une conscience philosophique, mais n'est jamais absolue, comme l'affinité Totem lorsqu'elle est obtenue par initiation.
- **La Nef des Fous* (émotivité+imagination)** Extensions possibles : sortilèges. Cette affinité Idée particulière est celle des Illusionnistes, qui pratiquent une magie intuitive sans être Sorciers ni Chamans, en dehors de toute discipline.

- **Khthôn* (empathie)** Extensions possibles : sortilèges. La plupart des natifs du Monde Souterrain ont cette affinité, hormis les Nibelungen.
- **Téthys* (ego)** Extensions possibles: sortilèges. Les Centaures ont naturellement cette affinité.
- **Lune* (empathie)** Extensions possibles : sortilèges. Les Hauts-Elfes, les Elfes Sylvains et les Elfes Gris ont naturellement cette affinité.
- **Nyx* (empathie)** Extensions possibles : sortilèges, création. Ancêtre de l'affinité Lune, cette affinité était jadis celle du peuple humain des Nyktéra (cf. l'Âge d'Or) et ne se retrouve plus que chez quelques rares mortels ou créatures féériques comme les Kères (cf. le Peuple-Fée).
- **Soleil* (ego)** Les Elfes Blancs (Sonnenalben) ont naturellement cette affinité. C'est aussi l'affinité des Intirunas, les sorciers-prêtres des Incap Runam du Tahuantinsuyo.
- **Chaos (analyse+imagination)** Extensions possibles: sortilèges, création. Cette affinité est celle des Sorciers du Chaos, personnages particulièrement rares. Elle est parfois possédée à la naissance et dans ce cas est absolue.



- **Io* (ego)** Extensions possibles : sortilèges, création. Les enfants-dragons ont naturellement cette affinité.
- **Grendel* (ego)** Extensions possibles : sortilèges, solikh. Les enfants-dragons nés de dragons infernaux ont naturellement cette affinité, mais elle peut être acquise par mutation d'une affinité Io ou par don de la déesse-dragon Grendel elle-même, auquel cas elle est quand même considérée comme absolue, bien qu'ayant été acquise.
- **Dame Voilée (imagination+mémoire)** Extensions possibles : sortilèges, création. Les Éternautes ont naturellement cette affinité et pour eux seulement cette affinité est alors absolue. C'est également celle des Sorciers Nommeurs, qu'ils soient ou non Éternautes.
- **Les Larmes de Rage et de Honte du Ciel * (ego)** Extensions possibles: sortilèges. Les Elfes de la Pluie ont naturellement cette affinité.

Le Verbe

Ce sont les neuf langues enchantées existantes. On acquiert ces affinités en apprenant la langue, les sous-affinités qui permettent de faire de la magie s'acquièrent ensuite éventuellement, par la classe. Au contraire des deux autres, cette liste est exhaustive.

- **angélique (analyse+mémoire)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes.
- **démoniaque (empathie+ego)** Extensions possibles : création, arcanes.
- **diabolique (analyse+ego)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes.
- **draconique (mémoire+empathie)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes.
- **faërique (empathie+imagination)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes.
- **géométrique (analyse+imagination)** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes.
- **langue aveugle (mémoire+imagination)** Extensions possibles : sortilèges, création.
- **nécromantique (empathie + [(mémoire+ego+tolérance) ou double de l'ego])** Extensions possibles : sortilèges, création, arcanes. (mémoire+ego+tolérance) pour les nécromants, double de l'ego pour les prêtres de la Mort.
- **runique (Ogham et Futhark) (empathie+imagination)** Extensions possibles : création, arcanes.

Les neuf langues enchantées furent créées par la *Transcendante Énnéade* (cf. Encyclopédie) sous l'autorité d'*Épersonai* (cf. Encyclopédie), le premier mage, artisan de la Première Sanction et créateur selon la légende de la Langue Véritable ou Langue Universelle, sorte de langue enchantée primordiale. La langue d'*Épersonai* aurait été jugée par celui-ci comme trop puissante pour être révélée et aurait été divisée pour constituer ces neuf langues enchantées. L'immortelle titanide *Hécate* (cf. Encyclopédie) serait l'unique détentrice de la Langue Universelle.

La création de la magie du Verbe correspond à un désir d'associer la pratique de la magie à l'apprentissage d'une connaissance plutôt qu'à l'intuition, une métamorphose à un don de naissance comme pour la sorcellerie. Mais craignant pour la stabilité de Terre Seconde et désireux d'éviter que trop de pouvoir soit concentré entre les mains d'un seul mage, *Épersonai* a veillé à ce que les neuf langues soient créées de

manière à ce qu'il soit particulièrement difficile de les apprendre et beaucoup plus d'en apprendre plus d'une. De fait, il est vrai par exemple que ceux qui connaissent à la fois le nécromantique et le démoniaque deviennent fous et finissent par s'auto-détruire, hormis les prêtresses-démentes de Schattentanz qui apprennent à vivre leur folie. On appelle souvent cela la malédiction d'Hécate, impliquant que ce ne fut Épersonai lui-même qui le voulut mais Hécate afin de rester seule à connaître la Langue Universelle après la mort d'Épersonai. De manière générale seule la langue faërique semble pouvoir en tolérer aisément une autre dans l'esprit d'un même mage. Clarensia de Valois, archimage du royaume de *Norrenwelt* (cf. Encyclopédie) et fondatrice de l'école de magie *Serpent-Azur* (cf. Encyclopédie), est à la fois draconiste et mage-géomètre, ce qui est particulièrement suprenant, étant donnée l'opposition entre ces deux théories magiques.

Les Hauts-Arts du Verbe étant en perpétuelle évolution, tout mage peut créer de nouveaux pouvoirs, dans n'importe quelle extension de l'affinité correspondant à la langue enchantée qu'il utilise. Dans le cas de certaines langues enchantées, l'Encyclopédie décrit la manière de s'y prendre. À défaut, on se reposera sur l'inépuisable imagination du MJ, ainsi que celle du joueur.

Les Métamorphoses

Ce sont les transformations que le personnage peut subir (autres que la mort pure et simple).

- **Pentacle* (dépend de la cérémonie utilisée)** Extensions possibles : Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal, Namtarou (les 5 principes abyssaux). Cette affinité est celle qui distingue les mages démonistes des mages démonologues. Les démonologues se contentent de pratiquer la magie démoniaque, les démonistes choisissent d'avoir en plus en eux un démon-reflet qui leur confère cette affinité et des pouvoirs associés.
- **Lierre-Serpent (ego)** Extensions possibles: Symbiose. Cette affinité est créée par la tradition des Médicastes de l'Ordre SangDragon.
- **Nidhögg (ego+imagination+empathie)** Extensions possibles: Corruption, Renaissance. Cette affinité est créée par la tradition des Filgyur de l'Ordre SangDragon.
- **Mazal** Pas d'extension: cette affinité mortelle n'apporte aucune transcendance et n'est liée à aucune caractéristique, elle est créée par la magie angélique et confère des pouvoirs de magie naturelle.

2.5 Caractéristiques de résistance et Facultés

Les caractéristiques de résistance sont les défenses passives du personnage, surtout contre la magie, le bonus de base est donc donné par les caractéristiques passives. Il existe aussi la résistance à la magie, qui est une faculté. La résistance à la magie ne s'additionne pas aux jets de résistance, elle s'utilise en remplacement ou non, selon le choix du joueur (cf. section [6.4](#): *Facultés exceptionnelles*).

Contre la magie les jets de résistance fonctionnent de la manière suivante par défaut (c'est-à-dire à moins qu'il en soit précisé autrement dans la description du sort): le seuil est de **10+niveau du sort+une caractéristique active mentale du lanceur de sort**. La caractéristique active dépend du lanceur de sorts et parfois du sortilège.



Encaissement (constitution)

L'Encaissement est la capacité d'encaissement passif du personnage. Un jet d'encaissement est utilisé chaque fois que le personnage a à subir un traumatisme physique, ou par exemple pour résister à une tentative d'assassinat. Cela ne joue cependant pas si le personnage est incapable de se défendre et si on lui tranche la gorge, en ce cas c'est fini, à moins que l'assassin n'agisse dans la précipitation.

Rapidité (réflexes)

C'est l'aptitude du personnage à esquiver le danger de manière instinctive, lorsqu'il en est conscient, lorsqu'il s'agit d'un danger contre lequel il ne peut se garantir par une manœuvre de combat normale. Cela fonctionne par exemple contre les traditionnelles boules de feu magiques, contre une avalanche, où à chaque fois qu'une fraction de seconde peut faire la différence.

Volonté (sensibilité)

C'est la force mentale du personnage qui lui permet de défaire la magie qui lui est appliquée lorsqu'il n'est pas volontaire. Le jet de volonté est le plus fréquent lorsqu'il s'agit de résister à la magie. Dans le cas de la boule de feu mentionnée ci-dessus le feu créé est bien réel, c'est son apparition qui est magique, mais n'étant pas directement concerné au moment de cette création, la victime n'a pas droit à un jet de volonté mais de rapidité pour se placer hors de la trajectoire de la boule.

Sauf mention contraire, **une personne inconsciente et physiquement à la merci du lanceur de sorts n'a pas droit à un jet de volonté**, laquelle étant de fait inexistante à cet instant.

Les Facultés des personnages sont acquises au fur et à mesure que le personnage progresse en expérience. Elles sont 'achetées' par des points de facultés. Elles correspondent à des aptitudes du personnage qui ne nécessitent pas, comme les compétences, d'être évaluées selon une gradation quelconque.

Selon la lignée du personnage, des affinités ou facultés peuvent être acquises à la création. Voici le tableau des facultés, origines et affinités éventuelles habituellement possédées au départ pour chaque lignée :

| Humain | +4 points de facultés |
|---------------|---|
| Hochalbe | infravision, +2 aux jets de volonté langue elfique, sensibilité à la magie maîtrise de la rapière, de l'épée longue, arc court, arc court composite, arc long, arc long composite affinité Lune, origine forestière |
| Waldalbe | infravision, langue elfique, affinité Lune, sensibilité à la magie, origine forestière |
| Mondalbe | infravision, langue elfique et langue elfique antique, sensibilité à la magie, origine lunaire jeunesse éternelle, alchimie favorisée |
| Sonnenalbe | langue elfique, affinité Soleil, infravision, sensibilité à la magie, ascétisme, +10 survie, bonne constitution, origine nomade |
| Feueralbe | langue elfique, infravision, sensibilité à la magie, affinité Feu et pouvoirs associés, résistance +6 contre le feu magique, ascétisme (compétences métallurgie et architecture favorisées) |
| Drachenalbe | infravision, sensibilité à la magie, langue elfique, langue souterraine, résistance à la magie 50% +2% par niveau (max 90%), origine souterraine |
| Uralbe | infravision, langue elfique antique, origine forestière sensibilité à la magie, affinité Lune |
| Nibelung | infravision, immunité totale à la magie (sauf prêtres), origine souterraine mais sans accès à l'affinité Khthôn langues nibelung et souterraine +2 tout artisanat lié au travail des métaux, +6 alchimie |
| Gnome | infravision, langues gnomique et souterraine, +6 évaluation, sensibilité à la magie +2 aux compétences fondées sur la perception, esquive +2, alchimie +2, origine souterraine |
| Centaure | affinité Téthys, immunisé à toute forme de peur, magique ou non, 20% de résistance à la magie langue océanide, faculté endurance (*2) |
| Enfant-Démon | résistance à la magie 60% |
| Enfant-Dragon | affinité Io, résistance à la magie 20% |
| Éternaute | Mélamoïra, langue éternaute, sensibilité à la magie, affinité Dame Voilée |

En outre, **tous les personnages vivants issus de ces lignées possèdent l'affinité Vie** (à l'exception des Nibelungen, cf. ci-dessous), **et disposent de la faculté "Langue commune" ou "Commun"**, désignant la lingua franca de Terre Seconde (cf. l'article *Langues* de l'Encyclopédie).

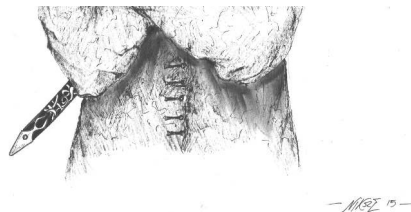
Au sujet des **Nibelungen**: sauf exception (s'ils sont prêtres notamment), ils n'ont pas d'affinité Vie et ils ne peuvent avoir de transcendance éveillée. Seules la magie divine, et éventuellement naturelle, leur sont accessibles.

2.6 Expérience

L'expérience des personnages est représentée par des points d'expérience acquis au fur et à mesure du jeu. En principe toutes les disciplines peuvent être menées de front si le personnage le souhaite. Lorsqu'un personnage suit ou a suivi une ou plusieurs disciplines, la somme des niveaux acquis constitue son 'niveau global'. Lorsque ce niveau global atteint un nombre divisible par 3, le personnage acquiert 2 points de facultés et lorsque ce niveau global atteint un nombre divisible par 4, le personnage gagne un point de caractéristique active qu'il peut placer où il le souhaite. De plus, à chaque niveau le personnage gagne à chaque niveau en sus des points de compétence prévus par l'évolution normale de sa ou ses disciplines **autant de points de compétence supplémentaires que la valeur de sa**



tolérance. Dans le cas d'une tolérance négative, c'est un malus.



2.6.1 Progression

Le personnage part en principe avec 23 points d'expérience et est au niveau 0, ce qui lui permet d'accéder au niveau 2: passer d'un niveau $n-1$ à un niveau n **pour son niveau global** coûte $10+n$ points d'expérience. Le coût de la progression est toujours calculé en fonction de l'évolution du niveau global. Ce niveau 2 peut par exemple représenter une discipline au niveau 2 ou deux disciplines au niveau 1. Un mage de niveau 20 décidant d'entamer une discipline de guerrier au niveau 1 devra acquérir 31 points d'expérience car son niveau global sera alors de 21. S'il souhaite entamer plus de disciplines de front, il peut 'emprunter' des points d'expérience si le MJ le permet, qui seront défactués de ses prochains gains, mais uniquement pour obtenir une discipline supplémentaire à la création.

Pour les personnages sans discipline les coûts de progression sont les suivants:

| | | | |
|---------------------|----|--|----|
| +1 point de faculté | 5 | +1 points de compétence | 1 |
| +1 point de vie | 4 | +1 point de caractéristique active ou d'affinité déjà possédée | 20 |
| +1 point de combat | 10 | +1 point de caractéristique de résistance | 2 |

De surcroît, un personnage sans discipline est créé avec 6 points de vie.

Pour les personnages pratiquant ou ayant pratiqué au moins une discipline les coûts de progression sont les suivants (en fonction de son niveau n):

| | | | |
|--|-------------|-------------------------|-------------|
| +1 point de faculté | $6+E(n/4)$ | +1 points de compétence | 2 |
| +1 point de caractéristique active ou d'affinité déjà possédée | $20+E(n/2)$ | +1 point de combat | $10+E(n/2)$ |

Il n'y a pas de limite au niveau global d'un personnage, en revanche *un personnage mortel ne peut avoir plus de 50 points de vie.*

2.6.2 Attribution des points d'expérience

La méthode la plus simple que je propose est d'attribuer à chaque joueur une note sur 20 pour attribuer des points d'expérience à l'issue d'une partie ou d'un scénario, voire d'une campagne, selon la générosité du MJ, appliquez ensuite un malus de $-2(m-1)$, où m est le nombre de disciplines pratiquées par le personnage, et un bonus de +2 pour les personnages sans discipline. Devoir appréhender plusieurs domaines à la fois freine l'apprentissage. En ce qui concerne le barème de la note sur 20, laissons chaque MJ décider selon son bon plaisir.

2.7 Athéisme et Teinte Spirituelle

Un dernier aspect d'un personnage peut être sa Teinte Spirituelle. Cet aspect peut s'acquérir au cours du jeu ou être présent dès la création du personnage. Dans le monde de Terre Seconde, les valeurs spirituelles ne sont pas seulement des abstractions destinées à définir une conduite morale, mais sont aussi des réalités magiques puissantes, qui nourrissent les Dieux et les Mortels. Certains actes vont laisser en chacun une trace, de par leur nature même, trace qui influera la Teinte dans tel ou tel sens. Seuls les actes peuvent affecter la Teinte spirituelle de l'âme, et non les pensées. Accepter la Teinte Spirituelle revient à accepter que ses actes soient jugés en fonction de ces forces spirituelles, qui nourrissent l'existence même des Dieux.

Si la Teinte Spirituelle n'évolue que par les actes, le fait de posséder ou non une Teinte Spirituelle correspond à un choix personnel qui se situe au niveau de la pensée. Il est en effet possible d'être réfractaire à la Teinte Spirituelle. En effet, les forces spirituelles sur lesquelles reposent la Teinte Spirituelle n'ont de prise que sur ceux qui se reconnaissent en ces forces spirituelles, ce qui est le cas de la plupart des gens de Terre Seconde, dans la mesure où il s'agit d'un monde médiéval fantastique et plus si affinités... Un Kantien ou un Nietzscheen ne se reconnaîtrait certainement pas dans ces notions de type



bien-mal etc... Aussi il est possible de refuser ces forces, qui sont en fait le domaine des Dieux, et ont été créées par eux. Les refuser ne signifie pas que le personnage soit dénué de sens moral, mais équivaut à ne pas reconnaître la légitimité des Dieux en tant qu'entités supérieures et créatrices.

On appelle donc communément ces libres-penseurs 'athées', dans la mesure où ils refusent les catégories de pensée voulue par les Dieux. Une personne sans Teinte Spirituelle est considérée par défaut comme étant toujours de la 'mauvaise' teinte vis-à-vis des sortilèges interdisant par exemple à une personne de telle ou telle Teinte Spirituelle de franchir un seuil quelconque. De nombreux moyens magiques permettant de détecter une Teinte Spirituelle, l'athée prend le risque d'être identifié en tant que tel, ce qui en fera un objet de méfiance au mieux, et de haine le plus souvent. L'athée refusant d'adhérer aux notions spirituelles les plus courantes, devient de ce fait un paria sur le plan spirituel, et sera chassé à vue par certains cultes.

Remarque : D'un point de vue technique, les teintes spirituelles sont des phénomènes de magie divine, et ce même dans le cadre des religions dont le culte n'utilise pas de magie divine, ou encore pour celles qui vénèrent des entités supérieures qui ne sont pas des Dieux. Par exemple les religions égyptienne, celtique et germanique et toutes les formes de chamanisme utilisent la Transcendance, et le chamanisme vénère des Esprits et non des Dieux. Mais les Teintes Spirituelles associées à ces religions relèvent néanmoins de la magie divine. Car c'est une forme de magie divine "partagée" en quelque sorte par toutes les entités qui font l'objet d'un culte depuis l'avènement des Dieux sur Terre Seconde.

Une personne ayant une teinte spirituelle est donc une source animée de magie divine, bien que faible. D'un point de vue draconiste (cf. plus bas), la teinte spirituelle est un envoûtement consenti de magie divine. Cependant cela fait partie des cas rares où on ne peut véritablement identifier d'"auteur" de cet envoûtement, ce qui rend toute forme de désenvoûtement impossible. Cependant toute personne peut décider du jour au lendemain d'être réfractaire à la teinte spirituelle, devenant ainsi athée.

La Teinte Spirituelle est donc liée à une **éthique ou morale religieuse**, laquelle varie selon les cultures et les sociétés. On propose dans les paragraphes suivant de grandes catégories d'éthiques spirituelles toutes liées à des cultures et morales sociales différentes. La finalité d'une éthique religieuse est toujours la définition des valeurs que la société transmet à l'individu et qui sont nécessaires au maintien du consensus social.

Prenons un exemple: pour un Sioux voler les chevaux d'une autre tribu ne relève pas d'un comportement répréhensible car la loi qu'il suit est celle du clan; cela devient condamnable si c'est un acte individuel isolé, mettant de ce fait en cause la responsabilité du clan. Si la torture ou le meurtre gratuits est en toutes circonstances et dans toutes les cultures un acte profondément mauvais, en faire usage pour servir une cause considérée comme juste peut être accepté par la société, et même glorifié. L'acte reste mauvais en soi, mais ne teinte pas forcément l'âme de celui qui commet cet acte, car il sert un intérêt supérieur dans le contexte de l'éthique socio-religieuse considérée. C'est ainsi que l'Église a pu affirmer que tuer des Infidèles était un péché automatiquement pardonné.

En termes de jeu, **les Teintes Spirituelles ne concernent que les Mortels et certains effets magiques** comme la magie divine, et les créatures magiques qui peuvent être marquées spirituellement en lien avec la religion à laquelle ils sont liés (Diables, Démons, Anges, Esprits etc...).

Hormis l'Athéisme, c'est-à-dire le refus de la Teinte Spirituelle, et l'Agnostisme (cf. plus bas), **toutes les teintes spirituelles sont notées sur une échelle de -5 à +5**, la croissance des chiffres correspondant à l'élévation de l'âme vers l'idéal représenté par la Teinte Spirituelle correspondante. Un personnage à +5 est donc un saint dans le contexte d'une Teinte Spirituelle chrétienne, et un personnage à -5 est un suppôt de Satan. Si une personne se retrouve suite à ses actions à -5 ou +5, on considérera qu'elle ne peut aller au-delà de ces scores. Ils doivent correspondre chacun à une sorte d'absolu du "Bien" et du "Mal", au sein de la Teinte Spirituelle considérée.

Il est essentiel de distinguer ici un personnage qui se retrouve à -5 au sein de sa Teinte Spirituelle d'une personne refusant les contraintes morales qu'on lui a imposées. Une personne à -5 est dépravée et avilie à ses propres yeux par ses propres actions. Cela ne signifie pas qu'elle soit nécessairement écrasée par le remords mais qu'elle condamne elle-même son passé et se sait spirituellement marquée par celui-ci. Naturellement diverses formes de pénitence ou de purification peuvent permettre de remonter l'échelle de sa propre Teinte Spirituelle. La rédemption est tout aussi possible que la déchéance spirituelle, mais elle est évidemment plus difficile.

Chaque joueur devra décider, au moment de la création de son personnage, quelles actions de celui-ci l'ont marqué de telle ou telle manière. Par défaut, le personnage est à 0 au départ, dans la teinte spirituelle associée à la culture dans laquelle il a été élevé, et une ou plusieurs actions l'ont conduit à sa teinte spirituelle actuelle. S'il est toujours à 0, cela signifie qu'il n'a encore jamais eu à prendre de décision importante, ou que ses actions "mauvaises" équilibrent ses actions "bonnes", selon l'éthique spirituelle utilisée, et c'est le cas de la majorité des gens. Cet élément d'historique du personnage permet entre autres de préciser pour chacun ce qui l'a conduit à sa teinte spirituelle actuelle, ainsi que l'éthique à laquelle il se réfère, et qu'il soit plus aisé de voir quel genre d'action par la suite s'opposera nettement à cette éthique et créera une sorte de rupture dans le personnage.

De manière générale on associera les rangs négatifs à des niveaux différents de contravention par rapport à l'idéal spirituel correspondant. Par exemple, si dans le cas d'une vertu zoroastrienne musulmane le vol est associé à -2, un voleur sera par défaut à -2 mais chaque vol ne le fera pas régresser, à moins que ce soit un vol particulièrement infamant. Le meurtre pourrait le faire régresser à -3 ou -4 suivant les circonstances. À l'inverse les catégories d'action associées aux rangs positifs sont celles où la personne fait passer son idéal spirituel avant son intérêt personnel. Le christianisme considérant la pauvreté comme une vertu, donner systématiquement ses richesses sera typiquement un comportement associé à un rang positif, +1 ou +2 selon

l'ampleur du geste.

Que faire de qui donne tout son or aux pauvres le jour et mange les enfants la nuit? Comme vous pouvez vous en douter le Mal est prioritaire sur le Bien d'un point de vue spirituel. Une bonne action n'en rachète donc une mauvaise (au sens large de l'idéal spirituel) que si elle fait partie d'une démarche de pénitence, et dans le cadre d'une religion incluant la notion de rédemption. Par exemple les religions valorisant l'Honneur n'autorisent en général pas de rémission: un homme déshonoré l'est définitivement. À l'inverse les rites chrétiens de confession, de pénitence et d'absolution sont autant de moyens de racheter ses fautes et donc de revenir à un statut positif ou nul. On considérera par exemple que l'absolution chrétienne permet de revenir à 0, laissant donc le champ libre aux bonnes actions pour remonter la pente des statuts positifs.

Outre les tourments réservés dans l'au-delà aux pécheurs, **toute régression sur l'échelle d'une teinte spirituelle sera sanctionnée** dans le cadre du jeu. On considère qu'étant en conflit avec lui-même, le personnage subira une perte virtuelle de 30 points d'expérience qu'il devra 'rembourser' avant de pouvoir à nouveau progresser. Il est également possible pour un personnage de changer de catégorie de teinte spirituelle ou de référence religieuse au sein d'une même catégorie, par exemple dans le cas d'une conversion. Ces changements en revanche ne sont pas sanctionnés. Lorsqu'un personnage change de catégorie, on considérera qu'il réévaluera ses anciennes actions en fonction de son nouveau système de valeurs pour se positionner entre +5 et -5.

On décrit à présent les Teintes Spirituelles existantes dans le contexte de Terre Seconde. Ce sont de larges catégories incluant plusieurs religions différentes, il faudra donc préciser toujours la religion de référence au sein de chaque catégorie, par exemple: Honneur (Ases) ou Vertu-Zoroastrisme (Christiannisme). Ces catégories ne représentent qu'un classement grossier des formes d'éthiques socio-religieuses, et n'ont d'autre portée que celle du jeu.

2.7.1 Agnostisme

L'agnosticisme est la forme minimale de la Teinte Spirituelle. Comme l'athéisme, elle n'est pas quantifiée car l'agnosticisme refuse comme l'athée de juger ses actions en fonction d'un schéma spirituel plutôt qu'un autre. Ce qui distingue l'agnostique de l'athée, c'est que l'agnostique ne fera rien pour offenser gravement les dieux et reconnaîtra leur existence. Face à l'immense variété des pensées religieuses, il considère que le mystère de la divinité étant au-delà de la compréhension humaine, il ne sera jamais révélé et qu'on ne peut jamais atteindre la vérité.

L'agnostique est donc dans une réserve prudente. Il calquera son action sur celle de son entourage, adoptera les valeurs de la société dans laquelle il se trouve sans grands états d'âme, considérant que dans le doute tout se vaut.

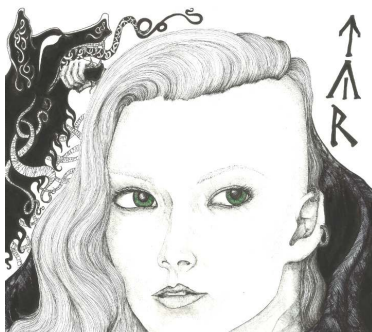
La seule forme de sanction spirituelle pour un Agnostique sera de devenir automatiquement Athée s'il offense trop gravement une divinité quelconque.

Notez que si certaines cultures tolèrent les Agnostiques, d'autres les considèrent comme tout aussi criminels que les Athées.

2.7.2 Fanatisme

Le fanatisme ne juge les actes qu'en fonction d'une adoration totale à une divinité et à ses commandements. C'est une Teinte Spirituelle qui est en général associée aux cultes les plus révélés, c'est-à-dire ceux où la divinité se manifeste fréquemment, et peut communiquer ses ordres de manière directe. Les valeurs morales de la personne ne sont donc jugées qu'en fonction de **la satisfaction des volontés de la divinité, lesquelles ne sont pas définies**. La religion n'a donc dans ce cas pas de valeurs sociales établies.

Ainsi un Fanatique peut changer radicalement de comportement du jour au lendemain, si sa divinité le lui ordonne. La valeur de l'acte en lui-même n'existe pas. C'est une Teinte Spirituelle qui se rencontre très fréquemment chez les Drachenalben, et c'est même ce tempérament fanatique qui rassemble en un sens les différentes branches de cette lignée. Si les Fanatiques ne suivent en principe point d'autre règle que l'accomplissement des volontés de l'entité qu'ils vénèrent, il est cependant fréquent qu'une forme de culture morale tacite se dégare malgré tout dans les sociétés reposant sur ce type de Teinte Spirituelle. C'est notamment le cas chez les Mraka (cf. l'article de l'Encyclopédie : *Elves des Profondeurs*).



2.7.3 Honneur

L'Honneur est une forme de morale qui s'intéresse exclusivement à l'individu seul, sans prise en compte de l'effet de ses actions sur les autres. C'est le contexte de l'action qui permet d'en juger la valeur, et non ses conséquences. Tuer quelqu'un en combat loyal est honorable, en revanche le tuer dans son sommeil est déshonorant. Dans les deux cas le résultat sera le même du point de vue de la victime, mais c'est un point de vue nul et non avenu.

L'Honneur variera avec les contextes religieux associés, mais c'est une forme de morale destinée aux sociétés barbares, où la guerre est omniprésente et où la valeur de l'individu est essentiellement jugée en fonction de son aptitude au combat. La vie n'a en soi aucune valeur face à



l'Honneur.

Cette Teinte Spirituelle est exigée par les religions celtique (Thuata dé Danaan) et nordique (Ases), ainsi que par Daïn chez les Hochalben. Notez que cette Teinte Spirituelle n'est pas identique aux codes d'honneur spécifiques, par exemple ceux des Ordres de Chevalerie comme l'Ordre SangDragon ou les Œuvriers de l'Apocalypse.

2.7.4 Tradition

La Tradition s'intéresse à l'action de l'individu sur son entourage, et donc à ses conséquences, mais uniquement en tant que société, et en fonction de la cohésion de cette société. Les actions ne sont donc évaluées qu'en fonction de leur effet sur la société. L'individu victime n'a pas d'importance en tant que tel, sinon en tant que maillon de la société, et par conséquent en fonction de son importance au sein de la société. C'est ainsi que dans les sociétés qui pratiquent l'esclavage tuer un esclave n'aura pas la même portée que tuer un homme libre, car cela ne remet pas en cause la stabilité de la société, si l'esclave est considéré comme un simple objet. Un maître tuant son propre esclave n'est donc pas condamné, il le sera en revanche s'il tue l'esclave d'une autre personne car cela revient à une forme de vol. De même si la société, prenant en compte la possibilité d'une révolte d'esclaves qui mettrait en danger son existence, décide de protéger ceux-ci dans une certaine mesure, alors la Tradition sera modifiée en conséquence.

C'est une Teinte Spirituelle fort répandue, qui est celle qu'on peut associer grossièrement à toutes les civilisations antiques ou précolombiennes, comme les Grecs, les Égyptiens, les Romains, les Aztèques et les Incas... La philosophie platonicienne introduit cependant une idée de vertu transcendante, au-delà de la notion de cohésion sociale, annonçant ainsi un changement de système de pensée dans le monde occidental, et qui sera ensuite récupéré par les penseurs du christianisme dans leur désir d'imposer l'idée d'une vertu absolue. Dans le contexte de Terre Seconde, les religions des Emberek, des Rame n'Khoume, des Alphatiens et des Ishtariens n'acceptent que cette forme de Teinte Spirituelle. Le texte de la Confession Négative dans le Livre des Morts des Égyptiens est à ce titre fort révélateur: les mauvaises actions sont celles qui mettent en péril le contrat social: tricherie dans le commerce, abus de pouvoir sur les serviteurs etc...

Les religions fonctionnant sur le principe de la Tradition (souvent de l'Honneur également) ont en commun d'envisager le rapport entre divinités et mortels sous l'angle d'un contrat : la faveur des uns est obtenue par la dévotion des autres. Contrairement aux religions reposant sur la notion de vertu, il y a un intérêt assumé à pratiquer un culte, et l'espérance d'une rétribution dans cette vie et non seulement l'au-delà. Contrairement à la pensée bouddhiste, judéo-chrétienne ou islamique par exemple, la foi personnelle est hors-sujet. On insiste sur l'observance des rites et des commandements, mais pas sur ce qui se passe dans le secret de l'âme. De ce fait, il y a naturellement une correspondance entre la soumission à l'ordre social et la soumission à l'ordre religieux. On doit effectuer les rites divins de la même manière qu'on doit payer ses taxes à Pharaon, avec la même certitude d'un châtement si on manque à ses devoirs. Pour illustrer ce rapport clientéliste, voilà comment le Pharaon Ramsès s'adresse au dieu Amon après la défaite de Qadesh : *"Amon, mon père, qu'arrive-t-il donc? Un père oublie-t-il donc son fils?... Ne t'ai-je pas élevé d'innombrables monuments? N'ai-je pas rempli mon temple de mes captifs? C'est pour toi que j'ai bâti mon temple de millions d'années, et je t'ai fait un véritable don de tous mes biens. Je consacre tous les pays étrangers au service de tes offrandes, et je te fais offrir des dizaines de milliers de bœufs, ainsi que toutes sortes de plantes au doux parfum... Je t'ai élevé d'imposants pylônes, et j'ai dressé moi-même leurs mâts à banderoles. Je t'ai fait amener des obélisques d'Éléphantine, et c'est encore moi qui en ai fait transporter le granit. Je lance pour toi des navires sur la Très Verte, pour te rapporter le tribut des pays barbares. On va s'étonner, s'il arrive malheur à qui se plie à ta volonté... Fais au contraire du bien à qui te révere, et l'on te servira avec amour!"* . La dernière phrase est presque une menace : gare à la grève des fidèles!

2.7.5 Vertu

Cette Teinte Spirituelle affirme l'existence de valeurs morales absolues, au-delà de l'individu et de la société, des vertus qui englobent à la fois l'individu seul comme dans l'Honneur, mais aussi son action sur les autres en tant qu'individus. On prend en compte l'existence de chacun. Même si ces existences peuvent être considérées comme inégales, elles ont chacun une valeur inaliénable, et certains droits fondamentaux.

C'est notamment cette idée qui est à la base des trois religions monothéistes, quoiqu'on puisse effectivement remarquer que les vertus définies par ces religions ne sont pas sans rapport avec les traditions sociales ancestrales et une exigence de cohésion sociale. C'est particulièrement évident en ce qui concerne la répression de la sexualité féminine.

Deux personnes ayant respectivement pour Teinte Spirituelle Tradition et Vertu pourront tout-à-fait s'accorder sur à peu près tout, l'idée est seulement que la justification de valeurs au final identiques sera différente. Le Traditionnaliste est pragmatique et le Vertueux est idéologue. Un Traditionnaliste n'aura aucune pudeur à dire que les femmes doivent être étroitement surveillées pour garantir la sécurité de la paternité et de la transmission du patrimoine, mais un Vertueux (ou "Vertuiste") n'invoquera pas une raison aussi triviale et parlera de pureté et de vertu féminine, en lien avec un Dieu vengeur à contenter.

On propose ici plusieurs sous-catégories de cette Teinte Spirituelle.

2.7.5.1 Bien et Mal: l'enseignement du Zoroastrisme

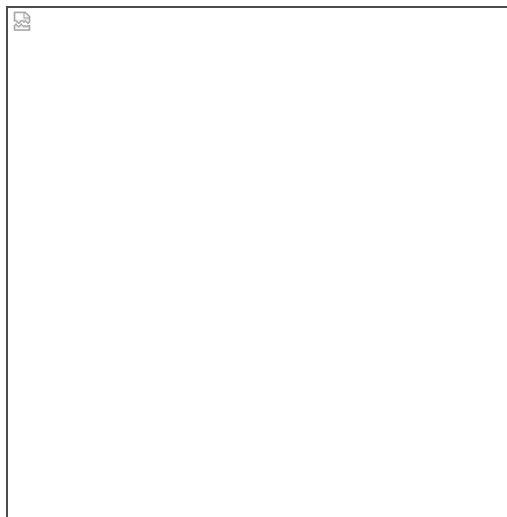
La pensée indo-européenne, nord-africaine et moyen-orientale repose sur des concepts opposés, qu'on peut résumer de manière très simplificatrice par le Bien et le Mal d'une part, la Loi et le Chaos d'autre part, qui ont été formulés par le Zoroastrisme en Perse et apparaissent dès l'Égypte antique et même dans la civilisation mésopotamienne, pour remonter plus loin encore. Mais c'est le monothéisme qui développera cette idée plus particulièrement.

