

Le Chamanisme

Table des matières

De la puissance chamanique	1	Baofong Xue Wudao	23
De son apprentissage	2	Guérisseur Erego	25
Trouver un maître	2	Huan Shu	28
Avoir du temps	2	Khêl-kalb	30
Avoir des points d'expérience à dépenser	3	Nha Nong	31
Réussir le jet d'apprentissage	3	Opah	32
De la progression dans le chamanisme	3	Oyagun	35
Du cumul des chamanismes	4	Rimâal	37
Chamanisme et sorcellerie	4	Ruzgar'canli	39
Descriptif des chamanismes	4	Sharkici	40
Chamanismes autorisés sans restriction à la création	5	Song Hwang Tung	42
Astrologue	5	Sulimaq	43
Bearsark	6	Takim'aldiz	45
Ciardha	8	Taramonde	47
Cirese	11	Tashila	50
Druidisme	14	Youya Chima Ren	51
Frères de Sang	17	Chamanismes interdits à la création	53
Grand Amour	18	Estafador	53
Homme de volonté	20	Pacte Secret	54
Nacosto Sorella	21	Perfect Man	56
Chamanismes à l'accès limité à la création	23	Vœu	58

De la puissance chamanique

Les chamanismes se répartissent en trois rangs de puissance : simple, raffiné et subtil.

Un chamanisme simple ne permet d'atteindre que le rang d'apprenti et ne permet d'acquérir que trois compétences chamaniques. Ainsi, même si l'apprenti chaman porte ses trois compétences au rang 5, il ne pourra devenir adepte. Un chamanisme simple coûte 10 PP à la création et permet d'avoir un rang 1 dans l'une de ses trois compétences.

Un chamanisme raffiné permet d'atteindre le rang d'adepte et permet d'acquérir quatre compétences chamaniques. Un chamanisme raffiné coûte 25 PP à la création et permet d'avoir trois compétences au rang 1 parmi les quatre auxquelles il a accès.

Enfin, un chamanisme subtil permet de se hisser au rang de maître et d'acquérir cinq compétences chamaniques. Un chamanisme subtil coûte 40 PP à la création et permet d'avoir un rang 1 dans ses cinq compétences.

Vous trouverez dans la table ci-dessous un résumé des rangs maximums des différents chamanismes :

Table 1 : Puissance des Chamanisme

Chamanisme	Origine	Chamanisme	Origine
Chamanismes subtils	Maître	Sharkici	Empire du Croissant
Ciardha	Inismore	Takim'aldiz	Empire du Croissant
Druide	Avalon	Tashila	Tashil
Huan Shu	Cathay	Youya Chima Ren	Xian Bei
Perfect Man	Filles de Sophie	Chamanismes simples	Apprenti
Vœu	Chevaliers de la Rose et de la Croix	Astrologue	Ligue de Vendel
Chamanismes raffinés	Adepte	Frères de Sang	Théah
Baofong Xue Wudao	Khimal	Grand Amour	Théah
Bearsark	Vestenmannavnjar	Khêl-kalb	Empire du Croissant
Cirese	Vodacce, Avalon, Montaigne et Ussura	Nacosto Sorella	Vodacce
Estafador	El Vago	Nha Nong	Lanna
Guérisseur Erego	Archipel de Minuit	Opah	Archipel de Minuit et Kreuzritter
Homme de volonté	Théah	Ruzgar'canli	Empire du Croissant
Oyagun	Kosars	Song Hwang Tung	Koryo
Pacte secret	Rilasciare	Sulimaq	Empire du Croissant
Rimâal	Empire du Croissant	Taramonde	Archipel de Minuit

De son apprentissage

Comme il est dit dans l'introduction de ce chapitre, le chamanisme est une voie longue et difficile. Mais il a un intérêt non négligeable pour des héros : il peut être appris après la création de leur personnage. Si un joueur veut s'engager dans cette voie, il lui "suffira" :

- de trouver un maître ;
- d'avoir des points d'expérience à dépenser ;
- d'avoir du temps ;
- de réussir un jet d'apprentissage.

Trouver un maître

En effet, un personnage ne peut s'engager seul sur la voie du chamanisme comme c'est le cas pour la sorcellerie. Il devra bénéficier de l'enseignement d'un maître qui le guidera sur cette voie ardue. Sans ce professeur, il ne peut rien faire... D'accord petit scarabée ?

Toutefois, une fois qu'il détient un rang dans une compétence, il peut progresser dans celle-ci de façon autonome mais en y consacrant deux fois plus de temps.

Avoir du temps

Ensuite, votre personnage devra avoir du temps à consacrer à son enseignement, utilisez la table ci-dessous qui vous donne les durées d'apprentissage nécessaires avant de pouvoir prétendre progresser dans votre chamanisme :

Table 2 : Temps de progression des compétences

Rang de compétence à atteindre	Durée minimale
Rang 1	2 semaines
Rang 2	1 mois
Rang 3	2 mois
Rang 4	6 mois
Rang 5	12 mois

Avoir des points d'expérience à dépenser

Le chamanisme étant très difficile à comprendre et de plus en plus complexe lorsque l'on progresse dans son apprentissage, le coût en points d'expérience progresse également.

Table 3 : Coût de progression des compétences

Rang de compétence à atteindre	Coût en points d'expérience
Rang 1	2
Rang 2	4
Rang 3	9
Rang 4	16
Rang 5	25

Réussir le jet d'apprentissage

Mais il ne suffit pas de dépenser des points d'expérience pour progresser d'un rang dans ces compétences, il faut également réussir un jet d'apprentissage. Et comme il s'agit là de développer l'âme de votre personnage, il lancera (rang dans son trait le plus faible) dés contre un ND variant en fonction du rang de la compétence à atteindre :

Table 4 : Difficulté du jet d'apprentissage

Rang de compétence à atteindre	ND
Rang 1	5
Rang 2	10
Rang 3	20
Rang 4	30
Rang 5	40

En cas d'échec, il ne perd pas ses points d'expérience mais doit reprendre son apprentissage à zéro (autant de temps de perdu...).

De la progression dans le chamanisme

Le principe de progression du chamanisme est le même que pour les écoles d'escrime, les sorcelleries et autres enseignements compliqués des Secrets de la Septième Mer : Apprenti, Adepté et Maître (même si ces noms peuvent varier d'un chamanisme à l'autre).

Pour atteindre le rang d'Apprenti, il faut avoir un rang 1 dans au moins 3 compétences du chamanisme. Pour atteindre le rang d'Adepté, il faut avoir atteint le rang 4 dans au moins 4 compétences. Et pour devenir maître, il faut être au rang 5 dans 5 compétences.

Du cumul des chamanismes

A contrario des sorcelleries, un autre avantage du chamanisme est qu'il peut se cumuler. Par contre, ce cumul est limité au rang 4. Toutes les combinaisons ne doivent pas permettre de dépasser le rang 4.

Voici deux exemples pour être plus précis : Jacques Narbonne est un maître du Vœu de la Rose et de la Croix (rang 3) et un apprenti Homme de volonté (rang 1). Radur est un Kosar qui a beaucoup voyagé et appris auprès de beaucoup de maîtres chamans, il est apprenti Oyagun (rang 1), apprenti Cirese (rang 1), apprenti Khêl-kalb (rang 1) et apprenti Homme de volonté (rang 1).

Chamanisme et sorcellerie

Egalement, un sorcier peut développer son âme et prétendre au chamanisme, mais s'engager sur cette voie lui coûtera beaucoup plus cher que pour le vulgum pecus. Il est impossible d'acquérir un chamanisme à la création pour un sorcier. Ensuite, le coût d'apprentissage d'un chamanisme par un sorcier est doublé (sachez que l'inverse est vrai également, un chaman qui souhaiterait développer une sorcellerie verrait le coût en XP de cette dernière multiplié par deux).

Par exemple : Lucas de Gallegos est un adepte El Fuego Adentro qui a rejoint Los Vagos il y a quelques mois. Depuis, il apprend les techniques Estafador. Pour cela, il devra payer $2 \times 2 = 4$ XP pour atteindre le rang 1 dans chacune de ces compétences chamaniques.

Toutefois, le principe du rang 4 maximum pour les magies s'applique également. Ainsi, un maître Porté ne pourra pas développer son chamanisme au-delà du rang 1. A moins d'accepter de régresser dans sa sorcellerie.

N.B. Cette petite règle a été ajoutée afin de ne pas trop pénaliser les joueurs qui auraient choisi d'incarner un sorcier à la création de leur personnage et souhaiteraient ensuite s'engager sur la voie du chamanisme. Mais rien ne vous empêche de décider que cela leur est interdit ou qu'ils ne peuvent plus progresser dans leur école de sorcellerie, voire d'interdire aux sorciers les écoles chamaniques. Après tout, c'est vous le MJ...

Descriptif des chamanismes

Avant d'attaquer la description détaillée des différents chamanismes, il convient de définir la méthode qui sera utilisée pour les décrire. Voici les rubriques que vous trouverez dans chacune d'elles :

Description : une petite présentation des origines de ce chamanisme et ce qu'il apporte.

Conditions d'apprentissage : dans cette rubrique, vous trouverez les conditions nécessaires pour apprendre ce chamanisme.

Ecoles et lieux d'apprentissage : vous trouverez dans cette rubrique où l'on peut apprendre ces techniques chamaniques, il s'agit généralement d'une zone géographique ou d'une organisation.

Niveaux de maîtrise (Apprenti, Adepté, Maître) : à chacun de ses rangs, le chaman affine ses techniques. Les améliorations de l'école vous sont ainsi dévoilées.

Compétences : la description et les effets précis des différentes compétences de ce chamanisme.

Autres commentaires : les restrictions à l'utilisation de ce chamanisme ainsi que toutes les autres remarques qui ne trouvent leur place nulle part ailleurs.

Ecussons : ils vous donnent les nations, les églises ou les organisations qui enseignent le chamanisme en question.

Chamanismes autorisés sans restriction à la création

Ces chamanismes sont libres d'enseignement et les joueurs peuvent les choisir sans restriction pour leurs personnages.

Astrologue

Description

Vous êtes doué d'un don inné pour l'observation des planètes et des étoiles. Ainsi l'interprétation de leur disposition ne vous pose pas de difficultés, ce qui vous permet de prédire l'avenir et de saisir le présent.

En effet, les astrologues ont développé un système d'horoscopes – basé sur leurs compétences astronomiques avancées – afin de déterminer le destin des individus. Les horoscopes vendelars répondent aux plus importantes questions de la vie d'un individu via l'examen des corps célestes le jour de la naissance de l'intéressé. Les paramètres les plus importants sont son signe solaire, sa maison et son signe lunaire. Ils servent à donner des renseignements sur la personne, le cours général de sa vie et son avenir.

Même si, au départ, la science de l'astrologie a été développée comme une alternative aux tirages des runes de leurs cousins vestens, elle s'est révélée d'une grande utilité pour les dirigeants vendelars. Les astrologues poursuivent leurs recherches, laissant espérer qu'un jour l'astrologie passera d'un chamanisme simple à un chamanisme raffiné.

Conditions d'apprentissage

Tous les astrologues doivent posséder le métier Erudit, en particulier la compétence Astronomie à un très bon niveau (rang 3 minimum).

Ecoles et lieux d'apprentissage

La Ligue de Vendel ne compte qu'une seule école d'astrologues : à Kirk, la Haute Ecole d'Astrologie de Kirk.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

En dépensant un dé d'héroïsme et en réussissant un jet d'Esprit + Astronomie contre un ND de 15, vous pouvez exploiter votre don pour aider ou tourmenter autrui.

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

Si vous aidez quelqu'un, vous découvrez des éléments astrologiques qui jouent en sa faveur. Tout jet que la cible effectue est augmenté de 2 points pour la durée de la scène en cours, et les ND de tous ses jets sont réduits de 3 points pour le reste de la scène. En utilisant deux augmentations, vous pouvez faire en sorte que ce bonus dure un acte entier.

Un seul astrologue peut influencer un individu à un même moment. Lorsqu'un astrologue tente d'influencer une personne déjà affectée par l'un de ses confrères, il effectue un jet normal mais s'il utilise davantage d'augmentations que l'astrologue précédent, il prend le pas sur celui-ci. Les augmentations utilisées pour augmenter la durée des effets ne comptent pas dans ce but.

Nations



Ligue de
Vendel

Compétences

Maison

Votre maison est la constellation zodiacale dans laquelle le corps céleste de votre signe se trouvait le jour de votre naissance. Les astrologues vendelars prétendent qu'elle joue un rôle majeur dans le cours de la vie. Chaque maison offre un bénéfice que le personnage gagne au cours de sa vie.

Signe lunaire

Votre signe lunaire est la constellation dans laquelle apparut la lune le jour de votre naissance. Les astrologues vendelars prétendent qu'elle permet de prédire votre avenir. Chaque signe lunaire est associé à une épée de Damoclès et reste flou à dessein pour que votre MJ puisse les inclure dans sa campagne.