La définition du Bien et du Mal dépendra naturellement du référent religieux considéré. Les trois religions du Livre partagent cette Teinte Spirituelle et ont des idées du Bien et du Mal extrêmement proches. Dans l'ensemble la vertu zoroastrienne affirme la nécessité de rejeter le Mal dans tous les domaines : "bon comportement, bonne parole, bonne pensée", tel était le précepte fondamental de Zarathoustra ou Zoroastre,

le fondateur putatif du Zoroastrisme. Le Mal est associé en général à toutes les pulsions naturelles, à tout ce qui rapproche l'homme de l'animal, non pas en tant que pulsions animales elles-mêmes, mais dans leur extension à la vie sociale entre mortels conscients. Dans cette optique, les comportements de prédation et de compétition pour la survie notamment deviennent maléfiques dès qu'ils s'appliquent au sein d'une société organisée.

Rappelons que Bien et Mal ne sont pas symétriques! Être Bon implique des limitations par rapport à être Mauvais. Du point de vue de la pure liberté d'action il n'y AUCUN avantage à être Bon par rapport à être Mauvais. L'"avantage" du Bon vient du fait que lorsqu'il est identifié comme tel, on lui fera naturellement plus confiance, on le croira s'il donne sa parole, on l'aidera etc... De plus il est évidemment vu en principe d'un meilleur œil par son ou ses dieux, ce qui ne gâche rien. Mais il ne faut pas raisonner en termes d'avantages, cela concerne l'éthique du personnage, c'est tout. Le Livre de Job est là pour bien montrer qu'il faut craindre Dieu et respecter Sa parole sans rien espérer en retour, du moins ici-bas.

Dans le contexte de Terre Seconde, cette Teinte Spirituelle est notamment associée au culte du *Dieu Unique*.



2.7.5.2 Kharma: l'enseignement du védisme

Le Kharma n'est pas une force mystique. C'est simplement la compréhension étendue de la loi de cause à effet. Tous les êtres et toutes les choses de l'univers n'étant qu'une partie du Grand Tout, en vertu du non-être, tout ce que l'on peut faire à ce que l'on perçoit comme autre nous influence. L'influence peut prendre naturellement la forme d'un enchaînement de causalités qui finit par produire un effet sur nous. Si l'on vole à quelqu'un, on risque par son exemple de créer une société de voleurs, et l'on se retrouvera soi-même victime de son acte originel. Elle peut aussi prendre une forme plus subtile : puisque tout est relié, toutes mes actions sur autrui sont aussi des actions sur moi, comme l'astronaute qui lance un objet, et qui se retrouve lui-même partant à la dérive. Aucun acte, aucune parole n'est insignifiante, tel est le sens du Kharma.

En pratique le score du Kharma sera négatif pour la plupart des gens n'ayant pas reçu d'enseignement védique. C'est la Teinte Spirituelle du védisme, de l'hindouisme et du bouddhisme, et son interprétation varie avec chaque religion. Ainsi, de même que l'on distinguera une vertu zoroastrienne chrétienne d'une vertu zoroastrienne musulmane, on distinguera une vertu kharmique hindouiste d'une vertu kharmique bouddhiste. Il appartient au MJ de juger de l'évolution du Kharma du personnage en fonction de ses actions et de sa religion, avec la sévérité qui s'impose.

Il est essentiel que la progression en Kharma soit de plus en plus ardue: si atteindre 1 ou 2 est relativement "facile" via un enseignement religieux d'un an environ (comme celui que pratiquent la plupart des Birmans dans leur enfance) et une rigoureuse observance des règles fondamentales, aller au-delà de 3 impliquera un long entraînement.

2.7.5.3 Yin et Yang: l'enseignement du taoïsme

La pensée taoïste serait née il y a 2400 ans en Chine sous la plume de Lao Tan, ou Lao Tseu, soit "Vieille Oreille Longue" ou "Vieux Maître", dans un ouvrage court mais fondamental : le Tao Te King, ou Livre de la Voie et de la Vertu. La naissance du Taoïsme est donc à peu près contemporaine à celle du Confucianisme et du Bouddhisme. Le Taoïsme est à la fois une philosophie et une religion, et un courant de pensée fondateur d'une certaine idée de la vertu et de la morale, au sens de la relation de l'homme face à l'univers, c'est pourquoi on l'inclut ici dans les teintes spirituelles "vertueuses". Le Taoïsme a une influence aussi essentielle sur la spiritualité extrême-orientale que le Bouddhisme ou le Confucianisme, et cette teinte spirituelle sera très présente sur Terre Seconde au sein des réminiscences de la culture chinoise ou de cultures sinisantes en général.

Le Tao Te King postule l'existence d'une loi ou harmonie cosmique qu'elle désigne sous le terme de Tao, qui signifie aussi la voie conduisant à cette harmonie pour l'individu. Cette harmonie naît d'une interaction dialectique et naturelle entre le yin et le yang, c'est-à-dire entre l'obscur et le lumineux, la femme et l'homme etc... toute dualité complémentaire en quelque sorte : "*La multiplicité des êtres porte le yin et embrasse le yang. Chaque être est le mélange engendré par ces deux forces.*". C'est une différence fondamentale avec le Zoroastrisme qui identifie deux forces opposées mais dont l'une est mauvaise et l'autre bonne, la vertu consistant à faire triompher l'une sur l'autre. Pour le Taoïsme la vertu consiste à permettre au contraire la libre interaction des forces dialectiques, afin d'atteindre naturellement l'harmonie. Aucune des deux forces n'est mauvaise mais le mal provient de la rupture de la libre harmonie entre ces forces.

En effet, le Tao est censé être aussi naturel qu'une loi physique. Dans le Tao Te King revient souvent une analogie hydraulique : le roi vertueux est semblable à un lac vers lequel convergent naturellement les petites rivières. Il dirige mais sans diriger : il laisse le Tao s'exprimer, n'essaie pas d'en infléchir le cours et de ce fait prospère. Le peuple lui obéit sans même s'en rendre compte, et n'a pas conscience d'être dirigé, car la loi civique s'identifie au Tao. Là encore le Taoïsme s'oppose au Zoroastrisme dans la mesure où la vertu est contenue dans la nature, et que le meilleur moyen de l'atteindre est de renoncer à toute forme de contrainte afin de laisser l'âme trouver la voie. Le Zoroastrisme identifie au contraire la nature comme une ennemie à combattre pour atteindre la vertu. La morale et la justice de ce point de vue sont les prolongement social et politique de cette idée de la vertu, alors que pour Lao Tseu morale et justice sont des preuves que justement les hommes ne sont pas vertueux, et des contraintes sociales qui les éloignent du Tao. On pourrait aller jusqu'à retrouver cette idée dans la pensée kantienne d'une morale universelle qui doit s'imposer à chacun à

travers une réflexion personnelle et non un conditionnement social.

Mais cette philosophie en apparence contemplative et anarchiste du non-agir qui semble si différente de la mortification chrétienne ou du pragmatisme autoritaire musulman les rejoint dans la mesure où sont considérés comme obstacles sur la voie de la vertu le désir et la connaissance : *"Ainsi pour pour gouverner le peuple, le sage vide les consciences mais emplit les ventres, affaiblit les volontés mais fortifie les os. Il garde le peuple hors science ni désir..."* Et les trois "trésors", c'est-à-dire les trois qualités essentielles sont **amour, frugalité et simplicité**. Lao Tseu a conscience de la nécessité de satisfaire les besoins, et fustige l'avidité de la classe dominante qui prive le peuple de ce dont il a besoin. Mais le désir est négatif, et c'est ce que signifie ici la notion de frugalité. De même l'humilité est ici la simplicité de pensée, l'acceptation de l'ignorance. Ainsi l'on retrouve dans le Taoïsme le même enseignement que celui du Zoroastrisme : la vertu naît du renoncement aux pulsions, physiques et intellectuelles. Le Taoïsme l'envisage selon une forme beaucoup plus passive que le Zoroastrisme : le vertueux est comme l'eau, il vainc sans combattre, se garde de tout affrontement, et est également protégé par sa vertu : *"Insectes et reptiles ne le piquent pas, les fauves féroces ne l'attaquent pas, les oiseaux rapaces ne fondent pas sur lui."* Le Taoïsme n'est donc absolument pas anarchiste ni antisocial. Il affirme notamment l'importance de la hiérarchie sociale et du culte des ancêtres, et enseigne à l'homme le renoncement et l'acceptation de sa condition.

3. Disciplines

En ce qui concerne l'évolution en points de vie associée à chaque discipline, elle ne concerne que les PJs dont c'est la première discipline, sinon il faut appliquer le malus entre parenthèses. De même pour les points de compétences, le multiplicateur 4 n'est à appliquer que pour la première discipline entamée par le personnage. Si le personnage entame dès la création plus d'une discipline, il doit néanmoins en choisir une qui sera considérée comme première pour ces deux aspects.

Les points de *combat* acquis sont à répartir entre les trois compétences de combat: armes, esquive et mouvement. Les autres points de compétences sont réservés aux autres compétences, décrites en détail dans le chapitre 4.

3.1 Le Chaman

Le Chaman est le guide spirituel des civilisations nomades ou semi-nomades. C'est un être à qui on a enseigné à parler au monde des Esprits, par l'intermédiaire de son Totem. Le monde des Esprits correspond en fait à l'un des trois Univers Immatériels Imaginaires (cf. l'article *Cosmogonie* de l'Encyclopédie), est indifféremment appelé Monde Spirituel et le Plan Astral. Les Totems sont des entités immortelles liées à ce monde, et parfois aux deux autres. L'originalité des Chamans est qu'ils considèrent que les 3 UII (Univers Immatériels Imaginaires): Monde Spirituel, Douat et Monde des Rêves, n'en font en fait qu'un et prétendent qu'il est possible de se déplacer de l'un à l'autre.

Les Cosmogonistes considèrent que la magie des Totems est trop ancienne pour pouvoir distinguer les trois UII, distinction pourtant pertinente. Il semblerait cependant que certains Chamans de très haut niveau parviennent en effet à voyager indifféremment dans les trois mondes, ce que les Cosmogonistes interprètent plutôt comme une preuve d'une immense puissance magique que comme une confirmation de cette vision.

Le Chaman est équivalent à un Prêtre dans le cadre de son rôle social, mais la mystique du Prêtre et du Chaman sont incompatibles. D'ailleurs peu de civilisations voient les deux statuts coexister: les Prêtres remplacent les Chamans peu à peu. Et lorsqu'ils cohabitent, le Totem reste le reflet d'une divinité dans les Univers Immatériels Imaginaires, et peut être envisagé indépendamment de la divinité elle-même et de son dogme. Le Totem n'est pas un Dieu. Les Indiens d'Amérique du Nord étaient par exemple monothéistes et ne reconnaissaient qu'un dieu unique, mais considéraient qu'ils vivaient avec une multitude d'esprits totemiques.



Motlazohtlac, chaman koyom de l'archipel des Vermili

La mystique du Chaman repose sur une empathie avec les Totems, sur une relation à la fois d'entente et de conflit, une relation négociée en quelque sorte. Le Chaman est, comme le Druide, celui qui sait communiquer avec les Immortels, mais rien ne lui oblige à leur obéir, et ses pouvoirs reposent sur la Transcendance, sur sa connaissance du monde des esprits-totems, et ne dépendent pas du bon vouloir d'une divinité. La mystique du Chaman est donc profondément gnostique, et est issue de la relation de l'homme à la nature, faite de dépendance, de fascination et de conflits. La pensée chamannique permet de façonner le rôle de l'être par rapport à son environnement, quel qu'il soit, et mêle morale et survie.

Les Totems sont rarement solitaires, ils appartiennent à un groupe cohérent lié à une religion commune. Une religion chamanique comprend en général de multiples Totems, et chaque membre de la tribu est lié à un Totem, à la manière d'un signe astrologique. Le Chaman est celui qui peut communiquer avec son Totem, mais également avec les autres Totems liés à ce groupe. Les pouvoirs associés à l'Affinité Totem dépendent de celui-ci, pour plus de détails se reporter aux articles *Chamanisme* et *Totems* de l'Encyclopédie.

3.1.1 Évolution

Points de compétences: $(4 + \min(\text{ego}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $4 + \min(\text{ego}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 10 (-7) | +0 | +2 | +0 | +0 | Chasseur, Conscience Onirique Maîtrise des armes simples et de guerre Maîtrise des armures légères et moyennes Maîtrise des boucliers Sensibilité à la magie Affinité Totem et toutes extensions |
| 2 | 12 | +1 | +3 | +0 | +0 | |
| 3 | 14 | +2 | +3 | +1 | +1 | 1 point d'affinité |
| 4 | 15 | +3 | +4 | +1 | +1 | |
| 5 | 17 | +3 | +4 | +1 | +2 | +2 points de faculté |
| 6 | 18 | +4 | +5 | +2 | +2 | |
| 7 | 20 | +5 | +5 | +2 | +3 | |
| 8 | 21 | +6 | +6 | +2 | +3 | 1 point d'affinité |
| 9 | 23 | +6 | +6 | +3 | +4 | |
| 10 | 24 | +7 | +7 | +3 | +4 | +2 points de faculté |
| 11 | 25 | +8 | +7 | +3 | +5 | |
| 12 | 27 | +9 | +8 | +4 | +5 | |
| 13 | 28 | +9 | +8 | +4 | +6 | 1 point d'affinité |
| 14 | 30 | +10 | +9 | +4 | +6 | |
| 15 | 31 | +11 | +9 | +5 | +7 | +2 points de faculté |
| 16 | 33 | +12 | +10 | +5 | +7 | 1 point d'affinité |
| 17 | 34 | +12 | +10 | +5 | +8 | |
| 18 | 36 | +13 | +11 | +6 | +8 | |
| 19 | 38 | +14 | +11 | +6 | +9 | 1 point d'affinité |
| 20 | 40 | +15 | +12 | +6 | +9 | +2 points de faculté |

Remarque:

La conscience onirique du Chaman est égale à son affinité Totem.

3.1.2 Facultés particulières

Chasseur

Il ne s'agit pas d'une simple compétence de chasse que représente la compétence survie, il s'agit de l'ensemble des connaissances du trappeur, du guide, du forestier, apte à retrouver toute trace en toute circonstance. S'il se trouve dans un environnement familier, le Chasseur peut considérer que toute chasse sera réussie, qu'il ne perdra pas son chemin, qu'il peut traquer n'importe quelle trace, à moins que ce soit celle d'un autre Chasseur également familier du lieu et ayant cherché à ne pas laisser de trace. Inversement il est quasiment impossible de retrouver la trace d'un Chasseur sur des terres qu'il connaît.

Même la magie a une chance d'échouer dans ce cas. Cette faculté est donc un ensemble de capacités relevant à la fois de la simple compétence et d'une magie naturelle limitée. Un Chaman ou un Guide aurait par exemple une chance de repérer des créatures invisibles magiquement si elles sont sur ses terres, sans utiliser pourtant de moyens magiques. Le Guide ou le Chaman ont le droit de considérer qu'un lieu où ils ont passé suffisamment de temps est en empathie avec eux, qu'ils peuvent y survivre, en saisir les variations, les sentiments, les forces vives etc... sans exagérer toutefois. Il convient de gérer cette faculté avec prudence et sagacité.

L'idée directrice de cette faculté est qu'un Chaman ou un Guide peut utiliser à son profit toute caractéristique d'un terrain familier susceptible de lui venir en aide. Si le lieu est hanté ou magique, il peut éventuellement en utiliser les possibilités magiques, selon sa connaissance du lieu et son niveau. Une formalisation précise de cette faculté étant peu souhaitable, nous encourageons chaudement chaque Chaman ou Guide à développer, en accord avec le MJ natürlich, sa vision propre de ce lien indistinct avec la Terre et la Vie.

3.2 Le Chevalier

Le Chevalier est surtout défini par l'ordre auquel il appartient. Les ordres de chevalerie visent à former des guerriers obéissant à un code d'honneur défini par l'ordre d'une part, et partageant un certain nombre de compétences et savoirs secrets. Il ne s'agit pas seulement de la Chevalerie en général, telle qu'elle existait au Moyen-Âge, mais d'une vision plus tardive de la Chevalerie, plus proche de la Société Secrète. Le Chevalier n'est cependant pas à confondre avec le Templier, lequel sert appartient à un clergé et sert une divinité par les armes. Les Ordres de Chevalerie cherchent à créer un idéal d'homme et ne sont pas liés à une cause religieuse.

Les Ordres de Chevalerie peuvent être secrets ou révélés, riches ou pauvres; leurs membres peuvent être rassemblés ou dispersés. Le seul point commun à tous les Ordres est la combinaison d'un code d'honneur et d'un ensemble de facultés visant à créer une sorte de guerrier idéal, dont la destinée ne soit pas uniquement le combat, mais la poursuite d'une quête, d'un idéal... comment dire... chevaleresque! qui soit partagé par tous les Chevaliers de l'Ordre. Naturellement les facultés sont liées à la nature même de l'idéal poursuivi. On ne va pas apprendre la broderie aux Chevaliers de l'Ordre du Coeur Battant, dont le but est d'éradiquer définitivement l'abomination qu'est la nécromancie, ni la manipulation des gousses d'ail aux Chevaliers de l'Ordre du Griffon, qui se consacrent à la destruction des dragons. Nombre de Chevaliers ont déjà une discipline en entrant dans l'Ordre, ils peuvent soit l'interrompre soit devenir multiclassés.

Pour une description plus détaillée des ordres de chevalerie existants dans Terre Seconde, reportez-vous aux articles suivants de l'Encyclopédie : *Serpent (Ordre du)*, *Sangdragon*, *Œuvriers de l'Apocalypse* et *Garde Républicaine*.

3.2.1 Évolution

Points de compétences: $(2+\min(\text{ego},6)) \times 4$ au premier niveau, puis $2+\min(\text{ego},6)$ à chaque niveau.



| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 10 (-7) | +1 | +2 | +0 | +0 | Ordre de Chevalerie (variable) Maîtrise des armes simples, de guerre et complexes Maîtrise de toutes les armures et des boucliers |
| 2 | 12 | +2 | +3 | +0 | +0 | |
| 3 | 14 | +3 | +3 | +1 | +1 | |
| 4 | 15 | +4 | +4 | +1 | +1 | |
| 5 | 17 | +5 | +4 | +1 | +1 | |
| 6 | 18 | +6 | +5 | +2 | +2 | |
| 7 | 20 | +7 | +5 | +2 | +2 | |
| 8 | 21 | +8 | +6 | +2 | +2 | |
| 9 | 23 | +9 | +6 | +3 | +3 | |
| 10 | 24 | +10 | +7 | +3 | +3 | |
| 11 | 25 | +11 | +7 | +3 | +3 | |
| 12 | 27 | +12 | +8 | +4 | +4 | |
| 13 | 28 | +13 | +8 | +4 | +4 | |

| | | | | | | |
|----|----|-----|-----|----|----|--|
| 14 | 30 | +14 | +9 | +4 | +4 | |
| 15 | 31 | +15 | +9 | +5 | +5 | |
| 16 | 33 | +16 | +10 | +5 | +5 | |
| 17 | 34 | +17 | +10 | +5 | +5 | |
| 18 | 36 | +18 | +11 | +6 | +6 | |
| 19 | 38 | +19 | +11 | +6 | +6 | |
| 20 | 40 | +20 | +12 | +6 | +6 | |

Reinette, chevalier de l'Ordre du Serpent, franque d'Adria

3.2.2 Facultés particulières

Ordre de chevalerie

Cette faculté est en fait un ensemble de facultés qui dépend de l'ordre auquel il appartient. Les facultés associées à chaque ordre sont décrites dans l'Encyclopédie à l'article correspondant à l'ordre concerné. Tout ordre de chevalerie comprend obligatoirement la restriction *Code d'honneur*.

3.3 Le Démiurge

Les Démiurges ne sont ni mages, ni sorciers, ni prêtres, mais les derniers pratiquants de la magie antique, ou l'innommé, qui fut jadis l'unique forme de magie existante, avant la Sanction d'Épersonai (cf. l'article *Épersonai* de l'Encyclopédie). Le terme "Démiurge" vient du grec et signifie "artisan". Il a ensuite été réutilisé dans la littérature chrétienne pour désigner le Créateur. On l'utilise ici pour désigner les praticiens de la magie antique, en référence justement au Dieu Unique qui - dans le contexte de Terre Seconde - est justement à l'origine un simple mortel pratiquant cette magie. De manière générale, l'innommé se distinguant des autres formes de magie par l'absence totale de limite, toute personne la pratiquant est potentiellement capable de recréer le monde dans son ensemble, comme souhaite y parvenir le Dieu Unique, vénéré entre autres par les Chrétiens. Ainsi le terme de "démiurges" s'est-il imposé à leur endroit.

Le pouvoir de chaque Démiurge repose sur une entité extérieure appelée le *Daÿmonion* (cf. l'article *Innommé* de l'encyclopédie). Chaque Daÿmonion est unique et immortel et inspire le Démiurge en s'enrichissant de sa personnalité mais ne le contrôle pas, car il n'a pas à proprement parler de volonté propre. Ainsi plusieurs Démiurges ont pu être inspirés successivement par le même Daÿmonion, mais jamais simultanément.

Certains Démiurges choisissent consciemment d'être inspirés par un Daÿmonion, d'autres le subissent comme une malédiction, mais tous apprennent avec plus ou moins de bonheur l'art de la magie antique et progressent naturellement dans la discipline sans enseignement.

Solitaires le plus souvent, ils fuient les persécutions. L'innommé est craint comme la peste par à peu près tout le monde. La lignée des Rois Tortionnaires d'Hyrcéniaä, qui se reposait essentiellement sur ses fameux *Aînés*, sorte de conclave de puissants Démiurges, a laissé de terribles souvenirs, sans oublier le Dieu Unique, qui à l'origine n'était qu'un simple Démiurge humain.

L'innommé est perçu comme une menace à la stabilité de Terre Seconde, risquant de rompre les fragiles équilibres entre réalité et magie qu'Épersonai a établi en enchaînant la magie et créant la Transcendance. Voir les articles *Innommé*, *Épersonai*, *Hyrcéniaä* et *La Chute du Royaume de Dieu* de l'Encyclopédie à ce sujet.

3.3.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(\text{imagination}, 6)) \times 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(\text{imagination}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 6 (-5) | +0 | +0 | +0 | +2 | Maîtrise des armes simples et de guerre maîtrise des armures légères Sensibilité à la magie Affinité Daÿmonion |
| 2 | 8 | +1 | +0 | +0 | +3 | +1 point de faculté |
| 3 | 9 | +2 | +1 | +1 | +3 | Moisson des désirs |
| 4 | 10 | +3 | +1 | +1 | +4 | +1 point de faculté |
| 5 | 11 | +3 | +1 | +1 | +4 | Moisson des convoitises |
| 6 | 12 | +4 | +2 | +2 | +5 | +1 point de faculté |
| 7 | 13 | +5 | +2 | +2 | +5 | Le regard de la Vouivre |
| 8 | 14 | +6 | +2 | +3 | +6 | |



Sorin Apuseni
démiurge dacien du Pays Maudit

| | | | | | | |
|----|----|-----|----|----|-----|----------------------------------|
| 9 | 15 | +6 | +3 | +3 | +6 | +1 point de faculté |
| 10 | 16 | +7 | +3 | +4 | +7 | Les chaînes d'Épersonai |
| 11 | 17 | +8 | +3 | +4 | +7 | |
| 12 | 18 | +9 | +4 | +5 | +8 | Esprit insaisissable |
| 13 | 19 | +9 | +4 | +5 | +8 | |
| 14 | 20 | +10 | +4 | +6 | +9 | |
| 15 | 21 | +11 | +5 | +6 | +9 | La sanction des géomètres |
| 16 | 22 | +12 | +5 | +7 | +10 | |
| 17 | 23 | +12 | +5 | +7 | +10 | La voix de Bethmen |
| 18 | 24 | +13 | +6 | +8 | +11 | |
| 19 | 25 | +14 | +6 | +8 | +11 | |
| 20 | 26 | +15 | +6 | +9 | +12 | Le secret des Rois Tortionnaires |

3.3.2 Facultés particulières

Les chaînes d'Épersonai

Puisqu'Épersonai a enchaîné la magie en général, notamment pour créer la Transcendance, tirons sur les chaînes! Cette faculté permet au Démonurge, **n fois par jour**, d'essayer d'agir sur la magie transcendante, naturelle ou divine, qu'elle soit sous forme d'objet ou de sortilège. Il dispose de $(n - k)\%$ de chances de base d'infléchir l'effet d'un sortilège ou d'un objet (k étant le niveau de l'effet magique concerné, prendre un équivalent pour la magie naturelle et les objets magiques fondé sur la magie draconique), toute action de magie qui ne soit pas de l'innommé. Cette inflexion détournera l'effet du sortilège ou le modifiera mais sans le supprimer, et d'une manière assez aléatoire, où la volonté du Démonurge ne sera qu'un facteur parmi d'autres à prendre en compte. Cette modification est provisoire, et ne dénaturera ni le talent magique de la personne visée ni les facultés de l'objet magique en cause. De plus, on a les modificateurs suivants au pourcentage de réussite:

+E($n/2$) s'il s'agit de magie transcendante

+n si l'effet est dirigé contre le Démonurge

-E($n/2$) s'il s'agit de magie naturelle

Esprit insaisissable

Comme la faculté homonyme de voleur. Un Démonurge a tout intérêt à dissimuler ses pensées, notamment lorsqu'il est athée, ce qui est parfois le cas, pour ceux qui viennent d'Hycéniaä, patrie de la magie antique.

Moisson des convoitises

Comme la moisson des désirs à cela près qu'il s'agit cette fois d'un sentiment qui n'est pas ressenti par le Démonurge mais par quelqu'un d'autre.

Moisson des désirs

Cette faculté permet au Démonurge de préserver dans son Daïmonion un sentiment ressenti par lui, et venant enrichir son affinité. Le joueur devra décrire et justifier la capture du sentiment ressenti. Selon les circonstances, l'intensité du sentiment notamment, le MJ déterminera une chance de réussite.

Le regard de la Vouivre

Appelé ainsi en référence à celle qui fut jadis la loyale servante de Maÿn, cette faculté permet de voir chez un autre Démonurge son Daïmonion et de le reconnaître comme tel. De plus, si ce Daïmonion a jadis été transmis d'un autre Démonurge, et que le Démonurge l'a déjà vu par cette faculté, il le reconnaîtra.

La sanction des géomètres

À l'opposé des *chaînes d'Épersonai*, où le Démonurge joue sur les chaînes pour les faire tinter, lui qui passe son temps à nier leur présence, ce pouvoir permet au Démonurge de défaire la magie enchaînée, en l'enchaînant encore plus, jusqu'à la dissiper. Cette faculté peut être utilisée n fois par jour. Elle agira comme une dissipation ou un désenvoûtement de draconiste (cf. les articles correspondants) sur toute évanescence ou source inanimée. Ce pouvoir agira également sur les sources animées à la manière d'une inhibition de draconiste (cf. article), mais différemment: il provoquera la fuite de la créature magique si celle-ci échoue à un jet de volonté contre 10+imagination du Démonurge, et si la créature réussit, elle doit faire un second jet de résistance identique et en cas d'échec elle est détruite par dénouement de la magie qui lui permet d'exister.

Le Secret des Rois Tortionnaires

Cette faculté, enviée de tous les Démonurges, fonda jadis la puissance des Rois Tortionnaires, héritiers des Daïmonion de Bethmen et Maÿn (cf. Encyclopédie: la Chute du Royaume de Dieu et Hycéniaä). Cette faculté permet au Démonurge de scinder volontairement son Daïmonion, pour créer une ou plusieurs Reines, qui lui restent attachées, comme des enfants fidèles, et le serviront naturellement, sans qu'aucun contrôle ait besoin d'être exercé, par le jeu des sentiments qui les constituent. C'est ainsi que des Rois Tortionnaires créèrent les Géants qui les servaient, Xoas créées ayant l'apparence de la pureté, en réalité Reines issues de Daïmonia particulièrement puissants.

La Voix de Bethmen

Bethmen était celui qui était capable de raconter sa sœur Maÿn, de la comprendre. *Je suis la voix, tu es le conte*. Cette faculté permet au D miurge de comprendre instantan ment de quels sentiments est fait un effet quelconque de magie antique actif sous ses yeux.

3.4 Le Druides

Le Druide n'est ni un Pr tre ni un Chaman. C'est une cr ation propre   la civilisation celtique, qui se situe   un niveau interm diaire entre une soci t  barbare et une soci t  urbanis e. Les Celtes de Gaule constituaient une civilisation devenue s d ntaire, qui avait renonc  au pillage, et qui se d veloppait parall lement aux soci t s m diterran ennes, desquelles elle avait beaucoup appris par l'interm diaire des comptoirs grecs en Provence.

Le Druide a le r le social d'un pr tre puissant. Il d signe ce qui est juste et ce qui ne l'est pas, est le garant des lois non- crites et des trait s d'alliance conclus entre les Rois des diff rentes tribus. Mais sa relation aux dieux est diff rente de celle des pr tres. En cela il rejoint le Chaman: il est un interlocuteur des dieux plus qu'un ex cuteur de leur volont , et sa magie est personnelle, et se fonde sur la Transcendance, et non sur la Gr ce. Le Druide poss de cependant un Lien Sacr , comme un Pr tre, mais de nature diff rente (cf. plus bas). Les Druides r unis ont  galement une fonction sociale et politique essentielle : il peuvent d signer un Vercing torix, c'est- -dire un roi des rois, pour combattre un ennemi commun. D'apr s les auteurs antiques, chez les Gaulois le Druide parle avant le Chef, et les jeunes aristocrates gaulois issus de la caste guerri re suivent un enseignement druidique. La soci t  gauloise  tait fortement domin e par les Druides et beaucoup plus religieuse que les soci t s grecque et latine de la m me  poque, dans lesquelles le religieux  tait nettement s par  du politique.

Outre cette fonction purement sociale, le Druide est un praticien de magie. Il manipule deux affinit s: l'affinit  Vie, qu'il est le seul, avec le Guide,   savoir utiliser sous forme de pouvoir magique, et l'affinit  Ogham, qui correspond   l'affinit  *Langue Runique* dans sa version celtique. Il est encore une fois   la fronti re entre diff rents mondes: celui de la magie intuitive, celui de la magie naturelle et celui de la magie du Verbe. Il apprend en effet en plus de ses talents de mage et de sorcier de nombreuses facult s surnaturelles, qui sont l'h ritage de l'enseignement traditionnel des Druides. Une restriction propre aux Druides est d'ailleurs   prendre en compte: il faut vingt ann es d'apprentissage pour devenir Druide, en commen ant aux alentours de 8 ans, de ce fait les Druides sont plus  g s que la moyenne des personnages-joueurs.

De par les sp cificit s culturelles de la civilisation celtique le Druide a donc  t  envisag  selon une discipline   part. Dans le monde de Terre Seconde, il est devenu un  tre exceptionnel, interm diaire entre la Nature, les Dieux et les Mortels,   la fois  rudite et rebouteux,   la fois civilis  et barbare, humain et animal.   ce sujet justement, notez que les Druides sont dans leur immense majorit  humains. Certaines communaut s d'Elfes v n rent les Tuatha d  Danaan, qui sont les divinit s celtiques irlandaises et qui serviront de r f rence   la religion celtique dans Terre Seconde, mais cela reste un ph nom ne minoritaire, les Elfes ayant en g n ral leurs propres dieux, li s au panth on germanique. Comme le portrait ci-contre de Ceilidh Mac Ghealtacht l'illustre, les Elfes sont au contraire associ s par les Celtes aux Fo mor s (cf. *Tir Nan Ogg*) et au reste du *Peuple-F e*, qui n'a gu re d'amis au sein de la culture celtique.

Un jeune Druide commence en g n ral son existence par une errance cens e lui apprendre   utiliser avec sagesse ses pouvoirs. Lorsque le Druide se fixe en un lieu, il ne peut plus l'abandonner,   moins de rompre son Lien Sacr , car son Lien Sacr  s'enrichit alors d'un lien avec sa terre d' lection, avec les Matrae (esprits maternels de la Nature) propres   ce lieu, et ceux qui y vivent. Certains Druides restent d' ternels errants,



Ceilidh Mac Ghealtacht, druide celtique d'Arlidh, tenant une roue de B l nos   laquelle sont attach es les t tes tranch es d'Elfes

mais la destinée d'un Druide doit le conduire à se fixer quelque part, de s'intégrer à la vie d'une tribu celte, et à terme à rejoindre les Matræ, devenant un esprit immortel.

Pour plus de détails reportez-vous aux articles suivants de l'Encyclopédie : *Tir nan Ogg* pour le contexte religieux et culturel, *Runique* pour la magie associée aux dieux celtes et *Vie* pour la sorcellerie de la Vie.

Remarque : Le tableau présenté ici de la religion celte à travers la discipline du druide et la *Langue runique* est issu d'une vision fantasmée de celle-ci (transmise par de nombreux mythologues au demeurant) et non d'une approche historique. C'est une entorse au principe fondateur de Terre Seconde, motivée par le fait que si l'on s'en tient aux faits avérés au sujet de la religion celte, on dispose de bien trop peu d'éléments pour en brosser un tableau jouable dans le contexte d'un jeu de rôles. Le terme "druide" par exemple n'a été utilisé de manière certaine qu'en Gaule, et l'hypothèse "panceltique" selon laquelle les Gaulois sont une subdivision du peuple celte n'est pas prouvée à l'heure actuelle. Parler de druides pour désigner les prêtres ou magiciens de l'Irlande païenne et associer le druidisme aux Thuata Dé Danaan et au Tir Nan Ogg est donc un abus panceltique caractérisé. De même l'usage des runes par les druides n'a rien d'authentique. Les runes apparaissent dans les récits de Geste irlandais, peut-être d'ailleurs suite aux contacts que les Celtes d'Irlande ont eu avec leurs envahisseurs vikings. On s'autorise néanmoins cet amalgame entre la mystérieuse et fort peu connue religion antique des Gaulois, dont les druides furent peut-être les prêtres, et le folklore celte médiéval des Îles Britanniques, en supposant une continuité de l'institution celte à travers les âges, hypothèse peu crédible mais chère aux Romantiques du XIX^{ème} siècle ainsi qu'aux mystiques celtomaniaques contemporains. Dans Terre Seconde, la discipline du druide, qui mêle la magie runique, la sorcellerie de la Vie et de nombreuses facultés de magie naturelle, est une vibrante image de ce pot-pourri fantasmagorique qu'est la vision du druide popularisée par les instituteurs de la III^{ème} République en quête d'un mythe fondateur national et notre Astérix des familles.

3.4.1 Évolution

Points de compétences: $(4 + \min(\text{empathie}, 6)) \times 4$ au premier niveau, puis $4 + \min(\text{empathie}, 6)$ à chaque niveau.

Au cours de son évolution, le Druide peut indifféremment placer ses points d'affinité supplémentaires dans l'affinité Vie ou l'affinité Langue Runique.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 8 (-6) | +0 | +1 | +0 | +2 | Sensibilité à la magie, Lire et écrire, Lien sacré Compagnon animal, Connaissance de Mère Nature Affinité Runique (Ogham): extensions création+arcanes celtes Affinité Vie: extension sortilèges, les 12 Séries + 1 Monde de Vie 1 point d'affinité Maîtrise des armures légères et moyennes Maîtrise des armes simples |
| 2 | 10 | +1 | +2 | 0 | +3 | Pas d'Artio |
| 3 | 12 | +2 | +2 | +1 | +3 | 1 point d'affinité, Don de l'aubépine |
| 4 | 13 | +3 | +2 | +1 | +4 | Résistance à la magie naturelle |
| 5 | 15 | +3 | +2 | +1 | +4 | 1 point d'affinité Les robes de Cernunnos (1 fois/jour) |
| 6 | 16 | +4 | +3 | +2 | +5 | Les robes de Cernunnos (2 fois/jour) |
| 7 | 17 | +5 | +3 | +2 | +5 | 1 point d'affinité Les robes de Cernunnos (3 fois/jour) |
| 8 | 19 | +6 | +3 | +2 | +6 | Immunité aux venins et poisons organiques |
| 9 | 20 | +6 | +4 | +3 | +6 | Immunité aux maladies |
| 10 | 21 | +7 | +4 | +3 | +7 | Les robes de Cernunnos (4 fois/jour) 1 point d'affinité |
| 11 | 23 | +8 | +5 | +3 | +7 | Inspiration des esprits animaux |
| 12 | 24 | +9 | +5 | +4 | +8 | Incarnation du signe de naissance |
| 13 | 25 | +9 | +5 | +4 | +8 | 1 point d'affinité |
| 14 | 26 | +10 | +5 | +4 | +9 | Jouvence, 1 point d'affinité |
| 15 | 27 | +11 | +6 | +5 | +9 | Les robes de Cernunnos (5 fois/jour) |
| 16 | 28 | +12 | +6 | +5 | +10 | 1 point d'affinité |
| 17 | 29 | +12 | +6 | +5 | +10 | Forme élémentaire (1 fois/jour) |
| 18 | 30 | +13 | +7 | +6 | +11 | Les robes de Cernunnos (6 fois/jour) |
| 19 | 31 | +14 | +7 | +6 | +11 | 1 point d'affinité Forme élémentaire (2 fois/jour) |
| 20 | 32 | +15 | +8 | +6 | +12 | 1 point d'affinité Forme élémentaire (3 fois/jour) |

3.4.2 Facultés particulières

Compagnon animal

Le Druide peut établir avec un animal particulier de son choix un lien empathique puissant, similaire à celui qui existe entre le mage et son familier. Il ne peut voir par les yeux de son compagnon animal, mais peut communiquer en revanche avec lui télépathiquement. L'intelligence de l'animal choisi par le Druide est considérablement rehaussée par le lien avec le Druide et le rend à même de comprendre les ordres du Druide, de raconter une scène en détail etc... En réalité l'intelligence du compagnon animal se développe à mesure que son lien avec le Druide s'affine. On peut considérer que le Druide éduque peu à peu son compagnon animal. La longévité du compagnon animal n'est pas rallongée par ce lien empathique, et il ne dispose pas de facultés supplémentaires, hormis cette intelligence accrue. Le Druide doit avoir rencontré physiquement l'animal pour pouvoir en faire son compagnon. Ce lien est indestructible et perdurera jusqu'à la mort de l'animal ou du Druide. Un Druide ne peut avoir plus d'un compagnon animal. Le compagnon animal est d'une loyauté entière au Druide.

Connaissance de Mère Nature

Cette faculté rassemble l'ensemble des connaissances druidiques sur la nature, et correspond à la fois aux compétences de connaissance de la faune et la flore qu'à l'herboristerie... Le Druide est considéré comme un expert dans tous ces domaines, et comme possédant en plus des connaissances particulières à son rôle de Druide, des connaissances mystiques inaccessibles au commun des mortels. Cette connaissance se limite cependant à son Monde de Vie d'élection. Elle lui permet de survivre sans aucune difficulté dans cet univers, et d'y être en sécurité, et de sentir éventuellement l'état d'esprit du lieu, les Matrae qui y sont présentes, voire la trace qu'ont pu y laisser certains événements passés.

Don de l'aubépine

Lorsqu'il se déplace dans un environnement correspondant au Monde de l'Affinité Vie qui est le sien, le Druide ne laisse aucune trace, et son passage ne peut être détecté, ni magiquement ni autrement.

Forme élémentaire

Cette faculté permet au Druide de convertir son être tout entier, ainsi que son équipement, en une forme issue de l'un des cinq éléments primordiaux symbolisés par la Roue de Bélénos (cf. l'article *La Langue Runique* de l'Encyclopédie). Ces cinq éléments sont les quatre éléments des Grecs: Kalas, la Terre, Gwyar, l'Eau, Fun, l'Air, Uvel, le Feu, et Nwyvre, le fluide vital liant ces quatre éléments. Le Druide peut choisir l'élément dont il veut prendre la forme. Sous une forme élémentaire, le Druide est incapable de toute magie. Le Druide ne peut rester sous cette forme que n heures au maximum (n étant son niveau, sauf exception pour Gwyar) et ne peut prendre cette forme s'il n'est pas au maximum de ses points de vie.

- **Kalas:** Lorsque le Druide revêt la forme de Kalas, la Terre, il se transforme en un être humanoïde de forme changeante, fait de terre et de roche mêlées. Sous cette forme il est immunisé à toutes les armes non-magiques, possède le double de points de vie, et peut se déplacer sous la terre aussi aisément que dessus. Il acquiert une force de 10, une endurance de 5, ne peut utiliser d'armes, est considéré comme n'ayant plus de sous-localisations, mais est ralenti: il ne dispose plus que de deux segments d'action par round et est incapable d'aller plus vite que sa vitesse de marche normale. Pour pouvoir rester sous cette forme, le Druide doit toujours avoir de la terre sous ses pieds. Sous cette forme, les sens du Druide sont toujours présents, mais modifiés: presque aveugle, le Druide devient en revanche très sensible aux vibrations, donc au son. Il ne peut parler, mais entendra très bien, ne verra pas ses adversaires mais sentira leur pas sur le sol ou tant qu'ils seront en contact avec un élément lui-même en contact avec la terre. Combattre contre une personne qui ne touche pas terre lui impose un malus de -8.
- **Gwyar:** Sous cette forme, le Druide devient une eau de même volume que lui, qui peut courir au sol, défier la gravité en remontant une pente ou en grimpant le long d'un mur, à la manière d'une eau suintante. Sous cette forme le Druide est invulnérable tant que l'eau reste sous forme liquide. Si l'eau passe sous une autre forme (glace, vapeur), le Druide meurt. Il est conscient de ce qui se passe autour de lui comme par ses sens normaux, mais ne peut parler. Si l'eau est séparée par action mécanique ou autre on considère que l'essence du Druide se trouve contenue dans le volume partiel le plus important. On considère que le Druide mettra x heures à reprendre sa forme, si le volume d'eau dans lequel est contenue son essence est égal à $1/x$ le volume initial. Il ne peut reprendre cette forme si ce volume est contenu dans un récipient clos, il est alors bloqué sous sa forme liquide jusqu'à ce qu'il soit libéré ou jusqu'à ce qu'il meure, car il vieillit normalement sous cette forme, mais n'a pas besoin de se nourrir.
- **Fun:** Sous cette forme, le Druide est invisible et peut se déplacer à la manière d'un courant d'air. Il est conscient de tout ce qui l'entoure comme s'il était sous sa forme humaine, et peut parler, puisque le son n'est qu'une vibration de l'air. Il peut d'ailleurs reproduire tout son quelconque à volonté, mais ne peut imiter une voix particulière. Sous cette forme le Druide ne peut être touché que par une arme magique, mais son endurance est nulle et ses points de vie chutent à 5. Il n'a plus de localisation et tous les dommages sont encaissés sur ce total. S'il passe à 0, le Druide meurt. Sous cette forme le Druide est considéré comme ayant une esquive de 10.
- **Uvel:** Contrairement à un Sorcier élémentaliste, le Druide n'a pas le pouvoir de créer du combustible. Sous cette forme, le Druide doit disposer de quelque chose à brûler, afin de nourrir sa

propre existence, sans quoi il meurt. Il a la vulnérabilité d'un feu normal, quoique particulièrement vivace et intense, mais pas à un niveau volcanique: la terre, et la roche ne lui serviront pas de combustible, mais un être vivant ou du métal oui. Il ne s'éteindra pas si on souffle dessus, si on essaie de l'étouffer avec une couverture ou si on renverse de l'eau dessus, mais si on jette ce qu'il brûle dans un lac ou si on le recouvre de terre ou s'il n'y a plus rien à brûler. Le Druide est sain et sauf tant qu'une partie du feu survit, même sous forme d'une très faible incandescence, et peut sans difficulté reprendre sa forme naturelle à tout instant, ce qui éteint aussitôt tous les feux allumés par lui. Sous cette forme le Druide ne peut être atteint que par une arme magique, il dispose de son nombre habituel de points de vie, mais n'a plus qu'une unique localisation, une endurance nulle et ne peut esquiver. Il peut se déplacer sur son combustible à la vitesse qu'il souhaite et causer les dégâts normaux d'un feu particulièrement intense. Sur un être vivant combustible il peut enflammer une localisation et causer 6d6 dégâts par round (applicables à la fin du round et réduits de moitié en cas de jet d'encaissement réussi). Il peut s'étendre vers une autre localisation à chaque nouveau round. Si la victime porte une armure en fer, les dégâts seront doublés. Certains Druides ont ainsi brûlé vivants leurs adversaires en devenant la flamme d'une torche lancée sur eux. Uvel est une forme redoutable.

- Nwyvre: Cette forme est la plus dangereuse pour le Druide. Nwyvre est le fluide vital donnant sa cohérence à la création. Il est l'éclair parcourant le monde pour l'animer. Bref, c'est une notion difficile à définir, qui renferme les secrets les plus mystérieux de l'être. Du point de vue d'un Sorcier élementaliste, Nwyvre est l'union dialectique de l'énergie positive et de l'énergie négative. Lorsqu'il accomplit la transformation en cet élément, le Druide n'a aucun moyen de savoir à l'avance quelle sera son apparence. Il ne sait pas non plus quels pouvoirs elle lui conférera. Cette transformation confère à certains Druides le pouvoir de guérir les blessures les plus graves, voire de ressusciter les morts, à d'autres celui de combattre des êtres faits d'ombre, comme les Morts-Vivants... Le Druide-Nwyvre est un être étrange, imprévisible, craint comme l'incarnation d'un dieu. Le Druide peut perdre contrôle de son être sous l'effet de cette transformation, ou simplement voir son essence éparpillée au quatre coins du Multivers, sans espoir de retour possible. La transformation ne dure jamais plus longtemps que la durée du sort, mais peut entraîner des mutations irréversibles, voire la mort du Druide. Certains draconistes affirment que Nwyvre est en fait l'énergie magique primordiale, qu'Épersonai a enchaînée sous la forme de la Transcendance. Si cela était vrai, cette transformation se rapporterait alors à l'Innommé. Je recommande ici de laisser aux PJS libre interprétation de ce mystérieux cinquième élément, le MJ doit pouvoir jouer de ce mystère pour amener le Druide à entamer sa propre quête du Nwyvre, s'il en a le courage. Il est essentiel que l'effet de cette transformation ne soit JAMAIS le même, même si des effets semblables sont envisageables.

Incarnation du signe de naissance

Cette faculté permet au Druide de prendre la forme de l'arbre correspondant à son signe de naissance. Sous cette forme il est quasiment invulnérable, à moins de couper ou de brûler l'arbre, ses racines vont immédiatement chercher de l'eau, même en environnement hostile. Le Druide acquiert la longévité de l'arbre lorsqu'il est sous cette forme, n'a nul besoin de se nourrir, est conscient de ce qui se passe autour de lui s'il choisit d'être éveillé. S'il choisit de dormir, il peut récupérer de la T et ses blessures comme s'il était dans les meilleures conditions de récupération possibles. Il ne peut faire aucune action, magique ou non, mais peut éventuellement répondre à une personne essayant de communiquer avec lui par magie. Cette forme lui confère également une résistance la magie de 50%. De plus, selon l'arbre concerné, le Druide peut apprendre des facultés nouvelles, liés à l'arbre en question. Il apprendra ainsi une faculté exceptionnelle à décider selon les circonstances, par période de A années passées sous cette forme, où A est l'âge du Druide en années passées sous forme humaine. On dit ainsi que certains druides extrêmement puissants attendent patiemment l'heure de leur résurrection pour réinstaurer les anciens âges, dans les endroits où le Dieu Unique fait peu à peu reculer le paganisme. Le Druide sous forme sylvestre apparaîtra comme tel si une vision magique est pratiquée.

Inspiration des esprits animaux

Cette faculté est en liaison avec les Robes de Cernunnos. Si le Druide choisit de prendre la forme de l'un des esprits-totems liés à Cernunnos, il dispose alors d'un lien magique avec le totem correspondant. Ce lien lui permet de conserver ses points de vie sous sa forme animale, et de faire de la magie aussi aisément que s'il était sous forme humaine, et le lien avec l'esprit totem correspondant peut lui conférer des facultés variables selon l'esprit et selon les circonstances. Une fois de plus cela dépend de la volonté du MJ.

Lien sacré

Le Lien Sacré du Druide ne se rapporte pas aux divinités celtiques, face auxquelles son rôle est en perpétuelle redéfinition. Il se rapporte à la Nature, à sa vision profondément animiste du monde. Le Druide ne peut agir en contradiction avec cette mentalité, en revanche il peut s'opposer aux divinités qu'il vénère, du moins à certaines, car elles ne constituent pas un ensemble monolithique. Les Druides sont en général liés plus particulièrement à tel ou tel ensemble de divinités. Leur point commun est leur compréhension de l'affinité Vie, plus profonde que celle du Guide, mais aussi plus exigeante. Le Guide est en empathie avec l'affinité Vie par l'intermédiaire des Mondes, qui en représentent l'aspect purement naturel, qui n'a d'autre sens que celui de l'équilibre naturel, de la diversité et de l'imprédictabilité de la Vie.

Le Druide a une vision différente, qui le contraint à un respect particulier de la Nature. Les Séries symbolisent l'intention première qui procède de la Vie, que chaque Druide s'efforce de comprendre à sa

manière. Le Lien Sacré est d'abord une relation d'observation, de complicité avec la nature. Le Druide ne voit pas la nature comme un simple écosystème, comme la voit le Guide, mais comme un interlocuteur multiforme. Préserver ce lien lui permet d'utiliser la magie des Séries, qu'il perd si le lien est rompu.

Préserver le Lien Sacré impose au Druide de s'opposer à toute destruction massive d'un environnement naturel, végétal ou animal, à toute forme d'agriculture intensive, et aussi, dans une moindre mesure, à une urbanisation envahissante. Le Druide n'admet les villes qu'à la manière de cités fortifiées, permettant le développement du commerce et de l'artisanat, mais le foyer de population majeur doit rester rural, et l'homme ne doit jamais pouvoir s'affranchir de son environnement naturel. S'en éloigner trop, s'en affranchir, c'est s'éloigner de la Vie elle-même.

Pour le Druide l'Homme doit apprendre à vivre, et la Nature est son seul maître en la matière. Les Dieux des Celtes ne sont que des êtres immortels nés de cette nature, comme les Mortels, ils ne sont pas créateurs. L'homme doit donc rester au contact de la nature, c'est-à-dire du monde sauvage. La dialectique fragile entre sauvagerie et civilisation ne doit pas être déséquilibrée. Le monde urbanisé, où l'homme est coupé de ses racines, peut devenir un véritable tombeau. Il importe donc au Druide de veiller à la pérennité de cet équilibre, et à ce que la société ne cherche pas à s'affranchir de la présence naturelle au-delà de ce qui est admissible. Par exemple, une enfance vécue dans un milieu exclusivement urbain est une monstruosité pour un Druide.

Il appartient à chaque Druide d'identifier et de caractériser son Lien Sacré à la Vie conçue en tant qu'entité. Certains Druides s'attacheront à protéger la vie sous sa forme la plus innocente: les enfants. D'autres prendront la place qui leur revient de droit auprès du pouvoir, et préserveront l'équilibre entre l'homme et la nature tel qu'ils le connaissent, tout en se délectant sans se priver de l'exercice du pouvoir. D'autres se consacreront au jeu dangereux de la guerre, car elle leur paraîtra un élément indispensable du maintien de l'équilibre global de la vie.

Là encore c'est au MJ de décider ce qui relève ou non du respect du Lien Sacré. Le mieux est de laisser le personnage découvrir de lui-même quel est son lien, comment ses actions le façonnent peu à peu, et comment se construit son identité de Druide.

Pas d'Artio

Artio est la déesse-ours, gardienne de la légitimité du Roi Véritable, incarné par le Roi Arthur. Cette faculté permet au Druide de ne pas être ralenti ou gêné par les obstacles naturels non-magiques, tant que le déplacement est possible à pied. Il marchera le long d'une pente abrupte sans se fatiguer plus qu'en terrain plat, pourra combattre sans malus dans un environnement broussaillieux. Cela ne s'applique cependant uniquement à sa liberté de mouvement.

Les robes de Cernunnos

Cette faculté permet au Druide de prendre une forme animale naturelle issue du Monde de l'affinité Vie qu'il maîtrise. Sous cette forme, il dispose des facultés propres à la forme animale qu'il a choisi de revêtir, et peut lancer des sortilèges sans composante. La métamorphose peut durer aussi longtemps que le souhaite le Druide, mais rester trop longtemps sous forme animale comporte un risque de possession par l'esprit animal correspondant, au MJ de l'évaluer selon les circonstances. Sous cette forme, le Druide a aussi la vulnérabilité de l'animal qu'il choisit d'incarner.

3.5 Le Guerrier

Contrairement au Chevalier, le Guerrier n'est pas lié à une culture particulière ni à un engagement moral quelconque, le Guerrier est simplement le combattant par excellence. De nombreuses facultés de combat lui sont réservés et il dispose du plus grand potentiel de points de faculté pour développer ses techniques de combat. Il se repose beaucoup plus sur l'analyse que sur l'ego pour combattre, et s'il est moins résistant, il reste le combattant le plus efficace qui soit. Un Guerrier n'est nullement obligé de développer un style de combat violent et brutal, il peut au contraire combattre en finesse et utiliser ses nombreuses facultés avec finesse et intelligence selon son adversaire.

3.5.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(\text{analyse}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(\text{analyse}, 6)$ à chaque niveau.





| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 10 (-7) | +1 | +2 | +0 | +0 | +3 points de faculté maîtrise des armes simples, de guerre et complexes maîtrise de toutes les armures et des boucliers |
| 2 | 12 | +2 | +3 | +0 | +0 | +3 points de faculté |
| 3 | 14 | +3 | +3 | +1 | +1 | +1 points de faculté |
| 4 | 15 | +4 | +4 | +1 | +1 | +1 points de faculté |
| 5 | 17 | +5 | +4 | +1 | +1 | +1 points de faculté |
| 6 | 18 | +6 | +5 | +2 | +2 | +1 points de faculté |
| 7 | 20 | +7 | +5 | +2 | +2 | +1 points de faculté |
| 8 | 21 | +8 | +6 | +2 | +2 | +1 points de faculté |
| 9 | 23 | +9 | +6 | +3 | +3 | +1 points de faculté |
| 10 | 24 | +10 | +7 | +3 | +3 | +1 points de faculté |
| 11 | 25 | +11 | +7 | +3 | +3 | +1 points de faculté |
| 12 | 27 | +12 | +8 | +4 | +4 | +1 points de faculté |
| 13 | 28 | +13 | +8 | +4 | +4 | +1 points de faculté |
| 14 | 30 | +14 | +9 | +4 | +4 | +1 points de faculté |
| 15 | 31 | +15 | +9 | +5 | +5 | +1 points de faculté |
| 16 | 33 | +16 | +10 | +5 | +5 | +1 points de faculté |
| 17 | 34 | +17 | +10 | +5 | +5 | +1 points de faculté |
| 18 | 36 | +18 | +11 | +6 | +6 | +1 points de faculté |
| 19 | 38 | +19 | +11 | +6 | +6 | +1 points de faculté |
| 20 | 40 | +20 | +12 | +6 | +6 | +1 points de faculté |

Yr Sindradottir, guerrière norrienne du Norrenwelt

3.5.2 Facultés particulières

De nombreuses facultés de combat réservées exclusivement aux guerriers sont décrites dans le chapitre [6](#) *Facultés et restrictions*, mais elles ne sont pas acquises d'office, chaque guerrier a le loisir d'utiliser comme il l'entend ses points de faculté pour développer un style de combat particulier.

3.6 Le Guide

Le guide est une discipline guerrière, qui est cependant plus tournée vers la survie au sein d'un environnement naturel que dans la poursuite du métier des armes. Les guerriers nomades ou les Indiens d'Amérique du Nord entrent typiquement dans la catégorie du Guide. Le Guide est le plus souvent un Chasseur, qui connaît la nature et sait s'insérer dans son équilibre. Le Guide peut être un Forestier ou un Nomade du désert, il est évident que selon l'origine du Guide, ses aptitudes seront différentes. Cependant le Guide est aussi un être particulièrement doué pour l'adaptation à tout milieu.

Les Guides ont tendance à fuir le monde urbain, mais en considérant ce milieu comme une jungle comme une autre, un Guide peut tout-à-fait devenir un expert de la vie de rue. Il pratique la magie issue de l'affinité Vie et peut apprendre peu à peu de nouveaux chapitres de l'extension Sortilèges, appelés 'mondes'. Ces mondes doivent naturellement être choisis en fonction de l'expérience du Guide concerné. Consulter l'article *Vie* de l'Encyclopédie à ce sujet.

Une des compétences particulières que le guide partage avec



le Chaman est l'empathie animale (cf. Compétences) et qui permet au Guide de communiquer avec des animaux en général mais aussi d'établir un lien empathique privilégié avec un ou plusieurs animaux, similaire à celui d'un familier pour un mage (cf. ci-dessous) mais qui ne détruit pas la personnalité du compagnon animal.

Certains Guides font profession de Vagant (cf. l'article éponyme de l'Encyclopédie), c'est-à-dire de chasseurs de composantes magiques pour mages et alchimistes, mettant à profit leur connaissance d'un milieu naturel. D'autres s'engagent en tant que mercenaires où leurs talents de guérisseurs sont particulièrement appréciés. D'autres se consacrent à la protection ou au contraire l'extermination d'une ou plusieurs lignée de créatures en particulier. Le fait qu'il pratique la sorcellerie de l'affinité Vie ne signifie pas nécessairement que le Guide soit particulièrement respectueux de celle-ci en général.



*Ighieras dit La Perche, guide norrien du Norrenwelt
et son fidèle compagnon Wilcox*

Pour une description exhaustive des pouvoirs du Guide, reportez-vous à l'article *Vie* de l'Encyclopédie.

3.6.1 Évolution

Points de compétences: $(4 + \min(\text{empathie}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $4 + \min(\text{empathie}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|--|
| 1 | 10 (-7) | +1 | +2 | +0 | +0 | Chasseur 1ère proie de prédilection Maîtrise des armes simples et de guerre Maîtrise de toutes les armures et des boucliers Sensibilité à la magie Affinité Vie : extension sortilèges + 1 Monde de Vie |
| 2 | 12 | +2 | +3 | +0 | +0 | |
| 3 | 14 | +3 | +3 | +1 | +1 | |
| 4 | 15 | +4 | +4 | +1 | +1 | |
| 5 | 17 | +5 | +4 | +1 | +1 | 2ème proie de prédilection |
| 6 | 18 | +6 | +5 | +2 | +2 | 1 point d'affinité |
| 7 | 20 | +7 | +5 | +2 | +2 | Affinité Vie : 1 autre Monde de Vie |
| 8 | 21 | +8 | +6 | +2 | +3 | |
| 9 | 23 | +9 | +6 | +3 | +3 | |
| 10 | 24 | +10 | +7 | +3 | +4 | 3ème proie de prédilection |
| 11 | 25 | +11 | +7 | +3 | +4 | 1 point d'affinité |
| 12 | 27 | +12 | +8 | +4 | +4 | Affinité Vie : 1 autre Monde de Vie |
| 13 | 28 | +13 | +8 | +4 | +4 | |
| 14 | 30 | +14 | +9 | +4 | +4 | |
| 15 | 31 | +15 | +9 | +5 | +5 | 4ème proie de prédilection |
| 16 | 33 | +16 | +10 | +5 | +5 | 1 point d'affinité |
| 17 | 34 | +17 | +10 | +5 | +5 | |
| 18 | 36 | +18 | +11 | +6 | +6 | Affinité Vie : 1 autre Monde de Vie |
| 19 | 38 | +19 | +11 | +6 | +6 | |
| 20 | 40 | +20 | +12 | +6 | +6 | 5ème proie de prédilection |

3.6.2 Facultés particulières

Chasseur

cf. [3.1](#) *Le Chaman*

Proies de prédilection

Cette faculté est liée au rôle à la fois chasseur et protecteur du Guide. Cela représente une connaissance étendue d'une catégorie d'entités (gobelins, morts-vivants, dragons, peuple-fée, diables, démons etc...) matérialisée entre autres par un bonus de +1 à tout jet en rapport avec ces créatures, ainsi que la possibilité de savoir ce qui serait invisible à d'autres (les points de rupture d'un mort-vivant par exemple ou la Xoa d'un dragon, ou le pentacle d'un démon), et une connaissance limitée de leur langue s'ils en ont une. Lorsque le Guide acquiert une proie de prédilection supplémentaire, tous les bonus des proies précédemment désignées sont incrémentés de 1.

3.7 Le Mage

Cette discipline en comprend en fait plusieurs. Le Mage est, comme le Sorcier, un manipulateur de Transcendance mais, contrairement au Sorcier, sa magie relève d'une tradition écrite issue d'une langue enchantée: c'est la magie dite 'du Verbe'. Il existe neuf langues enchantées.

Contrairement au Sorcier, donc, le Mage est un érudit. Il n'acquiert pas sa pratique de la science par un don personnel, mais par l'étude. Tout mage a donc suivi un enseignement d'au moins dix ans, qui peut commencer très tôt, dès l'âge de six ans. Les écoles de magie sont rares, et les apprentis suivent souvent leur enseignement en tant que disciple d'un Mage, s'ils ont été remarqués pour leur intelligence ou s'ils ont payé. Chaque Mage a ses propres règles vis-à-vis de ses disciples et les sociétés de Terre Seconde se mêlent rarement de ce qui se passe à l'intérieur de la demeure d'un Mage, hormis les Principautés Sérénissimes d'Orgia.

Toutes ces langues sont accessibles à la discipline Mage, hormis la langue runique, qui est réservée aux Druides et aux Runenmeister (cf. l'Encyclopédie: *La langue runique*). Certaines d'entre elles sont également accessibles par d'autres disciplines, comme le nécromantique par les Prêtres de la Mort ou les Totenmeister. Une fois la langue choisie, il n'est pas possible d'en changer. 'Mage draconiste', par exemple, est en quelque sorte une discipline à part entière, de même que 'Mage nécromant' etc...



Okayan, mage démoniste kazak de Maïgora

Les neuf langues enchantées sont (cf. les articles éponymes de l'Encyclopédie pour plus de détails) :

- la langue draconique

La plus répandue et la plus variée dans ses effets des langues enchantées, elle est fondée sur une théorie magique affirmant que la magie soutient l'existence de Terre Seconde, qui lui permet de décomposer les effets magiques sous forme de manipulations fondamentales et de traduire ainsi potentiellement n'importe quel effet magique. C'est la langue "généraliste", et elle utilise une forme raffinée de la Transcendance, la Quintessence, qui lui est particulière et qui permet en théorie de créer un lien direct entre pensée et magie.

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, la langue draconique n'est pas la langue parlée par les dragons, en revanche elle est dérivée du parler-dragon suite aux circonstances de sa création.

- la langue géométrique

Comme la magie draconique la magie géométrique repose sur une théorie magique ayant vocation à comprendre toute forme de magie au sein d'une théorie unifiée, mais elle est contradictoire avec la magie draconique en ce qu'elle considère la magie comme une aberration vouée à disparaître de Terre Seconde. Pour les mages-géomètres la magie doit être utilisée pour mieux comprendre le monde physique jusqu'à disparition de la magie. La langue géométrique est surtout connue par les profanes pour son efficacité à dissiper les autres effets magiques et à jouer avec les dimensions.

- la langue runique

La plus ancienne des langues enchantées, elle est la langue des Druides et des Runenmeister, les prêtres des populations de culture germanique et scandinave. C'est une magie beaucoup plus habile à la création d'effets magiques retardés, comme par les objets enchantés, qu'à la création d'effets instantanés. C'est une langue étroitement liée aux mythologies celtique et germanique, qui en général (mais pas toujours) se pratique dans un contexte religieux.

- la langue faërique ou féérique

Magie très économe en Transcendance et très discrète dans ses manifestations, c'est sans doute la plus répandue après la magie draconique. Elle est très efficace pour ceux qui veulent se faire oublier ou survivre dans des environnements hostiles, et peut considérablement faciliter l'existence au quotidien, mais sa force de frappe est de second ordre. C'est aussi la langue dont Morgane a fait don au Peuple-Fée,

qui permet donc de communiquer avec celui-ci, mais elle ne donne aucun pouvoir particulier sur les créatures féériques.

- la langue démoniaque

Langue native des Démons, c'est par elle que l'on peut invoquer et soumettre les démons, voire les créer, elle permet aussi d'utiliser les dimensions démoniaques et d'agir sur le Monde des Rêves. Très coûteuse, il est préférable pour la pratiquer de conclure soi-même un pacte avec les Abysses en acceptant de porter en soi un démon-reflet donnant accès à des pouvoirs supplémentaires: c'est ce qui distingue les démonistes des démonologues.

- la langue diabolique

Langue native des Diables, elle recèle aussi la magie des tyrans. Son lien avec les Diables et la Géhenne est secondaire par rapport à son usage social qui permet d'asseoir une domination absolue sur ses vassaux. C'est la magie qu'il vous faut si vous comptez devenir maître de l'univers: pleinement maîtrisée elle peut se révéler redoutable en décuplant la puissance d'une armée ou en vous permettant d'être présent en mille endroits à la fois.

- la langue angélique

C'est la langue permettant de créer ces extraordinaires êtres qu'on appelle les Anges (ainsi que la langue native de ceux-ci) et dont la puissance se rapproche de celle des Dragons. Elle permet aussi de s'en faire obéir. Si les Anges sont des outils considérablement plus puissants que les démons, les morts-vivants ou les diables, cette magie est en revanche particulièrement dépourvue en matière d'effets immédiats.

- la langue nécromantique

La seule, la vraie. Magie des nécromants et des prêtres de la mort elle donne accès à la Douat, l'univers des âmes mortes, au Monde des Rêves et permet de communiquer avec les morts et de créer des morts-vivants. Elle permet également au mage de renaître sous forme mort-vivante ou au contraire de survivre en dépit des circonstances. Très coûteuse mais permet d'accumuler aisément de la Transcendance morte. C'est aussi la langue que les âmes mortes parlent naturellement s'il leur est donné de parler dans la Douat.

- la langue aveugle

Magie sociale et politique comme la magie diabolique, elle est cependant radicalement opposée à celle-ci dans la mesure où elle vise à libérer les mortels de toute forme d'aliénation politique et sociale. C'est aussi une magie fort utile dans ses effets aux clandestins de toute espèce.

L'affinité correspondant à une langue enchantée s'acquiert en apprenant la langue en question. L'apprentissage d'une langue enchantée est un travail long et pénible. Hormis la langue féérique, une langue enchantée ne peut être ni lue ni comprise ni recopiée ni répétée par une personne ne la parlant pas (exception faite de la langue féérique), et aucun moyen magique ou autre ne permet de la comprendre. Les affinités du Verbe n'étant pas des affinités absolues, à moins d'avoir la discipline de Mage associée (ou Druide ou Prêtre de la Mort, ou encore la faculté Runenmeister), on ne peut en tirer de Transcendance. Un draconiste apprenant le démoniaque restera mage draconiste et ne tirera aucune transcendance de son affinité Démoniaque. Il ne pourra le faire que s'il acquiert une seconde discipline de Mage: Mage démoniste.

Savoir parler la langue permet d'avoir accès à l'affinité correspondante, mais ne signifie pas que l'on dispose des extensions attachées à cette affinité ni qu'on sache les utiliser pour faire de la magie. Il est possible de parler plusieurs langues enchantées, mais presque impossible de manipuler deux magies du Verbe. Ceux qui y parviennent sont des êtres d'exception, qui sombrent souvent dans la folie. Les exemples les plus courants sont les Prêtres-Déments de Schattentanz, la déesse de la Mort des Drachenalben qui est également un Seigneur des Abysses connue sous le nom de l'Ombreuseuse Enfant, et les Hiérophantes de Seth. Ce sont tous des Prêtres de la Mort à l'origine qui apprennent respectivement le démoniaque et le diabolique. À l'inverse, les Totenmeister sont des Runenmeister à qui la déesse Hel du panthéon germanique apprend le nécromantique. Ce ne sont pas des Mages, Runenmeister et Totenmeister étant en fait des facultés particulière, comme Assassin ou Danseur de guerre.

Le biclassage Mage-Mage est donc absolument interdit à la création. Pour manipuler deux langues enchantées, un PJ doit le vivre au cours d'une partie et cela doit représenter un risque important (au moins 50%) de sombrer définitivement dans la folie ou de mourir etc... bref de devenir au mieux un formidable PNJ.

Les neuf langues enchantées sont extrêmement différentes et n'ont pas toutes le même statut. La magie runique par exemple n'est jamais enseignée en école, puisqu'elle est le secret des Druides et des Runenmeister. Les magies diabolique et angélique sont en principe restreintes aux clergés réguliers de certaines divinités précises et ne sont pas censées sortir de ce cercle, mais la magie diabolique en elle-même est enseignée dans l'une des huit Hautes-Écoles de la Géhenne par les huit Rois Infernaux, et le privilège des clergés est de présenter des candidats à ces écoles. Les seuls mages sont donc en fait des Prêtres-Mages biclassés. Les prêtres défrqués sont par conséquent impitoyablement pourchassés.

Certaines sociétés interdisent toute forme de magie comme le royaume franc d'Adria, mais la plupart des sociétés qui ont un niveau de développement suffisant pour cela interdisent principalement les arts maudits: la magie démoniaque, la magie nécromantique et la langue aveugle, et laissent aux clergés concernés le soin de veiller à ce que les arts sacrés (runique, diabolique et angélique) restent leur propriété. Les Prêtres de la

Mort utilisent également la magie nécromantique et sont protégés par leur clergé, mais nombre de sociétés ne les tolèrent que dans la mesure où ils sont l'antidote à la plaie que représentent les nécromants.

La langue féérique s'enseigne en général dans les communautés des Waldalben, qui sont les principaux détenteurs de cette magie, et de quelques communautés humaines, héritières de la Fée Morgane qui a créée cette langue. Elle s'enseigne également dans les écoles de magie les plus anciennes à quelques rares apprentis-mages désireux de l'apprendre. Étant la seule langue dont les charmes puissent être prononcés et activés par une personne ne disposant même pas de l'affinité correspondante, elle est répandue chez de nombreux rebouteux de village qui se transmettent de génération en génération des charmes féériques appris par cœur. De ce fait elle est mal considérée mais difficile à interdire en pratique puisque nombre de ses utilisateurs n'ont même pas l'affinité concernée. Les vrais faéristes sont rares, mais on prend en compte ces "faux faéristes", elle est sans doute la magie du verbe la plus répandue après le draconique.

La langue aveugle est celle de ces mages qu'on appelle Prêtres des Innommables, mais qui ne se considèrent pas comme des prêtres mais comme des Guides du Labyrinthe (voir les article *Langue aveugle* et *Les Innommables*). Défendant une philosophie de la vie athée et anarchiste, ces Mages sont considérés comme une menace dans la plupart des sociétés organisées. Hormis dans certains lieux secrets, la langue aveugle ne s'enseigne pas. Elle a cependant la particularité de pouvoir s'apprendre uniquement par l'écrit, car elle ne se prononce pas. Il est donc possible de devenir Mage de la langue aveugle par un travail purement autodidacte, ce qui est extrêmement rare pour les autres langues. Les Prêtres des Innommables le deviennent donc souvent de manière isolée. Ne pas confondre avec l'Innommé: cette magie utilise la Transcendance et relève bien de la magie du Verbe.