Signe solaire

Le signe solaire est la constellation zodiacale dans laquelle le soleil s'est levé le jour de votre naissance. Cela constitue la base de la personnalité de votre personnage. Chaque signe solaire offre un bénéfice à votre personnage et est associé à deux vertus ainsi qu'à deux travers. Vous devez choisir l'une des deux arcanes du type annoncé avant le jet de dé.

Autres commentaires

Alternative au tirage de la main du destin

L'astrologie vendelare est non seulement une alternative au tirage des runes vestens (influencée par la sorcellerie Lærdom et, donc, les Tesserans), mais également au tirage des cartes des streghe (influencée par la sorcellerie Sorte et, donc, les Thalusais). Si vous préférez que votre personnage soit défini par ses signes astrologiques plutôt que par l'un des deux tirages précédents, il suffit de le signaler au moment de sa création.

Fonctionnement des compétences

Lors de la naissance d'un nouveau-né, l'astrologue effectue un jet d'Esprit + Maison contre un ND de 20 pour déterminer la maison du bébé. Il fera de même avec ses autres compétences pour déterminer les signes lunaires et solaires de l'enfant. L'ordre d'interprétation des astres est normalement le suivant : signe solaire, maison puis signe lunaire.

L'horoscope à la création du personnage

Déterminez votre date de naissance et reportez-vous à la table des signes astrologiques dans l'aide de jeu sur les Mains du destin pour déterminer quelle est votre maison.

Bearsark

Description

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

Conditions d'apprentissage

Pour devenir Bearsark, il faut déjà être un grand guerrier et avoir donc atteint le rang de compagnon dans une école d'escrime vesten.



Ecoles et lieux d'apprentissage

Le Vestenmannavnjar.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Vous êtes toujours immunisés aux effets de la peur.

Avant une bataille, vous pouvez utiliser 1 dé d'héroïsme pour devenir bearsark. Dans ce cas, une rage incontrôlable s'empare de vous. Elle dure aussi longtemps qu'il y a des ennemis dans les environs. L'écume vous monte aux lèvres et vous ne sentez plus la douleur.

Quand vous êtes bearsark, le fait d'être Sonné ne vous affecte pas, mais vous sombrez normalement dans l'inconscience. Votre rang d'Esprit tombe à 0.

Lors d'une bataille, un bearsark enragé est toujours en première ligne. Par contre, il lui est difficile de faire la différence entre les amis et les ennemis. Pour distinguer un ami au combat, il faut réussir un jet d'Esprit contre un ND de 5 (rappelez-vous de la règle en ce qui concerne les traits au rang 0). En état de bearsark, vous attaquez tous ceux que vous n'identifiez pas comme des amis. Enfin, vous vieillissez d'une semaine par tour de combat jusqu'au terme de l'affrontement.

Une fois la bataille terminée, votre Esprit redevient normal et vous ne pouvez plus avoir recours à vos compétences. Si vous avez subi suffisamment de dommages, et que vous êtes Sonné, n'oubliez pas les effets secondaires.

Adeptes

Lorsque vous atteignez le seuil pour être inconscient, vous vous retrouvez Sonné et pouvez poursuivre le combat jusqu'à Détermination x 3 blessures graves. Si vous atteignez ce nouveau seuil, vos bonus de compétences sont doublés et vous continuerez de vous battre jusqu'à avoir éliminé tous vos adversaires. Toutefois, une fois que vous serez entouré de cadavres et que vous reviendrez dans votre état normal, vous vous effondrez raide mort de la suite de vos multiples blessures et vous gagnerez alors le Walhalla pour tenir compagnie aux walkyries.

Ensuite, vous remplacez automatiquement votre arcane par le travers Entier avec la petite modification suivante : lorsque le MJ l'active, vous entrez en état de fureur Bearsark... Il ne fait pas bon vous contredire...

Compétences

Effroi : Tant que vous êtes en état Bearsark, ajoutez votre rang dans cette compétence à votre niveau de Peur. Si vous n'en avez pas, il est égal à votre rang dans la compétence Effroi.

Solidité : Tant que vous êtes en état Bearsark, ajoutez deux fois votre rang dans cette compétence à tous vos jets de Blessure.

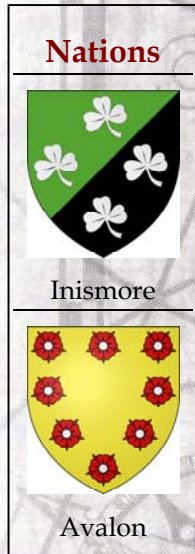
Vélocité : Tant que vous êtes en état Bearsark, remplacez votre nombre d'actions par votre score de Vélocité.

Violence : Tant que vous êtes en état Bearsark, ajoutez deux fois votre rang dans cette compétence à tous vos jets de dommages.

Autres commentaires

Il est certain qu'un tel chamanisme tentera de nombreux PJ, mais n'oubliez pas qu'il peut causer leur mort rapide... Pensez à le leur rappeler.

Ciardha



Description

La musique adoucit les mœurs” et dans une contrée aussi belliqueuse que l’Inismore, il est souvent utile de disposer de personnes aussi aptes à calmer les ardeurs des soiffards qu’à motiver les hommes !

Vous êtes un Barde Ciardha, un animateur des fêtes inishs, ceux qui content les histoires des héros et des vilains et qui engendrent donc le Glamour. Mais votre rôle ne s’arrête pas là. Vous êtes également capable de pousser les hommes à accomplir les plus grands exploits en se surpassant. Si les mages Glamour utilisent les légendes, ce sont les bardes qui les créent.

Ces hommes et ces femmes ont d’abord été les hérauts des armées inishs avant que leur art ne s’étende au reste de l’Avalon puis à l’ensemble de Théah. Ils font remonter leurs origines à Maëlle O’Flaherty ni Lughen, une jeune femme qui aurait accompagné O’Bannon lors de sa première apparition. Dépourvue de tout talent martial ou occulte, Maëlle se révéla être une musicienne virtuose qui instillait le courage dans le cœur des hommes. Lorsqu’elle sortait son luth, les soldats s’arrêtaient, impatients de l’entendre. Mais lorsqu’elle terminait, ils étaient prêts, gonflés à bloc et pressés d’en découdre.

Henry, le mage Glamour qui accompagnait Jack, chercha à expliquer la puissance de ce phénomène par la magie Glamour mais il dû bientôt se rendre à l’évidence : Maëlle n’avait pas la moindre once de sang sidhe ni de sorcellerie Glamour. Au contraire, seule la force de sa volonté permettait à la musique d’agir. O’Bannon lui demanda donc de former des héritiers comme il demanda à Ronan de préparer sa garde personnelle. Ainsi naquirent les Ciardhas et les Fiannas.

Aujourd’hui, on trouve des adeptes de Ciardha partout sur Théah. Exclusivement dans les rangs des musiciens. Quand on a compris comment projeter sa volonté dans la musique, tout n’est que question de motivation. Bien sûr, les Inishs sont toujours les meilleurs mais on raconte qu’un certain Wolfgang von Hazel serait sur le point d’attendre le niveau de maître. C’est la première fois que cela arrive pour un non-inish.

Conditions d’apprentissage

Les maîtres de l’Art ne sont pas vraiment exigeant quant aux étudiants qu’ils vont instruire. La seule condition, c’est qu’ils aient une certaine base artistique (Chant, Musique ou Eloquence), les métiers Bateleur, Barde ou Artiste sont donc conseillés.

Par ailleurs, s’il arrive que des étrangers soient initiés, c’est parmi les finish que le recrutement se fait majoritairement. Un personnage débutant sera donc forcément inish ; aussi, pour les non-inish, je préconise un surcoût de 5 PP.

Enfin, le chamanisme Ciardha est l’expression même de l’âme dorée de l’humain, il est donc incompatible avec du sang sidhe.

Ecoles et lieux d’apprentissage

Pas vraiment d’école reconnue puisque tout musicien de l’Art peut tenter de l’enseigner. Bien sûr, il faut être adepte pour espérer apprendre quelque chose à quelqu’un.

Par contre, si on veut avoir de bonnes chances de trouver un maître, mieux vaut se rendre à Tara, la capitale de l’Inismore, ou à Carleon. C’est dans ces deux cités que se trouvent le plus de pratiquants de cet art antique.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L’apprenti Ciardha commence à comprendre les méandres de l’art. Il peut utiliser ses compétences Charme, Animation et Illusion mais pas ensemble. Pour les utiliser, il doit faire un jet de Panache + Compétence appropriée contre un ND de 20. S’il réussit, les personnes

qui l'entendent font un jet de Détermination contre le score qu'il a fait. En cas d'échec, elles sont sous l'emprise du Barde. Les Hommes de volonté sont immunisés, ceux qui ont Volonté indomptable lance deux dés supplémentaires sur ce jet, ceux qui ont Ouïe aiguisée voient leur ND majoré de 10. Enfin, l'apprenti gagne la spécialisation Barde s'il ne l'a pas déjà.

Enfin un Ciardha peut littéralement faire ou défaire les réputations. S'il décide d'encenser un héros ou de maudire un vilain (ou l'inverse), il fait un jet de Panache + Eloquence contre un ND de 15. En cas de réussite, le bénéficiaire gagne ou perd (perd ou gagne) 1 point de réputation plus un point par augmentation. Les bardes font les légendes, c'est bien connu.

Adepte

L'adepte a appréhendé les subtilités de son art. Il peut désormais utiliser deux compétences en même temps parmi Illusion, Charme et Animation. Il fait un jet de Panache + Moyenne des deux compétences (arrondi à l'inférieur) contre un ND de 25 et le processus est le même que pour l'apprenti. L'adepte gagne la compétence Portée à 1.

Les gains de réputations passent à deux points.

Maître

Le maître est une véritable incarnation de la musique. Il peut mêler les trois compétences dans une composition audacieuse. Il fait un jet de Panache + Moyennes des trois compétences (5 donc) contre un ND de 30. Le processus est là encore le même que pour l'apprenti et l'adepte. Le maître gagne la compétence Aliénation à 1.

Les gains de réputation passent à trois points.

Compétences

Illusion (La musique fait voyager)

Grâce à cette compétence, le barde peut modifier le lieu dans lequel il se trouve, plongeant son public dans un univers onirique. On utilise cette compétence lorsqu'on veut intervenir sur l'environnement et modifier la perception que l'auditoire aura de ce qui l'entoure. Faire passer la salle bondée et enfumée d'une auberge pour une verte prairie par exemple. Ou encore le pont d'un navire pour le sommet enneigé d'une montagne. Evidemment, on ne peut faire qu'une sorte d'illusion.

Animation (La musique donne la vie)

Grâce à cette compétence, le barde peut donner vie à des objets inertes comme des statues, des ustensiles de cuisines ou même des pierres (souvenez-vous de Orphée ou de Fantasia). On utilise cette compétence lorsqu'on veut animer quelque chose par la seule force de sa voix et de sa mélodie. Evidemment, on ne peut animer qu'un certain type d'objet.

Charme (La musique fait rêver)

Grâce à cette compétence, le barde peut directement influencer sur le mental de son auditoire, instillant la peur, le doute, la colère ou le chagrin. On utilise cette compétence lorsqu'on veut influencer la psyché de son entourage. Pour calmer un ivrogne bagarreur ou changer le plus féroce des combattants en une véritable chiffre molle. Evidemment, on ne peut instiller qu'une seule émotion.

Motivation (La musique galvanise)

Cette compétence est différente des autres car elle agit directement quand le barde joue. Elle n'est utile qu'avant un combat mais dans ce cas, ses effets sont irrésistibles. Tant qu'il joue, le barde ajoute (rang de maîtrise X rang dans cette compétence) à tous ses jets de Galvaniser et d'Eloquence.

Portée (La musique envahit l'espace) ; réservée aux adeptes et aux maîtres

Grâce à cette compétence, le barde peut étendre la portée de son art. Il gagne 20 mètres supplémentaires par rang dans cette compétence. Ainsi, si un apprenti se contente d'influer sur ceux qui peuvent l'entendre, un maître peut littéralement se faire entendre sur tout un champ de bataille.

Aliénation (La musique peut agresser) ; réservée aux maîtres

C'est certainement la compétence la plus terrifiante de Ciardha et seuls les maîtres peuvent la détenir. A ce niveau, le barde peut littéralement mêler sa colère à son art, se lançant dans une sarabande endiablée qui entraîne sa cible sur le chemin de la Folie. Cette compétence n'est à utiliser qu'avec parcimonie. On raconte les histoires de bardes rendus fous par une utilisation trop fréquente.

Pour la mettre en place, le barde doit "monter en pression" en jouant sans discontinuer pendant un tour. Puis il fait un jet d'opposition (Panache+Aliénation) contre Détermination de sa cible. En cas de succès, celle-ci devient folle, s'infligeant automatiquement Aliénation g Aliénation Blessures légères sur lesquelles elle encaisse une blessure grave par tranche de 10. Si elle survit, elle gagne automatiquement (rang d'aliénation) travers ou dérangement psychologiques.

Un adversaire Homme de volonté est immunisé à cette folie et quelqu'un avec Volonté indomptable lance +2g0 sur son jet de résistance. Par contre, un auditeur doué de l'Ouïe aiguisée verra son ND augmenter de 10.