La langue magique de loin la plus répandue est la langue draconique (neuf mages sur dix sont des draconistes). C'est aussi la plus variée dans son champ d'application et la plus développée puisqu'elle est la plus pratiquée. C'est aussi la plus récente, et sa vocation est de traduire les effets magiques des autres langues en draconique. Les écoles de magie enseignent officiellement uniquement le draconique et la langue géométrique, et c'est souvent le cas en réalité. Les Mages géomètres sont appréciés mais très peu nombreux, car leur magie est considérée comme ingrate et particulièrement difficile. De plus ces Mages considèrent la magie comme une aberration devant à terme céder la place face aux lois physiques, et leur magie est censée les aider à comprendre et décrire ces lois physiques. Comme le dit le fameux cosmogoniste Ezékiel Ben Gaour: *Les Mages géomètres sont peu nombreux car il est difficile de se passionner pour un art proclamant l'inéluctabilité de sa propre fin.* .

Un joueur choisissant de créer un personnage mage doit avoir à l'esprit le statut de sa langue sur Terre Seconde. On peut résumer cela en divisant les neuf magies du verbe comme le fit jadis Savinien d'Entreporte, mage et l'un des pères de la Révolution Orgète:

- **Les arts sacrés (diabolique, angélique, runique)** sont monopolisés par des clergés jaloux de leurs secrets et ne sont enseignés en aucune école de magie sur Terre (hormis Serpent-Azur). La République d'Orgia en théorie ne s'interdit pas de les enseigner dans l'une de ses trois écoles, mais en pratique ne l'a jamais fait (ou *presque* jamais...) afin de ménager d'autres nations très à cheval sur ce sujet comme Shat-Ishtar, Al Chams ou Arseterre, et surtout très puissantes. Elles ne s'enseignent donc que dans ce cadre d'un clergé (hormis pour les Rois Infernaux et leurs lieutenants). Les apostats qui essaient de la pratiquer ou de l'enseigner de manière laïque n'ont en général pas une longue espérance de vie.
- **Les arts maudits (nécromantique, démoniaque, langue aveugle)** sont interdits dans la plupart des nations, car jugés antisociaux. Le nécromantique et le démoniaque servent aussi de langue liturgique à certains cultes, mais les cultes démoniaques ne s'intéressent pas à la persécution des mages la pratiquant ou l'enseignant de manière laïque. Les prêtres de la Mort quant à eux disposent en général de trop peu de pouvoir pour réussir à empêcher la diffusion du nécromantique aussi efficacement que pour les arts sacrés. Si Orgia est l'unique nation (sans compter Serpent-Azur) dont les écoles enseignent officiellement le nécromantique et le démoniaque, on sait que les plus grandes écoles de magie de Terre Seconde enseignent ces deux langues à une minorité de leurs élèves de manière officieuse. La langue aveugle en revanche est jugé dangereuse par toutes les sociétés, même en Orgia.
- **Les arts francs (draconique, géométrique, faérique)** ne font l'objet d'une interdiction que dans les nations bannissant toute forme de magie non-divine comme Adria. Les écoles de magie sur Terre enseignent toujours le draconique, et les plus anciennes d'entre elles enseignent souvent les deux autres, une fois qu'elles ont réussi à attirer des maîtres les pratiquant.

3.7.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(1 \text{ caractéristique mentale liée à l'affinité au choix}, 6)) \times 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(1 \text{ caractéristique mentale liée à l'affinité au choix}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|--|
| 1 | 4 (-3) | +0 | +0 | +0 | +2 | Sensibilité à la magie Lire et écrire Familiier 1 point d'affinité Maîtrise des armes simples 1 affinité du Verbe (+éventuellement Métamorphose) : toutes extensions et pouvoirs associés |
| 2 | 5 | +1 | +0 | +0 | +3 | 1 point d'affinité |
| 3 | 6 | +1 | +1 | +1 | +3 | 1 point d'affinité |
| 4 | 7 | +2 | +1 | +1 | +4 | |

| | | | | | | |
|----|----|-----|----|----|-----|----------------------|
| 5 | 7 | +2 | +1 | +1 | +4 | 1 point d'affinité |
| 6 | 8 | +3 | +2 | +2 | +5 | |
| 7 | 9 | +3 | +2 | +2 | +5 | 1 point d'affinité |
| 8 | 10 | +4 | +2 | +2 | +6 | 2 points de facultés |
| 9 | 10 | +4 | +3 | +3 | +6 | |
| 10 | 11 | +5 | +3 | +3 | +7 | 1 point d'affinité |
| 11 | 12 | +5 | +3 | +3 | +7 | 1 point d'affinité |
| 12 | 13 | +6 | +4 | +4 | +8 | |
| 13 | 13 | +6 | +4 | +4 | +8 | 1 point d'affinité |
| 14 | 14 | +7 | +4 | +4 | +9 | |
| 15 | 15 | +7 | +5 | +5 | +9 | |
| 16 | 16 | +8 | +5 | +5 | +10 | 1 point d'affinité |
| 17 | 16 | +8 | +5 | +5 | +10 | |
| 18 | 17 | +9 | +6 | +6 | +11 | 1 point d'affinité |
| 19 | 18 | +9 | +6 | +6 | +11 | |
| 20 | 19 | +10 | +6 | +6 | +12 | 1 point d'affinité |

3.7.2 Facultés particulières

Familier

C'est une ancienne tradition des mages que d'avoir un familier. Le familier est un être animal ou monstrueux qui entre en empathie totale permanente avec le mage (quelles que soit les distances et dimensions les séparant), sa personnalité étant entièrement substituée par celle du mage: c'est une sorte d'extension corporelle. **De ce fait il est possible pour le mage de lancer des sortilèges à travers son familier.** Un seul familier à la fois peut être invoqué. Pour réussir cette invocation, le mage doit sacrifier une partie de ses points de vie de manière définitive. Si le familier vient à mourir, ces points de vie sont également perdus de manière définitive. Si son familier meurt le mage peut en invoquer un autre. La durée de vie naturelle du familier devient celle du mage, et il n'a aucun besoin de se nourrir.

Le lien magique unissant le mage à son familier peut être considéré comme un objet magique créé par le mage. Si jamais il est suspendu par une quelconque antimagie l'animal perdra ses pouvoirs mais conservera un souvenir de son maître. En général les familiers restent près de leur maître même dans ces circonstances, comme un animal apprivoisé.

En fonction du nombre de points de vie qu'il souhaite sacrifier, le mage peut invoquer un familier plus ou moins prestigieux. Étant en ubiquité totale avec son familier, le mage bénéficie de ses capacités habituelles (vision nocturne, vol etc...). La chauve-souris par exemple peut voir parfaitement dans l'obscurité par ses ultra-sons, mais également les cibles invisibles tant qu'elles sont matérielles, conférant ainsi au mage le pouvoir de voir parfaitement dans l'obscurité et de voir les cibles invisibles. De plus le fait de devenir un familier confère à celui-ci un ou plusieurs pouvoirs particuliers, liés d'après les Chamans à l'esprit totem associé à l'animal. Voici une liste des familiers les plus courants et de leurs pouvoirs magiques particuliers:

| familier | pvs sacrifiés | pvs du familier | capacités spéciales |
|---------------|---------------|-----------------|--|
| chat | 1 | 2 | infravision identification de la magie +15 |
| corbeau | 1 | 2 | vision de l'avenir d'un lieu |
| rat | 1 | 2 | infravision encaissement +10 contre les maladies |
| mygale géante | 1 | 1 | immunité aux poisons animaux venin mortel de virulence 33 |
| hibou | 2 | 3 | infravision vision du passé d'un lieu |
| effraye | 2 | 4 | détection du mensonge (vol seuil 25) |
| chauve-souris | 3 | 4 | reconnaissance automatique des immortels (vol seuil 20) (anges, démons, titanides, diablos, ténébrides) |
| serpent | 3 | 5 | connaissance des poisons +20 encaissement +10 contre les poisons |
| hulotte | 4 | 6 | +1 en analyse permanent |
| aigle | k | 8 | faculté conscience onirique et +10k en pouvoir onirique |
| microdragon | 6 | 10 | peut aussi lire la ou les langue(s) enchantée(s) connue(s) par le mage |
| diablotin | k | 2k | peut aussi lire et parler la ou les langue(s) enchantée(s) connue(s) par le mage conserve son individualité |

Outre ses capacités spéciales le familier peut être imbu de capacités supplémentaires à la manière d'un objet magique. Le mage peut conférer ces pouvoirs à son familier s'il a la capacité de créer des objets magiques équivalents. Aucune faculté d'écriture runique n'est nécessaire en revanche: les runes correspondantes sont inscrites par la pensée sur le lien magique unissant le mage à son familier. Ces pouvoirs seront devront provenir intégralement de points de Transcendance sacrifiés par le mage en personne (et uniquement lui).

Le diabolin est une exception par rapport aux autres familiers: il conserve son individualité et peut désobéir à son maître, voire suspendre le lien empathique entre eux, voire même contrôler le mage comme si celui-ci était son familier. Lorsqu'il le souhaite, le diabolin peut confronter sa volonté à celle de son maître. Il fait un jet de volonté, et le mage également: celui qui gagne acquiert le contrôle de l'autre pendant autant de jours que la différence des marges obtenues. Le diabolin est considéré comme ayant une volonté égale à: (celle de son maître)-k.

Attention: le microdragon et le diabolin n'acquièrent aucun pouvoir magique par le fait de comprendre une langue enchantée, n'ayant aucune transcendance disponible.

3.8 Le Paladin

Le Paladin est un guerrier qui a choisi de consacrer sa vie à la poursuite d'un idéal. C'est avant tout un personnage combattant, mais l'idée qui l'inspire lui donne accès à des pouvoirs magiques, rassemblés par l'affinité Idée. L'affinité Idée n'est qu'un nom générique, il importe de savoir ensuite de *quelle* idée, ou plutôt de quel idéal il s'agit.

Cette idéal n'est pas religieux: le Paladin n'est pas le Templier. C'est un solitaire qui cherche à parvenir à une compréhension supérieure de l'idéal qui l'anime. Il crée son affinité Idée en même temps qu'il la développe, ainsi deux affinités Idée désignées par le même terme peuvent être très différentes. De ce fait il est rare de voir des Paladins œuvrer de concert. Pour plus de détails se reporter à l'article *Idée* de l'Encyclopédie. À cette idée sera associée un code d'honneur également, que le Paladin devra concevoir et respecter, faute de perdre l'affinité Idée correspondante, et ce de manière définitive.



Sindbad Main-Noire, pirate et paladin libertaire arabe d'Al-Chams

3.8.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(\text{imagination}, 6)) \times 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(\text{imagination}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 10 (-7) | +1 | +2 | +0 | +0 | Sensibilité à la magie Affinité Idée : toutes extensions et pouvoirs associés Maîtrise des armes simples de guerre et complexes Maîtrise de toutes les armures et des boucliers Code d'honneur 1 point d'affinité |
| 2 | 12 | +2 | +3 | +0 | +0 | |
| 3 | 14 | +3 | +3 | +1 | +1 | |
| 4 | 15 | +4 | +4 | +1 | +1 | |
| 5 | 17 | +5 | +4 | +1 | +2 | 1 point d'affinité |
| 6 | 18 | +6 | +5 | +2 | +2 | |
| 7 | 20 | +7 | +5 | +2 | +3 | |
| 8 | 21 | +8 | +6 | +2 | +3 | |
| 9 | 23 | +9 | +6 | +3 | +4 | |
| 10 | 24 | +10 | +7 | +3 | +4 | 1 point d'affinité |
| 11 | 25 | +11 | +7 | +3 | +5 | |
| 12 | 27 | +12 | +8 | +4 | +5 | |
| 13 | 28 | +13 | +8 | +4 | +6 | |
| 14 | 30 | +14 | +9 | +4 | +6 | |
| 15 | 31 | +15 | +9 | +5 | +7 | 1 point d'affinité |
| 16 | 33 | +16 | +10 | +5 | +7 | |
| 17 | 34 | +17 | +10 | +5 | +8 | |
| 18 | 36 | +18 | +11 | +6 | +8 | |
| 19 | 38 | +19 | +11 | +6 | +9 | |
| 20 | 40 | +20 | +12 | +6 | +9 | 1 point d'affinité |

3.9 Le Prêtre

Le prêtre est le serviteur d'une divinité. L'énergie magique qu'il manipule est la Grâce: une énergie externe, que son être canalise, et qui peut disparaître à tout moment, si telle est la volonté du dieu. Les dieux sont innombrables et les devoirs du prêtre dépendent de son sacerdoce. Tous les prêtres ont été particulièrement marqués spirituellement par la religion à laquelle ils se consacrent, et chez eux la teinte spirituelle est une condition à la faveur de leur dieu.

Les prêtres peuvent être de trois types différent, trois types que reflètent les trois extensions des affinités divines: Errance, Rites et Hiérarchie. Errance est l'extension des pouvoirs magiques du prêtre-aventurier, qui choisit de servir sa divinité dans l'errance plutôt que dans le cadre d'un temple. Rites correspond à la fonction sociale du prêtre.

Tous les pouvoirs magiques de l'extension Rites sont des pouvoirs 'd'intérêt collectif' dont le sens est précisément d'aider une collectivité et d'asseoir la présence de la divinité auprès de ceux qui bénéficieront de ces cérémonies. L'existence des divinités étant conditionnée par la foi que leur portent les Mortels, le rôle des prêtres est donc essentiel.

Vecteur de puissance, de conversion des âmes, les prêtres peuvent également être le bras vengeur d'un dieu, ou préserver les secrets que le clergé régulier a acquis par l'étude. On distingue traditionnellement le clergé séculier (c'est-à-dire qui vit dans le siècle) qui est chargé d'entretenir la foi des fidèles du clergé régulier, qui vit à l'écart du monde pour préserver les secrets qui fondent la puissance de l'église toute entière.

La récupération des points de Grâce d'un prêtre se fait en général à l'occasion d'un acte sacré quotidien, souvent une prière, selon un mode opératoire spécifique à chaque culte.

L'extension Hiérarchie, qui est celle des Templiers, correspond aux pouvoirs du clergé régulier: ils permettent de protéger les lieux sacrés, les monastères renfermant le savoir, de libérer les lieux saints. L'extension Hiérarchie permet également de dégager une hiérarchie entre les prêtres d'un même clergé: un prêtre doit obéir à un prêtre dont l'extension Hiérarchie est plus élevée, indépendamment de son niveau dans la discipline.

On ne mentionne pas la restriction 'code d'honneur' pour le prêtre, puisque dans son cas la sanction divine est immédiate en cas de manquement aux devoirs: le potentiel de Grâce peut être provisoirement ou définitivement ramené à 0, ou l'Affinité divine peut tout simplement disparaître. Un prêtre en disgrâce perd donc tous les pouvoirs de son affinité, voire cette affinité elle-même, et ne peut plus progresser dans cette discipline jusqu'à son éventuelle réinsertion.

Certaines religions ne font pas appel à des prêtres, car leurs dieux sont soit d'ancien mortels et non de véritables dieux, comme les Ases (divinités scandinaves, cf. *Asgard*) ou les Thuata dé Danaan (divinités celtes, cf. *Tir nan Ogg*), soit parce qu'ils préfèrent être simplement vénérés sans culte, comme Hécate, soit parce qu'ils préfèrent initier des êtres mortels à leurs secrets plutôt que de leur donner une source de magie extérieure, comme les divinités égyptiennes (cf. *Douat*) et les dieux de la Mort en général, soit parce qu'ils sont en réalité des êtres immortels non-divins, comme les Dieux-dragons ou les Kami (divinités japonaises, cf. *Shintô*), ou des esprits animistes comme les esprits amérindiens... Ils peuvent alors être servis par des Druides, des Runenmeister, des Chamans, des Sorciers ou des Prêtres de la Mort.

Les prêtres sont sensibles à la magie, et disposent donc toujours de transcendance (à moins qu'ils n'aient pas d'affinité mortelle, comme les Nibelungen), même s'ils ne s'en servent pas. Le fait qu'ils utilisent la magie divine les rend sensibles à la magie de manière générale.

Les commandements spirituels, pouvoirs magiques ainsi que le contexte culturel associés à chaque religion ou divinité utilisant des prêtres sont décrits dans les articles de l'Encyclopédie consacrés à ces religions. Pour l'instant sont disponibles les articles suivants : *Daïn*, *Nör*, *Lilyom*, *Silberling* pour les divinités elfiques, *Dieu Unique* pour les trois religions du Livre (Judaïsme, Christianisme, Islam), *Dwalin* pour le mystérieux dieu des



Firmin Lesaulnier, adrian d'Egiran
prêtre chrétien du Dieu Unique... et l'Angé-qui-n'existe-pas

Nibelungen, Mystères et Olympe pour la religion grecque.

3.9.1 Évolution

Points de compétences: $(2+\min(\text{ego},6))*4$ au premier niveau, puis $2+\min(\text{ego},6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|--|
| 1 | 8 (-6) | +0 | +0 | +0 | +2 | Intuition fraternelle Sensibilité à la magie Affinité divine : toutes extensions et pouvoirs associés Lire et écrire Langue liturgique 1 point d'affinité divine Maîtrise des armes simples Maîtrise de toutes les armures et des boucliers |
| 2 | 10 | +1 | +0 | +0 | +3 | |
| 3 | 12 | +2 | +1 | +1 | +3 | Symbole sacré |
| 4 | 13 | +3 | +1 | +1 | +4 | |
| 5 | 15 | +3 | +1 | +1 | +4 | 1 point d'affinité divine |
| 6 | 16 | +4 | +2 | +2 | +5 | |
| 7 | 17 | +5 | +2 | +2 | +5 | |
| 8 | 19 | +6 | +2 | +2 | +6 | |
| 9 | 20 | +6 | +3 | +3 | +6 | |
| 10 | 21 | +7 | +3 | +3 | +7 | 1 point d'affinité divine |
| 11 | 23 | +8 | +3 | +3 | +7 | |
| 12 | 24 | +9 | +4 | +4 | +8 | |
| 13 | 25 | +9 | +4 | +4 | +8 | |
| 14 | 26 | +10 | +4 | +4 | +9 | |
| 15 | 27 | +11 | +5 | +5 | +9 | 1 point d'affinité divine |
| 16 | 28 | +12 | +5 | +5 | +10 | |
| 17 | 29 | +12 | +5 | +5 | +10 | |
| 18 | 30 | +13 | +6 | +6 | +11 | |
| 19 | 31 | +14 | +6 | +6 | +11 | |
| 20 | 32 | +15 | +6 | +6 | +12 | 1 point d'affinité divine |

3.9.2 Facultés particulières

Intuition fraternelle

Cette faculté permet au prêtre de reconnaître immédiatement l'affinité de son dieu chez une autre personne, et sa répartition suivant les trois extensions. Elle lui permettra de détecter et de comprendre également à la simple vue tout enchantement lié à sa divinité.

Langue liturgique

Il s'agit de la langue du culte. Certaines divinités, comme le Dieu Unique, ont plusieurs langues liturgiques, selon les clergés auxquels ils s'adressent. Un prêtre cependant ne pratique qu'une seule langue liturgique. Contrairement à une langue enchantée, elle peut être recopiée ou répétée par une personne ne la connaissant pas, et peut être comprise par des moyens magiques, comme une langue normale. Certains clergés utilisent cependant une langue enchantée comme langue liturgique, comme les Gobelins qui utilisent le diabolique, ou les Drachenalben adorateurs de Lilyom qui utilisent la langue démoniaque.

Symbole sacré

Cette faculté permet au prêtre, s'il le souhaite, de donner à un objet matériel le statut de symbole sacré. Ce symbole doit être lié à la symbolique de la religion concernée, comme la croix pour les chrétiens, l'araignée pour Liljiom... La consécration de ce symbole coûte au prêtre 5 points tirés définitivement de son potentiel de Grâce. Le symbole devient indestructible par des moyens non-magiques, et acquiert un pouvoir de répulsion vis-à-vis des créatures odieuses à sa divinité (qu'on appellera "vade retro" en hommage à nos Pères Fondateurs). Ce pouvoir ne peut s'appliquer à une créature mortelle, mais par exemple aux mort-vivants, aux démons, aux anges, aux fées etc... La créature visée doit alors faire un jet de volonté contre un seuil égal à $10 + \text{Affinité divine du prêtre}$, sans quoi elle fuira la présence du prêtre par tous les moyens et toute interaction avec celui-ci. Si elle en a le pouvoir elle quittera même l'univers ou l'hyperplan où elle se trouve. Une seule tentative par un prêtre donné sur une créature donnée est possible par période de 24h. Le symbole peut être employé contre un groupe de cibles à la fois, mais chaque cible dispose d'un jet de volonté propre.

3.10 Le Prêtre de la Mort

Les Dieux de la Mort ne sont pas vénérés, du moins pas de la même manière que les autres. Ils sont peu nombreux, et tous les panthéons n'ont pas forcément une divinité de la mort, car certains peuples n'ont pas de rites funéraires ou des rites trop peu développés pour pouvoir laisser s'épanouir une réelle tradition nécromancienne. Certains dieux de la Mort se passent même de prêtres, et se contentent d'être présents dans la Douat, le monde des âmes mortes (cf. l'Encyclopédie: *l'Âme immortelle, la Douat*), comme Arawn, le dieu de la mort des Celtes.

D'autres choisissent de former des Prêtres de la Mort. Les Prêtres de la Mort n'utilisent pas la Grâce, mais la Transcendance. De ce point de vue ils ressemblent aux Druides, dans la mesure où leur lien à leur divinité s'exprime uniquement par la restriction 'Lien Sacré'. Si ce lien est rompu, ils conservent néanmoins leurs pouvoirs nécromantiques. Ces pouvoirs varient suivant les voies associées à chaque divinité ou groupe de divinités et sont décrits dans l'article *Nécromancie* de l'Encyclopédie.



Nahé Néfertari, prêtresse des Dieux-Juges
rame n'Khoume de l'archipel des Vermili

Les Prêtres de la Mort ne sont donc pas en général les officiants d'un culte, sauf pour les divinités de l'ancienne Égypte, mais de puissants mages qui vouent leur existence à la connaissance de l'Autre Monde et à l'éradication du fléau que représentent les mages nécromants. Leur langue liturgique est le nécromantique. La langue nécromantique fut créée par les dieux égyptiens, et formalisée par Imhotep, scribe royal divinisé. Les dieux égyptiens ont créé les cinq voies divines, qui devaient symboliser le voyage du défunt au cours des Douze Heures de la Douat. Imhotep a créé une sixième voie, une voie profane.

Par la suite les autres dieux de la Mort ont créé leur propre voie, comme Hadès pour le panthéon grec, Schattentanz pour les Drachenalben, Hel pour les Runenmeister qu'on appelle Totenmeister (Maîtres de la Mort)... La magie du Prêtre de la Mort se distingue donc de celle du mage nécromant uniquement par les pouvoirs de l'extension arcanes, qui sont issus de sa voie particulière. Les Mages nécromants suivent tous la voie du Scribe. Aucun prêtre de la Mort ou aucun Mage nécromant n'a donc accès à tous les pouvoirs de l'extension arcanes de l'affinité nécromantique, uniquement à ceux de sa voie (sauf pour les Prêtres-Rois d'Osiris). Consulter l'Encyclopédie: *Nécromancie*.

3.10.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(\text{ego}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(\text{ego}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 8 (-6) | +0 | +2 | +0 | +2 | Lire et écrire Sensibilité à la magie Lien sacré Affinité nécromantique : toutes extensions et 1 seule voie d'arcanes 1 point d'affinité Maîtrise des armes simples Maîtrise de toutes les armures et des boucliers |
| 2 | 10 | +1 | +3 | 0 | +3 | |
| 3 | 12 | +2 | +3 | +1 | +3 | |
| 4 | 13 | +3 | +4 | +1 | +4 | |
| 5 | 15 | +3 | +4 | +1 | +4 | 1 point d'affinité |
| 6 | 16 | +4 | +5 | +2 | +5 | |
| 7 | 17 | +5 | +5 | +2 | +5 | |
| 8 | 19 | +6 | +6 | +2 | +6 | |
| 9 | 20 | +6 | +6 | +3 | +6 | |
| 10 | 21 | +7 | +7 | +3 | +7 | 1 point d'affinité |
| 11 | 23 | +8 | +7 | +3 | +7 | |
| 12 | 24 | +9 | +8 | +4 | +8 | |
| 13 | 25 | +9 | +8 | +4 | +8 | |
| 14 | 26 | +10 | +9 | +4 | +9 | |
| 15 | 27 | +11 | +9 | +5 | +9 | 1 point d'affinité |
| 16 | 28 | +12 | +10 | +5 | +10 | |

| | | | | | | |
|----|----|-----|-----|----|-----|--------------------|
| 17 | 29 | +12 | +10 | +5 | +10 | |
| 18 | 30 | +13 | +11 | +6 | +11 | |
| 19 | 31 | +14 | +11 | +6 | +11 | |
| 20 | 32 | +15 | +12 | +6 | +12 | 1 point d'affinité |

3.10.2 Facultés particulières

Lien sacré

Le lien sacré d'un Prêtre de la Mort comporte un certain nombre d'obligations, et lui permet d'accéder aux Havres de sa voie dans la Douat, et d'être reconnu comme prêtre de sa voie par les âmes mortes, qui le distinguent ainsi d'un vulgaire nécromant. Les obligations d'un Prêtre de la Mort varient selon la voie choisie, mais on peut en dégager deux qui sont à peu près universelles: combattre les nécromants, ne pas créer de mort-vivants sauf en cas extrême, ne pas laisser d'âmes errantes, car elles sont le terreau sur lequel se développe la puissance des mages nécromants. Ils doivent veiller à ce que la Mort reste la Mort. Chaque dieu de la Mort a cependant sa vision propre de ce sacerdoce. Les trois dieux juges: Thot, Anubis et Maat, qui ont créé la voie des Juges, considèrent que la voie profane a été créée dans une louable intention, que certains nécromants peuvent être récupérables, et que le savoir accumulé des nécromants doit être préservé. Schattentanz, quant à elle, créatrice de la voie de l'Ombrageuse Enfant, ne limite guère la création de mort-vivants par ses prêtres, même si elle voue aux mages nécromants une haine féroce.

3.11 Le Sorcier

Comme le Chaman ou le Guide, le Sorcier est un utilisateur de magie intuitive, et son pouvoir est fondé sur la transcendance (cf. *Affinités*). Il se distingue d'eux cependant par le fait qu'on naît en général Sorcier, déjà pourvu de l'affinité correspondante. Pour la plupart des sorcelleries, si on n'est pas sorcier à la naissance, aucun enseignement ne peut permettre de le devenir. La Sorcellerie est en effet la magie des Affinités de l'Âme Nue que l'on appelle absolues. Ces affinités procurent de la Transcendance selon le niveau global du personnage, et non son seul niveau dans la discipline de Sorcier. Quelques rares affinités de l'Âme Nue peuvent être acquises également par l'apprentissage et en ce cas des sorciers non-natifs peuvent exister. Pour eux l'affinité n'est alors pas considérée comme absolue.

L'affinité Vie étant une affinité absolue, les Guides et les Druides pourraient être considérés comme des Sorciers, de même pour les mort-vivants avec l'affinité Mort. Mort et Vie étant cependant des affinités absolues partagées par tous les Mortels à un moment ou à un autre, elles n'ont pas donné lieu à une sorcellerie, la sorcellerie étant par essence l'art d'une minorité bénéficiant d'un don rare.

Parmi ces affinités, les plus fréquentes sont celles des six éléments: Air, Terre, Eau, Feu, Énergie positive, Énergie négative. Ils forment les Sorciers élémentalistes, respectivement les *Æthéromanciens*, les *Géomanciens*, les *Hydromanciens*, les *Pyromanciens*, les *Thaumaturges* et les *Aphanizotes*. Ces deux dernières catégories sont cependant extrêmement rares. Les Thaumaturges sont recherchés comme une bénédiction céleste par les puissants, et les Aphanizotes sont plus craints encore que les Mages démonistes ou nécromants. On peut également mentionner les Sorciers Nommeurs qu'on ne trouve que parmi les Éternauts, et qui utilisent l'affinité Dame Voilée, partagée par toute leur lignée. De même les Sorciers de l'affinité Lune, parmi les Elfes, sont les seuls à savoir utiliser la magie des premiers Elfes, et sont appelés improprement Chamans.



Zola Diaconu, sorcière chaomancienne dénouant les fils du possible, dacienne du Pays Maudit

Comme la magie du verbe ou le chamanisme, la sorcellerie peut être à la base de toute une société, comme c'est le cas de la sorcellerie d'Io pour Khôme ou le Peuple Wa, ou de la sorcellerie du Soleil pour les Incap Runam. Ces deux sorcelleries sont relativement rares mais potentiellement très puissantes.

La pratique de la sorcellerie n'est pas restreinte à la discipline "Sorcier". La sorcellerie de l'affinité Vie est par exemple utilisée par les Guides et les Druides mais il n'existe pas de discipline "Sorcier de la Vie", de même la sorcellerie de l'affinité Mort est accessible aux Revenants sans qu'ils soient sorciers au sens de la discipline. Les Chamans également pratiquent une forme de sorcellerie via leur affinité Totem. La magie tirée de l'affinité "Nef des Fous" des Illusionnistes est également une sorcellerie. Certaines affinités Idée sont

servies par des sorciers, comme celle des Faiseurs de Muse, mais pour la plupart elles appartiennent à des Paladins. Certains ont accès à des pouvoirs de sorcellerie en-dehors de toute discipline ou faculté particulière, comme les Khthôniaï. On peut dire que Druides, Chamans, Guides, Paladins et Illusionnistes sont des "sorciers" de ce point de vue, mais pas au sens de la discipline. Lorsqu'une affinité absolue est partagée par tout un peuple, il arrive que certaines personnes aient des pouvoirs limités dans cette affinité, sans avoir la discipline "Sorcier". Puisqu'il s'agit d'affinités absolues, avoir d'autres disciplines suffit à augmenter le potentiel de Transcendance vive pour user de ces pouvoirs. On peut citer à cet effet Lune, Khthôn, Téthys ou l'affinité Soleil.

Les différentes sorcelleries accessibles par la discipline sorcier en tant que telle sont les suivantes (le nom de l'affinité est également celui de l'article associé dans l'Encyclopédie, sauf pour Air, Terre, Eau, Feu, Pénombre et Gaïa Deutéra qui sont rassemblés dans l'article consacré aux Sorciers *Élémentalistes*, et les sorcelleries oubliées de Nyx et Thétys qui pour l'instant ne sont pas décrites):

| affinité | titre traditionnellement donné au sorcier |
|--------------|--|
| Chaos | chaomancien |
| Io | dracomancien |
| Soleil | héliomancien |
| Dame Voilée | sorcier nommeur ou logomancien |
| Grendel | thesmiurge |
| Air | éomancien ou æthéromancien |
| Eau | hydromancien |
| Terre | géomancien |
| Feu | pyromancien |
| Pénombre | aphanizonte |
| Gaïa Deutéra | thaumaturge |
| Lune | sélénurge |
| Khthôn | hædomancien |
| Nyx | oniromancien (ce titre s'applique plus largement à toute personne disposant de pouvoirs sur le <i>Monde des Rêves</i>) |
| Téthys | pélagide |

3.11.1 Évolution

Points de compétences: $(2 + \min(1 \text{ caractéristique mentale liée à l'affinité au choix}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $2 + \min(1 \text{ caractéristique mentale liée à l'affinité au choix}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 4 (-3) | +0 | +0 | +0 | +2 | Sensibilité à la magie 1 point d'affinité Maîtrise des armes simples 1 affinité sorcière : toutes extensions et pouvoirs associés |
| 2 | 5 | +1 | +0 | +0 | +3 | 1 point d'affinité |
| 3 | 6 | +1 | +1 | +1 | +3 | |
| 4 | 7 | +2 | +1 | +1 | +4 | 1 point d'affinité |
| 5 | 7 | +2 | +1 | +1 | +4 | |
| 6 | 8 | +3 | +2 | +2 | +5 | 1 point d'affinité |
| 7 | 9 | +3 | +2 | +2 | +5 | |
| 8 | 10 | +4 | +2 | +2 | +6 | 1 point d'affinité |
| 9 | 10 | +4 | +3 | +3 | +6 | |
| 10 | 11 | +5 | +3 | +3 | +7 | +2 points de facultés |
| 11 | 12 | +5 | +3 | +3 | +7 | |
| 12 | 13 | +6 | +4 | +4 | +8 | 1 point d'affinité |
| 13 | 13 | +6 | +4 | +4 | +8 | |
| 14 | 14 | +7 | +4 | +4 | +9 | +2 points de facultés |
| 15 | 15 | +7 | +5 | +5 | +9 | |
| 16 | 16 | +8 | +5 | +5 | +10 | 1 point d'affinité |
| 17 | 16 | +8 | +5 | +5 | +10 | |
| 18 | 17 | +9 | +6 | +6 | +11 | +2 points de facultés |
| 19 | 18 | +9 | +6 | +6 | +11 | |
| 20 | 19 | +10 | +6 | +6 | +12 | 1 point d'affinité |

3.12 Le Templier

Le Templier est le bras armé d'un clergé régulier. Il



n'intervient pas dans la vie courante du clergé, mais protège ceux qui forment l'élite du clergé, les Doctes, les Juges, les Inquisiteurs... c'est-à-dire le clergé régulier, qui n'intervient pas dans les affaires courantes du culte, mais se préoccupe de questions métaphysiques et mystiques, ainsi que de la cohérence interne du clergé. Le Templier défend la Foi, éventuellement convertit par la force des populations entières, comme jadis les Chevaliers Teutoniques convertirent les Baltes.

Le terme "Templier" désigne à l'origine l'Ordre du Temple, c'est-à-dire un ordre monastique guerrier particulier, fondé au XII^{ème} siècle lors de la première croisade, à l'issue de la prise de Jérusalem. Les Chevaliers du Temple (en référence au fameux Temple de Salomon) avaient pour tâche théorique de protéger les pèlerins chrétiens. Les Chevaliers Teutoniques ou les Hospitaliers (dont l'actuel Ordre de Malte est une survivance) étaient d'autres ordres religieux similaires. Ces ordres furent historiquement des ordres de moines-guerriers, qui observent une règle spécifique à leur ordre, et ne répondent de leurs actions vis-à-vis d'aucun pouvoir temporel, mais uniquement du Pape. Certains, comme les Chevaliers de Malte, peuvent créer de fait un pouvoir temporel et deviennent en quelque sorte une caste féodale un peu particulière. Philippe le Bel a ainsi mis fin au pouvoir du Temple en France, avec la complicité du Pape Clément V, afin de faire main basse sur leurs richesses mais aussi parce qu'ils devenaient un état dans l'état.



Nikolaos Xiridakis, templier adrian d'origine hellène
de la Milice du Christ Rédempteur

L'Ordre du Temple, en raison de sa puissance et de la fin tragique qu'il connut face à Philippe le Bel, est le plus célèbre de ces ordres religieux. Le terme de "Templier" a glissé vers une acception plus générale, sans doute parce qu'il suggère étymologiquement l'idée générale de "protecteurs du temple", donc d'une religion quelconque. Aussi, dans le contexte du jeu, le terme "Templier" désignera un ordre religieux quelconque. Les Templiers sont en principe une invention chrétienne, mais le concept de religieux armés, de la force au service de la foi, est suffisamment universel pour qu'on puisse imaginer que d'autres religions aient créé leurs ordres Templiers, comme la tradition des Fédayins dans l'univers musulman.

Le Templier est d'abord un religieux, il porte en lui une affinité divine, et manipule de la magie divine, par la Grâce, comme un prêtre. Il n'a cependant accès qu'à l'extension Hiérarchie de cette affinité. La règle de son ordre doit être strictement observée, sans quoi il perd son affinité divine, sa Grâce, et ne peut plus évoluer dans la discipline Templier. Par ailleurs il combat comme un guerrier, même s'il ne dispose pas du formidable éventail de facultés de ce dernier.

Les règles des ordres sont variables, et parfois plus sévères que celles auxquelles doivent se plier les prêtres du même culte. De manière générale cependant, un Templier est soumis à la hiérarchie de son ordre, qui comprend notamment des Prêtres-Templiers, pratiquant les deux disciplines, ainsi que de simples prêtres voire même des prêtres-mages, qui bien qu'appartenant au même ordre religieux et étant templiers de statut, ne le sont pas de discipline.

Le Templier est également censé obéir à tout prêtre du même culte dont le niveau en Hiérarchie soit supérieur ou égal au sien, et venir en aide à tout prêtre du même culte, quel que soit son rang hiérarchique. En cas de conflit, le Templier doit obéir prioritairement à la hiérarchie de son ordre, à moins que ces ordres ne le conduisent à enfreindre la Règle.

Enfin, un Templier récupère ses points de Grâce de la même manière qu'un prêtre de la même religion.

Les ordres religieux décrits pour l'instant sont celui du *Sépulcre Inachevé* et de la *Milice du Christ Rédempteur* (cf. les articles éponymes de l'Encyclopédie).

3.12.1 Évolution

Points de compétences: $(4 + \min(\text{ego}, 6)) * 4$ au premier niveau, puis $4 + \min(\text{ego}, 6)$ à chaque niveau.

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|---------|--------|--------------|----------|---------|--|
| 1 | 10 (-7) | +1 | +2 | +0 | +0 | Maîtrise des armes simples de guerre et complexes Maîtrise de toutes les armures et des boucliers Intuition fraternelle (comme un Prêtre) Sensibilité à la magie Affinité divine : |

| | | | | | | |
|----|----|-----|-----|----|-----|--|
| | | | | | | extension hiérarchie Lire et écrire Langue liturgique (comme un Prêtre) 1 point d'affinité divine |
| 2 | 12 | +2 | +3 | +0 | +0 | |
| 3 | 14 | +3 | +3 | +1 | +1 | +2 points de facultés |
| 4 | 15 | +4 | +4 | +1 | +2 | |
| 5 | 17 | +5 | +4 | +1 | +3 | Symbole sacré (comme un Prêtre) |
| 6 | 18 | +6 | +5 | +2 | +4 | Incantation immobile |
| 7 | 20 | +7 | +5 | +2 | +4 | 1 point d'affinité divine |
| 8 | 21 | +8 | +6 | +2 | +5 | Incantation silencieuse |
| 9 | 23 | +9 | +6 | +3 | +5 | |
| 10 | 24 | +10 | +7 | +3 | +6 | +2 points de facultés |
| 11 | 25 | +11 | +7 | +3 | +6 | |
| 12 | 27 | +12 | +8 | +4 | +7 | Jihad |
| 13 | 28 | +13 | +8 | +4 | +7 | |
| 14 | 30 | +14 | +9 | +4 | +8 | 1 point d'affinité divine |
| 15 | 31 | +15 | +9 | +5 | +9 | |
| 16 | 33 | +16 | +10 | +5 | +9 | |
| 17 | 34 | +17 | +10 | +5 | +10 | Non nobis Domine |
| 18 | 36 | +18 | +11 | +6 | +10 | |
| 19 | 38 | +19 | +11 | +6 | +11 | |
| 20 | 40 | +20 | +12 | +6 | +12 | 1 point d'affinité divine |

3.12.2 Facultés particulières

Jihad

Cette redoutable faculté permet au Templier de devenir véritablement l'incarnation de la fureur divine. Elle lui permet de lancer tout pouvoir magique en incantation immobile et silencieuse **sans subir de surcoût et de manière simultanée à toute action de combat** sans être aucunement gêné.

Non nobis Domine

"Pas pour nous, Seigneur (mais pour Toi)" : devise des Templiers. Cette faculté consacre définitivement l'alliance entre le Templier, qui se voue tout entier à la défense de son culte, et sa divinité. Lorsque le Templier a accès à cette faculté, son potentiel de Grâce est alors multiplié par le chiffre associé à sa Teinte Spirituelle.

3.13 Le Voleur

Ce terme est ici impropre car ici le Voleur n'est pas forcément un malfaiteur. Voleur est une discipline qui désigne plutôt un personnage furtif et silencieux, très apte à se débrouiller en milieu urbain (un brigand de grand chemin sera en général Guerrier voire Guide, mais pas Voleur), disposant d'un large éventail de connaissances pour accomplir ses desseins. Le Voleur n'utilise pas la magie, mais dispose de beaucoup plus de points de compétences que les autres disciplines. S'il sait utiliser intelligemment ces compétences, il peut se montrer aussi sinon plus efficace qu'un mage. On a choisi de désigner cette discipline sous le terme de "Voleur" en référence aux cours des miracles du Moyen-Âge qui rassemblaient toute une population marginale qui se constituait en véritable société parallèle, ce qu'on reproduit ici par les Guildes de Voleurs.

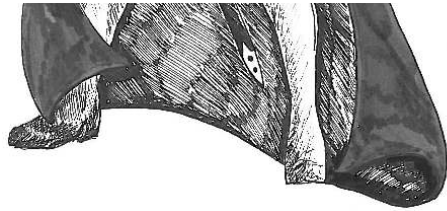
Les Guildes de Voleurs sont puissantes dans Terre Seconde. Elles rassemblent une population hétéroclite qui s'enrichit dans les villes, ou plutôt qui enrichit quelques puissants personnages qui ont en général un pied dans le monde de la pègre et l'autre dans celui de la légalité. Les Guildes de Voleurs ont en général pour principaux adversaires ou partenaires les autres Guildes, notamment les plus rares Guildes d'Assassins.

Les facultés particulières du Voleur sont un éventail de techniques utilisées par toutes les Guildes. Il est possible de les apprendre au sein d'une guilde, ou par une personne qui les connaît. Il existe suffisamment de mercenaires et d'aventuriers chevronnés pour pouvoir devenir Voleur sans



passer forcément par une Guilde.

Dans un univers très largement inspiré des civilisations médiévales et antérieures, le Voleur représente une sorte d'alternative au pouvoirs concurrents de l'épée, de la religion et de la magie. Seuls les Voleurs peuvent détourner la magie sans nécessairement la comprendre, et se jouer des glyphes de protection posés par prêtres ou mages, si puissants soient-ils. Ils savent mieux que quiconque égorger quelqu'un durant son sommeil ou en le prenant par surprise. Ils peuvent devenir très vite d'excellents alchimistes, herboristes, empoisonneurs... et de manière générale profiter mieux que quiconque du large éventail de compétences à leur disposition pour arriver à leurs fins.



Solvägg "la Ramoneuse", voleuse sonnenalbe d'Orgia

3.13.1 Évolution

Points de compétences: (8+analyse)*4 au premier niveau, puis 8+analyse à chaque niveau (pas de plafond à 6 pour le voleur).

| niveau | pvs | combat | encaissement | rapidité | volonté | divers |
|--------|--------|--------|--------------|----------|---------|---|
| 1 | 6 (-5) | +0 | +0 | +2 | +0 | Maîtrise des armes simples et de guerre Sensibilité à la magie Maîtrise des armures légères Attaque surprise I (Langage guildien) |
| 2 | 8 | +1 | +0 | +3 | +0 | Rapidité surnaturelle |
| 3 | 9 | +2 | +1 | +3 | +1 | Esquive automatique Attaque surprise II |
| 4 | 10 | +3 | +1 | +4 | +1 | Chute de plume |
| 5 | 11 | +3 | +1 | +4 | +1 | Attaque surprise III |
| 6 | 12 | +4 | +2 | +5 | +2 | Parade automatique |
| 7 | 13 | +5 | +2 | +5 | +2 | Attaque surprise IV |
| 8 | 14 | +6 | +2 | +6 | +3 | +2 points de facultés |
| 9 | 15 | +6 | +3 | +6 | +3 | Attaque surprise V |
| 10 | 16 | +7 | +3 | +7 | +4 | Rapidité encore plus surnaturelle de la mort qui tue |
| 11 | 17 | +8 | +3 | +7 | +4 | Attaque surprise VI |
| 12 | 18 | +9 | +4 | +8 | +5 | Esprit insaisissable |
| 13 | 19 | +9 | +4 | +8 | +5 | Attaque surprise VII |
| 14 | 20 | +10 | +4 | +9 | +6 | Dérobade |
| 15 | 21 | +11 | +5 | +9 | +6 | Attaque surprise VIII |
| 16 | 22 | +12 | +5 | +10 | +7 | Maîtrise de la douleur |
| 17 | 23 | +12 | +5 | +10 | +7 | Attaque surprise IX |
| 18 | 24 | +13 | +6 | +11 | +8 | +2 points de facultés |
| 19 | 25 | +14 | +6 | +11 | +8 | Attaque collatérale |
| 20 | 26 | +15 | +6 | +12 | +9 | Attaque surprise X |

3.13.2 Facultés particulières

Attaque collatérale:

Cette faculté permet au Voleur de profiter de ses mouvements d'esquive et de parade pour frapper un autre adversaire (à condition naturellement qu'il soit à portée) que celui dont il essaie de parer ou d'esquiver le coup. Cette attaque gratuite sera simultanée à l'esquive ou la parade et sera faite avec un malus de -6 dans le cas d'une esquive, -3 dans le cas d'une parade. L'attaque collatérale ne peut être menée qu'en combat en finesse (cf. paragraphe [6.1](#)), et n'est utilisable qu'une seule fois par round.

Attaque surprise:

Cette faculté permet au Voleur de profiter particulièrement bien d'une attaque surprise (cf. paragraphe [5.2.6](#)). Sur une attaque surprise, le Voleur dispose d'un bonus aux dégâts variant avec son niveau et de possibilités particulières, résumées dans le tableau suivant:

| | |
|----|--|
| I | +1d6 aux dégâts |
| II | +2d6 aux dégâts, +10 au lieu du bonus +8 si le Voleur essaie de toucher une sous-localisation (cf. 5.2.2) et combat en finesse (cf. 6.1) |

| | |
|------|---|
| III | +3d6 aux dégâts S'il essaie de toucher une sous-localisation et combat en finesse, le Voleur peut s'imposer un malus de -n pour avoir 10n % de chances de pouvoir ignorer la protection dont dispose la victime. Il faut pour cela qu'il y ait un défaut d'armure à l'endroit ou frappe le Voleur, des modificateurs peuvent d'ailleurs être ajoutés selon la situation. |
| IV | +4d6 aux dégâts, +12 au lieu de +10 si le Voleur essaie de toucher une sous-localisation et combat en finesse |
| V | +5d6 aux dégâts, de plus le Voleur a droit à un jet de discrétion s'il combat en finesse, pour que son attaque soit parfaitement silencieuse (seuil variable, minimum 20) |
| VI | +6d6 aux dégâts, +14 au lieu de +12 si le Voleur essaie de toucher une sous-localisation et combat en finesse |
| VII | +7d6 aux dégâts, de plus le Voleur peut s'imposer un malus de -n pour avoir n% de chances de provoquer une hémorragie s'il touche une sous-localisation et combat en finesse |
| VIII | +8d6 aux dégâts |
| IX | +9d6 aux dégâts, l'attaque est automatiquement silencieuse la mort éventuelle de la victime également, s'il combat en finesse |
| X | +10d6 aux dégâts |

Chute de plume

Cette faculté surnaturelle permet au Voleur de mieux se positionner pour se recevoir en cas de chute et en pratique de survivre à des chutes normalement mortelles. Lors de chaque chute il peut donc enlever le double du score de son agilité en mètres à sa hauteur de chute pour gérer les éventuels dommages, comme s'il était tombé de cette hauteur corrigée.

Dérobade

Lorsqu'il subit un coup sans pouvoir esquiver ou parer, le Voleur peut tenter de suivre le mouvement du coup pour en atténuer la puissance. Il fait alors un jet de rapidité opposé à un seuil égal à 10+dommages portés. En cas de réussite les dommages sont divisés par deux.

Esprit insaisissable

Cette faculté est une technique mentale que les Voleurs développent pour résister à toute forme de magie visant à contrôler leur esprit ou lire dans leurs pensées: enchantement, illusion etc... Cette faculté leur permet d'avoir droit à un jet de volonté lorsqu'il est normalement interdit, et, dans le cas où un jet de volonté est autorisé, leur accorde une seconde tentative en cas d'échec à la première tentative. De plus, en cas de réussite, ils ont droit à un jet de détournement de la magie pour pervertir le sortilège qui les vise plutôt que d'y résister simplement: s'il échoue à son jet de volonté contre le détournement, le lanceur du sort croira que le sort à réussi. Dans le cas d'un sortilège de détection du mensonge, il sera convaincu que le voleur dit vrai même si celui-ci ment comme un arracheur de dents.

Langage guildien

Cette faculté n'est acquise par le Voleur que s'il appartient ou a appartenu à une Guilde. Chaque Guilde a ses codes, ses symboles, ses traditions, et tout un langage codé fait d'expressions et de gestes, impossible à comprendre de l'extérieur. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un dialecte à part entière, et apprendre le langage d'une Guilde est relativement facile pour un Voleur, à condition qu'il soit initié par un membre de la Guilde.

Maîtrise de la douleur

Cette faculté permet au Voleur d'ignorer les malus liés à ses blessures ou son épuisement lorsqu'il utilise une compétence (sauf une compétence de combat). Cela ne lui permet cependant pas d'utiliser des membres en disponibilité passive ou nulle!

4. Compétences

Hormis les compétences de combat, les compétences sont augmentées par des points de compétences acquis au cours de la progression en expérience. **Si la caractéristique associée au calcul des points de compétences est négative on ramène sa contribution à 0.** Pour chaque discipline, certaines compétences sont considérées comme favorisées, elles s'augmentent donc à raison d'un point par point de compétences dépensé. Les compétences non-favorisées s'augmentent à raison d'un point par deux points de compétences dépensé. Un personnage sans discipline doit considérer qu'aucune compétence ne lui est favorisée.

À chaque compétence est associée une ou plusieurs caractéristiques actives notées entre parenthèses. Le score de ces caractéristiques associées est additionné au score de la compétence, et ce qu'elle soit ou non favorisée. Lorsqu'un 'ou' est mentionné, cela signifie que le joueur doit choisir une caractéristique dont il souhaite bénéficier pour cette compétence sans changement possible ultérieurement. La compétence 'orientation' par exemple est associée soit à la mémoire ou à l'empathie, ce qui signifie qu'une personne peut se reposer sur son instinct ou sa mémoire pour se repérer.

4.1 Compétences de combat

Voir le paragraphe [5.2.2](#) concernant la simulation des combats pour une description détaillée des compétences de combat et de leur utilisation concrète. Les compétences de combat s'augmentent en répartissant le score de combat donné par l'évolution de la discipline entre les trois compétences de combat: Armes, Esquive et Mouvement. **Les points consacrés à l'esquive sont comptés en double.** Si un guerrier de niveau 10, ayant donc gagné au total 10 points de combat, les a répartis de la manière suivante: 3 pour Armes, 2 pour Esquive et 5 pour Mouvement, il aura un score de base de 3 en Armes, de 5 en Mouvement, mais de 4 en Esquive. La répartition se fait au fur et à mesure de la progression en niveau du personnage à mesure que les points de combat sont gagnés.



4.1.1 Armes (variable)

Il s'agit de la compétence utilisée pour les jets d'attaque et de parade lors du combat (cf. paragraphe [5.2.2](#)). Elle se subdivise en quatre compétences différentes: Armes en force, Armes à distance, Armes en finesse et Art martial. Le score de base de chacune de ces compétences est celui d'Armes, mais la caractéristique associée pour calculer le score final est différente.

La compétence 'Armes en force' correspond à l'utilisation par défaut des armes de contact, et 'Armes à distance' à l'utilisation des armes de jet. La caractéristique active associée à 'Armes en force' est la Force, et la Perception est associée à 'Armes à distance'. 'Armes en finesse' est similaire à 'Armes en force' à ceci près que la caractéristique associée est la Dextérité et non la Force, ce qui peut être précieux pour les Voleurs; cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des armes dites 'fines' et si le personnage possède la faculté 'Combat en finesse'. Enfin, 'Art Martial' ne peut être utilisée que par les guerriers ayant suivi un enseignement particulier en ce sens, représenté par certaines facultés exceptionnelles ([6.4](#)), et la caractéristique associée est l'agilité.

Les jets d'armes se font par rapport au seuil d'attaque ou de parade de l'arme utilisée, selon que le jet se rapporte à une attaque ou une parade.

4.1.2 Esquive (2*agilité)

Esquive est la compétence permettant d'esquiver les coups. les jets d'esquive se font par rapport à un seuil de 10 sur un d20. Exceptionnellement l'agilité compte double pour le calcul de l'esquive.

4.1.3 Mouvement (promptitude)

Mouvement est la compétence qui permet de déterminer de combien de segments d'action dispose le personnage avant d'entamer un round de combat. Elle définit de manière générale la rapidité d'action et la facilité à se déplacer. Un jet de mouvement se fait avec 3d6 sur un seuil de 9.

4.2 Compétences inductives

Ce sont des compétences qui correspondent à des actions que tout le monde peut entreprendre avec une chance non-nulle de succès. Ces compétences sont possédées par tous les PJs au niveau 0, même s'ils n'ont dépensé aucun point pour les augmenter. Ils ont alors le score donné par la ou les caractéristiques associées.

Athlétisme (souffle ou agilité) Cette compétence est relative aux efforts physiques à la fois intenses et prolongés. Elle représente la capacité du personnage à économiser ses forces et à les utiliser le mieux possible. Il s'agit de performances 'sportives' comme la course, le saut, le lancer ou le lever de poids importants. Comme on le voit, la force n'est pas la caractéristique associée. Athlétisme sera utilisée par exemple pour savoir si un personnage en rattrape un autre à la course, parvient à sauter un fossé, à soulever une herse, à tordre des barreaux ou à utiliser une autre compétence comme l'escalade de manière intense. Si un personnage essaie d'escalader un mur, un simple jet d'escalade sera suffisant, s'il se lance à l'assaut d'une falaise, un jet d'athlétisme pourra également être exigé, pour savoir s'il résiste ou non à l'essoufflement. Athlétisme ne permet cependant à personne d'aller au-delà de ce que lui permet sa Force. Un gringalet ayant un fort Athlétisme courra très vite, mais ne pourra pas fournir de grands efforts de force pure comme soulever une herse.

Règles pour le saut: Il faut faire un jet de difficulté 10, plus selon l'équipement. La marge détermine la longueur ou la hauteur qui peut être sautée: le personnage sautera une distance égale à la distance minimale + (distance additionnelle × marge), mais sans dépasser la distance maximale imposée par sa taille.

| type de saut | distance minimale | distance additionnelle | distance maximale |
|----------------------------|-------------------|------------------------|-------------------|
| saut en longueur avec élan | taille / 2 | 20 cm | taille × 4 |
| saut en hauteur avec élan | taille / 2 | 3 cm | taille × 1,5 |
| saut en longueur sans élan | taille / 3 | 5 cm | taille × 2 |
| saut en hauteur sans élan | taille / 4 | 2 cm | taille |
| saut en arrière | taille / 4 | 4 cm | taille |

Chercher/Observation (perception (+dextérité+analyse pour les Voleurs)) C'est à la fois la fouille et l'observation. Cette compétence rassemble toutes les actions visant à trouver un objet, un passage secret, une trace etc... Elle permet aussi de chercher à repérer quelque chose ou à pister un animal, mais n'a pas l'efficacité de la faculté Chasseur. À noter que les Voleurs disposent d'un bonus supplémentaire.

Comédie (imagination (+dextérité pour les Voleurs)) Cette compétence n'a rien à voir avec l'art dramatique. Elle représente l'habileté avec laquelle le personnage saura mentir, contrefaire une voix, une attitude, incarner un rôle, jouer avec assurance une imposture quelconque... Un jet d'opposition entre 'Psychologie' et 'comédie' permet de savoir si les véritables intentions du personnage disimulateur sont ou non dévoilées. Cette compétence englobe également tous les procédés de maquillage jusqu'aux plus sophistiqués. Elle permet de maquiller son apparence de manière à ressembler à autre chose. Le personnage peut modifier également l'apparence d'autres personnes. Un haut niveau permet de se rendre méconnaissable avec presque rien.

Cordages (force ou analyse) Cette compétence est celle de faire des noeuds et de serrer des liens. Elle permet de ligoter un adversaire ou de créer des systèmes de noeuds et de cordages pour soulever un poids lourd. Le monde médiéval repose beaucoup sur des cordages de toutes sortes, et pas seulement en Mer. Si un personnage essaie de se libérer de ses liens par la compétence déductive 'contorsionniste', il devra faire un jet d'opposition par rapport à la compétence 'cordages' de celui qui l'a ligoté.

Discrétion (agilité (+dextérité pour les Voleurs)) Cela concerne toutes les tentatives de rester silencieux. À noter que les Voleurs disposent d'un bonus supplémentaire.

Dissimulation (agilité (+dextérité pour les Voleurs)) Cela concerne toutes les tentatives de rester inaperçu. À noter que les Voleurs disposent d'un bonus supplémentaire.

Entregent (imagination) Cette compétence est d'une part une connaissance exhaustive des usages des environnements sociaux les plus divers, d'autre part la capacité de se mêler à un groupe quelconque sans commettre d'impair et de tirer tout le parti possible d'un événement social quelconque : que ce soit un banquet, une réunion diplomatique au sommet ou une session parlementaire. Même hors de son contexte familier, une personne ayant de l'entregent sera toujours à l'aise, percevra vite l'atmosphère de l'endroit, l'état d'esprit de ses interlocuteurs, saura à qui parler pour obtenir telle ou telle chose, saura éviter les faux-pas etc...

Équilibre (agilité) Cette compétence concerne toutes les activités faisant appel au sens de l'équilibre: du pied marin au funambulisme.

Escalade (agilité) Cette compétence permet à la fois d'escalader une montagne et de jouer au monte-en-l'air sur la façade du Palais des Doges.

Équitation (empathie ou ego) Savoir monter à cheval, tout simplement. Cette compétence s'applique par défaut aux équidés, mais peut être étendue à d'autres animaux, en devenant une autre compétence, du genre: 'monter une araignée géante'.

Évaluation (mémoire) Comme son nom l'indique, cette compétence permet d'évaluer la valeur d'un objet, en rapport avec le marché local si le personnage a eu l'occasion de fréquenter les commerces du lieu où il se trouve. Cette compétence permet également de distinguer un vrai bijou d'un faux et de détecter la contrefaçon de manière générale.

s'Informer (empathie ou imagination) Cette compétence représente la facilité avec laquelle le personnage saura glaner des informations autour de lui, que ce soit dans une auberge ou dans les couloirs du Palais des Doges.

Orientation (mémoire ou perception) C'est la capacité à retrouver son chemin, mais aussi à s'orienter par rapport au soleil ou aux étoiles. Suivre un chemin qu'on ne connaît pas d'après une carte utilise cette compétence. Le MJ devrait exiger un jet d'orientation ou du moins un bon niveau dans cette compétence dès que les PJ se trouvent dans un environnement naturel et souhaitent suivre une direction précise.

Ouïe fine (perception) Cette compétence permet au personnage d'entendre des bruits très faibles, lorsqu'il se concentre, et d'en déduire par exemple le nombre de personnes derrière une porte, d'entendre la



conversation de gens se trouvant en amont d'une rivière, de déduire du bruit qu'il fait la position d'un adversaire dans le noir etc...

Présence (imagination) C'est à la fois le charisme, la capacité à intimider un adversaire pour éviter la confrontation physique et la capacité de commandement pur et simple. Tout personnage ayant un rôle de chef sera amené à utiliser cette compétence chaque fois que son autorité sera en péril ou qu'il aura à faire appliquer un ordre particulièrement difficile à suivre. L'intimidation fonctionnera aussi pour faire parler quelqu'un. C'est de manière générale la capacité à en imposer aux autres et à s'en faire obéir ou respecter. Ce n'est pas forcément négatif : c'est aussi ce qui permettra de calmer une personne et à inspirer confiance en général. C'est donc également le charisme.

Psychologie/Perspicacité (empathie) Cette faculté permet de deviner l'état d'esprit d'une personne, notamment si elle est sincère ou non, les émotions qu'elle ressent etc... C'est la compétence opposée à 'comédie'.

Soins (dextérité) Cette compétence permet d'arrêter une hémorragie, de poser une attelle sur un membre brisé, de panser une blessure et de la nettoyer correctement, en s'assurant qu'elle ne s'infecte pas, d'aspirer le poison d'une blessure etc... Il ne s'agit pas de médecine, mais des premiers soins, cela correspond à l'expression 'blessures pansées et nettoyées' du paragraphe [5.1.3](#) sur la récupération des dégâts.

Survie (tolérance+[ego ou empathie]) Cette compétence rassemble tous les réflexes permettant de survivre dans un environnement naturel. Survie s'applique a priori à tous les environnements, mais il est évident que les seuils de difficulté devront être adaptés à l'histoire du personnage.

Vigilance (perception) 'Vigilance' permet de repérer un ennemi qui se cache, d'entendre un Voleur qui se glisse dans votre dos pour vous frapper ou vous soulager de vos écus. 'Ouïe fine' correspond à une écoute active mais à un regard à la fois passif et actif (pour éviter de multiplier les compétences à l'infini); 'vigilance' est la compétence à opposer à 'discrétion' ou 'se cacher'.

4.3 Compétences déductives

Ces compétences ne peuvent être augmentées en cours de jeu que si le personnage a dépensé des points de compétences pour les élever d'au moins un point. Alors seulement le personnage bénéficie du bonus donné par la caractéristique associée, sinon il ne peut l'utiliser et n'est pas autorisé à faire un jet se rapportant à cette compétence.

Contrairement aux compétences inductives, les compétences déductives ne sont pas en nombre fixé, on en présente une liste indicative, qui pourra et devra être étendue au fur et à mesure des besoins du jeu.

Acrobaties (agilité) Cette compétence correspond à toutes les acrobaties de cirque qu'on peut imaginer; du poirier tout simple au triple salto arrière sans élan. Le funambulisme cependant et autres activités du genre reposent sur 'équilibre'. 'Acrobaties' peut être utilisée aussi pour le combat acrobatique (cf. [6.1](#)).

Alchimie (mémoire) L'alchimie est l'art d'utiliser les propriétés naturelles de la matière, physiques ou magiques; cf. l'article du même nom de l'Encyclopédie.

Architecture (analyse ou imagination) Cette compétence rassemble à la fois l'architecture en tant qu'art et la capacité à concevoir un bâtiment susceptible de tenir debout, le choix des matériaux, le calcul des forces etc... On suppose que les connaissances mathématiques nécessaires sont contenues. Compétence favorisée pour les Mages-Géomètres.

Architecture souterraine (analyse ou imagination) Cette compétence n'est pas liée aux mines, mais aux contraintes spécifiques au Monde Souterrain, ou Monde Chtonien. Elle n'est en principe accessible qu'aux personnes d'origine chtonienne ou résidant ou ayant résidé dans le Monde Souterrain. Elle est indispensable pour faire usage de la magie en rapport avec l'architecture, comme le font souvent les peuples chtonien, comme les Gnômes et les Drachenalben. La maîtrise de l'architecture normale est indispensable pour l'utilisation de cette compétence.

Art (imagination) Il s'agit d'un art en particulier (chant, peinture, sculpture, poésie, musique ou danse; comédie et architecture ont leur propre compétence).

Concentration (endurance+ego) Cette compétence est nécessaire pour lancer des sortilèges en situation stressante, comme le combat, voir [5.2.2](#). Outre les seuils prévus par défaut pour le combat, le MJ peut imposer des seuils plus élevés selon les situations: pour lancer un sortilège d'envol alors qu'on est en chute libre par exemple. Le seuil de base d'un jet de concentration est celui qui est défini pour le combat (cf. [5.2.2](#)). Cette compétence est indispensable à la pratique en situation stressante de la magie transcendante (intuitive et du verbe), de l'Innommé, mais pas de la magie naturelle ni de la magie divine.

Connaissance de... (mémoire) Cette compétence définit une connaissance d'un sujet particulier, une



connaissance théorisée et structurée, assimilée en général par l'étude et la lecture, ou par une expérience étendue et analysée d'un sujet. Citons quelques grands classiques:

- Connaissance de la faune et de la flore
- Connaissance des monstres
- Connaissance des poisons (et de la fabrication des armes empoisonnées)
- Connaissance des mythes et religions
- Connaissance de la cosmogonie
- Connaissance des Diables
- Connaissance des Anges
- Connaissance des Démons
- Connaissance des Dragons
- Connaissance d'une lignée mortelle (Elfes etc...)
- Connaissance du Peuple Fée
- Connaissance du Monde Souterrain (ou Cthonien)
- Histoire
- Géographie
- etc...

Contorsionniste (agilité) Cette compétence permet au personnage de se faufiler dans des espaces trop étroits pour lui, de se défaire de ses liens ou de se gratter l'oreille avec son pied etc... en déboîtant certains de ses os pour les remettre en place ensuite. Une personne ligotée devra faire un jet d'opposition entre la compétence 'cordages' de celui qui l'a ligoté et sa compétence 'contorsionniste'.

Couture (dextérité) Cette compétence rassemble toutes les formes de couture, y compris la broderie, mais pas la couture sur le cuir qui relève du Travail du cuir.

Crochetage (dextérité) Cette compétence permet de crocheter tous types de serrures, pourvu que l'on dispose d'outils adaptés. Le seuil dépend de la difficulté de la serrure. En cas d'échec sur une serrure particulière, le personnage peut réessayer une unique fois, mais en cas de nouvel échec, il casse ses outils.

Cryptographie (analyse) [compétence réservée aux Voleurs] Cette compétence permet de créer ou déchiffrer un code écrit, du moment que la langue codée est connue de la personne. La faculté 'lire et écrire' est naturellement indispensable à l'utilisation de cette compétence.

Détournement de la magie/Mornemmain (dextérité) [compétence réservée aux Voleurs] L'art du détournement de la magie, appelé le plus souvent **la Mornemmain**, a toujours beaucoup agacé et surpris Mages, Prêtres et Sorciers, et fasciné les Alchimistes, dont certain se sont faits Voleurs pour l'apprendre. Cette compétence nécessite d'avoir la faculté 'sensibilité à la magie'; elle rassemble un ensemble de techniques visant à détourner un objet magique ou un piège magique de son utilité première, sans rien connaître à cette magie.

Cette compétence est l'équivalent dans un monde fantastique de ces cambrioleurs exceptionnels qui savaient ouvrir un coffre-fort au simple toucher. On dit qu'avant qu'Épersonai n'enchaînat la magie pour fonder la Transcendance et la Grâce et limiter la magie naturelle, la magie était à la fois unique et multiple, et pouvait être appréhendée comme une énergie aussi impalpable que la lumière ou un champ magnétique.

Cet art est probablement plus ancien qu'Épersonai lui-même et permet donc de ressentir la magie lorsqu'elle s'est fixée dans un objet ou un élément matériel quelconque, sous forme de source inanimée ou de glyphe. Il faut d'abord réussir un jet d'Identification de la magie (cf. plus bas) pour pouvoir utiliser cette compétence. Les doigts agiles du Voleur peuvent alors ressentir la magie palpiter dans la matière et en comprendre les flux et la logique, jusqu'à l'infléchir dans un sens différent de celui qui était prévu. Tout cela par le simple jeu de ses doigts, on appelle cela 'se faufiler entre les filets de la magie'.

Le Voleur peut par cette compétence:

-lever une ou plusieurs restrictions d'usage d'un objet magique. Classiquement un Voleur réussira par exemple à détourner un objet magique de son utilité première en levant une limitation comme 'seuls les mortels de teinte spirituelle bonne peuvent utiliser cet anneau', mais n'agira pas sur l'effet magique primordial. De même un Voleur peut passer un portail sans en connaître la clef ou l'emprunter dans les deux sens dans le cas où c'est un portail à sens unique.

-annuler une ou plusieurs condition de déclenchement, ce qui permet aux Voleurs de désamorcer les glyphes de protection **et ce sans que le mage à l'origine du glyphe en soit averti.**

-inhiber un ou plusieurs pouvoirs.

On voit que le détournement ne peut qu'"enlever" des propriétés magiques existantes. Notez que le détournement est toujours **provisoire**. La magie finit toujours par se reconstituer au bout de n minutes (ou n est le niveau de la compétence) comme si de rien n'était, et aucune trace n'est visible, ce qui est particulièrement frustrant pour les mages. Une seule tentative est possible par objet et par Voleur, mais une fois le détournement réussi, le Voleur peut le répéter à l'infini sans avoir à refaire de jet. Le temps nécessaire à un détournement est très variable, et dépend de la nature de la magie. Une magie construite, comme les magies du verbe, seront beaucoup plus longues à détourner que les magies divines, les sorcelleries, sans parler de la magie naturelle ou antique.

Connaître la magie concernée ou disposer d'une vision supplémentaire peut aider le voleur mais les chances de réussite par défaut sont calculées ainsi: **le voleur fait un jet de sa compétence, le résultat servant de seuil du jet de volonté que doit réussir l'objet ou le glyphe concerné. Ce jet de volonté est identique à celui de la créature à l'origine de l'objet ou du glyphe au moment de sa création.** En cas d'échec le Voleur peut subir de déplaisants effets secondaires, laissés à la discrétion du sadisme du MJ.

Enfin une dernière précision: cette compétence est en principe inefficace contre une source animée ou une évanescence qui ne soit pas attachée à un support matériel.

Divination (imagination) Cette compétence permet d'utiliser un moyen de prévoir l'avenir en étant un peu

plus efficace qu'un charlatan: c'est-à-dire qu'en cas de réussite (seuil à déterminer au prorata de la précision de la demande) le résultat sera partiellement vrai, souvent énigmatique et incomplet, mais authentique. Cette compétence permet d'utiliser une boule de cristal magique ou un miroir du type de la Méchante Reine dans Blanche-Neige pour voir éventuellement une réponse 'vidéo' à la question posée. À très haut niveau on peut même voir Blanche-Neige entourée des sept nains en direct live du Bois enchanté. Sinon cette compétence peut s'appliquer à n'importe lequel des abracadabras existants, sans qu'ils soient forcément magiques: le plomb fondu, les osselets, le tarot, la forme des nuages, les entrailles des animaux, le vol des oiseaux, le marc de café, les champignons hallucinogènes, le peyotl ou autre tabac psychédélique etc... voire une Pythonisse camée jusqu'aux yeux et respirant les vapeurs chthoniennes des Enfers pour ceux qui ont les moyens. Le MJ est alors libre d'imaginer une réponse que les PJ's devront interpréter. La Divination est avant tout un art de l'interprétation: ne le laissez pas s'engourdir dans une routine utilitaire, chaque utilisation de cette compétence doit être une nouvelle énigme, un nouvel augure complexe à déchiffrer.

Dressage (empathie) Cette compétence permet de dresser une catégorie d'animal: équidés, ours, oiseaux, chiens et loups, fauves, reptiles, camélidés, singes etc... Elle doit donc être associée à cette catégorie. Si on souhaite savoir dresser plusieurs catégories d'animaux, il faut prendre cette compétence plusieurs fois. Pour être dressé, un animal doit disposer d'une certaine capacité intellectuelle. Les insectes ou les arachnides par exemple ne peuvent être dressés. Il est possible de dresser des insectes organisés comme les fourmis ou les abeilles, mais de manière uniquement pavlovienne: le Vietkong disposait près des ruches d'abeilles sauvages des uniformes américains enduits de sucre, afin que ces abeilles associent cet uniforme à une réserve de nourriture et se précipitent dessus à l'avenir. Certains animaux enfin ne peuvent pas être dressés parce que leur patrimoine génétique le leur interdit, comme les zèbres. L'utilisation de cette compétence nécessite beaucoup de travail mais peut donner d'étonnants résultats. Au MJ de décider de la marge de manoeuvre qu'il souhaite laisser à ses joueurs.

Empathie animale (empathie) [compétence réservée aux Chamans, Druides et Guides] Excellent complément de 'Dressage', cette compétence permet d'établir un contact avec un mammifère, un oiseau ou un reptile. Pour un mammifère ou un oiseau, ce contact permet d'être identifié comme un ami, ou comme un voisin à respecter, voire de demander des services simples à l'animal, ne mettant pas sa vie en danger ni celle de ses petits. Pour un reptile, ce contact permet uniquement de ne pas se faire étouffer ni mordre. Les Guides peuvent par exemple dormir bien au chaud avec un ours avec cette compétence ou boire du lait de louve en se faisant passer pour une sorte de louveteau supplémentaire, comme le faisaient les Esquimaux.