Mais le Barde court lui aussi des risques puisqu'en raison du retour, il doit effectuer un jet de Détermination contre un ND égal à (Détermination de la cible)*5+ (Nombre d'utilisation de Aliénation dans l'année)*5. En cas d'échec, il acquiert automatiquement un dérangement.

Autres commentaires

Faiblesses

Ciardha est un Chamanisme réellement puissant mais aussi très limité. En effet, il nécessite l'utilisation d'un instrument de musique. Privé de son accessoire, un barde ne peut plus rien faire.

Gain de réputation

Cette facette de l'art Ciardha n'est connue que des Inishs.

Illusion, Animation, Charme

Je suis volontairement resté vague sur les effets de ses compétences, c'est aux joueurs de le décrire. Après tout, un barde doit avoir de l'imagination. ^_^

Aliénation

La compétence de maître est monstrueuse, je l'ai testé en jeu et les effets sont terriblement efficaces. A utiliser avec des pincettes donc.

Cirese

Description

Tout a commencé dans l'antiquité, ils étaient rejetés, ils se sont réunis ; ils étaient chassés, ils se sont enfuis. Ils n'étaient qu'une poignée de difformes, d'opposants, de réactionnaires et durent voyager longtemps pour échapper à leurs tourmenteurs. Mais, finalement ils devinrent assez forts pour ne plus avoir à se cacher et assez rusés pour tirer avantage de leurs défauts. Se regroupant, ils prirent le nom de Cymbres, un peuple étrange regroupant tous ceux qui refusaient les machinations et la cruauté de la politique ou que les esprits bien pensant avaient mis au ban de la société.

Aujourd'hui encore, ils sont là. Et non comptant de refuser toutes accointances avec le grand jeu, ils prennent un malin plaisir à le tourner en dérision. Se refusant toute limite, ils s'attirent les foudres des Princes mais même ces derniers ne peuvent cacher leur admiration devant le courage et les convictions de ces hommes et femmes qui défient l'autorité en la montrant sous son aspect le plus ridicule.

Avec le temps, les errants se sont sédentarisés et l'esprit s'est un peu perdu. Mais comme il y aura toujours des anomalies dans la population humaine, il y aura toujours une caravane. D'ailleurs, elle a pris un nom officiel : le Carnaval des monstres. Cette célèbre troupe de Cymbres regroupent certains des plus grands artistes du pays et présente le spectacle le plus abouti et le plus monstrueux de Théah. Tout homme est heureux de rencontrer pire que lui mais aime aussi contempler la beauté et le mystère.

La troupe est un ensemble hétérogène d'artistes, de gens atteints de difformités et d'anciens criminels. Grâce à elle, des figures mythiques comme la Femme à barbe, l'Arlequin, la Colombine ou encore Monsieur Loyal sont entrés dans l'imaginaire collectif. Le cirque fait partie intégrante de la culture vodaccie et le Carnaval des monstres tient la place centrale.

Les membres de la troupe ont aussi développé un pouvoir étrange. Un pouvoir à la fois malsain et fascinant qui leur a sauvé la vie à de multiples reprises. Ce pouvoir vient de leur âme, de leur volonté propre. On l'appelle Cirese, le pouvoir du cirque. Les détenteurs de ce don sont capables de modifier leur apparence jusqu'à devenir des monstres ou des canons de beauté. Les meilleurs d'entre eux sont même capables de faire voir l'horreur à leur public sans avoir besoin de se concentrer. Ils sont les maîtres de l'apparence, de la plus laide à la plus belle. Et dans un monde comme Théah, l'apparence compte plus que tout. Enfin, on dit même que certains seraient capables de jeter le mauvais œil sur ceux qui leurs sont désagréables ou de lire les pensées de leur interlocuteur.

En clair, il s'agit d'un chamanisme assez étrange et dérangeant mais qui trouve de nombreuses applications dans un pays comme la Vodacce.

Conditions d'apprentissage

Pour apprendre les techniques Cirese, il faut déjà avoir vécu assez longtemps dans un cirque, pour refléter cela, le personnage qui souhaiterait progresser dans ce chamanisme devrait posséder le métier Bateleur ou Acrobate.

Ecoles et lieux d'apprentissage

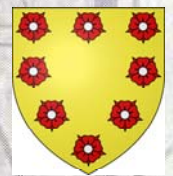
Cirese trouve sa source dans le Carnaval des monstres, la fabuleuse parade du cirque cymbre. Mais avec le temps, tout membre d'un cirque peut développer ce don. On pense notamment au fameux "Carnivale Freaks" d'Avalon, au grand cirque des acrobates usurans ou bien sûr à la fameuse troupe des "Monstres de Corne-close" en Montaigne.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un numéro réussi est un numéro dont le public se souviendra longtemps. Les Cirese font donc en sorte qu'on se souvienne d'eux. Ils gagnent donc gratuitement les avantages enfant

Nations



Avalon



Montaigne



Vodacce

de la balle et Sens du spectacle pour simuler leur lien avec le monde du cirque. Ils sont capables de parfaitement se mettre en valeur.

Adepte

Un adepte Cirese a atteint la parfaite maîtrise de son art. Il gagne donc 3 augmentations gratuites à tous les jets de la spécialisation Bateleur (Sauf Mémoire et Narrer), ceci pour simuler leurs prouesses exceptionnelles dans le domaine du spectacle. Il gagne également un bonus de deux augmentations gratuites sur tous ses jets d'intimidation et de provoquer pour simuler ses liens avec l'univers des monstres.

Compétences

Exploits

Quand on pense au cirque, on ne peut que se souvenir de l'homme canon, du dompteur mettant sa tête dans la gueule des fauves, du magicien coupant sa partenaire en deux, des trapézistes se lançant à plus de 20 mètres du sol ou encore du funambule jonglant sur sa corde. On l'aura compris, un pratiquant Cirese est capable d'exploits retentissants. Le joueur choisit une compétence par rang dans sa compétence Exploits dans la liste suivante : Acrobatie ou Equilibre ; Epingler (Couteau) ; Spectacle de rue ; Contorsion ; Jonglerie ; Tour de force ; Dressage ; Prestidigitation ; Voltige.

Pour un dé d'héroïsme, il bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang dans la compétence Exploits. Il ne peut le faire que (Rang dans la compétence Exploit) fois par acte.

Apparence

Le carnaval des monstres doit son nom aux apparences de ses membres. Même si on trouve encore de nombreux personnages singuliers dans ce groupe, tous les membres sont capables de modifier leur corps. Le pratiquant fait un jet de Détermination + Apparence contre un ND de 20. En cas de réussite, il gagne un rang de plus dans l'avantage Séduisant ou Expression inquiétante (plus un par augmentation supplémentaire) pour le reste de la scène. Utilisez le tableau récapitulatif ci-dessous pour vous aider.

Table 5 : Difficulté suivant l'apparence adoptée

Augmentations	Apparence
1	Séduisant / Androgyne
2	Eblouissant / Sombre
3	Intimidant / Angoissant
4	Beauté divine / Inquiétant

Il peut également décider de modifier sa taille, son poids ou encore sa corpulence en fonction du tableau ci-dessous.

Table 6 : Difficulté suivant la corpulence

Augmentations	Taille/Poids/Corpulence
1	1 cran
2	2 crans
3	3 crans
4	4 crans

Table 7 : Difficulté suivant la taille

Taille	Poids	Corpulence
Lilliputien	- 40 kg	Rachitique
Petit	- 20 kg	Maigre
Normal	-	Normal
Grand	+ 20 kg	Gros
Géant	+ 40 kg	Obèse

Sous l'effet d'Apparence, il devient très difficile et même quasiment impossible de pouvoir se souvenir du chaman (ND 25 +5/ augmentation).

Pour reprendre son apparence, il faut faire le même jet. C'est le risque.

Exemple : Lilia est une délicieuse jeune femme de petite taille, de poids et de corpulence normale et plutôt belle (séduisante). Elle veut d'un coup ressembler à une sorte de Quasimodo (Sombre) de 1m90 (grand) de forte corpulence. Elle fait un jet sur lequel elle ajoute 2 augmentations pour la taille (Petit → Grand), 1 pour le poids (+20 kgs), 1 pour la corpulence (Gros) et deux pour l'apparence (Séduisant → Sombre).

Mieux vaut ne pas tout faire en même temps.

Il est difficile de tout faire d'un coup, c'est pourquoi elle possède aussi l'art de la tromperie.

Monstre mon frère

Qui se ressemble s'assemble ! Les membres du Carnaval des monstres ont toujours eu une affinité particulière avec les monstres et les bêtes sauvages. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les monstres. Le pratiquant fait un jet de Détermination + Appel des monstres contre un ND égal à 20 plus Détermination du monstre x 5. En cas de succès, le monstre le considèrera comme un ami et ne l'attaquera pas.

L'Art de la tromperie

Non content de modifier son apparence ou de dialoguer avec les plus terribles créatures, un Cirese est capable de tromper son monde sur sa véritable identité. C'est la première compétence que les bateleurs ont développée. A l'époque, ils devaient pouvoir éviter les purges menées par les autorités contre tous ceux affublés d'une tare.

Cette compétence étrange prend l'apparence d'un curieux changement de personnalité. Sur un jet réussi d'Esprit + L'art de la tromperie ND 20, un Cirese peut littéralement changer de personnalité voire même de voix. Il gagne une augmentation gratuite sur tous ses jets de comédie et de Déguisement par rang dans sa compétence plus une par augmentation mise sur le jet. Un monstre doit parfois savoir se cacher.

C'est grâce à cette compétence que les colombines, arlequins et autres femmes à barbe sont aussi convaincants.

Autres commentaires

Exception à la règle des chamans héros

Le chamanisme Cirese est certainement la plus "sale" des manifestations de l'âme dorée car il va chercher ses racines dans les parties les plus noires de l'âme humaine. Certes, un pratiquant de cet art peut réaliser des exploits retentissants ou se voir affubler d'une beauté époustouflante mais il ne faut pas oublier que tous ces artifices sont destinés à cacher sa nature de "monstre" physique ou mental. Ce chamanisme n'est donc autorisé qu'aux scélérats. Ceux qui sont en permanence sur le fil du rasoir entre ignominie et héroïsme.

Des sorcelleries sombres dans les carnivals

Les histoires sur la lecture de l'esprit ou le mauvais œil sont totalement vraies mais elles n'ont rien à voir avec le chamanisme. C'est juste qu'à force d'accueillir des malandrins, des sorcières en fuite et d'autres personnages étranges, les sorcelleries Mente et Sorte sont très présentes au sein du Carnaval des monstres. Comme le Glamour noir chez les "Carnivale Freaks" ou la sorcellerie Mirage chez "les Monstres de Corne-close."

Druidisme

Description

Les personnages qui rejoignent les druides apprennent à connaître les mystères révélés par les arbres et les étoiles. Ils connaissent les secrets que murmurent les vents et étudient des années afin de comprendre l'énigme des gessa ; leurs paroles ont force de loi. De fait, les druides des régions rurales peuvent servir de juges et prendre des décisions en cas de querelles. Ils résolvent également les problèmes légaux dans les petits villages qui ne disposent pas d'une cour.

Les druides apprentis passent le plus clair de leur temps à raconter des histoires et à chanter. Mais leurs mots contiennent des messages censés apporter la sagesse à qui sait entendre.

Conditions d'apprentissage

La plupart des druides possèdent les métiers de Médecin, d'Apothicaire et de Chasseur, ce qui reflète leur connaissance des remèdes traditionnels et leurs capacités pragmatiques d'herboristes. Lorsqu'ils progressent au rang supérieur, ils ont beaucoup appris du monde qui les entoure. Presque tous les druides possèdent le métier de Barde. Si tel n'est pas le cas, ils ont intérêt à avoir de bonnes raisons.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On trouve des druides dans les îles Glamour, mais surtout sur l'île d'Avalon. Les druides ne possèdent pas de véritable école, mais ils enseignent quand même leurs merveilleuses capacités aux individus qui en sont dignes.

Niveaux de maîtrise

Apprenti : Auspices

Trois fois par histoire, vous pouvez utiliser votre savoir des augures et auspices pour déterminer le moment adéquat pour la réussite d'une action. En termes de jeu, vous pouvez alors ajouter votre rang dans votre compétence ascendante au jet d'un autre personnage dont le joueur a déjà jeté les dés. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jet.

Adeptes (Barde) : Geis mineur

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

Maître (Ollamdh) : Geis majeur

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



Compétences : l'ascendant

Printemps, Été, Automne, Hiver, Lune, Prophétie.

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

La compétence Printemps est ascendante du 1^{er} quartus au 30 sextus ; la compétence Été du 1^{er} julius au 30 septimus ; la compétence Automne, du 1^{er} octavus ou 30 decimus ; et celle d'Hiver du 1^{er} primus au 30 tertius.

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

La compétence Prophétie est réservée au chef des druides (actuellement Derwyddon) et est ascendante pendant la nouvelle lune. Elle donne également quelques autres pouvoirs (reportez-vous à la description de Derwyddon au chapitre III pour en savoir plus).

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

Autres commentaires

Geis Mineur

Lancer un geis mineur

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

Bénéfices d'un geis mineur

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

Enfreindre un geis mineur

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

Geis majeur

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

Lancer un geis majeur

Pour lancer un geis majeur, vous devez choisir une faiblesse approuvée par votre MJ, déclarez au personnage que vous souhaitez affecter "Tu ne peux mourir que par <insérer la faiblesse>", réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 40 et utiliser trois dés d'héroïsme. Ces dés sont perdus même si vous ratez votre jet d'Esprit.

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

Bénéfices d'un geis majeur

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

Enfreindre un geis majeur

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

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

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

Exemples de gessa

Exemples de faiblesses de gessa

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

Exemples de gessa mineurs

- Ne jamais ôter ses bottes
- Ne jamais ôter son épée
- Toujours avoir le crâne rasé
- Ne jamais se laver
- Ne jamais donner son nom à un étranger

- Toujours insulter quelqu'un lorsqu'on le rencontre pour la première fois

- Ne jamais manger de porc / bœuf / poulet

- Ne jamais manger / boire seul en public

- Ne jamais demander de récompense et / ou la refuser si on la propose

- Ne jamais utiliser d'épée / pistolet / couteau

- Ne jamais affronter un homme avant midi

- Ne jamais refuser la demande d'un seigneur / dame

Exemples de gessa majeurs

- Ne peut être tué que par le feu / une épée / un pistolet

- Ne peut être tué qu'un jour ensoleillé / de pluie

- Ne peut être tué qu'à la lumière de la lune

- Ne peut pas être tué par des armes tranchantes / émoussées / à feu

- Ne peut pas être tué par un barbu / une femme / un chauve

Modificateurs de gessa

- S'il est prononcé à la cour d'Elaine : +2 dés lancés et gardés

- S'il est prononcé dans toute autre cour : +1 dé lancé

- Si la réputation de la cible est supérieure à 50 : +2 dés lancés

- Si la réputation du lanceur est supérieure à 50 : +1 dé lancé et gardé

- Si le lanceur est un barde : +1 dé lancé et gardé

- Si le lanceur est un Ollamdh : +2 dés lancés et gardés

Frères de Sang

Description

Etre frères de Sang. De nombreuses personnes sur Théah font couler leur sang dans leur main, crachent dedans et serrent celle d'une autre personne qui a fait de même afin de sceller dans le sang une amitié indéfectible. La plupart du temps, il ne s'agit que de mots et de mise en scène. Mais parfois, les deux hommes (ou femmes) y croient si profondément qu'ils lient leur destin pour l'éternité. On parle alors de Frères de Sang. On en trouve de nombreux exemples sur Théah : le capitaine Allende et Jeremiah Berek ou encore Dominique de Montaigne et Anna.

Conditions d'apprentissage

Il faut avoir un ami indéfectible, mais cela est laissé à la discrétion du MJ. Ainsi, dans un groupe de joueurs, ce n'est pas parce que deux d'entre eux veulent profiter de cet avantage qu'ils y parviendront, il faudra aussi que leurs personnages soient de véritables amis.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Aucune, une amitié indéfectible et une bonne poignée de mains sanglantes entre deux amis suffisent.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les deux frères de sang ont lié leur âme en même temps qu'ils mélangeaient leur sang. Ils sont maintenant capables de savoir en permanence dans quelle direction se trouve leur binôme, ce qui leur permettra inévitablement de le retrouver.

Ensuite, ils peuvent dépenser des dés d'héroïsme à la place de leur frère.

Enfin, ils peuvent utiliser les bénéfices de l'arcane positif de leur frère de sang ou subir les méfaits d'un arcane négatif.

Exemple : Eduardo et Frédéric sont frères de sang, Eduardo détient l'arcane Courageux et Frédéric est Distrait. En liant leurs âmes, ils ont également lié leurs arcanes. Frédéric peut donc avoir recours à l'arcane Courageux si le joueur qui l'interprète le juge utile (d'ailleurs, ce peut même être Eduardo qui dépense le dé d'héroïsme pour activer l'arcane au profit de Frédéric). A l'inverse, Eduardo subit maintenant les déboires liés à l'arcane Distrait de Frédéric et le MJ est libre d'activer cet arcane à l'encontre de Frédéric ou d'Eduardo.

Une streggha della sorte qui examinerait l'arcane de l'un des deux frères aurait du mal à déterminer lequel appartient auquel des deux frères. Pour elle, ces arcanes se superposent au-dessus de la personne qu'elle examine.

Compétences

Frère en danger

Cette compétence permet de savoir quand son frère de sang est en danger. Elle est utilisée par le MJ. Il effectue un jet de Panache + Frère en danger contre un ND variant en fonction du niveau de danger immédiat auquel son frère doit faire face. Si le jet réussi, le personnage sait immédiatement et intérieurement que son alter ego court un très grave danger. Il ne peut pas déterminer la cause de ce danger, ni quel délai il a devant lui pour venir en aide à son frère, il sait simplement qu'il risque sa vie et que chaque minute compte.

Ressenti

Cette compétence permet au personnage de connaître les sentiments et l'état de santé de son frère de sang. En réussissant un jet de Panache + Ressenti contre un ND de 20, il connaît les sentiments immédiats de son frère de sang (la peur, l'amour, la douleur, etc.) OU son état de

Nations



santé (il est malade, en pleine forme, épuisé par une dure journée de labeur, etc.). Des modificateurs sont à appliquer à ce jet en cas de dérangements extérieurs (alors qu'une femme tente de l'embrasser, pendant une poursuite à cheval, au cours d'un duel, etc.) et sont laissés à la discrétion du MJ.

Partage

Cette compétence permet de soulager son frère de sang en prenant sur soi une partie de sa douleur. On ne peut endurer à sa place des blessures graves (qui ont laissé une trace physique importante) mais on peut encaisser une partie de ses blessures légères dans des proportions maximales correspondant à (rang de Partage) x 5 blessures légères. Pour cela, il faut être à proximité de son frère (rang en Partage) x 2 mètres au maximum. Les frères de sang ne peuvent avoir recours à cette compétence qu'une fois par round et doivent dépenser un dé d'héroïsme pour l'activer.

Par exemple, Eduardo décide d'encaisser une partie des blessures légères que Frédéric vient de recevoir (34 !) afin de l'aider à vaincre le vilain qu'il affronte en duel. Eduardo a un rang de 3 dans sa compétence Partage, ce qui lui permet d'encaisser 15 blessures légères à la place de Frédéric. Il décide de les prendre en totalité ; il effectue son jet d'encaissement, le réussit et inscrit sur sa fiche les 15 blessures légères. De son côté, Frédéric doit tout de même encaisser 19 (34 - 15) blessures légères.

Autres commentaires

Perte de son compagnon

Un homme ne peut avoir qu'un seul frère de sang. Aussi mieux vaut bien le choisir. Ensuite, si ce dernier venait à mourir, le personnage perdrait définitivement 1 point en Esprit (son maximum serait également réduit de 1).

Grand Amour

Nations



Description

Il ne s'agit pas là d'une aventurette ou même d'une romance, il s'agit de l'amour avec un grand "A". Le personnage a découvert son âme sœur, la personne qui le complète parfaitement. Ainsi, ces deux âmes liées entre elle ont découvert l'un des aspects du chamanisme qui consiste à se préoccuper plus de l'autre que de soit. On en trouve de nombreux exemples sur Théah : Margarita et Enrique Orduño, Val Mokka et Sela Cole, Lilia et Lucas Gallegos de Aldana ou encore Dominique et Montegue de Montaigne.

Conditions d'apprentissage

Il faut avoir un amour profond et sincère pour une autre personne (généralement du sexe opposé, mais ce n'est pas obligatoire), mais cela est laissé à la discrétion du MJ. Ainsi, dans un groupe de joueurs, ce n'est pas parce que deux d'entre eux veulent profiter de cet avantage qu'il y parviendront, il faudra aussi que leurs personnages soit sincèrement épris du fond de leur cœur et de leur âme.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Aucune, un amour profond et sincère suffit.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les deux amoureux ont lié leur âme et leur cœur. Ils sont maintenant capables de savoir en permanence dans quelle direction se trouve l'être aimé, ce qui leur permettra inévitablement de le retrouver.

Ensuite, ils peuvent dépenser des dés d'héroïsme à la place de leur compagnon.

Enfin, ils peuvent utiliser les bénéfices de l'arcane positif de leur amour ou subir les méfaits d'un arcane négatif.

Exemple : Natividad et Esteban sont profondément épris l'un de l'autre, Esteban détient l'arcane Altruiste et Natividad est Impulsive. En liant leurs âmes, ils ont également lié leurs arcanes. Natividad peut donc avoir recours à l'arcane Altruiste si le joueur qui l'interprète le juge utile (d'ailleurs, ce peut même être Esteban qui dépense le dé d'héroïsme pour activer l'arcane au profit de Natividad). A l'inverse, Esteban subit maintenant les déboires liés à l'arcane Impulsif de Natividad et le MJ est libre d'activer cet arcane à l'encontre d'Esteban ou de Natividad.

Une streggha della sorte qui examinerait l'arcane de l'un des amoureux aurait du mal à déterminer lequel appartient auquel des deux galants. Pour elle, ces arcanes se superposent au-dessus de la personne qu'elle examine.

Compétences

Amour en danger

Cette compétence permet de savoir quand son bien-aimé est en danger. Elle est utilisée par le MJ. Il effectue un jet de Panache + Amour en danger contre un ND variant en fonction du niveau de danger immédiat auquel son amour doit faire face. Si le jet réussit, le personnage sait immédiatement et intérieurement que son galant court un très grave danger. Il ne peut pas déterminer la cause de ce danger, ni quel délai il a devant lui pour venir en aide à son bien-aimé, il sait simplement qu'il risque sa vie et que chaque minute compte.

Ressenti

Cette compétence permet au personnage de connaître les sentiments et l'état de santé de son bien-aimé. En réussissant un jet de Panache + Ressenti contre un ND de 20, il connaît les sentiments immédiats de celui-ci (la peur, l'amour, la douleur, etc.) OU son état de santé (il est malade, en pleine forme, épuisé par une dure journée de labeur, etc.). Des modificateurs sont à appliquer à ce jet en cas de dérangements extérieurs (alors qu'une femme tente de l'embrasser, pendant une poursuite à cheval, au cours d'un duel, etc.) et sont laissés à la discrétion du MJ.

Partage

Cette compétence permet de soulager son galant en prenant sur soi une partie de sa douleur. On ne peut endurer à sa place des blessures graves (qui ont laissé une trace physique importante) mais on peut encaisser une partie de ses blessures légères dans des proportions maximales correspondant à (rang de Partage) x 5 blessures légères. Pour cela, il faut être à proximité de son amour (rang en Partage) x 2 mètres au maximum. Les amoureux ne peuvent avoir recours à cette compétence qu'une fois par round et doivent dépenser un dé d'héroïsme pour l'activer.

Par exemple, Esteban décide d'encaisser une partie des blessures légères que Natividad vient de recevoir (34 !) afin de l'aider à vaincre le vilain qu'elle affronte en duel. Esteban a un rang de 3 dans sa compétence Partage, ce qui lui permet d'encaisser 15 blessures légères à la place de Natividad. Il décide de les prendre en totalité ; il effectue son jet d'encaissement, le réussit et inscrit sur sa fiche les 15 blessures légères. De son côté, Natividad doit tout de même encaisser 19 (34 - 15) blessures légères.

Autres commentaires

Perte de son compagnon

Un homme ne peut avoir qu'un seul véritable amour. Aussi mieux vaut bien le choisir (si l'on peut dire...). Ensuite, si ce dernier venait à mourir, le personnage perdrait définitivement 1 point en Esprit (son maximum serait également réduit de 1).

Nations



Homme de volonté

Description

Certains des plus grands guerriers parviennent à maîtriser leurs émotions et leur corps. Vous comptez parmi eux.

Votre esprit est une forteresse, inébranlable face à l'océan d'émotions qui envahit les autres individus. L'influence de vos pairs, la manipulation mentale et la sorcellerie affectant l'esprit ne vous touchent plus. Vous êtes inhumainement calme.

Ni intrépide, ni téméraire, simplement maître de vous.

Conditions d'apprentissage

Il faudra tout d'abord que le personnage fasse montre d'une grande fermeté morale, cela peut facilement être reflété avec l'avantage Volonté indomptable que le MJ pourra laisser acquérir par un joueur souhaitant que son personnage apprenne le chamanisme Homme de Volonté. Le coût de Volonté indomptable après la création du PJ sera d'au moins 6 PP ; 8 ou 10 serait même mieux.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Aucune, il va vous falloir trouver un homme qui s'est élevé au-dessus des autres par de telles capacités et qu'il vous enseigne ses connaissances.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti a appris à ignorer les douleurs de son corps et de son âme, en tant que tel, il bénéficie de deux avantages.