Fausse saire (dextérité) Cette compétence permet de contrefaire un sceau, une écriture, une signature, ou une marque écrite quelconque. Les seuils de difficulté dépendent de la complexité de l'objet à contrefaire, du matériel dont dispose le Voleur, du fait qu'il ait ou non un exemplaire de ce qu'il souhaite contrefaire sous la main etc... Contrefaire une monnaie relève en revanche de l'orfèvrerie.

Herboristerie (mémoire ou perception) Cette compétence est la connaissance des simples, c'est-à-dire des végétaux et de leurs propriétés médicinales ou mortelles, de leur action sur le corps humain en général. Cette compétence permet de prodiguer des 'soins compétents' (cf. [5.1.3](#)) dans le cas de blessures ou de maladies relativement simples, pourvu qu'on dispose des herbes adéquates (cf. l'article *Simples* de l'Encyclopédie). Herboristerie et Connaissance des poisons sont deux compétences distinctes, mais ce sont des domaines de connaissance qui se recoupent partiellement, car certaines herbes médicinales ont aussi un effet toxique lorsqu'elles sont prises à forte dose. La connaissance des poisons est une compétence spécialisée, en principe interdite, mais un herboriste disposera de quelques connaissances en matière de poisons végétaux, comme s'il avait la compétence Connaissance des Poisons au quart de son score en Herboristerie. *Rien n'est poison, tout est poison, tout dépend de la dose (Paracelse).*

Identification de la magie (analyse (+dextérité pour les Voleurs)) Cette compétence permet de percevoir les effets ou l'intention associé à un effet magique ou à un objet, le type de magie à l'oeuvre éventuellement, voire son auteur à haut niveau. Il s'agit comme le détournement de la magie d'une compétence de magie naturelle nécessitant la faculté "sensibilité à la magie". Cette compétence permet notamment de reconnaître un sortilège en cours, ou au moment où il est lancé, ou encore en préparation. On peut également déterminer les propriétés d'un objet magique, ou d'un glyphe. Cette compétence n'exige pas de connaître la magie concernée. On ressent la magie par pure intuition. Comme détournement de la magie, cette compétence est une rémanence des temps anciens où la magie n'était que désir et intuition. D'ailleurs, reconnaître les propriétés d'un objet magique ou d'un sortilège d'une forme de magie qu'on maîtrise est en principe automatique. Pour déterminer les chances de succès de cette compétence, on fait un jet d'opposition entre cette compétence et la volonté de l'entité à l'origine de sa création, au moment de sa création.

Langage codé (mémoire) Cette compétence permet à deux personnes qui disposent l'un et l'autre de cette compétence de se transmettre des informations dissimulées dans une conversation en apparence anodine, par le simple jeu des associations de mots. Selon la complexité de l'information transmise un seuil est déterminé, et si celui qui parle rate son jet, une tierce personne comprendra qu'il y a quelque chose de louche, sans comprendre l'information échangée pour autant, si celui qui écoute rate son jet, l'information ne sera pas transmise.

Lire sur les lèvres (perception+analyse) [compétence réservée aux Voleurs] Que dire de plus?

Mécanique (analyse(+dextérité pour les Voleurs)) Cette compétence recouvre toutes la science des forces et des mouvements (mécanique, cinématique, balistique) et vous permettra de faire à haut niveau des horloges ou des armes sophistiquées comme des balistes.

Médecine (mémoire) La médecine médiévale la plus avancée était celle des Andalous musulmans, notamment du fameux Avicenne. La médecine s'enseigne dans une université, et selon le niveau d'avancement de l'université considérée, cette compétence peut être plus ou moins développée. Elle

rassemble toutes les branches de la médecine, de la chirurgie à la neurologie si le cœur vous en dit. Il importe cependant de définir où le personnage a appris la médecine et à quel niveau il se situe. Classiquement, la médecine permet de pratiquer une chirurgie expéditive, comme les amputations, de soigner les fièvres malignes, de remettre en place des os déboîtés ou brisés etc... Cependant un personnage peut avoir une vraie connaissance dans une branche plus spécialisée de la médecine, comme chirurgie, on ouvrira alors une compétence supplémentaire pour cette spécialisation comme si c'était une nouvelle compétence (qui dépendra alors de la dextérité et non plus de la mémoire).

Un médecin est capable d'utiliser et de préparer des remèdes à base de simples et de composés alchimiques sans avoir besoin de maîtriser herboristerie ni alchimie. Il est en revanche incapable par défaut d'aller chercher ces simples ou de synthétiser les composants alchimiques concernés. Un PJ médecin sera également considéré comme ayant un score en connaissance des poisons égal au quart de son score en médecine.

Méditation (ego) Cette compétence permet à ceux qui disposent de la faculté 'sensibilité à la magie' et d'une affinité Vie, de récupérer des points de Transcendance une fois par jour, sans avoir à dormir, par la seule méditation. Si a est le score de l'affinité Vie, le personnage peut méditer $a \times 10$ minutes, à l'issue de la nième tranche de 10 minutes, il doit faire un jet de méditation de difficulté $8+2n$ (en gros 10/12/14 etc...) et en cas de réussite il parvient à maintenir sa concentration et récupère autant de points de Transcendance que le score de son niveau global. En cas d'échec, sa concentration est rompue et il ne peut plus méditer avant le jour suivant. Cette compétence permet en bref à une personne de récupérer par jour ce que lui apporte son affinité vie en matière de points de Transcendance.

Métallurgie (perception) Cette compétence rassemble le travail du forgeron et du maréchal-ferrant. Elle est indispensable à faible niveau (minimum 1) à tout guerrier souhaitant prendre soin de ses armes et armures en métal: elle lui permet alors de les entretenir, de les graisser régulièrement, sans quoi elles perdront un point de robustesse par mois. À partir de 8, le personnage peut envisager de réparer lui-même ses armes et armures dans une forge.

Nage (souffle ou agilité) Que dire de plus? Une chose peut-être: il est impossible de nager avec une armure de métal sur le dos, mêmes en étant un excellent nageur.



Navigation (analyse) C'est en quelque sorte le travail du marin, à plus haut niveau ce peut être celui du capitaine, comme la capacité de gérer un bateau face aux éléments. L'art de la navigation utilisera également 'cordages' et 'orientation' naturellement. La manipulation du sextant et de l'astrolabe relève de cette compétence notamment.

Optique (analyse) Cette compétence est la science encore débutante des loupes, lunettes astronomiques et miroirs paraboliques. Elle permet de fabriquer des longue-vues, des lorgnons, des télescopes, voire, à l'instar d'Archimède lors du siège de Syracuse, des loupes et miroirs paraboliques géants pour en faire des armes de guerre.

Orfèvrerie (dextérité) Cette compétence permet de battre monnaie mais rassemble aussi la fabrication des bijoux, la taille des pierres précieuses etc... mais aussi de distinguer le vrai du faux en la matière, et de faire éventuellement des faux. Cette compétence comprend également certains procédés d'extraction de l'or comme l'orpaillage (cf. *Alchimie*).

Pièges (analyse (+dextérité pour les Voleurs)) Cette compétence permet de repérer et de désamorcer un piège, mais également d'en poser ou même d'en fabriquer. Le seuil dépend de la complexité du piège. À noter qu'un Voleur a le droit également de repérer un piège magique avec cette compétence s'il a la faculté 'sensibilité à la magie', et de le désamorcer

ensuite par la compétence 'Détournement de la magie'.

Tissage (dextérité) Cette compétence rassemble le travail du tisserand et du teinturier : tissage des étoffes puis teinture de celles-ci.

Travail du bois (dextérité) Cette compétence rassemble le travail du charpentier et celui de l'ébéniste. À faible niveau, elle est nécessaire pour entretenir arcs et arbalètes.

Travail de la chair (dextérité) Cette compétence rassemble le tatouage, le perçage et la scarification et toute autre galéjade du genre. Une compétence artistique de peinture est nécessaire pour obtenir un travail qui ait une valeur esthétique.

Travail du cuir (dextérité) Cette compétence rassemble tout le travail du cuir (peaussier, tanneur, cordonnier), de la peau de bête à l'armure ou à la selle. Elle est indispensable au guerrier qui souhaite prendre soin du cuir qu'il possède, que ce soit son armure, le harnachement de son cheval ou la corde de son arc, car à faible niveau (minimum 1) elle permet seulement d'entretenir le cuir en le graissant et en le recousant. Lorsqu'il n'est pas entretenu, le cuir perd un point de robustesse par mois. À partir de 8, le personnage peut envisager de tanner et coudre lui-même le cuir pour en faire un armure ou un harnachement.

Travail de la pierre (dextérité) Cette compétence, distincte de la sculpture, rassemble le savoir d'un carrier

et celui d'un tailleur de pierre.

Vol à la tire (dextérité) Pour soulager de sa bourse une personne sans qu'elle s'en rende compte, il est essentiel de se trouver à proximité pour en couper les cordons ou de la bousculer par exemple si ce qu'on cherche n'est pas attaché, comme une dague dans son fourreau.

4.4 Compétences favorisées

Les compétences favorisées sont celles pour lesquelles le joueur dépense un point de compétence pour élever le score de la compétence de 1 point, pour les autres il doit dépenser 2 points de compétences pour élever le score de 1 point. Si l'origine ou l'historique personnel du personnage le justifie, certaines compétences normalement non-favorisées peuvent l'être exceptionnellement, notamment pour les personnages sans discipline. Si par exemple un personnage a eu l'occasion d'être marin, les compétences cordages et navigation lui seront favorisées.

Voici les compétences favorisées pour chaque discipline:

Chaman:

Inductives: athlétisme, dissimulation, discrétion, entregent, équitation, présence, psychologie, orientation, ouïe fine, chercher, soins, survie, vigilance

Déductives: concentration, connaissance des mythes et religions, connaissance de la faune et de la flore, connaissance des monstres, connaissance du peuple fée, connaissance des lignées mortelles associées au milieu d'origine du Chaman, connaissance des Anges/Démons/Dragons/Diables, connaissance de la cosmogonie, divination, dressage, empathie animale, herboristerie, identification de la magie, médecine, méditation, nage, toute compétence artistique

Chevalier:

Inductives: athlétisme, équitation, présence, orientation, soins

Déductives: alchimie, connaissance des monstres, connaissance des dragons/diables/anges/démons, dressage, métallurgie, travail du cuir

Démiurge:

Inductives: dissimulation, orientation, survie, vigilance

Déductives: alchimie, concentration, connaissance des poisons et de la fabrication des armes empoisonnées, connaissance des monstres, Identification de la magie, soins

Druide:

Inductives: athlétisme, se cacher, entregent, présence, psychologie, orientation, ouïe fine, soins, survie

Déductives: concentration, connaissance des monstres, connaissance des dragons, connaissance des mythes et religions, connaissance du peuple fée, connaissance des lignées mortelles associées au milieu d'origine du Druide, connaissance de la cosmogonie, divination, empathie animale, identification de la magie, médecine, méditation, nage

Guerrier:

Inductives: athlétisme, équitation, présence, soins, vigilance

Déductives: alchimie, connaissance des monstres, connaissance des poisons (et de la fabrication des armes empoisonnées), dressage, mécanique, métallurgie, nage, travail du bois, travail du cuir

Guide:

Inductives: athlétisme, dissimulation, chercher, cordages, discrétion, escalade, équitation, orientation, ouïe fine, soins, survie, vigilance

Déductives: alchimie, concentration, connaissance de la faune et de la flore, connaissance des monstres, connaissance des lignées mortelles associées au milieu d'origine du Guide, connaissance du peuple fée, dressage, empathie animale, herboristerie, Identification de la magie, méditation, métallurgie, nage, travail du bois, travail du cuir

Mage:

Inductives: entregent, soins

Déductives: alchimie, architecture (architecture souterraine si elle est accessible), concentration, toutes connaissances (hormis les connaissances 'interdites' comme celle des poisons), divination, identification de la magie, médecine, mécanique, méditation, optique

Paladin:

Inductives: athlétisme, entregent, équitation, présence, psychologie, soins

Déductives: alchimie, concentration, connaissance des monstres, connaissance des anges/démons/diables, connaissance de la cosmogonie, dressage, Identification de la magie, méditation, médecine, métallurgie, travail du cuir, travail du bois

Prêtre:

Inductives: entregent, présence, psychologie, soins

Déductives: connaissance des mythes et religions, connaissance de la cosmogonie, connaissance des diables/anges/démons/dragons, divination, identification de la magie, médecine, éventuellement les compétences artistiques en rapport avec la pratique du culte (chant...)

Prêtre de la Mort:

Inductives: entregent, présence, psychologie, soins

Déductives: concentration, connaissance des mythes et religions, connaissance de la cosmogonie, connaissance des diables/anges/démons/dragons, divination, identification de la magie, médecine, méditation

Sorcier:

Inductives:

Déductives: alchimie, concentration, divination, Identification de la magie, méditation

Templier:

Inductives: athlétisme, équitation, présence, psychologie, soins, vigilance

Déductives: connaissance des mythes et religions, connaissance des monstres, connaissance des dragons/diables/anges/démons, Identification de la magie, métallurgie, travail du cuir

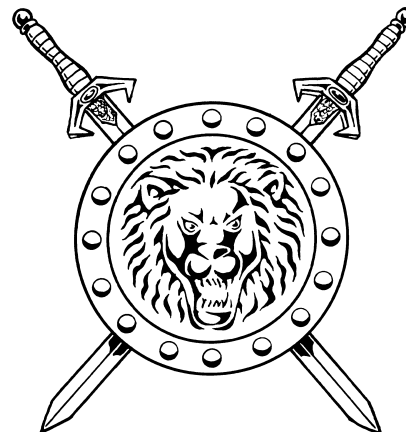
Voleur:

Inductives: athlétisme, dissimulation, chercher, comédie, cordages, entregent, discrétion, escalade, équilibre, évaluation, s'informer, psychologie, ouïe fine, survie, vigilance

Déductives: acrobaties, alchimie, connaissance des poisons et de la fabrication d'armes empoisonnées, connaissance des monstres, connaissance des mythes et religions, contorsionniste, crochetage, cryptographie, Pièges, détournement de la magie, faussaire, identification de la magie, langage codé, lire sur les lèvres, mécanique, médecine, métallurgie, orfèvrerie, nage, travail du bois, travail du cuir, vol à la tire

5. Santé et combat

Il s'agit ici principalement des règles de combat, qui exigent un système plus évolué que celui qui a été décrit dans la première partie. On utilise particulièrement ici la notion de **round**. Il s'agit d'une mesure du temps en situation de combat. Sa durée n'est pas définie par défaut, car elle doit pouvoir s'adapter aux conditions spécifiques à chaque combat, mais s'il est nécessaire de l'évaluer précisément on considérera qu'elle correspond à **10 secondes**.



5.1 L'état physique

L'état physique d'une personne se mesure sur l'échelle d'épuisement d'une part, de 0 à 10, et sur celle des points de vie associés à chaque localisation de base du corps d'autre part.

5.1.1 Localisations et sous-localisations

On considère les différentes parties du corps humanoïde qu'on appelle 'localisations de base' :

1. tête
2. poitrine
3. abdomen
4. hanches
5. bras gauche
6. bras droit
7. jambe gauche
8. jambe droite

Le chiffre associé à chaque localisation est utilisé pour déterminer quelle localisation on touche lorsqu'on touche une localisation aléatoire (cf. section [5.2](#)). À ces localisations peuvent éventuellement correspondre des sous-localisations, dont voici la liste, avec les chiffres auxquels elles sont associées sur un d20 (cf. section [5.2](#)) :

1. oeil gauche (tête) ou nuque en cas d'attaque par-derrière
2. oeil droit (tête) ou nuque en cas d'attaque par-derrière
- 3-4. gorge/nuque (tête)
- 5-8. plexus (poitrine)
- 9-10. parties génitales (hanches)
- 11-12. aine (hanches)
- 13-16. main gauche (bras gauche)
- 17-20. main droite (bras droit)

Chacune des localisations possède un certain nombre de points de vie associés. Le personnage possède un score de points de vie, déterminés selon sa discipline et son niveau. **Ce score est reporté dans chacune de ces localisations.** Au cours du combat, ce score sera amené à diminuer, et la disponibilité du membre correspondant en sera diminuée aussi. Une localisation perd des points de vie lorsqu'elle est touchée, ou qu'une de ses sous-localisations est touchée.

5.1.2 Disponibilités

La disponibilité représente l'état du membre, on a cinq états possibles : disponibilité totale, réduite, mineure, passive et nulle. Une disponibilité totale indique que le membre est en parfait état de fonctionnement, une disponibilité réduite indique que le membre peut fonctionner pour des actions simples, mais pas de précision, une disponibilité mineure indique que le membre ne peut plus faire que des actions élémentaires, passive qu'il ne peut plus rien faire, nulle qu'il est détruit.

Si on appelle N le nombre initial de points de vie du membre on aura :

N à $E(N/2)+1$: disponibilité totale

E(N/2) à 1 : disponibilité réduite
 0 à -E(N/4) : disponibilité mineure
 -E(N/4)-1 à -E(N/2) : disponibilité passive: membre inutilisable jusqu'à guérison
 en-deçà : disponibilité nulle: membre détruit

La disponibilité d'un membre indique que certaines actions sont impossibles mais aussi impose une pénalité sur les actions pratiquées avec ce membre et restant possibles, pénalité qui s'applique sur tout jet de type d20 :

réduite : -2
 mineure : -5

Cette pénalité vient s'ajouter à une autre liée à l'épuisement qui elle se récupère beaucoup plus vite.

Dans le cas d'actions impliquant plusieurs membres de manière indépendante, les pénalités s'additionnent : marcher implique l'utilisation des hanches et des deux jambes, escalader utilise les deux jambes et des deux bras, sauf si le personnage se hisse à la force de ses bras seuls, ce qui est plus difficile. Toute action implique l'usage de la tête et de la poitrine!

Dans le cas où deux membres sont utilisés conjointement sur une même action, comme tenir une épée à deux mains ou pousser une porte des deux pieds, **la pénalité globale n'est plus la somme mais la moyenne arithmétique arrondie à l'inférieur** des pénalités de chaque membre pris séparément.

5.1.3 Effets de blessures particulières et récupération

- Si la poitrine ou la tête passe en disponibilité passive, le personnage est dans le coma.
- Si l'abdomen, la poitrine ou la tête passe en disponibilité nulle, c'est la mort.
- Si on acquiert en un seul coup un nombre de points d'épuisement temporaire strictement supérieur au souffle, on a le souffle coupé pour le reste du round, aucune autre action que le déplacement pur n'est possible.
- Si un membre passe en disponibilité nulle, il y a hémorragie.
- Être touché à l'oeil le détruit, imposant un malus permanent de -2 sur les jets d'attaque, de parade et d'esquive, perdre la vue revient à devoir combattre en aveugle naturellement (cf. plus bas).
- Être touché à la nuque tue sur le coup si la tête passe en disponibilité mineure.
- Être touché aux parties génitales provoque une hémorragie si jet d'encaissement /10+(dégâts effectivement portés) raté.
- Être touché au plexus coupe le souffle automatiquement pour le reste du round.
- Être touché à la main imposant un malus permanent de -2 sur les jets d'attaque et de parade fait de cette main.
- Si les hanches, l'abdomen ou la poitrine passent en disponibilité mineure ou passive, il y a hémorragie si jet d'encaissement/10+(dégâts effectivement portés) raté.

L'hémorragie ne peut être soignée en principe que manuellement, si le personnage s'accorde une pause pour cela. Sinon il perdra un point de vie partout à chaque round suivant. Si un personnage a déjà une hémorragie et subit une blessure propre à lui en causer une seconde, on considère qu'il n'a cependant qu'une seule hémorragie.

La récupération des points de vie se fait par des soins et du temps, selon un taux de récupération journalière calculé selon les conditions de récupération à la discrétion du MJ, et qui est multiplié par l'endurance du personnage. Par exemple:

| | |
|------|--|
| 2 | inactivité totale, environnement protégé, soins compétents prodigués |
| 1 | inactivité totale et soins compétents prodigués |
| | inactivité totale, environnement protégé, blessures nettoyées et pansées |
| 0,5 | inactivité totale et blessures nettoyées et pansées |
| | activité faible et soins compétents prodigués |
| 0,25 | activité faible et blessures nettoyées et pansées |
| | activité normale et soins compétents prodigués |
| 0 | aucun soin porté, environnement hostile, activité forcée |

Remarque: Il peut arriver que certaines blessures entraînent des séquelles, selon la manière dont elles sont soignées, en ce cas il appartient au MJ de diminuer de manière définitive d'un score adéquat les points de vie de la localisation associée.

5.1.4 Épuisement

De manière parallèle aux points de vie et aux disponibilités associées, il y a l'échelle d'épuisement. L'épuisement est un chiffre compris entre 1 et 10. Lorsque l'épuisement est strictement supérieur à 0 et dépasse le souffle, **la différence souffle - épuisement est un malus qui s'applique alors à tous les jets de type d20 du personnage, ainsi qu'aux jets de mouvement et de dégâts.**

On distingue l'épuisement permanent de l'épuisement temporaire. L'épuisement permanent se récupère par

une nuit de repos ou au moins quelques heures, ou la guérison des blessures lorsqu'il est provoqué par des blessures, et l'épuisement temporaire se récupère au rythme de 1 point par round. L'épuisement temporaire et l'épuisement permanent s'ajoutent pour donner l'épuisement total, lequel sera ramené à 10 s'il est supérieur.

Épuisement permanent lié aux blessures:

1. première disponibilité réduite
2. première disponibilité mineure ou disponibilité réduite à la poitrine.
3. première disponibilité passive, mineure à la poitrine
4. première disponibilité nulle en combat

Pour l'épuisement permanent lié à la fatigue, il dépend des efforts réalisés par le personnage. Une marche longue créera 1 point de fatigue, une marche difficile 2, un travail harassant 3 etc...

A cette échelle permanente, tant que dure l'action ou le combat, on ajoute des points d'épuisement dit temporaires. Pour chaque round on fait le total des points de vie perdus dans le round, en comptant double ceux qui ont été subis à la poitrine ou l'abdomen. On ajoute ensuite un point d'épuisement temporaire **pour chaque tranche de dix points dépassée**. A chaque round suivant on enlève un point d'épuisement temporaire.

5.1.5 Immortels et non-humanoïdes

Les règles sur la gestion de l'état physique précisées dans les paragraphes précédents concernent les créatures humanoïdes et mortelles. Dans le cas d'un centaure par exemple, créature vivante mais non-humanoïde, il faut évidemment adapter les règles en ajoutant des localisations supplémentaires. Cela sera valable pour de nombreuses créatures monstrueuses vivantes telles que les Nagas ou les araignées géantes etc... Certaines sous-localisations pourront également être supprimées. Mais hormis cet ajustement le reste du système pourra peu ou prou s'appliquer tel quel.

Pour les créatures immortelles en revanche les règles sont plus simples. Sauf précision contraire, les règles qui suivent s'appliquent à tout ce qui est appelé "immortel" sur Terre Seconde : Anges, Démons, Diables, Titanides, Ténébrides. Par défaut donc, un immortel ne ressent ni l'épuisement ni la fatigue et ne connaît que deux seuils de disponibilité : totale ou nulle. **Une localisation d'un immortel passera en disponibilité nulle si le nombre de points de vie associés à cette localisation tombe à 0**, au-dessus elle restera en disponibilité totale. C'est une manière de compenser le fait qu'ils ne souffrent pas d'épuisement ni de malus de disponibilité. Suivant la taille et la forme de son corps on pourra lui associer des localisations diverses. Un démon-tête n'aura par exemple qu'une seule localisation, les fines pattes pouvant être associées à des sous-localisations. De manière analogue à un être vivant (même si les démons comme Vorzol ou Igra auront plus de localisations qu'un être humanoïde), si les localisations telles que la tête ou celles du buste (si la créature en a un) passent en disponibilité passive, on considérera l'immortel comme détruit. Évitions le mauvais goût du dragon sans tête qui continue à voler tel un poulet couvert d'écailles.

5.2 Déroulement d'un combat

5.2.1 Le round de combat

Tout combat se déroule autour d'une unité de temps conventionnelle appelée round de combat. Cette unité n'a pas de durée fixée. Au cours d'un combat, ou de toute action qui implique un affrontement entre plusieurs personnes, les personnes impliquées font alors un jet particulier de mouvement :

max(2 ; 3d6 + mouvement sur un seuil de 9)

Le résultat de la formule ci-dessous donne le nombre de segments d'action dont le personnage dispose au cours d'un combat. *Remarque: le malus d'épuisement s'applique à ce jet, bien qu'il ne s'agisse pas d'un jet de type d20.*

Ce découpage du round de combat n'est pertinent que si l'affrontement s'étend sur une durée appréciable. Dans certaines situations le round peut se réduire à une action unique pour chaque protagoniste, par exemples dans le cas de deux cavaliers fonçant l'un sur l'autre à plein galop. Il appartient au MJ de juger selon son bon sens si plusieurs actions sont possibles ou non.

À chaque action de combat est associé un coût en segments d'action, et l'action est considérée comme prenant effet au dernier des segments qui lui sont consacrés. Chaque joueur compose alors ses actions selon les segments d'action avant le round. Le MJ énumère alors le round selon les segments d'actions en partant du chiffre le plus haut, et résoud ainsi. **Réorganiser ses actions alors que le round est déjà entamé coûte 1 segment. Un personnage ne peut avoir plus de 10 segments d'action.** Certaines actions (comme parades et esquives) sont dites de réserve, c'est-à-dire qu'elles peuvent être utilisées au moment où elles ont été inscrites, mais aussi en plus des autres actions dans tout le reste du round, si elles n'ont pas été utilisées avant.



5.2.2 Les actions de combat

Voici la liste des actions de combat, les actions de réserve étant marquées d'un astérisque:

† ATTAQUE: Jet de la compétence armes (normal : sur un d20) dont le seuil sera la complexité en attaque de l'arme utilisée. La marge obtenue donnera la qualité de la réussite de l'attaque. Consomme 1, 2 ou 3 etc... segments selon l'arme. Quelques remarques au passage:

- **Combattre en situation de déséquilibre** (dans un escalier par exemple ou en se tenant à cloche-pied) **implique un jet de la compétence équilibre avant toute action de combat, dont le MJ fixe le seuil selon les circonstances, en cas d'échec l'action est ratée, en cas de réussite le jet de combat peut se faire normalement.** En cas d'échec exceptionnel du jet d'équilibre, le personnage perd l'équilibre, avec des conséquences à évaluer elles aussi au cas par cas. **Être dans une situation de déséquilibre empêche l'esquive ou les actions de combat en déplacement, mais pas le déplacement seul.**
- **Combattre en aveugle impose un malus de -8 sur tous les jets des compétences armes et esquive. De plus le personnage doit être capable de déduire du bruit ou d'un autre moyen la position de son adversaire. Des jets d'"ouïe fine" seront nécessaires si l'adversaire essaie de rester silencieux.**
- **Combattre en espace confiné impose un malus variant entre -1 et -6 sur les jets d'armes et d'esquive et peut rendre impossible l'utilisation de certaines armes** en fonction de leur taille. L'utilisation d'une catégorie de taille (grande ou moyenne) peut ainsi être interdite ou affligée d'un malus. Le MJ jugera au cas par cas selon le confinement, du tunnel au terrier de taupe.
- **Combattre à mains nues correspond à l'utilisation de l'arme "Mains nues", laquelle s'utilise uniquement avec le bonus force, et non la compétence armes.**
- **Les réussites et échecs exceptionnels** (respectivement provoqués par un 20 ou un 1 naturel, i.e. sur le résultat du dé lui-même) sont par défaut gérés ainsi: un 20 naturel signifie que l'attaque est de toutes manières réussie le mieux possible (sous-localisation choisie) et les dégâts finaux sont doublés; un 1 naturel entraîne soit une perte de l'arme (qui peut éventuellement être ramassée) ou un grippage de son fonctionnement pour l'arbalète, ou une rupture de la corde pour l'arc.

† ATTAQUE à distance: Comme attaque, mais un malus de -2/-8/-16 est respectivement porté lorsque la portée de l'arme est dépassée 1/2/3 fois. On peut aller jusqu'à 4 fois la portée pour les armes à cordes, 2 fois pour les armes lancées. Tirer sur une cible en mêlée impose un malus de -4. **Tirer à bout portant (le quart de la portée) double les dégâts.**

† BRISER L'ARME ADVERSE: Il s'agit d'une parade particulière, qui peut se faire ou non en réponse à un coup. Si la marge de réussite est comprise entre 0 et 4, la parade est ratée (si elle se fait en réponse à un coup) et aucun effet n'est observé; au-delà, la parade est réussie (si elle se fait en réponse à un coup) et les dégâts (somme des dégâts portés de part et d'autre si la parade est en réponse à un coup) sont portés sur l'arme de l'adversaire, moins sa solidité si la marge est comprise entre 5 et 9, directement sinon.

† CHARGER à pied: Attaque en déplacement particulière (voir déplacement), consacrer 1 ou 2 segments supplémentaires à la charge, rajouter alors le bonus force respectivement une ou deux fois aux dégâts, mais en portant un malus de -4 à l'attaque.

† CHARGER à cheval: Attaque unique, sans découpage. Jet d'équitation sur un seuil défini selon les circonstances (entre 15 et 30), en cas d'échec l'attaque est ratée et en cas de réussite le personnage dispose d'une attaque normale, avec un bonus dont la force dépend du cheval (+20 pour un destrier de base). **Combattre à cheval implique un malus de -6 sur les actions de combat. Attaquer quelqu'un à cheval implique un malus de -4 sur les jets d'attaque, sauf si on essaie de frapper le canasson.** La charge peut fonctionner au détriment du cavalier: si on touche un cavalier en pleine charge de manière frontale en restant immobile on bénéficie du bonus du cheval. Imaginez ce que représente le choc de deux chevaliers lancés l'un contre l'autre à pleine vitesse!

† DÉGAINER: 1 segment

† DÉPLACEMENT: Le déplacement pur ne nécessite aucun jet en principe. Le déplacement en combat se gère de la manière suivante: il est simultanément à une action de combat qui est alors dite 'en déplacement'. Le déplacement en lui-même est considéré comme réussi, mais l'action de combat simultanée est faite avec le score minimal entre le mouvement du personnage et la compétence qu'il devrait normalement utiliser. De plus, l'action peut éventuellement être rallongée si le déplacement prend plus de segments qu'elle. Une action qui n'est pas en déplacement ne peut le devenir en cours de round que si le joueur réorganise son round. Dans le cas où un adversaire en poursuit un autre, des jets d'opposition d'athlétisme modifiés selon les circonstances doivent être faits, dans les cas

† DÉSARMER: (sans blesser) Compte comme une attaque, selon l'arme utilisée, il faut une marge de réussite d'au moins 5, et alors faire un jet de dégâts, comparé à la prise de l'arme, s'il est supérieur, l'arme saute, sinon aucun dégât n'est observé. Si l'adversaire a paré et que les dégâts de la parade doivent s'appliquer à l'arme de l'attaquant, c'est elle qui saute. Si le désarmement est réussi, la marge de réussite de l'attaquant indique la position de l'arme selon le désir de l'attaquant:



5-7

éloignement (déplacement de 1 à 4 segments pour le désarmer) et position aléatoire

| | |
|---------|--|
| 8-10 | le désarmeur peut choisir d'envoyer l'arme devant lui ou derrière lui |
| 11-13 | + le désarmeur peut choisir entre 1 et 2 segments d'éloignement |
| 14-16 | + le désarmeur choisit l'éloignement (jusqu'à 4 segments) |
| 16-18 | + le désarmeur choisit la direction |
| 19 ou + | La vérité tu l'envoies entre les deux yeux du trophée de cerf sur le mur de mère-grand! |

† ESQUIVE*: Jet de la compétence esquive sur un seuil de 10, la marge de réussite est soustraite à la marge de réussite de **toutes les attaques** dirigées contre lui (dont il soit conscient) au segment considéré. **Le joueur doit décider si son personnage esquive lorsqu'il sait que son ou ses adversaire(s) attaque(nt), mais avant de savoir si celui-ci ou ceux-ci a/ont ou non réussi son/leur attaque. Si le ou les adversaire(s) rate(nt) son/leur attaque, l'esquive est tout de même consommée.**

Remarque: Que nenni, Messire, même si vous connaissez le kung-fu vous ne sauriez esquiver une flèche ou un carreau d'arbalète. Si vous cherchez néanmoins à vous protéger d'une volée de flèches venue de loin, un éventuel jet de rapidité est envisageable, mais uniquement si vous disposez d'un bouclier.

† FAUCHAGE: attaque normale à -4 et rallongée d'un segment avec une arme permettant cette manoeuvre, si elle est réussie avec une marge supérieure ou égale à 10 l'adversaire est à terre; aucun dégât n'est de toutes manières observé. Faire tomber un adversaire implique une certaine liberté de mouvement, impossible par exemple en milieu confiné comme un couloir. Combattre à terre impose un malus de -6 sur tous les jets d'attaque, d'esquive et de parade. Attaquer quelqu'un à terre donne un bonus de +8 aux jets d'attaque et permet de doubler le bonus force aux dégâts.

† LANCER UN SORT: Prend un segment pour un sort de niveau 0, 2 sinon.

La portée par défaut est à vue, à condition que le lanceur de sort ait une bonne vision de sa cible, ou sinon la perception de la cible par un autre sens. Cette perception doit par défaut être directe: le lanceur de sort doit être en présence de la cible. Il peut également envoyer un sort sur une personne dont il entend la voix ou avec lequel il soit en contact physique. Certains sorciers s'étant magiquement dotés d'un flair animal affirment avoir pu utiliser ce sens pour atteindre leur cible, mais cela n'est guère confirmé par la pratique.

La magie transcendante exige de surcroît un jet de concentration de seuil 10+niveau du sort+somme des niveaux des sorts déjà lancés durant le round, en cas d'échec la Transcendance est perdue.

Remarques s'appliquant aux créatures **mortelles**:

- **Les magies divine et naturelle n'exigent aucune concentration, mais les magies transcendantes (du verbe et intuitive) et l'Innommé l'exigent.**
- **Le port d'une protection de métal autour du crâne, même insignifiante, empêche toute utilisation de toute forme de magie.** Il reste possible d'utiliser des composés alchimiques ou des objets magiques à condition que ni la volonté, ni l'intention, ni le désir de l'utilisateur n'entrent en ligne de compte. Par exemple la poudre d'escampette ou le sable sélénite ne peuvent être utilisés, parce que l'utilisateur doit désigner mentalement une destination ou une cible, en revanche une poudre cosaque pourra fonctionner normalement, ou un objet magique diffusant de la lumière sur un mot de commande (cf. l'article *Alchimie* de l'Encyclopédie).
- **Un sortilège (sauf magie naturelle) en préparation est interrompu si le lanceur est atteint à la tête (et subit des dégâts) au cours du segment consacré à sa préparation. La T ou la G éventuellement utilisée est perdue.** Ce n'est donc valable que pour les sorts de niveau au moins égal à 1.
- **Il est possible de lancer simultanément plusieurs fois le même sort, uniquement sur des cibles différentes, mais un jet de concentration doit être réussi pour chaque occurrence du sort, en ajoutant 5 à chaque lancer supplémentaire de manière cumulative.**

† PARADE*: Jet de la compétence armes (normal : sur un d20) dont le seuil sera la complexité en parade de l'arme utilisée. La marge obtenue donnera la qualité de la réussite de la parade, mais une parade réussie dévie toujours le coup porté. Consomme 1, 2 ou 3 etc... segments selon l'arme, autant que l'attaque. **Contrairement à l'esquive, le joueur peut attendre de savoir si son adversaire a réussi son attaque avant d'utiliser sa parade.**

Comme pour l'esquive, une parade ne permet pas de parer une flèche ou un carreau d'arbalète, mais un bouclier peut être utilisé en protection passive, ou éventuellement pour dévier une volée de flèches, mais cela relève du jet de rapidité (cf. esquive). De manière générale il doit être impossible pour un personnage d'esquiver de parer une flèche, un carreau ou une balle d'arquebuse, sans protection s'apparentant à un bouclier.