Le premier est que son travers (s'il en avait pris un) se transforme en vertu. S'il possédait déjà une vertu, ses effets sont doublés.

Le second est le suivant : lorsque le nombre de vos blessures graves atteint votre rang de Détermination, vous n'êtes victime d'aucune pénalité. Vous ressentez toujours la douleur mais elle ne vous affecte plus.

Adeptes

En tant qu'adepte, l'homme de volonté est maintenant immunisé à TOUTES les formes de magie affectant l'esprit (comme la manipulation Sorte des filaments de Coupe et de Bâtons, les runes affectant les émotions) et les effets magiques qui trompent ou séduisent (comme les illusions sidhes).

Compétences

Imperturbable

Grâce à cette compétence, l'homme de volonté résiste mieux aux effets du système de répartition que le commun des mortels. Il peut ajouter (rang dans cette compétence) augmentations à tous ses jets ou ND pour résister à une "attaque" via le système de répartition.

Muet

Grâce à cette compétence, l'homme de volonté a appris à ignorer la douleur physique, en particulier lorsque l'on cherche à le faire parler par la torture. Il bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations pour résister aux interrogatoires physiques.

Sans peur

Grâce à cette compétence, l'homme de volonté résiste plus facilement aux effets de la peur. Il diminue le rang de peur des horreurs qu'il doit affronter de (rang dans sa compétence), mais uniquement à son seul profit ; ses alliés subissent toujours le rang normal du monstre.

Sûr de soi

Aucune épreuve n'est insurmontable, l'homme de volonté le sait bien. Aussi, lorsque l'une de ses Épées de Damoclès intervient dans un scénario, il bénéficie de (rang dans cette compétence) dès d'héroïsme supplémentaires afin de l'aider à y faire face, voire de la résoudre.

Nacosto Sorella

Description

En Vodacce, il est important de choisir très soigneusement ses amis. Par tradition, les femmes font plus confiance aux autres femmes. Depuis l'époque où les femmes vodaccies étaient persécutées, elles ont mis en commun leurs secrets pour faire face à l'adversité. Pour s'assurer qu'elle ne se confie pas à une personne qui ne le mérite pas, elle crée un lien appelé "Nacosto Sorella" ou "Sœur secrète". Le lien de Nacosto Sorella est profond et sérieux et ne doit ni être offert ni accepté à la légère.

Si une femme décide qu'elle peut faire confiance à une autre comme à elle-même, elle peut lui offrir ce lien. Les deux femmes se regardent dans les yeux et prononcent les mots "Nacosto Sorella". Si la seconde femme accepte, elle répète les mêmes mots en maintenant le contact visuel. Si elle refuse ce lien, il lui suffit de détacher son regard et rien ne se produit. Il n'y a pas de conséquences graves à refuser une telle offre, mais c'est toujours un moment triste pour une femme de découvrir que la personne à qui elle a ouvert son cœur ne partage pas ses sentiments.

Être Nacosto Sorella avec une autre femme fait qu'elles ne forment plus qu'une seule personne. Vous n'avez aucun secret l'une pour l'autre, bien que comme de vraies sœurs, vous puissiez ne pas être d'accord sur tous les sujets. Le poids de ce lien est si fort que vous pouvez avoir toute confiance en votre Nacosto Sorella. Des femmes sont mortes pour protéger la confiance que leur Nacosto Sorella avait en elle. Souvent, les femmes qui créent un nouveau lien de Nacosto Sorella s'avouent mutuellement leurs secrets les plus intimes. Cependant, toutes les femmes savent que ce lien est assez fort pour que cela ne soit pas obligatoire. Trahir un lien de Nacosto Sorella est l'un des pires crimes qu'une femme puisse commettre en Vodacce. On raconte des histoires de vengeance légendaires pour une telle infraction, et pas seulement de la part de la femme lésée mais également de toutes les Vodaccies. Les femmes vodaccies possèdent peu de choses et ont peu de personnes à qui faire confiance, aussi protégeront-elles leur lien de Nacosto Sorella à tout prix.

Nacosto Sorella dépasse tous les clivages sociaux et frontaliers de la Vodacce. Il peut être passé entre une noble dame et sa domestique, entre une streggha et une courtisane. La plupart du temps, il est partagé entre deux personnes de même condition, mais uniquement parce qu'il est plus difficile de se forger des amitiés entre personnes de couches sociales différentes. Jamais un tel lien ne pourra unir deux hommes, c'est un lien féminin uniquement. Une femme qui ressent un tel lien de confiance avec un homme en fera son mari ou son amant, mais pas un Nacosto Sorella. Parfois, ce lien a été passé avec des femmes étrangères à la Vodacce. C'est une chose très rare car les femmes de Vodacce ont du mal à faire confiance à des étrangères, car elles pensent (sans doute à raison) qu'elles ne prendront pas ce lien avec tout le sérieux nécessaire.

Avec le temps, la plupart des femmes vodaccies ont plus d'une Nacosto Sorella. Les Nacosto Sorella qui entourent une femme en particulier est appelé son "premier cercle". Ces femmes n'ont pas besoin d'être toutes liées entre elle. Parfois, certaines femmes d'un même cercle ne connaîtront pas les autres femmes qui le composent. Certaines peuvent être amies sans jamais se rendre compte qu'elles font partie d'un même Nacosto Sorella. Ce lien lie des individus,

Nations



Vodacce

pas des groupes ; les femmes ne se regroupent pas en bandes. Chaque femme est le centre de son premier cercle, mais cela n'en fait pas la chef de meute. Chez les femmes vodaccies, ces cercles se regroupent et s'entrecroisent. Ces circonvolutions entre amies de confiance forment un tel réseau qu'ils recouvrent toute la Vodacce. Certaines femmes ont de nombreuses Nacosto Sorella alors que d'autres n'en ont qu'une dont elles espèrent beaucoup. Toutefois, elles sont toutes reliées entre elles à un certain degré. Ce vaste cercle ramène inmanquablement à l'araignée qui se trouve au centre de la toile : les marraines. Il y a des histoires qui racontent comment les marraines peuvent suivre la toile des sœurs secrètes, afin de connaître les liens qui unissent toutes les femmes au sein de cette toile. Celles qui pensent que de tels contes sont véridiques affirment aussi que les marraines ont le moyen de vérifier toutes les informations qui leur parviennent.

Une autre raison pour laquelle ce lien est pris très au sérieux est qu'une femme peut demander n'importe quelle faveur à sa sœur secrète. Si une femme demande à son amie de faire quelque chose "au nom de leur Nacosto Sorella", celle-ci ne pourra lui refuser cette faveur. Ce lien signifie simplement "quand tu auras besoin de moi, je serai là ; Quel que soit ce que tu me demanderas ou voudras de moi". Chaque femme qui accepte ce lien comprend cela. Ainsi, aucune femme ne prend le Nacosto Sorella à la légère. De telles demandes sont généralement réservées pour les cas désespérés et ne sont donc pas aussi communs que l'on pourrait le penser.

Conditions d'apprentissage

Il faut être d'origine vodaccie et avoir assez fait connaissance avec une autre femme pour qu'elle accepte de devenir votre Nacosto Sorella.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Aucune, une amitié profonde et le sentiment de devoir se soutenir entre femmes pour résister aux aléas de la vie suffisent.

Niveaux de maîtrise

Apprentie

Les Nacosto Sorella ont lié leurs âmes en même temps que leurs regards. Elles sont maintenant capables de savoir immédiatement quand leur Nacosto Sorella est en danger. Elle ne peut pas déterminer la nature du danger qui guette sa sœur, ni quel délai elle a devant elle pour venir en aide à sa sœur, elle sait simplement qu'elle risque sa vie et que chaque minute compte.

Ensuite, elles peuvent dépenser des dés d'héroïsme à la place de leur sœur. Enfin, elles peuvent utiliser les bénéfiques de l'arcane positif de leurs nacosto sorella ou subir les méfaits d'un arcane négatif.

Une streggha della sorte qui examinera l'arcane d'une Nacosto Sorella saura immédiatement qu'elle a une sœur secrète mais ne pourra pas devinez l'identité de cette dernière.

Compétences

Au nom de notre Nacosto Sorella

Grâce à cette compétence, la Nacosto Sorella peut demander à sa sœur de lui rendre un immense service au nom de leur lien secret. Cette dernière ne pourra refuser sous peine de rompre le lien. Lorsqu'elle accepte de rendre service à sa sœur, la Nacosto Sorella reçoit immédiatement (rang dans cette compétence) dés d'héroïsme qu'elle peut utiliser pour aider la sœur qui lui a réclamé de l'aide.

A plusieurs, nous sommes plus fortes

Grâce à cette compétence, la femme vodaccie peut avoir plus d'une Nacosto Sorella. En pratique, elle peut avoir simultanément (rang dans cette compétence) + 2 Nacosto Sorella. Si la femme vodaccie préfère n'avoir qu'une seule Nacosto Sorella, alors lorsqu'elle utilisera sa

compétence “Au nom de notre Nacosto Sorella”, sa sœur bénéficiera de rang dans “A plusieurs, nous sommes plus fortes” dès d’héroïsme supplémentaires.

De cercles en cercles

Grâce à cette compétence, la sœur peut recevoir des informations de ses Nacosto Sorella qui les tiennent elles-mêmes d’autres Nacosto Sorella, etc. Ainsi, elle peut recevoir des informations variées et multiples. Afin de simuler cette importante quantité d’informations reçues, le principe de jeu suivant sera utilisé : en cours de jeu, lorsqu’un jet de Politique, Cancanier, Contact ou autres jets visant à obtenir des informations sur la vie quotidienne et les problèmes rencontrés tant auprès de la noblesse que de la roture de Vodacce, la Nacosto Sorella bénéficiera de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur son jet. Ainsi, elle aura déjà eu la primeur de cette information via son cercle d’intimes.

Autres commentaires

Refus de Nacosto Sorella

Se voir refuser une Nacosto Sorella est douloureux émotionnellement pour une femme vodaccie. Il en sera de même lorsqu’une Nacosto Sorella refuse d’aider sa sœur “au nom de leur Nacosto Sorella”. Dans ces deux cas, la femme vodaccie recevra une augmentation de malus sur tous ses jets sociaux et artistiques pour la fin de l’aventure.

Perte d’une Nacosto Sorella

Si l’une de vos Nacosto Sorella venait à mourir, votre personnage perdrait définitivement 10 points de réputation afin de refléter que les autres femmes vodaccies considéreront que vous en avez trop demandé à votre sœur secrète.

Chamanismes à l’accès limité à la création

Ces chamanismes sont limités à des groupes culturels éloignés de la zone de jeu habituelle (Empire du Croissant ou Cathay). Ils nécessitent donc l’autorisation du MJ pour être choisis par un joueur.

Baofong Xue Wudao

Description

Le royaume de Khimal est constitué du massif montagneux le plus haut du monde. Ses habitants sont habitués à vivre dans un environnement froid, avec un faible taux d’oxygène. Aussi, certains de leurs mystiques, appelés Baofong Xue Wudao (“Les danseurs des tempêtes de neige”), ont la capacité magique de manipuler la glace et la neige. Aucune communauté ne compte plus d’une poignée de ces gens à un moment donné.

Conditions d’apprentissage

Pour apprendre les techniques Baofong Xue Wudao, il convient de détenir le métier suivant : Rahib avec les compétences chant tonal et philosophie au rang 3.

Ecoles et lieux d’apprentissage

On trouve les chamans Baofong Xue Wudao dans les montagnes du royaume de Khimal uniquement.



Niveaux de maîtrise

Apprenti

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

Si la neige ou la glace tombe sur vous indirectement, vous encaissez des dégâts normaux. Par exemple, si un sac de glace est lâché à 12 mètres au-dessus de vous, vous serez blessé car le sac empêche le contact direct.

De plus, la neige tombante et les tempêtes de glace ne bloquent pas votre champ de vision. Neige et glace ne vous empêchant pas non plus de respirer. Elles ne bloquent pas vos mouvements, mais votre voix ne porte pas plus que pour une autre personne.

Adeptes

S'il y a beaucoup de neige près de vous, vous pouvez invoquer du vent pour créer une tempête de neige centrée sur vous. Effectuez pour cela un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque Augmentation que vous prenez sur ce jet, vous provoquez une tempête d'un rang supérieur (une case vers le haut sur la table du Climat dans le Guide du Maître) ou d'un rang plus froide. Prenez les dommages donnés par la table, ajoutez-y un dé lancé et gardé (+1g1), et infligez ces dégâts à toute personne se trouvant dans la zone au début de la phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la tempête prenne fin ou qu'elle trouve une protection. La tempête dure un nombre de rounds égal à deux fois votre Panache, après quoi elle se dissipe, et le climat revient à son état précédent. Vous pouvez aussi stopper la tempête quand vous le souhaitez en utilisant une action.

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

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

Compétences

Acclimatation anaérobie

Un chaman Baofong Xue Wudao est habitué à vivre dans des milieux très pauvres en oxygène. Aussi peut-il résister plus facilement à la noyade et autres situations où l'oxygène manque. Pour refléter ce fait, un chaman Baofong Xue Wudao peut retenir son souffle pendant (rang de Détermination + rang d'Acclimatation anaérobie) tours ; ensuite, il ne mourra que lorsqu'il aura encore passé (Détermination + Acclimatation anaérobie) - 1 tours sans respirer.

Armure de glace

Grâce à cette compétence, le chaman Baofong Xue Wudao est capable de rester dans le froid assez longtemps pour que son corps se recouvre de glace tout en gardant assez de chaleur à l'intérieur de son corps pour continuer de vivre. Cette armure de glace annule (rang dans cette compétence) blessures légères à chaque coup reçus. Attention, toutefois, elle n'est

utilisable que dans un milieu où la température est inférieure ou égale à 2°C. Au-dessus, l'armure fond rapidement (elle perd 1 point de protection par demi-heure).

Course sur la neige

Un chaman Baofong Xue Wudao peut se déplacer sur la neige sans laisser d'empreintes, et sans s'y enfoncer, comme s'il se déplaçait normalement. Lorsqu'il se déplace dans la neige, le chaman Baofong Xue Wudao utilise cette compétence à la place de Course de vitesse, Course d'endurance ou autre. Il en sera de même si l'on doit calculer des distances parcourues.

Il ajoutera également (rang dans cette compétence) augmentations à tous ses jets de Pistage pour les traces de quelqu'un dans la neige à concurrence des malus infligés par le MJ.

Exemple : Tinley Chowhuan poursuit une bande de voleurs de yack dans une tempête de neige. Le MJ décide de lui infliger un malus de 20 points à son jet de Pistage. Hors Tinley détient la compétence Course sur la neige au rang 5, ce qui devrait le faire bénéficier de 5 augmentations, mais il n'en aura que 4, ce qui lui permettra d'annuler son malus de Pistage.

Repos du mantra

Un chaman Baofong Xue Wudao peut diminuer fortement ses temps de sommeil en ayant recours aux mantras traditionnels. Il peut diminuer celui-ci d'une heure par rang dans cette compétence. Ainsi, en considérant que le repos moyen d'un théacée est de huit heures, un chaman Baofong Xue Wudao avec un rang de 5 en Repos du Mantra n'aura besoin que de trois heures chaque jour pour se reposer !

Autres commentaires

Kunchen Choden

Le Grand Lama est le seul pratiquant du chamanisme Baofong Xue Wudao à être passé maître dans celui-ci. Il semble que cela lui est permis de ralentir les ravages du temps sur sa personne tant qu'il se trouve dans son royaume enneigé de Khimal. En aucune façon, il n'a bu le Baume de Westmoreland.

Guérisseur Erego

Description

Guérisseur Erego, ce chamanisme est pratiqué par les autochtones de l'île de Marcina dans l'Archipel de Minuit. Il permet d'accélérer le processus curatif. Les chamans Erego invitent les oroi, ou esprits, à entrer dans le corps des personnes malades ou blessées. Certains guérisseurs sont également capables d'ouvrir des portails entre eux et les esprits des animaux, ou les esprits de leurs ancêtres. L'Eglise du Vatican désapprouve ces pratiques, mais parce qu'ils sont éloignés (et parce que les chamans l'utilisent le plus souvent pour soulager la souffrance), ils ne peuvent pas faire grand-chose à leur rencontre. Pour l'instant.

Conditions d'apprentissage

Pour devenir guérisseur Erego, il faut d'abord avoir été homme médecine et détenir au moins un rang dans chacune des compétences avancées.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre les techniques de guérisseurs Erego que sur l'île de Marcina dans l'Archipel de Minuit.

Nations



Île de Marcina

Niveaux de maîtrise

Apprenti : Oroï curatifs

En tant qu'apprenti, le guérisseur sait ouvrir un passage dans le voile pour permettre aux esprits connus sous le nom d'Oroï de venir l'aider. Il lance alors Détermination + Oroï contre un ND variant suivant le type d'Oroï à invoquer. S'il réussit, il est parvenu à ouvrir un passage et l'Oroï peut venir l'aider. Toutefois, à ce niveau, le guérisseur ne peut invoquer que des Oroï curatifs et des Oroï animaux.

Il bénéficie également d'une compétence avancée supplémentaire dans le métier d'homme médecine : Chirurgie dans laquelle il gagne immédiatement un rang.

Adeptes : Oroï animaux

A partir du rang d'adepte, le guérisseur Erego peut invoquer des ancêtres Oroï et bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il invoque des Oroï curatifs.

Compétences : Oroï

Le Voile

Grâce à cette compétence, le guérisseur Erego peut utiliser le Voile qui sépare le monde des Esprits du monde des Vivants pour se dissimuler aux yeux des Vivants OU aux yeux des Morts (fantômes, goules, zombies, etc.). Il bénéficie alors de (rang en Le Voile) augmentations sur ses jets de Discrétion, Déplacement silencieux ou Filature.

Oroï curatif

Les Oroï curatifs sont les esprits des plantes qui sont utilisées dans des buts médicaux. Quand vous ouvrez un portail avec un Oroï curatif, chaque augmentation prise sur votre jet vous donne une augmentation gratuite sur le jet de soin qui suivra (que ce soit premiers secours, diagnostic ou chirurgie). Ce jet de soin doit être le prochain jet effectué et doit être un jet sur lequel l'Oroï a un effet immédiat. Vous gagnez une augmentation gratuite sur votre jet d'Oroï si vous êtes en contact avec la plante que vous invoquez. Le ND de base des Oroï curatifs est de 15.

Les Oroï décrits ci-dessous le sont à titre d'exemple, il en existe de nombreux autres.

Aloès

Cette plante est utilisée pour annuler les dégâts causés par les brûlures.

Arnica

Cette plante est utilisée pour soigner les contusions et les dommages dus aux armes contondantes ou aux chutes.

Gomme Douce

Cette plante est utilisée pour annuler les dégâts causés par l'acide.

Jasmin

Cette plante est utilisée pour lutter contre les dégâts provoqués par les fortes chaleurs, en particulier les insolation.

Lobélie

Cette plante est utilisée pour lutter contre les poisons ingérés.

Oseille

Cette plante est utilisée pour soigner les effets des poisons de contact.

Plantain

Cette plante est utilisée pour lutter contre les poisons des animaux comme le venin de serpent ou de scorpion.

Poivre

Cette plante est utilisée pour nettoyer les poumons, facilitant la respiration dans des vapeurs toxiques.

Racine de pleurésie

Cette plante est utilisée pour annuler les effets des maladies.

Sceau d'Or

Cette plante est utilisée pour soigner les coupures et les estafilades.

Oroi animal

Les Oroi animaux sont de défunts représentants d'une espèce animale. Il est plus difficile d'ouvrir une porte avec un animal qu'avec une plante. Si le guérisseur ouvre une porte avec un Oroi animal, il pourra voir par ses yeux et partager les autres sens d'un membre de cette espèce. Le ND pour ouvrir une porte avec un Oroi animal est de 25. Si le guérisseur prend deux augmentations lorsqu'il effectue son jet d'Oroi, il gagne également un pouvoir spécial variant suivant le type d'Oroi avec lequel il a ouvert une porte. Si un membre de l'espèce animal invoqué est présent dans le champ de vision du guérisseur, il bénéficie d'une augmentation de bonus sur son jet d'Oroi animal. Les effets de cette porte dure une scène.

Les Oroi décrits ci-dessous le sont à titre d'exemple, il en existe de nombreux autres.

Chien de chasse

Le guérisseur bénéficie de deux augmentations sur tous ses jets de pistage.

Loup

Le guérisseur bénéficie d'un bonus de +1g0 sur tous ses jets de Guet-apens.

Mouette

Le guérisseur effectue ses jets de Pêche avec un bonus de 1g0.

Oiseau chanteur

Le guérisseur bénéficie de deux augmentations gratuites pour tous ses jets de chant.

Ours

Le guérisseur gagne 1 rang dans la compétence étreinte.

Poisson

Le guérisseur gagne 1 rang dans sa compétence natation.

Requin

Le guérisseur peut effectuer une attaque par morsure, avec un rang de 3 en attaque et un jet de dommages de 0g2.

Serpent

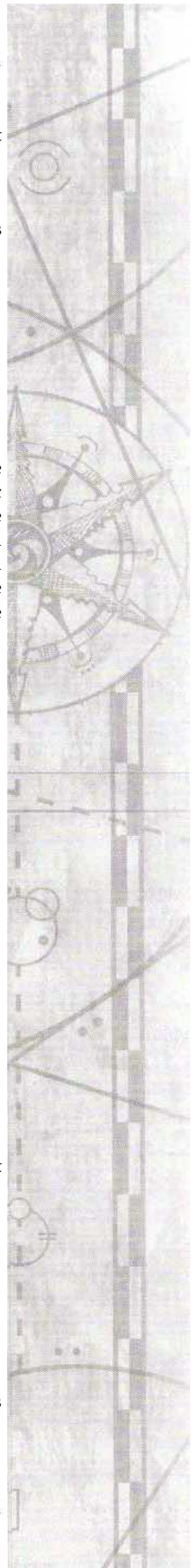
Le guérisseur bénéficie de 10 points bonus pour son total d'initiative.

Singe

Le guérisseur gagne 1 rang dans sa compétence Escalade.

Tortue

Le guérisseur perd un rang de Panache mais réduit tous les dommages reçus de 10 blessures légères par attaque.



Ancêtre Oroï

Il s'agit des ancêtres tribaux du guérisseur. Il est difficile d'ouvrir une porte avec eux, et ils ne transmettent aucune connaissance, simplement un aspect de leur personnalité. Le ND pour ouvrir une porte avec un ancêtre Oroï est de 30 et dure le temps d'une scène. Le guérisseur obtient une augmentation gratuite s'il détient un objet ayant appartenu à cet ancêtre. Les ancêtres Oroï ont été classés par archétypes dans un intérêt de simplicité. On peut ouvrir plus d'une porte avec un ancêtre Oroï du même archétype.

L'Amoureux

Le guérisseur gagne le travers Libertin et la vertu Passionné pour le reste de la scène.

Le Chasseur

Le guérisseur gagne le travers Dévoué et la vertu Observateur pour le reste de la scène.

Le Chef

Le guérisseur gagne le travers Critique et la vertu Confiant pour le reste de la scène.

L'Explorateur

Le guérisseur gagne le travers Curieux et la vertu Baroudeur pour le reste de la scène.

Le Fou

Le guérisseur gagne les travers Présomptueux et Fanatique pour le reste de la scène.

Le Martyr

Le guérisseur gagne le travers Entier et la vertu Volontaire pour le reste de la scène.

Le Mystique

Le guérisseur gagne le travers Fanatique et la vertu Mystérieux pour le reste de la scène.

Le Vengeur

Le guérisseur gagne le travers Impulsif et la vertu Victorieux pour le reste de la scène.

Autres commentaires

Les liens avec la sorcellerie Necros sont importants, mais les guérisseurs Erego respectent foncièrement les esprits qu'ils invoquent et ne les forcent pas à se matérialiser dans le monde des Vivants, aussi n'ont-ils jamais à affronter des esprits en colère.

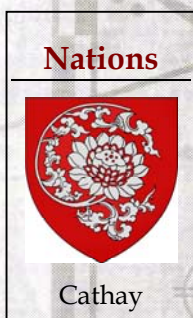
Huan Shu

Description

Huan Shu est une aptitude à concentrer le qi en manifestations physiques ; ainsi, il est rare de trouver cette capacité chez quelqu'un qui n'est pas un grand adepte des arts martiaux. Ceux qui pratiquent cette magie sont si gracieux qu'ils peuvent sauter en l'air et sembler léviter, marcher sur les murs et tenir en équilibre au sommet de plants de bambous. Bienvenu dans les films de Chambala.

Conditions d'apprentissage

Pour apprendre les techniques Huan Shu, le personnage devra déjà être d'un bon niveau dans l'un des entraînements suivants : art martial défensif ou art martial offensif (à la discrétion du MJ, mais un rang de 4 dans la plupart des compétences de ces entraînements serait bien) ou encore avoir au moins le rang de compagnon dans une école d'escrime cathayane.



Ecoles et lieux d'apprentissage

Huan Shu ("Illusion") est une forme de chamanisme accessible à tout le monde à travers les Sept Royaumes du Cathay.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

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

Adepte

Votre grâce est telle que lorsque vous faites un jet en utilisant l'une des compétences d'Athlétisme, vous lancez et gardez les dés correspondant à votre trait, augmenté de un dé. Ainsi, un jet de Défense Active d'une personne avec un rang d'Esprit de 2, et une compétence de 3 en Jeu de Jambes, lancerait 5g3, mais sa Défense Passive serait toujours de 20.

Maître

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

Compétences

Annulation de la gravité

Grâce à cette compétence, le praticien Huan Shu peut effectuer des manœuvres ignorant la gravité, comme courir sur les murs ou au plafond. Lorsqu'il effectue de telles manœuvres, on remplace son jet de course de vitesse ou d'escalade par un jet d'Annulation de la Gravité.