† RAMASSER SON ARME: Il s'agit d'un déplacement qu'il faut rallonger d'un segment pour ramasser effectivement son arme. Si les circonstances et son code d'honneur le lui permettent, l'adversaire peut s'interposer entre l'arme et le malheureux. À gérer au cas par cas.

† SE RELEVER: Il s'agit d'un déplacement qui prendra au moins 2 segments, éventuellement plus selon les circonstances. Combattre à terre impose un malus de -6 sur tous les jets de combat (y compris celui du mouvement) et rend impossible l'utilisation d'armes de grande taille. Attaquer quelqu'un à terre donne un bonus de +8 aux jets d'attaque et permet de doubler le bonus force aux dégâts.

† VISER (nécessite la faculté éponyme): +perception au jet d'attaque pour chaque segment consacré à viser, en plus de l'attaque à distance normale. On ne peut viser plus longtemps que 3 segments.

Pour déterminer l'effet d'une attaque selon la marge de réussite, on utilise le tableau suivante:

| | |
|-----------------------|---|
| 0-4 | localisation aléatoire |
| 5-9 | localisation choisie |
| 10-19 | localisation choisie ou sous-localisation aléatoire |
| 20 et + ou 20 naturel | sous-localisation choisie |

Remarque concernant les attaques automatiquement réussies: Dans le jeu sont souvent mentionnées des attaques 'automatiquement réussies'. Lorsqu'il bénéficie d'une attaque automatiquement réussie, le personnage peut alors porter un coup unique sur une localisation de son choix, en considérant l'attaque réussie. Il peut aussi effectuer un jet d'attaque avec un bonus de +8 s'il veut réaliser une attaque plus particulière; il peut toujours choisir la localisation de son attaque à l'avance, et si la marge de réussite est inférieure ou égale à 9 l'attaque est manquée, si en revanche le résultat indique qu'une sous-localisation aléatoire est touchée, le personnage peut alors la choisir.

Pour déterminer l'effet d'une parade selon la marge de réussite, on utilise le tableau suivant:

| | |
|-----------------------|---|
| 0-4 | dégâts de l'attaque portés sur la robustesse de l'arme du défenseur |
| 5-9 | dégâts de l'attaque portés sur la robustesse de l'arme du défenseur en comptant sa solidité |
| 10-19 | rien de spécial |
| 20 et + ou 20 naturel | dégâts de l'attaque portés sur la robustesse de l'arme de l'attaquant |

5.2.3 Dégâts

Les dégâts sont comptés en déduction des points de vie sur les localisations touchées. Pour les localisations de base, on déduit au préalable les éventuelles protections et l'endurance du personnage. Les protections perdent alors autant de points de robustesse qu'ils ont amorti de dégâts. Pour une sous-localisation, on ne compte pas l'endurance. Lorsque l'endurance est négative, alors on la considère comme nulle lorsqu'une localisation est touchée, et on ajoute sa valeur absolue aux dégâts portés sur une sous-localisation.

Il est possible de retenir ses coups: frapper avec le plat de l'épée, le manche de la hache, etc... en s'infligeant un malus de -4 sur les jets d'attaque. À chaque coup les dégâts ne sont pas portés, en revanche on calcule les points d'épuisement temporaires acquis au cours du round, lesquels sont comptabilisés comme si les coups avaient été portés sans tenir compte de l'armure, **et en doublant le montant des dégâts**. Pour chaque coup à la tête, la victime doit faire en plus un jet d'encaissement contre un seuil égal à 5+les dégâts qui auraient été portés si le coup avait été normal, en cas d'échec il est assommé.

Dans le cas d'une utilisation d'armes en force, le score de force est ajouté aux dégâts portés, et multiplié par deux si le personnage utilise ses deux mains. Dans le cas d'un score négatif, il est divisé par deux si le personnage utilise ses deux mains, et arrondi au mieux pour l'attaquant. On ajoute également le bonus force aux dégâts portés par l'Art Martial, mais pas aux dégâts portés par 'armes en finesse' (à moins que le personnage possède la faculté 'Combat en finesse amélioré'). Dans le cas d'un tir à distance, le bonus force n'est appliqué que dans le cas d'un arc composite, qui est alors réglé sur une force précise.

Attention: le bonus aux dégâts lié à la force (pour chaque main) ne peut dépasser le maximum de dégâts que peut porter l'arme en elle même. Par exemple une dague faisant en principe 1d4 points de dégâts, même si un guerrier de force 5 en utilise une, il n'aura qu'un bonus force de 4 s'il l'utilise à une main, de 8 s'il l'utilise à 2. En revanche la masse d'armes faisant 2d4 points de dégâts de base, on peut bénéficier d'un bonus force pouvant aller jusqu'à 8 à une main et 16 à deux mains. Les éventuels bonus structurels ou magiques ne sont pas pris en compte pour ce plafonnement. Une dague elfique a par exemple un bonus structurel: ses dégâts sont de base de 1d4+1, mais le bonus lié à la force reste limité à 4. Aucune limitation de cet ordre ne s'applique en revanche au bonus de dégâts lié à la force sur un **arc composite**.

Dans le cadre du combat en finesse amélioré, le bonus de dégâts lié à la dextérité est également limité de la même manière, mais en prenant comme plafond 150% de la valeur des dégâts structurels de l'arme, ce qui fera notamment 6 pour une dague, 9 pour un bâton, une épée courte ou une rapière et 12 pour un trident.

5.2.4 Courte et longue portée

Une attaque ou une parade se fait à **courte ou longue portée**, c'est-à-dire au contact ou avec une arme disposant d'une allonge suffisante pour pouvoir frapper sans être au contact, comme une lance ou une chaîne. Passer d'une portée à une autre représente un déplacement d'un segment. Passer hors de portée représente un déplacement de deux segments. Une arme est par défaut de courte portée, et les armes de longue portée sont désignées comme telles. Une arme de longue portée est inutilisable contre un adversaire qui se trouve à courte portée et inversement.

Lorsqu'un personnage utilise une arme, il va se placer à la bonne portée pour pouvoir frapper, si les circonstances le lui permettent. Dans le cas de deux adversaires ayant deux armes de portées différentes, si l'un est à bonne portée pour frapper cela implique que l'autre ne l'est pas. On considère en ce cas que toutes les actions de combat sont en déplacement, et en cas d'attaques simultanées les deux personnages doivent comparer leurs marges de réussite et celui qui a la plus élevée est considéré comme étant à portée. L'autre attaque est donc ratée, mais la marge de réussite de l'attaque de celui qui est à portée est ramenée à la différence entre les deux marges. À moins d'avoir la faculté *Allonge*, les facultés *Attaque éclair* et *Mobilité accrue* ne peuvent être ici d'aucun secours.

Dans des circonstances particulières, il se peut qu'il soit impossible pour l'un des deux adversaires de se placer à la portée qui lui est favorable, en ce cas cette règle n'a naturellement plus sens, et nous ferons confiance à la sagacité légendaire de nos MJs pour intervenir avec la fermeté et le doigté qui s'impose.

5.2.5 Combat à deux armes et boucliers

Il est possible de combattre à deux armes, ce qui permet de porter deux attaques au lieu d'une, ou deux parades au lieu d'une ou encore une attaque et une parade simultanément. Cette action double prend le nombre de segments de l'arme la plus lente en rajoutant un: en 3 segments il est par exemple possible de frapper à l'épée longue et à la dague, mais une fois de chaque. Les malus sur les jets d'attaque et de parade selon les circonstances sont les suivants (par défaut un personnage est droitier):



| circonstances | main droite | main gauche |
|--|-------------|-------------|
| rien de spécial | -8 | -12 |
| arme petite dans la main gauche | -6 | -10 |
| ambidextrie | -7 | -7 |
| combat à deux armes | -6 | -10 |
| arme petite dans la main gauche + ambidextrie | -5 | -5 |
| arme petite dans la main gauche + combat à deux armes | -3 | -7 |
| combat à deux armes + ambidextrie | -3 | -3 |
| combat à deux armes + ambidextrie + arme petite dans la main gauche | -2 | -2 |

Utiliser une seule arme de la main gauche impose un malus de maladresse de -4 aux jets d'attaque et de parade (sauf s'il s'agit d'un bouclier), à moins d'être ambidextre, auquel cas aucun malus n'est porté. Lancer un sortilège ayant une composante somatique en tenant une arme dans chaque main est impossible. Une main doit être laissée libre ou tenir un bouclier.

Les boucliers, quant à eux, peuvent s'utiliser de manière active ou passive.

De manière passive, ils sont semblables à une pièce d'armure, et protègent la partie du corps que le personnage choisit de protéger, au début de chaque round. Tous les dégâts de chaque coup reçu sur une partie protégée sont alors portés sur la robustesse du bouclier, sans soustraire sa solidité. Si la robustesse devient négative, le bouclier se brise et les points de dégâts excédentaires sont alors appliqués. L'utilisation passive de certains boucliers particulièrement grands impose de plus un malus aux jets de mouvements.

De manière active, ils peuvent être utilisés comme une arme de parade, soit simultanément à une arme, en appliquant alors les règles du combat à deux armes, soit séparément, sans appliquer le malus de maladresse s'il s'agit de la main gauche.

L'utilisation active et passive des boucliers en combat impose également un malus sur les sortilèges de magie transcendante ou divine ayant une composante somatique, sous la forme d'un pourcentage d'échec du sortilège (avec dépense de la Transcendance ou de la Grâce en cas d'échec), et sur les compétences suivantes: discrétion, athlétisme, équitation. Certaines actions, comme la nage ou l'escalade, deviennent naturellement impossible avec un bouclier dans une main. Pour les sortilèges, les lancer en incantation immobile (cf. la faculté éponyme plus bas) permet de s'affranchir du pourcentage d'échec, contrairement à l'effet des armures, décrit plus bas.

Pour pouvoir utiliser un bouclier, il faut disposer de la faculté *maîtrise des boucliers*, sans quoi un malus de -4 est porté à l'utilisation active du bouclier, mais pas en revanche à son utilisation passive.

| nom | par. | ta. | seg. | sol. | rob. | protection passive | magie somatique | comp. | mouv. |
|-------------------------|------|-----|------|------|------|--------------------------|-----------------|-------|-------|
| bouclier de poing | 8 | p | 1 | 6 | 20 | main seule | 30% | -1 | -0 |
| bouclier de bois | 5 | m | 2 | 2 | 50 | main+bras +1 loc | 40% | -2 | -0 |
| bouclier de métal | 6 | m | 2 | 4 | 100 | main+bras +1 loc | 40% | -3 | -1 |
| grand bouclier de bois | 4 | g | 2 | 3 | 75 | main+bras +2 loc | 50% | -6 | -1 |
| grand bouclier de métal | 5 | g | 2 | 4 | 150 | main+bras +2 loc | 50% | -9 | -2 |
| grand bouclier romain | 4 | g | 2 | 5 | 200 | tout sauf tête ou jambes | 70% | -16 | -4 |

Remarque concernant le bouclier de poing: une main tenant un bouclier de poing peut également tenir une arme, ce qui impose alors un malus de -1 sur les jets d'attaque et de parade faits avec cette main. Les boucliers sont par ailleurs considérés comme étant de prise infinie, de difficulté en attaque 20-solidité, et les dégâts observés sont égaux à 1d4/1d6/1d10 selon que la taille est p/m/g.

5.2.6 Surprise

Selon les circonstances il peut arriver qu'un personnage en frappe un autre par surprise. La surprise signifie que la victime n'a pas conscience de l'attaque qu'elle va subir. Venir dans le dos de quelqu'un en réussissant un jet de discrétion opposé à sa vigilance permet manifestement de réussir une attaque surprise, sauf si la victime est face à un miroir par exemple... La détermination de la surprise dépend donc de chaque situation. Une attaque surprise est considérée comme automatiquement réussie, au sens défini dans le paragraphe [5.2.2](#).

5.2.7 Passes d'armes

Il arrive que l'échange de coups entre deux personnages soit beaucoup plus bref qu'un round de combat, par exemple lorsqu'un personnage fonce sur une cheval au galop vers un autre qui l'attend de pied ferme, une vogue à la main, prêt à trancher les jarrets de l'animal. On appellera ce genre de situation des passes d'armes: chacun des deux protagonistes a droit à une voire deux actions, mais guère plus.

Pour une passe d'armes, aucun des deux joueurs ne fait de jet de mouvement, chacun fait un jet de rapidité, et on compare les marges. Celui qui a la marge la plus faible choisit un nombre de segment entre 1 et 4, ce sera son nombre de segments pour la passe d'armes, et l'autre dispose alors du même nombre de segments plus un. La passe d'armes se déroule ensuite comme un round normal. En cas d'égalité des marges, on accorde à chaque joueur quatre segments. Les facultés agissant sur le mouvement n'ont bien entendu aucune application ici.

5.2.8 Armures

Comme pour les boucliers, porter une armure impose un malus sur certaines compétences (escalade, nage, discrétion, équitation, athlétisme, acrobaties, équilibre), également une même chance d'échouer en magie, ainsi que des points de fatigue qui restent permanents tant que la personne porte l'armure. Le pourcentage d'échec en magie (la Transcendance restant dépensée de toute manière) lié au port d'une armure s'applique en permanence, contrairement à celui des boucliers. En revanche il ne concerne que la magie du Verbe.

Pour pouvoir utiliser une armure légère, moyenne ou lourde, il faut disposer de la faculté correspondante:

maîtrise des armures légères, maîtrise des armures moyennes, maîtrise des armures lourdes. Sinon les points de fatigue sont doublés (+1 si 0), ainsi que le pourcentage d'échec en magie du Verbe (+5% si 0) et le malus compétences (-1 si 0).

| armures légères | protection (zones) | rob./zone | magie du Verbe | compétences | fatigue |
|-------------------------------|-----------------------|-----------|----------------|-----------------------|---------|
| gambison | 1 (2,3,4,5,6,7,8) | 10 | 5 % | -0 | 0 |
| cuir bouilli | 2 (1,2,3) | 50 | 10 % | -0 | 0 |
| cuir souple | 2 (toutes) | 35 | 10 % | -0 | 0 |
| besantine | 3 (2,3,4) | 80 | 15 % | -2 | 0 |
| chemise de mailles | 4 (2,3,4) | 150 | 20 % | -4 (nage impossible) | 1 |
| chemise de mailles nibelung | 5 (2,3,4) | 300 | 15 % | -2 (nage impossible) | 0 |
| chemise de fer-de-Lune | 10 (2,3,4,5,6) | ∞ | 0 % | -0 | 0 |
| chemise en acier des ténèbres | de 5 à 10 (2,3,4,5,6) | 500 * | 10 % | -0 | 0 |
| armures moyennes | protection (zones) | rob./zone | magie du Verbe | compétences | fatigue |
| cuirasse | 3 (toutes) | 70 | 10 % | -2 | 0 |
| jaseran | 3 (2,3,4) | 150 | 20 % | -3 | 0 |
| haubert +chausses | 4 (2,3,4,5,6,7,8) | 150 | 30 % | -8 (nage impossible) | 2 |
| haubert +chausses nibelung | 5 (2,3,4,5,6,7,8) | 300 | 20 % | -4 (nage impossible) | 1 |
| buste de plates | 5 (2,3,4) | 200 | 25 % | -8 (nage impossible) | 2 |
| armures lourdes | protection (zones) | rob./zone | magie du Verbe | compétences | fatigue |
| brigandine | 4 (2,3,4,5,6,7,8) | 180 | 40 % | -10 (nage impossible) | 2 |
| armure de plates | 5 (toutes) | 200 | 50 % | -16 (nage impossible) | 3 |
| armure gothique | 6 (toutes) | 250 | 60 % | -25 (nage impossible) | 3 |

L'entretien d'une armure de métal impose d'avoir la compétence Métallurgie. Sans un entretien et un graissage régulier, toute armure de métal perd un point de robustesse par mois. La compétence Travail du cuir est nécessaire à l'entretien d'une armure de cuir. Toute armure de métal peut être réparée par un forgeron et ramenée à son total initial de points de robustesse tant qu'elle se trouve au-dessus de la moitié de son total initial, en revanche les armures de cuir sont irrémédiablement abîmées. Tout au plus est-il possible de recoudre de nouvelles pièces de cuir et de la ramener aux 2/3 de son total initial.

En plus des pièces d'armures correspondant aux localisations, il faut mentionner le col et les gants. Les gants sont souvent d'une facture différente et protègent les mains, donc des sous-localisations, de même pour le col qui protège la gorge et la nuque. Il n'était pas rare pour les mercenaires d'avoir pour toute armure un col de métal. Le col et les gants auront la même solidité qu'une pièce d'armure de la même matière, et la robustesse d'un gant sera considérée comme étant (environ, selon la facture) égale au quart de la solidité d'une pièce d'armure de la même matière, et au tiers pour le col.

Le fer-de-Lune et l'acier des ténèbres sont des matériaux magiques respectivement spécifiques aux Hochalben (ou *Hauts-Elfes*, cf. l'encyclopédie) et aux Mraka (cf. *Elfes des profondeurs*). Ils ne sont donc accessibles qu'aux personnages ayant un historique particulier. La robustesse du fer-de-Lune est infinie en raison de son caractère magique, tandis que celle de l'acier des ténèbres perdra un point de robustesse par jour passé hors du Monde Souterrain (à l'exception de certains lieux des Abysses associés à la déesse *Lilyom*, cf. l'encyclopédie).

5.2.9 Armes

Les armes sont classifiées en trois catégories: armes simples, armes de guerre, armes complexes. Pour être utilisées, le personnage doit en maîtriser le fonctionnement, c'est-à-dire posséder la faculté *maîtrise des armes simples*, *maîtrise des armes de guerre*, *maîtrise des armes complexes*. Sinon le malus est respectivement de -4, -6, -8 sur toute action de combat impliquant ces armes. L'astérisque renvoie à des propriétés particulières de l'arme expliquées dans un paragraphe plus bas.

Comme pour les armures, le cuir et le métal des armes exige un entretien



par les compétences Métallurgie et Travail du cuir, sans quoi elles perdent un point de robustesse par mois. Elles peuvent être réparées également, de la même manière qu'une armure en métal (même pour les parties en cuir pour simplifier; cf. plus haut).

Description des armes:



| Simple | diff. att. | diff. par. | taille | segments | solidité | robustesse | prise | dégâts | portée | remarques |
|-----------------|------------|------------|--------|----------|----------|------------|--------|-----------------------------------|--------|---|
| arbalète légère | 7 | 18 | p | 3 | 2 | 30 | 5+f | 1d10 | 30m | 2 mains |
| arbalète lourde | 7 | 20 | m | 4 | 4 | 100 | 3+f | 2d10 | 40m | 2 mains |
| bâton de bois | 10 | 13 | g | 2 | 2 | 30 | 18+f*2 | 1d6+f*2 | | fine, 2 mains fauchage contrecoup |
| bâton de fer | id. | id. | id. | id. | 12 | 150 | id. | id. | id. | id. |
| daguer | 12 | 14 | p | 1 | 10 | 30 | 15+f | 1d4+f | 3m | fine |
| fronde* | 15 | - | p | 3 | 1 | 15 | 22+f | 1d4+f (pierres) 1d8+f (plombs) | 50m | 2 mains |
| javelot | 9/13 | 15 | m | 1/2 | 4 | 20 | 18+f | 1d6+f | 10m | lancer/contact |
| mains nues* | 13 | 10 | p | 1 | end | pv | ∞ | 1d3+f | | fauchage, fine |

| De guerre | diff. att. | diff. par. | taille | segments | solidité | robustesse | prise | dégâts | portée | remarques |
|----------------------|------------|------------|--------|----------|----------|------------|-------|------------|--------|---|
| arc court | 9 | 16 | m | 2 | 2 | 20 | 18+f | 1d6 | 20m | 2 mains |
| arc court composite* | 9 | 16 | m | 2 | 2 | 20 | 18+f | 1d6+f | 20+3fm | 2 mains |
| arc long | 10 | 15 | g | 2 | 2 | 40 | 16+f | 1d8 | 30m | 2 mains |
| arc long composite* | 11 | 15 | g | 2 | 2 | 40 | 16+f | 1d8+f | 30+3fm | 2 mains |
| canne | 11 | 12 | m | 2 | 2 | 30 | 18+f | 1d6+f | | fine, contrecoup |
| cimeterre | 12 | 11 | m | 2 | 10 | 120 | 16+f | 1d6+f | | fine |
| dard* | 14 | - | p | 1 | 5 | 20 | 3+f | 1d2+f | 2m | fine |
| dwalinsaxt* | 9 | 18 | g | 3 | 8 | 120 | 8+2f | 1d12+2f | | 2 mains contrecoup |
| épée courte | 11 | 12 | p | 2 | 10 | 100 | 14+f | 1d6+f | | fine |
| épée longue | 10 | 11 | m | 2 | 10 | 150 | 12+f | 1d8+f | | |
| épée à deux mains | 8 | 15 | g | 3 | 12 | 250 | 10+2f | 2d6+2f | | 2 mains |
| francisque | 12/9 | 18 | m | 2 | 5 | 50 | 11+f | 1d10+f/+2f | 10m | 1 ou 2 mains |
| grand fléau* | 12/10 | 25 | g | 2/3 | 6 | 80 | 10+f | 1/2/3d6+f | | longue portée contrecoup |
| hache de bataille | 8 | 16 | m | 2 | 5 | 60 | 12+f | 1d8+f | | |
| hallebarde | 13 | 16 | g | 3 | 8 | 200 | 20+2f | 2d8+2f | | 2 mains longue portée fauchage |
| longue lance | 12 | 15 | g | 2 | 4 | 40 | 16+2f | 1d8+2f | | 2 mains longue portée fauchage |
| khopesh | 11 | 11 | m | 2 | 13 | 300 | 14+2f | 3d4+2f | | 2 mains fauchage bonus désarmement +f |
| martel* | 10 | 18 | g | 2 | 15 | 300 | 13+2f | 1d12+2f | | 2 mains |
| masse d'armes | 9 | 16 | m | 2 | 4 | 40 | 11+f | 2d4+f/+2f | | 1 ou 2 mains |
| rapière | 12 | 9 | m | 2 | 5 | 50 | 18+f | 1d6+f | | fine |
| stylet | 10 | 13 | p | 2 | 6 | 40 | 16+f | 1d6+1+f | | fine |

| Complexes | diff. att. | diff. par. | taille | segments | solidité | robustesse | prise | dégâts | portée | remarques |
|------------------------|------------|------------|--------|----------|----------|------------|-------|----------|--------|-------------------------------|
| arbalète de poing* | 8 | 12 | p | 2 | 0 | 10 | tot. | 1d4 | 10 m | 2 mains |
| arc centaure* ou toxon | 12 | 17 | g | 2 | 5 | 40 | 25+f | 4d4+10+f | 100 m | 2 mains |
| arquebuse* | 18 | 16 | m | 6 | 2 | 20 | 8+2f | 2d20 | 50 m | 2 mains ignore l'endurance |
| bolas* | 18 | | m | 4 | 3 | 20 | 5+f | 2d4 | 10m | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------------|------|-------|---|---|---|-----|----------|------------|------|---|
| chaîne barbelée* | 10 | 20 | g | 2 | 4 | 20 | 20+f | 2d4 | | lg. por. fine 2 mains fauchage contrecoup |
| épée bâtarde | 11/9 | 13/11 | m | 2 | 8 | 200 | 11+f/+2f | 1d10+f/+2f | | 1 main/2 mains |
| eisenrâne* | 13 | 10 | p | 1 | 7 | 50 | ∞ | 1d4+f | | fine |
| filet* | 15 | | g | 3 | 1 | 50 | 20+2f | (1d4) | | 2 mains fine |
| katar* | 14 | 11 | g | 2 | 4 | 120 | 18+2f | 1d8+2f | | 2 mains contrecoup fauchage |
| knout* | 12 | 20 | m | 3 | 1 | 20 | 18+f | 1d4+f | | fine |
| kulcs* | 13 | 15 | p | 1 | 8 | 25 | ∞ | 1d6+f | | fine |
| main gauche* | 13 | 10 | p | 1 | 8 | 30 | 16+f | 1d4+f | | fine |
| trident* | 13 | 12 | m | 2 | 4 | 30 | 18+f/+2f | 2d4+f/+2f | | 1 main/2 mains fine désarme +4*dex capture |
| tovenaarskroon* | 20 | 14 | m | 3 | 1 | 20 | 18+f/+2f | 2d4+f/+2f | | 1 main/2 mains fine anti-magie |
| Zhūgě nú * | 11 | 18 | m | 1 | 0 | 30 | 4+f | 1d10 | 25 m | 2 mains |

Arbalète de poing: Il s'agit d'une petite arbalète qui se porte accrochée au poignet et s'arme plus rapidement qu'une arbalète normale. Utilisée surtout par les guerriers qui comptent se servir de poisons, cette arme peut se révéler redoutable en espace confiné; elle est d'ailleurs particulièrement appréciée des Drachenalben et autres habitants de souterrains.

Arc centaure ou Toxon: Ces arcs ne peuvent être utilisés que par un centaure ou une créature équivalente en taille. ce sont de gigantesques arcs composites à double courbure qui s'utilisent avec des flèches particulières assimilables à des javelots. Armes redoutables, elles sont parfois utilisées par des créatures plus petites à la manière de balistes.

Arcs composites: Ces arcs sont réglés sur la force de leur utilisateur, ils peuvent être utilisés par une personne ayant au moins la même force que celle pour laquelle il a été réglé, mais le bonus force qu'il procure sera celui pour lequel il a été réglé. Une personne dont la force est inférieure à celle de l'arc ne peut le tendre. Il est possible de retendre un arc, mais il faut garder à l'esprit que seuls des arcs de facture exceptionnelle, par exemple faits à partir de cornes d'aurochs, permettront d'obtenir un bonus force supérieur à +3.

Arquebuse: L'arquebuse est une des rares armes à feu de Terre Seconde. Dévastatrice, elle n'en est pas moins d'utilisation délicate. Il s'agit d'une sorte de fusil épais, qu'on met en joue en l'appuyant sur un support comme le rebord d'une meurtrière ou sur une fourquine (sorte de canne plantée dans le sol qui soutient le canon; cf. figure 5.1).



Figure 5.1: Utilisation de l'arquebuse.

L'arquebuse est chargée par de la poudre contenue dans des poires, sorte de fioles tenant dans la main, contenant chacune environ quatre charges, et par une balle de plomb (ou d'argent pour les chasseurs de lycanthropes) introduite dans le canon. L'ignition de la poudre peut se faire de différentes manières. Le mécanisme de mise à feu est appelé platine, on distinguera ici la platine à mèche, à rouet et à chenapan (cf. figures 5.2).

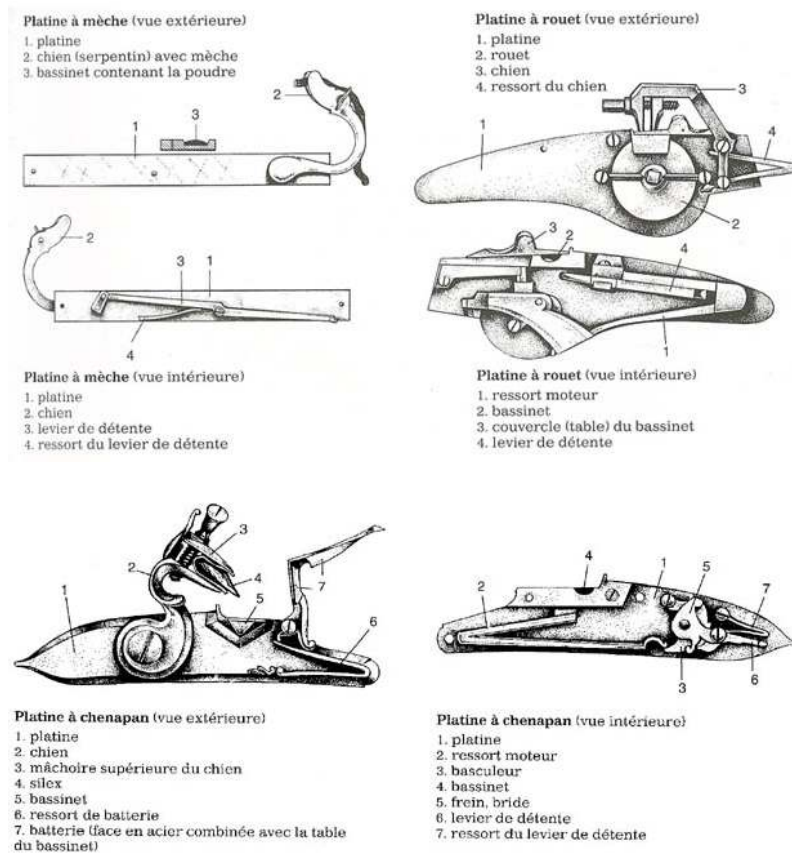


Figure 5.2: Modèles de platine.

Chaque platine est plus ou moins complexe, et nécessite un score plus ou moins élevé en mécanique pour être réparée si besoin est. Une arquebuse étant un outil de précision, si son score de points de robustesse passe en-dessous de la moitié, elle est inutilisable jusqu'à réparation. L'entretien quotidien en revanche d'une arquebuse relève du travail du métal. De plus, une utilisation trop intensive d'une arquebuse risque de faire fondre le canon: au bout de trois tirs consécutifs, il y aura 10n% de chances que le canon fonde après chaque tir suivant, et le temps nécessaire pour qu'il refroidisse sera de n rounds. Enfin l'humidité ambiante peut rendre impossible le tir. Comptez 15 % de chances d'échec à chaque tir pour un faible brouillard, 30 % pour un brouillard épais, 50 % pour une pluie légère, 80 % pour une pluie forte. En cas d'échec, la poudre est trempée et il faut recharger.

En cas de résultat 1 sur le dé d'attaque, la platine explose, faisant 1d20 points de dommages à la tête et à la main droite du malheureux arquebusier. Enfin, il est impossible de tirer au-delà de 100 m avec une arquebuse. La bonne nouvelle cependant, c'est que la protection de l'endurance ne s'applique pas aux dégâts créés par l'arquebuse, tant qu'on se situe dans la portée de 50 m.

Le tableau ci-dessous présente les différentes limitations des platines, ainsi que le score minimal en mécanique pour les réparer.

| type de platine | score | limitations |
|-----------------|-------|---|
| à mèche | 4 | 30% de chances à chaque tir que la mèche s'éteigne (2 segments pour la rallumer) impossible de viser car il faut actionner le levier |
| à rouet | 8 | si le résultat du d20 non modifié est de 2 ou 3, le rouet se coince, rendant l'arquebuse inutilisable jusqu'à réparation |
| à chenapan | 8 | aucune limitation |

Bolas: Cette arme de jet se compose de trois boules reliées à un anneau par trois cordes de cuir. En plus des dégâts, si la partie touchée est un bras ou une jambe, ce membre est immobilisé, jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de libération, c'est-à-dire un jet d'esquive à un seuil de 16 pour le bras, de 20 pour la jambe, cette action de libération prenant 2 segments. Si une jambe est touchée, le personnage souffre d'un malus de -5 sur ses jets d'esquive. Si la tête est touchée, la victime est immobilisée et ne peut plus faire aucune action de combat (hormis lancer un sortilège sans composante verbale ni somatique sur un seuil de concentration double), jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de libération sur un seuil de 22.

Chaîne barbelée: Le personnage doit d'abord dépenser l'équivalent de quatre segments pour faire tourner sa chaîne, pendant lesquels il peut uniquement se déplacer en esquive. S'il veut l'arrêter, il doit prendre un

segment pour la faire heurter un objet. Si le personnage le précise à l'avance et s'il l'utilise en tant qu'arme fine, c'est-à-dire. avec son bonus de dextérité s'il a la faculté pour cette arme et avec la compétence armes pure sinon, il peut essayer de l'entourer autour d'un membre (tête y comprise), aucun dégât ne sera observé, mais s'il obtient une marge de réussite d'au moins 5, le membre visé est enchaîné. Aucun autre bonus que le bonus dextérité ne peut être reporté sur les jets d'attaque, de dégâts ou de parade, si on n'a pas combattu en finesse sur cette arme, on utilise la compétence armes pure, sans le bonus force.

Dard: Il s'agit en fait de très petites dagues de jet, sans garde et dont la poignée permet seulement de les tenir entre deux doigts, dans le but de les lancer. Elles ne peuvent donc être utilisées au contact. Elles servent surtout aux combattants accomplis, qui sont sûrs de faire mouche dans une zone précise, comme les yeux. Cela sert notamment pour l'empoisonnement, à condition d'enduire les lames auparavant.

Dwalinsaxt: Littéralement 'hache de Dwalin', cette arme est plus proche d'une hallebarde pour Nibelung avec une double lame. Pourvue d'une pointe à l'extrémité inférieure, la Dwalinsaxt est une redoutable hache entre les mains d'un Nibelung. Bien qu'étant une arme de grande taille, un Nibelung peut la manipuler en espace confiné sans malus, dans les limites du possible, bien entendu. Elle ne peut être manipulée que par une personne de force au moins égale à 3.

Eisenrâne: Littéralement 'larmes de fer', cette arme a été créée par les Elfes de la Pluie de la communauté Németsazg située en Norrenwelt. Il s'agit de deux bracelets de fer et de cuir couvrant tout l'avant-bras à l'intérieur desquels sont dissimulées deux lames acérées qui peuvent en surgir d'un simple mouvement du poignet par un astucieux système de ressorts. Ces bracelets peuvent également être utilisés pour parer les coups. Les dégainer prend classiquement 1 segment, comme une arme normale, mais elles ne peuvent être perdues.

Filet: Déployer un filet prend en soi deux segments. Aucun bonus force ne peut être appliqué à la manipulation d'un filet. Le filet peut être esquivé mais ne peut être paré. Une attaque réussie signifie que la victime est immobilisée et ne peut plus faire d'action de combat, hormis lancer un sort sans composante somatique. Pour se libérer du filet, elle peut:

- faire un jet de parade avec une arme **tranchante** et une main libre pour tenir le filet, ou deux armes tranchantes. En cas de réussite on comptabilise les dégâts comme s'il s'agissait d'une attaque. Une fois que 1/10 ou plus de la robustesse courante du filet est ainsi enlevée (par la personne ou une personne extérieure), la victime est considérée comme libre du filet.
- tenter un jet de libération, c'est-à-dire un jet d'esquive prenant deux segments, sur un seuil de 20. En cas de réussite, il est libéré.

Les dégâts du filet ne sont observés que si le filet est rassemblé et utilisé pour frapper, à la manière d'un fouet. Les données sont données pour un filet applicable sur une personne, mais on peut imaginer des filets plus lourds, plus solides, et utilisables sur plusieurs personnes. Ils cessent en ce cas d'être facilement transportables.

Les filets sont en général faits de corde et lesté par des masselottes en métal. Certains filets dits *Filets d'Alchimistes*, ont des filins métalliques torsadés dans les cordelettes, et empêchent la pratique de toute magie une fois que le filet est en place. Ils sont également plus solides, mais extrêmement coûteux.

Fléau et Grand Fléau: Ces deux armes peuvent être pourvues d'une/deux/trois masses, les seuils d'attaque sont donc donnés en conséquence. Chacune de ses armes exige d'utiliser deux segments pour faire tourner la chaîne en début de combat. Parer un fléau implique un malus de -3 sur les jets de parade et il est impossible de parer un fléau avec une arme de petite taille.

Francisque: C'est une hache au long manche et pourvue d'une seule lame, utilisée jadis par les Francs. Elle peut être tenue à une main ou deux, et peut aussi être lancée à la volée, sa difficulté d'attaque devenant alors de 12.

Fronde: La fronde peut s'employer avec de simples galets récupérés au fond d'une rivière, ou des projectiles de plomb, beaucoup plus efficaces. Ces projectiles, ronds, ovales ou en losange, peuvent être percés de petits trous, afin de créer un sifflement effrayant lorsqu'ils sont lancés.