Concentration de puissance

En dépensant une action, le praticien Huan Shu peut concentrer son qi sur un coup. Lors de l'attaque suivante, si celle-ci réussie, il peut lancer (rang dans cette compétence) dés supplémentaires sur son jet de dommages (mais ce ne sont pas des dés gardés).

Réaction

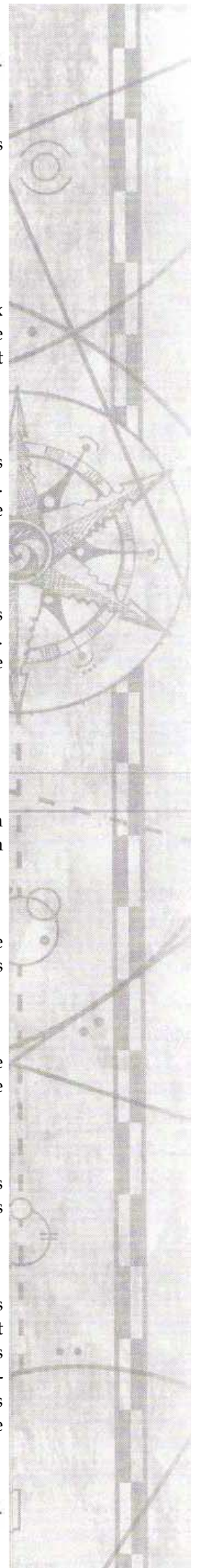
Par l'intermédiaire de cette compétence, le praticien Huan Shu peut effectuer une multitude de défenses actives. Il bénéficie de (rang dans cette compétence) défenses actives en sus de son nombre d'actions normales par round.

Saut volant

Le praticien Huan Shu peut utiliser cette compétence pour se déplacer au moyen de sauts gigantesques (rang dans cette compétence x 100 m), ce qui lui permet de se déplacer très rapidement et sur de grandes distances.

Solitaire

Les praticiens Huan Shu ont l'habitude de faire face à une multitude d'adversaires ; leurs ennemis ayant toujours peur de s'attaquer à eux seul à seul. Aussi mettent-ils un point d'honneur à terminer leurs combats avant même que leurs adversaires n'aient réalisé qu'ils avaient commencé. Il peut attaquer (rang dans cette compétence) brutes supplémentaires au-delà de la première sans subir de malus. Ces brutes sont mises K.O., elles ne peuvent jamais être tuées par l'intermédiaire de cette compétence. Cette compétence n'est utilisable que lorsque le praticien Huan Shu combat seul face à une multitude d'adversaires.



Khêl-kalb



Description

Khêl-kalb, les "hommes-chevaux" sont de véritables centaures. Le peuple des Altar'vahir compte dans ses rangs les meilleurs cavaliers de Théah. C'est comme s'ils semblaient bénéficier d'un lien particulier avec leurs montures, à tel point qu'il ne forme plus qu'un lorsque le cavalier est monté, devenant presque une seule et même créature bicéphale.

Conditions d'apprentissage

Un personnage qui souhaiterait apprendre l'art des hommes-chevaux devra déjà être lui-même un excellent cavalier. Pour refléter cela, il devra déjà détenir l'entraînement cavalier, un rang de 3 dans les compétences de base et au moins un rang dans chacune des compétences avancées.

Il devra également posséder une monture hors du commun. Aucun Khêl-kalb ne s'unira à une vieille rosse.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Ces techniques de cavalier ne peuvent être apprises que dans l'Empire du Croissant auprès du peuple des Altar'vahir.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un véritable lien mystique unit le cavalier à sa monture. Ce lien est si fort qu'ils se comprennent très facilement, faisant bénéficier le cavalier de deux augmentations gratuites sur tous ses jets impliquant sa monture (comme voltige, conduite d'attelage si le cheval en fait partie, saut, si le cavalier saute sur le dos de son cheval, etc.).

De plus, si vous êtes sur votre monture lors du combat, le cavalier bénéficie également du rang en Gaillardise du cheval comme bonus à ses jets de Dommages et du rang en Panache pour le calcul de son total d'initiative. Ce sont des bonus aux jets et pas des dés supplémentaires. Le cheval bénéficie des mêmes bonus en utilisant vos traits.

Compétences

Communication

Le Khêl-kalb peut communiquer verbalement avec son cheval, et effectue un jet de Communication + Panache contre un ND de 15 afin d'arriver à se faire comprendre de son pur-sang. Des malus peuvent être appliqués en fonction de la situation comme le stress d'une bataille, le bruit de l'orage, une pièce étriquée, etc.

Connexion

Grâce à cette compétence, les deux binômes du lien mystique savent toujours où se trouve l'autre. Ainsi, ils partent toujours dans la bonne direction afin de le retrouver. Ils peuvent également avoir une idée de sa situation de santé et/ou mentale en effectuant un jet de Connexion + Panache contre un ND de 20. Des malus peuvent être appliqués en fonction de la situation comme le stress d'une bataille, le bruit de l'orage, une pièce étriquée, etc.

Encaissement

Lorsque le cavalier prend un coup violent (qui provoque une blessure grave), son cheval peut encaisser le coup à la place de son alter ego. Pour cela, le cavalier doit dépenser un dé d'héroïsme et réussir un jet d'Encaissement + Finesse contre un ND égal au jet d'attaque de son adversaire. S'il réussit, c'est le cheval qui encaisse ces blessures légères et effectue un

nouveau jet d'encaissement à sa place. Ou inversement, c'est-à-dire prendre à son compte l'une des blessures de son cheval.

Autres commentaires

Perte de son compagnon

Un Khêl-kalb ne peut être lié qu'à un seul cheval. Si celui-ci venait à mourir, le lien mourrait avec lui et le khêl-kalb perdrait définitivement 1 point en Esprit (son maximum serait également réduit de 1). Aussi, mieux vaut pour le cavalier bien choisir son cheval.

Une alternative au cheval ?

Ensuite, ce lien ne peut exister qu'entre un homme et un cheval, aucun cousin équin ne peut être choisi à la place (tel que mule, zèbre, âne, etc.).

Nha Nong

Description

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

Il y a cependant beaucoup plus de choses chez ces hommes que ce qu'ils veulent bien dire ou faire croire.

Conditions d'apprentissage

Détenir le métier de Paysan, avec un minimum de rang 4 dans la compétence Agriculture.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre les techniques Nha Nong que chez les paysans de la province de Lanna, au Cathay.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le Nha Nong a appris à tirer le meilleur de la terre. Les compétences Jardinier et Survie deviennent des compétences de base du métier de Paysan.

De plus, ils sont immunisés à tous les poisons végétaux, et ne sont jamais allergiques au pollen. Bien sûr, ils attribuent cela à la chance, et trouvent cela commun parmi eux.

Mais la relation entre un Nha Nong et ses plantes ne se limite pas à ça. Les épines ne l'écorchent jamais, et les branches se plient devant lui pour éviter de le blesser. S'il est perdu dans la jungle, il peut être assuré de toujours trouver des fruits et des feuilles à manger, et des vignes pour boire, car les plantes ne le laisseront pas mourir de faim. Les Nha Nong ne voient rien d'extraordinaire à cela ; ils pensent tout simplement que c'est grâce à leurs compétences en matière de survie.

Compétences

Animation de plantes

Cette compétence est le pouvoir le plus extrême et le plus voyant des Nha Nong. Ils la considèrent comme une preuve de protection de la part d'esprits gardiens. Un Nha Nong peut faire pousser, mûrir, et mourir une plante, et sous certaines conditions, peut même



animer une vigne. Quand le joueur veut que son Nha Nong réalise une de ces choses, il dépense un dé d'Héroïsme. Une vigne animée a des rangs en Gaillardise, Finesse, Détermination, Prise, et Etreinte, équivalents au rang de (Animation de Plante) du Nha Nong ; elle possède 1 en Panache et en Esprit, et est considérée comme un Homme de Main.

Main verte

Les Nha Nong ont la main verte. Toutes les plantes dont ils s'occupent poussent plus rapidement et de façon plus conséquente. Chaque saison, les plantes dont ils prennent soin produisent 20% de grains ou de fruits de plus que la normale pour chaque rang de Main verte du fermier. Ainsi, un Nha Nong avec 3 en Main verte permettra à ses plantes de produire 60% de plus que ce qu'elles donneraient normalement. Un Nha Nong bénéficie également de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur ses jets de la compétence Jardinier.

Nature protectrice

Les plantes viennent toujours en aide au Nha Nong. Ainsi, lorsqu'il est poursuivi dans un milieu naturel où les plantes sont très présentes (forêt, jungle, montagne, etc., mais pas le désert ou une ville), celles-ci vont s'écarter devant lui et se resserrer densément derrière lui pour gêner ses poursuivants. A l'inverse, si c'est lui le poursuivant, les plantes se densifieront devant sa proie pour s'écarter derrière elle. Ainsi, il bénéficiera de (Nature Protectrice) augmentations gratuites sur tous ses jets de poursuite.

Autres commentaires

Les Nha Nong dans les villes

Habitué à vivre dans la Nature, les Nha Nong ont du mal à supporter la vie urbaine. Pour refléter ce fait, toutes leurs relations sociales en milieu urbain se voient pénalisées de deux augmentations. Bien entendu, ces malus ne s'appliquent pas s'ils se trouvent dans un jardin ou un parc.

Opah

Description

Opahkung est le nom donné aux chamans pratiquant la sorcellerie opah. Ils pensent que tous les objets sont liés à des opah - qu'il s'agisse de nal (des malédictions) ou de lan (des bénédictions). Les Opahkung sont passés maître dans l'art de maîtriser les opah d'un objet. Tous les objets touchés par un Opahkung sont concernés par ce pouvoir, mais l'utilisation la plus évidente est bien entendu l'armement.

Conditions d'apprentissage

Détenir au moins un rang de 3 dans 2 des compétences suivantes : Chaudronnier, Cordonnier, Couturier, Ebéniste, Facteur d'arcs, Forgeron, Haubergier, Horloger, Luthier, Miroitier, Potier, Sellier, Souffleur de verre, Tailleur, Tailleur de pierres, Tonnelier ou Vannier.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut devenir un Opahkung qu'en suivant les enseignements d'un tel chaman. Pour cela, il faudra se rendre sur l'île de Kanuba ou bénéficier des enseignements d'un Opahkung exilé sur Théah (comme le grand maître Kazi).

Nations

Île de Kanuba
Groupes

Die Kreuzritter

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un Opahkung apprend à lier son travail à un objet particulier. A parti du moment où il s'est lié avec cet objet, il ne peut plus en utiliser d'autres pour effectuer les mêmes travaux. Ainsi, tous les guerriers kanus utilisent la même lance qui se transmet de père en fils et de génération en génération. Certains de ces objets sont gorgés de lan (bénédiction) ou de nal (malédiction).

Au combat, quand un Opahkung (et un Opahkung seulement) utilise une arme à laquelle il est lié, il doit garder une trace du nombre de fois où il a touché son adversaire. Toutes les 5 touches réalisées sur un ennemi, l'arme reçoit un Nal. De la même façon, l'Opahkung doit garder une trace du nombre de fois où il a paré avec succès à l'aide de cette arme. Toutes les 5 parades réussies, l'arme reçoit un Lan.

Une malédiction annule une bénédiction et réciproquement, ainsi une épée avec 3 Lan descendra à 2 Lan au lieu de recevoir 1 Nal.

Les nouveaux objets débutent avec 1 Lan. Un objet avec 1 Lan qui reçoit 1 Nal aura 1 Nal et vice-versa. Une arme doit toujours avoir au moins 1 Lan ou 1 Nal. Les armes à projectiles telles que les pistolets ou les arcs ne peuvent pas accumuler de Lan ou de Nal, mais un projectile, comme une flèche ou un javelot, le peut.

Compétences

Façonnage

Artisan émérite, l'Opahkung est capable de réaliser des objets magnifiques dont il pourra ensuite tirer le meilleur afin de bénéficier de ses lan ou de ses nal. Ainsi, il bénéficie de (Façonnage) augmentations gratuites sur tous ses jets de confection d'objet, lui permettant de réaliser des items de grande qualité.

Lan

La compétence Lan permet de faire ressortir les bénédictions de l'objet afin que celui-ci le protège. Un Opahkung ne peut accumuler que (rang dans sa compétences Lan) x 100 Lan dans un ou plusieurs objets.

Exemple : Zini a un rang de 3 dans sa compétence Lan, ce qui lui permet d'accumuler 300 Lan. Sa lance familiale en comporte 250 et la pagaie de sa pirogue 100. Hors, il ne peut bénéficier que de 300 Lan maximum, il décide donc de limiter volontairement la puissance de sa pirogue à 50 Lan.

Nal

La compétence Nal permet de faire ressortir les malédictions de l'objet afin que celui-ci fasse du mal aux ennemis de l'Opahkung. Un Opahkung ne peut accumuler que (rang dans sa compétences Nal) x 100 Nal dans un ou plusieurs objets.