Katar: Le Katar est l'arme traditionnelle des tribus nomades des Emberek (cf. Encyclopédie). Le Katar est un bâton avec deux longues lames recourbées à chaque extrémité, orientées en sens inverse l'une de l'autre.

Knout: S'il le souhaite la personne peut en le précisant à l'avance utiliser le knout en tant qu'arme fine (bonus dext si faculté comp. armes pure sinon) pour entourer un membre au choix, avec une marge de réussite de 5 ou plus. Auquel cas on commence à appliquer des dégâts maximaux au membre enchaîné à chaque round ensuite.

Kulcs: Le kulcs est une arme infernale classique. Son nom signifie "clef" en diabolique... "car elle ouvre les portes de chair". C'est en quelque sorte un coup de poing américain amélioré par des pointes acérées, dont le dessin assez travaillé permet une pénétration optimale si on sait bien les utiliser.

Main gauche: C'est une dague dont la garde est beaucoup plus large que celle d'une dague normale, et qui est particulièrement adaptée au combat à deux armes, pour parer de la main gauche avec cette dague, et attaquer de l'autre.



Mains nues: À moins de posséder la faculté *Combat à mains nues*, l'utilisation des mains nues ne permet pas d'utiliser la compétences armes, tout se passe comme si elle était ramenée à 0, et seul le bonus force compte.

Martel: Il s'agit d'un grand marteau de métal qui se manie à deux mains, difficile d'utilisation, mais particulièrement redoutable au corps à corps.

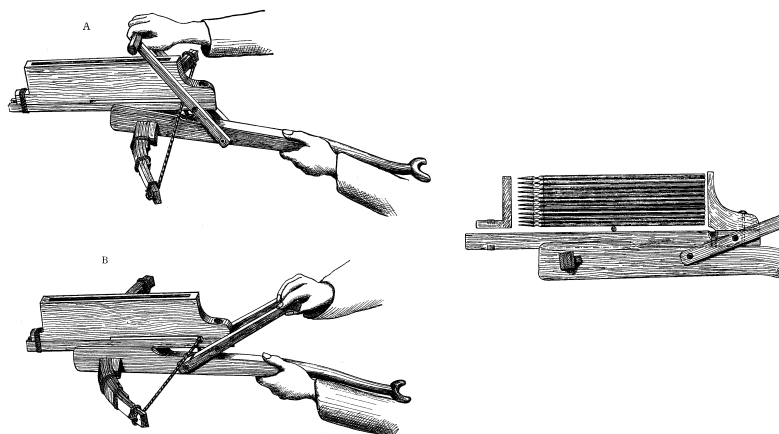
Trident: À l'origine arme de pêcheur le trident est devenu une arme à l'usage des bretteurs chevronnés. Peut être utilisé à deux mains, auquel cas le bonus force est doublé. Utilisée en finesse, elle confère un bonus égal au quadruple de la dextérité sur tout jet de désarmement: les trois piques pouvant être utilisées pour coincer et désarmer aisément. Utilisée en force, elle permet, lorsqu'elle fait plus de 5 points de dégâts réelles subis, de rester fichée dans la chair de l'adversaire, de par les dentelures des pointes. Celui qui tient le trident peut ainsi infliger à sa victime de nouveaux dégâts à CHAQUE segment, sans avoir besoin de faire un jet pour toucher à nouveau, mais lui et sa victime ne peuvent plus esquiver, ni parer, ni se déplacer. La victime peut tenter de se libérer de l'accroche du trident, à chaque instant ce qui l'oblige à réussir à la fois un jet de rapidité contre un seuil égal à 10+3 fois la force de celui qui tient le trident (6 si c'est à 2 mains), et un jet de volonté contre un seuil de 15.

Tovernarskroon: C'est la fameuse "couronne des sorciers" des Nibelungen. Il s'agit d'une arme assez complexe qui ressemble à un bâton de fer terminé par une griffe articulée. Un ressort permet de l'allonger brusquement et de refermer la griffe autour de la tête de l'adversaire, l'enserrant dans une sorte de cage de métal. Un mécanisme ingénieux permet alors de détacher la cage du bâton, laissant ainsi la victime avec la tête enserrée par du métal et par conséquent incapable de pratiquer toute forme de magie, si toutefois il s'agit d'une créature mortelle.



Zhūgě nǚ: Il s'agit d'une arbalète à répétition chinoise. Un mécanisme à levier permet de tendre l'arbalète en même temps que de placer un carreau automatiquement par le déplacement d'un magasin contenant 10 carreaux (cf. images ci-dessous). L'avantage de cette arme est qu'elle permet de tirer un carreau par segment jusqu'à épuisement du magasin. Le remplacement du magasin prend en revanche un round entier. L'inconvénient est que les carreaux utilisés pour cette arme n'ont pas d'empennage, et qu'elle doit être manipulée à partir de la hanche, ce qui la rend moins précise qu'une arbalète normale. De plus, elle peut facilement s'enrayer et est évidemment fragile et encombrante. On peut considérer que si elle tombe à 20 points de robustesse ou moins, la probabilité de fonctionner sans s'enrayer devient

égale à $5 \times \text{robustesse}\%$. Il faut alors faire un jet à chaque lancer et au premier enrayerement l'arbalète n'est plus utilisable à moins de consacrer un round entier pour la désenrayer.



5.2.10 Usure des armes et armures

Faute d'un entretien régulier, armes et armures s'abîmeront. De mauvaises conditions météorologiques pourront aggraver l'usure naturelle des armes et armures. L'entretien suppose de graisser régulièrement métal et cuir, de cirer le bois, de recoudre ou retresser les cordelettes de cuir... Un entretien régulier des armes et armures ainsi que du harnachement d'un cheval par exemple, suppose d'avoir les compétences déductives 'Métallurgie' et 'Travail du cuir' au moins à 1. 'Travail du bois' est pareillement nécessaire à l'entretien des arcs et arbalètes. Outre ces compétences, il faut se fournir régulièrement en graisse, cire et divers matériel, et se consacrer à l'entretien au moins une heure par semaine, sans quoi armes et armures concernées perdront un point de robustesse toutes les deux semaines, voire plus s'il pleut etc...

6. Facultés et restrictions

Le signe & signifie que la faculté peut être prise plusieurs fois. Les éléments entre crochets sont des pré-

requis pour pouvoir acheter la faculté correspondante, et le coût en points de faculté est donné entre parenthèses. Certaines facultés, spécifiques à une discipline unique, sont décrites dans le paragraphe concernant cette discipline.

6.1 Combat

Abdos maousse costauds (1) Autorise, lorsqu'on est touché au plexus, à faire un jet d'encaissement contre un seuil égal à 10+dégâts effectivement reçus. La marge de réussite permet de réduire d'autant de segments le temps d'incapacité qu'on devrait normalement subir.

Allonge (1) [armes +2, mobilité accrue] C'est la faculté de se maintenir à sa distance, lors d'un combat contre un adversaire ayant une arme de portée différente. Cette faculté permet d'utiliser le bonus +4 de mobilité accrue au mouvement (et +8 si la faculté mobilité accrue a été prise deux fois etc...) pour toutes les actions en déplacement (mais pas lors du jet de mouvement proprement dit), et non plus uniquement celles de fuite.

Ambidextrie (4) [dextérité +1] Le personnage peut utiliser indifféremment une main ou l'autre +, cf. paragraphe [5.2.5](#). Un ambidextre peut choisir de bénéficier du même avantage que le Gaucher.

Anticipation (4 pour les guerriers, 6 pour les autres) Le guerrier peut réorganiser son round sans perdre un segment à le faire. En gros le joueur n'organise pas son round à l'avance, mais le compose au fur et à mesure des actions des autres, et peut le faire après que chacun a déclaré son action. Il peut notamment décider de faire une attaque ou parade à volonté après un segment de préparation.

Arme favorite (1) [armes +1] +2 aux jets de la compétence armes avec une arme particulière maîtrisée.

Arme spécialisée (2&) [guerrier, Arme favorite] +3 cumulatif avec le +2 de l'Arme favorite sur cette même arme.

Attaque éclair (1&) [agilité +1, armes +4, mobilité accrue, esquive améliorée] +4 au mouvement lorsque le personnage entre sur une zone menacée, ce bonus s'applique également au jet de mouvement du round si le personnage entre dans la zone menacée au début du round, mais point aux suivants. C'est le pendant offensif de la faculté *mobilité accrue*.

Attends un peu et tu vas voir ta gueule (1) [guerrier]: Le guerrier peut décider de s'infliger un malus à son jet d'attaque, dans la limite de son bonus analyse, ce malus étant reporté sur la parade ou l'esquive de l'adversaire. Le guerrier peut alors décider de rallonger son attaque de plusieurs segments, chaque segment supplémentaire passé à préparer le coup rajoutant ce malus à la parade ou l'esquive de l'adversaire (à condition que l'adversaire reste au contact, on ne prépare pas le coup à l'avance).

Brisefer (2) [armes +1, guerrier] Quintuple le bonus force sur les attaques de brisure.

Charge (1) [mobilité accrue, attaque éclair] En situation de charge on ne compte pas le malus de -4.

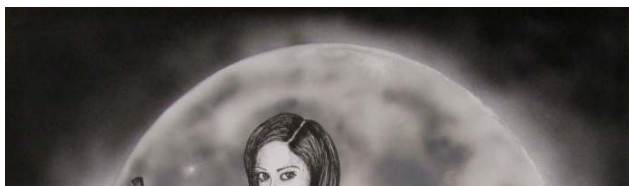
Combat à cheval (2) [équitation +8] Permet d'annuler le malus lié au combat à cheval.

Combat à deux armes (2) Cf. paragraphe [5.2.5](#).

Combat à deux armes amélioré (3) [combat à deux armes, ambidextrie, armes +9] : Permet de faire des actions doubles sans allonger l'action d'un segment: redoutable avec deux dagues!

Combat à mains nues (2) Permet de combattre à mains nues avec la compétence armes en force complète, et non uniquement le bonus force.

Combat à très courte portée (4) [guerrier, allonge, attaque éclair] Cette technique redoutable n'est utilisable qu'avec une arme de petite taille, et lorsque l'adversaire utilise une arme de taille au moins moyenne. Le guerrier doit d'abord réussir une attaque en déplacement vers son adversaire avec une marge au moins égale à la compétence esquive de son adversaire. S'il touche, il peut ensuite agripper ou acculer son adversaire et le frapper à plusieurs reprises, restant à très courte portée, ce qui empêche l'adversaire de frapper avec une arme autre que petite. Si l'attaquant choisit de frapper une localisation, toutes les attaques sont ensuite automatiquement réussies, si l'attaquant choisit de frapper une sous-localisation, il doit réussir l'attaque avec un bonus de +8. Il peut utiliser la faculté "coups puissants" sans pâtir du malus au toucher tant qu'il frappe une localisation. Il bénéficie de cet avantage jusqu'à ce que l'adversaire parvienne à s'évader de ce contact. Pour s'évader de ce contact, tout dépend d'abord de ce qui le maintient: si le guerrier n'a ni agrippé ni acculé son adversaire, un simple jet d'esquive réussi sur un seuil égal à 10+mouvement du guerrier le libérera, si la victime est dos à un mur un jet d'esquive réussi contre un seuil égal à 14+mouvement du guerrier sera suffisant, si elle est retenue, il faudra gérer cela au cas par cas. Si l'adversaire a une arme petite lui aussi, il pourra alors également frapper à volonté en considérant que toutes ses attaques sont réussies.



Combat acrobatique (3) [acrobaties +8] Le combat acrobatique permet d'utiliser des acrobaties plus ou moins complexes dans le cadre d'un combat, comme par exemple foncer sur un adversaire en s'accrochant au lustre, dans la plus pure tradition des films de cape et



d'épée. Les avantages d'une action acrobatique sont à déterminer par son Excellence le MJ, selon ce que lui suggérera sa sagacité coutumière. Le joueur décrit d'abord l'action de son personnage, le MJ fixe un seuil associé, et le joueur doit réussir un jet d'acrobatie avant de pouvoir réaliser son action. En cas d'échec, l'action est de toutes manières ratée, et un second jet peut être exigé pour savoir si cet échec ne risque pas d'avoir des conséquences dramatiques pour le personnage, par exemple tomber du lustre et s'écraser comme une crêpe sur un sol froid et dallé. En cas de réussite, le joueur peut faire un jet de combat normal et le MJ juge ensuite de l'effet que peut avoir le plus acrobatique.

Combat au sol (2) [stratégie défensive, analyse +1] : Permet de frapper un adversaire tombé à terre en attaque gratuite, en même temps qu'on le fait tomber, permet aussi de limiter le malus lié au fait d'être à terre par son agilité (en dépassant éventuellement 0).

Combat confiné (1&) [guerrier] Suivant les circonstances, la lignée et la taille du personnage, cette faculté permet de réduire le malus du combat confiné de 3 points. Si la faculté est prise plusieurs fois, le confinement peut même devenir un avantage si la correction de cette faculté excède le malus normalement porté.

De plus, toujours lorsqu'elle est prise plusieurs

fois, cette faculté permet d'utiliser des armes en principe inutilisables en raison du confinement, en modifiant leur mode opératoire. On considérera que l'avoir deux fois permet de considérer qu'une arme est d'une taille juste en-dessous de la sienne : une arme grande pourra être considérée comme moyenne, une moyenne comme petite.

Combat en aveugle (3) [guerrier] Permet de corriger (en le dépassant éventuellement, ce qui devient un bonus) le malus du combat en aveugle par le bonus perception.

Combat en finesse (1) Permet d'utiliser les armes dites 'fines' qu'on maîtrise en appliquant le bonus dextérité au lieu du bonus force dans la compétence armes.

Combat en finesse amélioré (2) [combat en finesse]: Permet d'appliquer le bonus dextérité aux dégâts avec une arme fine en combattant en finesse.

Commandement (1) [guerrier] Lorsqu'il combat avec un groupe qu'il a eu l'occasion d'entraîner à plusieurs reprises, le guerrier peut choisir de diminuer son propre score en armes pour offrir aux membres de son groupe un bonus en armes égal au malus qu'il s'impose. Le groupe peut contenir au maximum autant de personnes que la valeur de sa compétence Présence. Pour pouvoir utiliser cette faculté, le guerrier doit s'être entraîné avec les personnes de ce groupe et avoir dirigé l'entraînement pendant au moins autant d'heures que le nombre de personnes du groupe.

Contre-attaque (2&) [guerrier, stratégie défensive, analyse +2]: Permet au guerrier de disposer d'une attaque gratuite simultanée à une parade faite avec un bouclier ou une main-gauche à un coup effectivement porté, au segment où ce coup est porté, et contre l'adversaire qui a porté ce même coup. La parade doit être réussie au préalable, et l'attaque se fait avec un malus de -4. Cette faculté n'est utilisable qu'une fois par round. Cette faculté peut être prise plusieurs fois, auquel cas elle autorise une contre-attaque de plus par round à chaque fois. *Bien qu'étant une forme d'attaque, la contre-attaque peut s'utiliser en stratégie défensive.*

Contrecoup (1) [guerrier, armes +5] Utilisable sur les armes pour lesquelles il est précisé 'contrecoup'. En le précisant à l'avance, on consacre un segment de plus à l'attaque, ce qui permet d'attaquer une seconde fois au cours de ce segment supplémentaire. Cette seconde attaque n'est cependant possible que si la première a échoué ou réussi avec une marge supérieure ou égale à 9, sinon le segment est perdu.

Coup critique (2) [guerrier, armes +8] On double les dégâts en touchant une sous-localisation en particulier, à définir une bonne fois pour toutes.

Coups fractionnants (1) [guerrier, coups puissants] Quand l'arme ou le bouclier de l'adversaire morfle, la solidité ne s'applique jamais.

Coups puissants (2) [force +1] S'infliger un malus aux jets d'attaque et de parade pour un round de combat, et le reporter en bonus sur les jets de dommages, impossible de dépasser le max(10 ; dégâts maximaux de l'arme en comptant les bonus magiques et de force).

Coups tortionnaires (3) [armes +6, analyse +1, combat en finesse, guerrier] Permet avec une arme fine (en combat en finesse) de frapper de manière particulièrement douloureuse, ce qui est particulièrement efficace contre les mages, car à chaque attaque faisant effectivement des dégâts, cela

double le seuil de réussite des jets de concentration pour le reste du round. Par ailleurs les attaques sont portées normalement, cette faculté est activée sans aucune gêne du moment que le guerrier combat en finesse.

Dégainer rapidement (1) [guerrier, armes +2] Dégainer instantanément.

Désarmement (1) [stratégie défensive, analyse +1] Permet de ne pas compter la force de l'adversaire dans la prise de son arme, lors d'un jet de désarmement.

Désarmement amélioré (2) [duelliste] Permet d'ajouter les bonus analyse et dextérité aux jets de désarmement (c'est-à-dire jets de dégâts contre la prise de l'adversaire) en plus du bonus force éventuel, ou en remplacement de celui-ci (s'il est négatif).

Dévier les projectiles (3) [dextérité +1, combat à mains nues] Une fois par round, le personnage peut essayer de dévier un projectile unique qui devrait le toucher, en action gratuite (mais après que son round ait commencé), du moment qu'il dispose d'une main libre. Il doit réussir un jet de rapidité sur un seuil égal à la marge de réussite du tireur, en cas de réussite le projectile est dévié.

Duelliste (3) [armes+6, analyse +2, stratégie défensive, mobilité accrue, désarmement, attaque éclair] Permet d'ajouter son score en analyse à sa compétence armes tant qu'on utilise une arme.

Enchaîner les coups (1) [coups puissants] Permet de réorganiser ses actions au milieu du round sans perdre un segment, si toutes les actions qui suivent sont consacrées exclusivement à l'attaque (les esquives et parades automatiques peuvent cependant être utilisées après cela).

Esquive améliorée (1) [agilité +1] +4 à la compétence esquive.

Esquive automatique (2) [guerrier de niveau > 5, esquive améliorée] Le guerrier dispose d'une esquive gratuite et instantanée par round, qu'il peut utiliser à tout moment au cours de son round, une fois que celui-ci a commencé. Cette faculté est également acquise par les Voleurs au niveau 3. **Mais en aucun cas, cette faculté ne peut être possédée deux fois, même par un guerrier-voleur.**

Esquive totale (1) [esquive améliorée, agilité +2] Cette faculté permet d'utiliser la même esquive contre toutes les attaques subies dans un même segment.

Fauchage (1) [stratégie défensive, analyse+1] Annule le malus portant sur les actions visant à faire tomber l'adversaire, ainsi que le segment supplémentaire.

Fausse-patte ou Gaucher (1) Par défaut, tous les personnages sont droitiers. Cette faculté se prend à la création, elle a l'avantage de déconcerter l'adversaire, l'obligeant à plus de concentration, au début de chaque round chaque adversaire doit réussir un jet de protection de rapidité dont le seuil sera 10+bonus armes du gaucher, en cas d'échec il perd un segment ; inutilisable en cas d'utilisation d'une arme à deux mains. Remarque: si deux gauchers s'affrontent, ils seront l'un et l'autre déconcertés.

Feinte (2) [analyse +1] Cette faculté permet de s'imposer un malus au jet d'attaque avant de le faire, qui sera reporté sur le jet de parade éventuel de l'adversaire associé à cette attaque. Le malus ainsi reporté ne peut être supérieur au triple de l'analyse de l'attaquant.

Feinte de corps (2&) [guerrier] La feinte de corps est une sorte d'esquive particulière, qui est identique à une esquive normale, mais s'utilise en ajoutant le double de l'analyse en plus du double de l'agilité au score de la compétence esquive. En prenant cette faculté plusieurs fois, le guerrier peut ajouter autant de fois son score d'analyse à son score d'esquive.

Initiative améliorée (1) Au lieu d'avoir deux segments d'action minimum on en a quatre, en cas d'échec au jet de mouvement.

Initiative supérieure (2) [initiative améliorée] On décale son round d'un segment vers le haut, sans en augmenter la durée.

Intimidation (2) Permet d'utiliser sa compétence présence en combat (par des cris etc...): avant le début de chaque round le personnage fait un jet de présence opposé à un jet de volonté de ses adversaires directs. En cas de réussite, les adversaires perdent 2 segments sur leur round (sans passer en-dessous de leur minimum).

Main sûre (4) [viser] Permet d'ajouter le bonus dextérité aux attaques à distance en plus du bonus perception.

Maîtrise des armes simples (1) -4 sinon à la compétences armes.

Maîtrise des armes de guerre (2) -6 sinon à la compétences armes.



Maîtrise des armes complexes (3) -8 sinon à la compétences armes.

Maîtrise des armures légères (1) Sinon les points de fatigue sont doublés (+1 si 0), ainsi que le pourcentage d'échec sur la magie du Verbe (+5% si 0%) et le malus compétences (-1 si 0).

Maîtrise des armures moyennes [maîtrise des armures légères] (2) Itou.

Maîtrise des armures lourdes [maîtrise des armures moyennes] (3) Itou.

Maîtrise des boucliers (1) : En cas de non-maîtrise malus de -4 aux jets de parade, en revanche l'utilisation passive ne subit aucune pénalité.

Mobilité accrue [esquive améliorée] (1&) +4 aux jets de mouvement lorsque le personnage décide à l'avance de consacrer son round à la fuite, c'est-à-dire au fait de se placer hors de la mêlée, pas forcément de quitter le combat définitivement. Ce bonus s'applique également au mouvement lorsque le personnage fait une action en déplacement visant à la retraite, même une attaque en déplacement, lorsqu'il doit prendre le minimum entre les compétences armes et mouvement ou armes et esquive.

Parade automatique (3) [guerrier de niveau>5] Le guerrier dispose d'une parade gratuite et instantanée par round qu'il peut utiliser à tout moment au cours de son round, une fois que celui-ci a commencé. Cette faculté est également acquise par les Voleurs au niveau 6. **Mais en aucun cas, cette faculté ne peut être possédée deux fois, même par un guerrier-voleur.**

Retenir ses coups (1) Permet d'infliger des dégâts retenus sans pénalité sur les attaques.

Stratégie défensive (1) [analyse +1] Si au cours d'un round toutes les actions du personnage sont défensives (de ce point de vue aucun sort n'est considéré comme défensif), il a un bonus de +2 sur toutes ses actions, c'est aussi valable s'il essaie de se dégager d'un combat en parade ou en esquive.

Tir long (1) [viser] *1.5 portée arcs etc... *2 portée armes lancées.

Tir précis (1) [viser] Annule le malus de -4 quand on tire sur un personnage engagé dans une mêlée.

Tir rapide (3) [viser, dextérité +1] Permet de disposer d'un tir gratuit dans le round. Ce tir gratuit correspond en fait à 2 segments "gratuits". Si la personne souhaite viser ou utilise une arme nécessitant plus de 2 segments pour être rechargée et utilisée comme une arbalète, son "tir gratuit" lui coûtera seulement 2 segments de moins.

Vif-argent (3) [Initiative supérieure, guerrier de niveau 10 ou plus] Cette faculté permet au guerrier de dépasser la limite de dix segments pour son round de combat, si son jet de mouvement le lui autorise, il ne peut cependant dépasser 15 segments.

Viser (2) Permet de rajouter le bonus perception au jet d'attaque à distance pour chaque segment consacré à viser. On ne peut viser pendant plus de trois segments (enfin on peut mais le bonus ne peut s'appliquer que trois fois).



6.2 Magie

Grâce de Morgane (2) [sensibilité à la magie] Cette faculté n'est accessible qu'aux personnages sans discipline. Elle permet d'acquérir de la Transcendance par l'affinité Vie : le personnage a alors un potentiel de Transcendance vive égal au carré de son affinité Vie. C'est ainsi que les rebouteuses de village la plupart du temps ont accès à un potentiel de Transcendance vive.

Incantation immobile (2) Se passer des composantes somatiques d'un sortilège en élevant son niveau de maîtrise d'un niveau et son coût de la quantité de Transcendance ou de Grâce correspondant à ce nouveau niveau de maîtrise (ou +25% du coût lorsqu'il n'est pas calculé suivant le niveau de maîtrise).

Incantation instantanée (3) Lancer un sort instantanément, mais pas avant le début de son round, en élevant son niveau de maîtrise de quatre niveaux et son coût de la quantité de Transcendance ou de Grâce correspondant à ce nouveau niveau de maîtrise (ou le double du coût lorsqu'il n'est pas calculé suivant le niveau de maîtrise). Ne peut être utilisée qu'une seule fois dans le round.

Incantation silencieuse (3) Se passer des composantes verbales en élevant son niveau de maîtrise d'un niveau et son coût de la quantité de Transcendance ou de Grâce correspondant à ce nouveau niveau de maîtrise (ou +25% du coût lorsqu'il n'est pas calculé suivant le niveau de maîtrise).

Magie accrue (1) Permet de lancer un sort à un niveau plus élevé en payant le coût correspondant, ce qui en accroît le seuil de résistance pour la victime. Il faut cependant avoir un niveau suffisant dans l'extension correspondante pour pouvoir lancer un sort au niveau ainsi atteint. Pour une enverjure draconique, cela revient à élever le niveau d'exécution (et donc le coût) de la trame de niveau le plus élevé.

Magie de combat (1&) +15 aux jets de concentration.

Magie durable (1) Coût +1 niveau (pour une enverjure draconique sur la trame de niveau max), effet 2*plus long.

Magie étendue (1) Coût +3 niveaux (pour une enverjure draconique sur la trame de niveau max), effet maximal.

Magie pénétrante (2) Réduit la résistance à la magie en % de deux fois le niveau du lanceur de sort dans la discipline associée au pouvoir utilisée.

Magie puissante (2) Potentiellement 50% plus puissant que la limite théorique, coût +2 niveaux (pour une enverjure draconique sur la trame de niveau max).

Runes sur bois (1) Cette faculté permet de graver des runes enchantées sur du bois, pourvu que le lanceur de sort ait également une compétence en travail du bois au moins égale au double du niveau du pouvoir qu'il veut placer dans les runes.

Runes sur chair (3) Itou avec une compétence en travail de la chair...

Runes sur gemmes et métaux précieux (3) Itou avec une compétence en joaillerie...

Runes sur métaux (2) Itou sur le métal, avec une compétence en métallurgie...

Runes sur pierre (2) Itou sur la pierre, avec une compétence en sculpture...

Sensibilité à la magie (1) La Transcendance est éveillée, elle progresse avec les niveaux du personnage selon ses affinités absolues et celles qui sont liées à une discipline qu'il pratique. Cette faculté est obligatoire si on veut savoir pratiquer de la magie transcendente, mais pas pour la magie divine. Permet aussi de manipuler sa transcendance de manière brute (en la transférant sous forme de T morte ou en la sacrifiant sous forme de T vive), et de sentir la présence de cette énergie dans les matériaux, notamment d'en évaluer la quantité. Elle n'est cependant pas limitée à la magie transcendente et permet également de ressentir la présence de magie quelconque. Elle est également nécessaire à l'utilisation des compétences *Identification de la magie* et *Détournement de la magie*.



6.3 Divers

Ascétisme (2) Divise par deux les besoins en nourriture et en eau.

Bonne constitution (1&) +2 aux jets d'encaissement.

Conscience onirique (2&) Cette faculté permet au personnage d'être conscient de la réalité du Monde des Rêves (cf. l'article éponyme de l'Encyclopédie), du phénomène d'aliénation et des actions de base qui lui sont accessibles. Par défaut la CO est égale à max(imagination,1), mais certains pouvoirs magiques peuvent influencer la CO. Cette faculté peut être prise plusieurs fois, et à chaque fois qu'elle est reprise elle ajoute 2*max(imagination,1) au potentiel de CO.

Endurance (2&) Lorsque des points de fatigue sont attribués à un personnage, on en soustrait un au total qui devrait normalement lui être attribué. Cette faculté n'a en revanche aucune action sur les points de fatigue liés au poids de l'armure.

Langue supplémentaire (2) Parler une langue en plus de celles acquises par l'origine du personnage. Apprendre une langue en cours de jeu coûtera également deux points de faculté, à moins que le personnage ne vive parmi ceux qui la parlent pendant au moins un an.

Lire et écrire (2) Savoir lire et écrire toutes les langues que l'on parle.

Marche (2&) Déplacement terrestre deux fois plus rapide que la normale sur une longue distance.

Mémoire phonique (2) Permet d'imprimer dans sa mémoire tout signal sonore, comme une musique ou des paroles, même en une langue inconnue (pas une langue enchantée), par une seule écoute.

Mémoire photographique (2) Permet d'imprimer dans sa mémoire un dessin ou un texte, même en une langue inconnue (pas une langue enchantée), par un seul regard.

Réflexes foudroyants (1&) +2 à tous les jets de rapidité.

Résistance (1&) +1 pv sur l'ensemble du corps.

Résistance à l'abus d'alcool (2) Quoiqu'enviée par de nombreuses personnes dans la vraie vie cette faculté peut également rendre de fiers services à des aventuriers quelque peu malins. Elle permet tout simplement de ne jamais être affecté par la consommation excessive d'alcool, ce qui exclut à la fois l'ivresse et la cirrhose du foie.

Résistance à la torture (2) Divise par deux les seuils des jets de volonté contre la torture.

Résistance à la magie naturelle (1&) +4 aux jets de résistance contre la magie naturelle.

Sens aiguisés (2) Permet de relancer une fois tout jet basé sur la perception, que ce soit un jet d'attaque à distance, ou des compétences *chercher, ouïe fine* et *vigilance*.

Torpeur morphéique (8) Cette faculté permet de pouvoir dormir en toute circonstance, en récupérant aussi bien que dans des conditions optimales. Vaut aussi pour la récupération de Transcendance ou des blessures.

Violon d'Ingres (1&) Prendre cette faculté permet à chaque fois de rendre une compétence accessible favorisée lorsqu'elle ne l'est pas.

Volonté de fer (1&) +2 à tous les jets de volonté.

6.4 Facultés exceptionnelles

Les facultés auxquelles ne sont pas attribuées de coût ne peuvent être achetées, elles sont associées à certaines lignées, cultures ou de disciplines en particulier. Certaines de ces facultés sont presque des 'sous-disciplines', comme Assassin ou Danseur de guerre. Elles sont mentionnées ici mais sont décrites dans l'Encyclopédie.

Assassin cf. l'Encyclopédie.

Astarojne Cette faculté apparaît parfois chez certains enfants-démons, et sa désignation vient d'un mot de la langue ténébreuse qui signifie "avec vigilance". Elle permet à la personne qui la possède de ne jamais être surpris, même en plein sommeil.

Auricula regis Cette faculté très rare apparaît parfois spontanément chez des enfants-des-fées : elle empêche quiconque de mentir à qui en dispose, autrement que par omission (seule la résistance à la magie peut mettre en échec cette faculté).

Danseur de guerre cf. l'Encyclopédie (donne accès à la compétence de combat 'Art Martial').

Don pythonien On dit que cette faculté proviendrait de Python, l'un des monstrueux enfants du Titan Khthôn. Elle immunise totalement la personne concernée à toute forme de lecture des pensées, détection du mensonge, double-vue et domination mentale ou illusion reposant sur la suggestion mentale. Cette immunité est toujours active par défaut mais peut à volonté être levée par la personne, si elle souhaite se soumettre de bonne grâce à un examen magique.

Illusionniste cf. l'Encyclopédie.

Immunité aux maladies (3) Ne s'applique qu'aux maladies naturelles, et non aux maladies magiques.

Immunité aux venins et poisons organiques (4) Que dire de plus?

Infravision (3) Cette faculté se prend à la création. Elle permet au personnage de voir dans le spectre infra-rouge, à la même portée que son regard normal. La proximité d'une source de chaleur comme une torche annule cependant l'infravision.

Jeunesse éternelle Cette faculté signifie que le



personnage ne vieillit pas. Il peut être tué ou mourir de maladie, mais l'âge seul ne suffira point à l'emporter. Il garde l'apparence de la jeunesse jusqu'à sa mort.

Parade automatique Permet de bénéficier d'une parade gratuite par round de combat, utilisable à tout moment, sans avoir à le préciser auparavant, simultanément à toute autre action, mais pas avant que le round du personnage n'ait commencé.

Rapidité surnaturelle Dans les circonstances où un jet de rapidité réussi divise par deux les dommages, on n'en prend aucun.

Rapidité encore plus surnaturelle de la mort qui tue Itou sauf qu'en plus en cas d'échec du jet de rapidité tu ne morflés que la moitié !

Régénération Récupérer des points de vie à raison d'un par round, sur toutes les localisations. L'avantage de cette faculté est annulé si le personnage souffre d'une hémorragie.



Résistance à la magie Cette faculté permet de résister à la magie, même lorsqu'aucun jet de résistance n'est possible. La résistance à la magie s'exprime par un pourcentage compris entre 1 et 90%, qui est le pourcentage d'échec d'un effet magique sur la victime. Cela s'appliquera par exemple au feu magique sur la lame d'une épée, mais pas au bonus en attaque ou dégâts de cette épée, à moins qu'il soit conditionné magiquement (une épée contre le mal par exemple). Lorsqu'un jet de résistance est autorisé, le personnage peut choisir d'utiliser soit le jet de résistance, soit la résistance à la magie. La résistance à la magie s'appliquera même si le personnage est inconscient, mais pas s'il est volontaire.

Runenmeister cf. l'Encyclopédie.

Souffle du revenant Cette faculté permet à la personne de garder un épuisement (permanent et provisoire) toujours nul, quel que soit son état physique.

Totenmeister cf. l'Encyclopédie.

Tourne-visage Cette faculté permet à la personne de modifier son apparence, tout en conservant son corps à peu près tel quel. C'est essentiellement le visage qui change, mais on ne peut changer de sexe ou de lignée. On peut prendre l'apparence d'une personne qu'on a rencontrée. La compétence "comédie" permet ensuite de reprendre les attitudes et la voix de la personne.

Yeux troubles Cette faculté permet à la personne de voir l'invisible en permanence, même lorsqu'il s'agit d'une invisibilité active, par détournement des rayons lumineux. Les yeux de la personne émettent une sorte de lumière magique, qui leur permet de voir et contourne les sortilèges agissant sur la lumière normale. De ce fait, elle peut voir dans le noir. De même, elle sera immunisée à toute invisibilité dite passive ou suggestive, reposant sur l'illusion.

6.5 Restrictions

Les restrictions sont en quelque sorte des facultés "négatives" qui représentent des handicaps au lieu d'avantages. et apportent des points de faculté au lieu d'en coûter, ce qui représenté par le coût négatif indiqué entre parenthèses. Les restrictions sont souvent associées à une lignée, à une culture ou à une discipline de manière automatique et **dans ce cas n'apportent aucun point de faculté supplémentaire**. Ce bonus n'a de sens que pour les joueurs qui imposent cette restriction à leur personnage de leur propre chef.

Code d'honneur (-5) Oblige le personnage à suivre un code strict sans quoi il perd autant de points d'expérience que la valeur de son niveau à chaque entorse au code, pour se débarrasser de cette restriction il faut la racheter par 6 points de faculté. Le code d'honneur doit être défini avec le MJ par un ensemble de règles à respecter (au minimum 10), selon une hiérarchie de préséance précise des règles entre elles. Il n'est pas nécessaire d'être de la Teinte Spirituelle Honneur pour avoir cette restriction et inversement on peut avoir cette Teinte Spirituelle sans être affligé de cette restriction. Dans le cas où cette restriction est associée à une lignée particulière, comme Chevalier, toute contravention au Code d'Honneur pourra de plus interrompre, de manière provisoire ou définitive, la progression du personnage dans cette discipline.

Lien Sacré (à décider au cas par cas) C'est le pendant mystique au Code d'Honneur. Il ne se rapporte pas forcément à une divinité. Il est accessible via certaines disciplines, qui le définissent alors différemment selon les cas.

Sensibilité à la lumière du Soleil (-2) Faiblesse particulière à ceux qui ont été élevés dans le Monde Souterrain, comme la plupart des Drachenalben et des Gnomes, ce handicap les rend aveugles en présence d'une source de lumière plus intense que celle d'un feu de cheminée. Une année complète en surface est nécessaire pour se débarrasser de cette faiblesse, sinon le personnage est considéré comme

aveugle de jour.