Autres commentaires

Fonctionnement des Lan

Un Opahkung utilisant une arme chargée en Lan bénéficie des avantages suivants :

- A partir de 20 Lan : l'Opahkung reçoit (score de Lan divisé par 20) points bonus sur tous ses jets de parade active. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang d'Esprit de l'Opahkung.
- A partir de 40 Lan : Pour chaque 40 Lan, le ND pour casser cette arme est augmenté de 5. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang de Panache de l'Opahkung.
- A partir de 60 Lan : Quand l'Opahkung est la cible du sortilège d'un sorcier, il peut dépenser un dé d'héroïsme pour résister à cette magie. Le Rang du sort qui l'affecte

doit être inférieur ou égal au score de Lan de l'arme divisé par 60. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang de Détermination de l'Opahkung.

- A partir de 80 Lan : l'Opahkung reçoit (score de Lan divisé par 80) points bonus sur son score de parade passive. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang d'Esprit de l'Opahkung.
- A partir de 100 Lan et pour chaque 100 Lan supplémentaires : le héros commence chaque histoire avec un dé d'héroïsme supplémentaire. Ce dé n'est valable que si le héros touche son arme. Ce modificateur ne peut dépasser le nombre de dés d'héroïsme de l'Opahkung.

Enfin, lorsqu'il tient une arme chargée de Lan, l'Opahkung voit son arme et le bras qui la tient parcouru d'énergie blanche. L'œil qui se trouve du côté de l'arme devient également totalement blanc.

Fonctionnement des Nal

- A partir de 20 Nal : l'Opahkung reçoit (score de Nal divisé par 20) points bonus sur tous ses jets d'attaque. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang de Finesse de l'Opahkung.
- A partir de 40 Nal : Pour chaque 40 Nal, le ND pour casser cette arme est augmenté de 5. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang de Panache de l'Opahkung.
- A partir de 60 Nal : Un sorcier (et pas un chaman) frappé par cette arme perd sa capacité à lancer ses sortilèges pour (score de Nal divisé par 60) rounds. Cela n'est valable que pour la plus récente touche et ne se cumule pas. Des objets investis de magie Lærdom sont affectés comme s'ils étaient des sorciers lorsqu'ils sont touchés par cette arme, et toute rune sur l'objet qui est actuellement actif sera inopérante.
- A partir de 80 Nal : l'Opahkung reçoit (score de Nal divisé par 80) points bonus sur tous ses jets de dommages. Ce modificateur ne peut dépasser cinq fois le rang de Gaillardise de l'Opahkung.
- A partir de 100 Nal et pour chaque 100 Nal supplémentaires : Pour chaque 100 points de Nal, le MJ commence chaque histoire avec un dé d'héroïsme de moins. Cette diminution ne peut excéder le nombre de dés d'héroïsme de l'Opahkung.

Enfin, lorsqu'il tient une arme chargée de Nal, l'Opahkung voit son arme et le bras qui la tient parcouru d'énergie noire. L'œil qui se trouve du côté de l'arme devient également totalement noir.

Concernant les objets autre que des armes

Les armes ne sont pas les seuls objets qui détiennent du lan et du nal. Les outils et les ustensiles de cuisine ont également sensiblement le même fonctionnement. Ceux-ci gagnent et perdent lan et nal de manière similaire aux armes. Elles gagnent 1 lan ou perdent 1 nal après que l'Opahkung est réussi 10 jets de compétences en l'utilisant et l'objet gagne 1 nal ou perd 1 lan chaque fois que l'Opahkung échoue à un jet de compétence en l'utilisant. Le seul bénéfice d'un tel objet est que tous les 20 lan, l'Opahkung ajoute 1 point à ses jets de compétence en l'utilisant, et pour chaque 20 nal, l'Opahkung diminue le ND de son jet de 1 rang. Aucun de ces deux bonus ne peut dépasser son score de Détermination.

La transmission des objets chargés de Lan ou de Nal

Un objet chargé de Lan ou de Nal peut se transmettre, mais uniquement à un autre Opahkung. Ainsi, le nouveau propriétaire bénéficie des points déjà chargés dans l'arme et peut continuer de l'améliorer. Une arme volée ne donnera aucun bonus à celui qui s'en est emparé, seule une transmission volontaire est valable. On trouve donc des lances qui se transmettent depuis des siècles de père en fils et sont particulièrement puissantes.

Oyagun

Description

Les Kosars descendent d'un peuple cathayan. Comme leurs ancêtres, ils pratiquent la divination en se basant sur des ustensiles particuliers. De cette singularité est née le Chamanisme Oyagun. L'art des visions auto suggestives.

Les Oyagun sont des visionnaires, ils peuvent entrapercevoir l'avenir grâce à des rituels basés sur la conjoncture planétaire, le sang et les osselets. Les Oyagun sont les conseillers des chefs de guerre Kosars et les inspirent pour mener à bien leurs conquêtes. Car plus que les visions, c'est surtout la conviction qu'ils mettent dans leur interprétation qui touche au mystique. Un chaman croit tellement en son pouvoir qu'il peut convaincre n'importe qui. Les Filles de Sophie vous le diront, l'avenir est une mer changeante et aucune théorie rigoureuse ne peut lui être associée. Mais les Oyagun n'en ont cure, ils pensent que ce qu'ils voient va, et doit, se produire et ils font en sorte d'y être prêt. Quelquefois, le résultat peut avoir des conséquences désastreuses mais dans la plupart des cas, force est de reconnaître qu'ils ne se trompent pas. Après tout, la meilleure solution pour que quelque chose se réalise est de tout faire pour que cela arrive.

Le plus illustre exemple d'Oyagun est le redoutable Jyrgal Timurbek, le chef tout puissant de la nation Kosar. Cet homme croit sincèrement en ce qu'il fait, il l'a vu, il sait ce qu'il a à accomplir et rien ni personne ne pourra l'empêcher de réaliser sa vision.

Les Oyagun sont aussi profondément humain, ils sont même par certains côtés les plus humains des Théans, ne faisant confiance qu'à leurs propres capacités et refusant de se laisser dicter leur conduite par n'importe qui. Surtout pas par des gens qui tirent leurs pouvoirs d'entités étranges et non-humaines.

Conditions d'apprentissage

Etre soit même kosar ou parvenir à convaincre les chamans Oyagun (Bon courage !!!).

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne trouve des pratiquants du chamanisme Oyagun que parmi les Kosars. Avant d'embrasser cette voie, il faut embrasser la voie des Kosars et cette volonté féroce d'indépendance et de libre arbitre. Un joueur désirent acquérir ce chamanisme devra avoir de très bonnes raisons pour convaincre les chamans Oyagun de sa bonne foi. Il va de soi que les sorciers ne seront pas les bienvenus.

Niveaux de maîtrise

Apprenti : Voir l'avenir

L'apprenti Oyagun est capable de voir le futur en se livrant à des rituels étranges. Il gagne donc automatiquement le métier Bonne-Aventure et la compétence Osselet est considérée comme une compétence de base.

Observer l'avenir est difficile. Le pratiquant doit réussir un jet de Détermination + Osselet contre un ND de 20. En cas de réussite, il aura une vision floue d'un événement futur (en rapport avec le scénario) mais ne pourra rien dire de plus. Il ne reconnaîtra pas les visages de ses adversaires ni les lieux où il se trouve mais aura une vague idée de ce qui l'attend. Il ne sera donc pas surpris quand l'événement se produira (pas de malus de surprise si c'est un combat, pas de malus d'étiquette si c'est une rencontre etc.)

Pour deux augmentations, il peut emmener quelqu'un avec lui dans cette vision et cette personne bénéficiera des mêmes bonus. Les autres augmentations servent à préciser légèrement la vision : Nombre d'adversaire, Topographie générale du lieu, temps qu'il fera, etc. mais tout cela reste quand même très flou.



Par ailleurs, ces visions ne sont pas toujours "fiabiles" et l'apprenti aura donc du mal à discerner le vrai du faux. Chaque fois qu'il utilise sa compétence, le MJ fait un jet secret de (Détermination du joueur) ND 30. En cas d'échec, la vision est totalement erronée et montrera le contraire de ce qui va se passer.

Adepte : Interpréter l'avenir

Un adepte est désormais capable d'interpréter l'avenir. A partir de ce rang, l'Oyagun peut voir plus précisément les événements. Il peut connaître les visages de ses futurs adversaires, localiser exactement le lieu. Il gagne deux augmentations gratuites sur tous les jets en rapport avec ce qu'il vient de voir (stratégie, tactique, guet-apens, étiquette, etc.) plus une par augmentation supplémentaire prise sur le jet. Par contre, les problèmes de fiabilité demeurent mais le ND n'est plus que de 20.

Par ailleurs, l'Oyagun ressent intensément son lien avec l'humanité. Il peut désormais reconnaître instinctivement les pratiquants de la magie. Il doit pour cela réussir un jet de Détermination + Humanité contre un ND de 15 + (Rang de maîtrise du sorcier) x 5. En cas de succès, il bénéficiera de (rang d'humanité) augmentations gratuites plus une par augmentation supplémentaire dans tous les jets d'opposition contre le sorcier.

Inutile de dire que cette dernière capacité est celle qui pousse Kreuzritter et Rilasciare à s'intéresser de très près aux Kosars !

Compétences

Autosuggestion

La première chose qu'apprend un Oyagun, c'est se convaincre de la véracité et de l'inéluctabilité de ses visions et appliquer cette assurance dans ses actes. Pour chaque rang qu'il possède dans cette compétence, il lancera un dé supplémentaire sur tous ses jets non physiques en rapport avec un événement qu'il a entraperçu. Cette compétence est individuelle et le chaman ne peut en faire profiter la personne qu'il aura embarquée dans vision.

Dessein supérieur

Un Oyagun sait qu'il va devoir lutter avec force et efficacité lorsque ses pires visions vont apparaître. Pour chaque rang dans cette compétence, il gagnera un bonus de +1 (+2 s'il est adepte) à tous ses jets de combat lorsqu'il est confronté à un adversaire qu'il a vu lors d'une vision.

Humanité

Un Oyagun est avant tout un être humain. Son pouvoir vient du tréfonds de son âme et il n'a que faire des artifices des mages et autres sorciers. Pour chaque rang dans cette compétence, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de résistance à la magie, de peur face à un monstre ou de détermination face à un sorcier.

Survivance

Un Oyagun sait survivre en attendant l'inéluctable. Pour chaque rang dans cette compétence, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de blessures dus à des événements naturels, de survie ou de résistance aux maladies et aux poisons tant qu'il n'a pas été confronté à sa vision. Une fois que la confrontation a eu lieu, l'Oyagun perd ces bonus et il doit avoir une nouvelle vision pour en bénéficier à nouveau.

Autres commentaires

Le chamanisme Oyagun est très puissant mais tempéré par de nombreux facteurs :

- L'Oyagun doit avoir eu une vision pour bénéficier de ses bonus. Pour cela, il a besoin de ses osselets ;

- Les visions ne sont pas toujours exactes et les bonus n'interviennent pour la plupart que quand l'Oyagun est en présence de l'événement de sa vision. Si celle-ci est erronée, il risque d'avoir de mauvaises surprises.

Ce chamanisme nécessite de grands sacrifices, en particulier, il faut adopter la mentalité Kosar, ce qui n'est pas toujours le plus simple.

Enfin, je vous conseille de prendre le joueur à part chaque fois qu'il a une vision. D'une part, les visions sont personnelles (sauf s'il embarque quelqu'un avec lui), d'autre part, mieux vaut que le personnage reste discret. Hormis les Kosars, peu de gens apprécient de voir leur compagnon faire couler son sang pour imbiber des osselets.

Rimâal

Description

Quelques membres de la tribu Yilan-bazlik, connus sous le nom de Rimâal, ont appris à manipuler le sable. Ils n'ont rien à craindre des tempêtes de sable, peuvent disparaître derrière une dune et parcourir des distances hallucinantes dans le désert. Pour toutes ces raisons, ils sont fréquemment employés comme éclaireurs dans les déserts de sable.

Conditions d'apprentissage

Détenir le métier Eclaireur avec un minimum de rang 2 dans les compétences de base, de rang 1 dans les compétence avancées et un rang de 4 dans la compétence Sens de l'orientation.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Le chamanisme Rimâal peut être enseigné à n'importe quel membre de la tribu Yilan-bazlik, dans l'Empire du Croissant, et personne ne peut prévoir qui deviendra Rimâal.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

A ce niveau du chamanisme Rimâal, le sable ne peut vous nuire directement. Vous pouvez tomber de n'importe quelle hauteur sur le sable sans encaisser aucun dommage. Si du sable vous tombe dessus, vous ne subissez aucuns dégâts tant que ce dernier est en contact direct avec votre peau. Dans le cas contraire, vous encaissez des dommages normaux. Par exemple, un sac rempli de sable vous infligera des dommages normaux car le tissu empêche ce sable d'être en contact direct avec votre peau.

En outre, le sable en suspension dans l'air ne limite pas votre vision, vous permettant de voir clairement dans une tempête de sable. Enfin, vous ne laissez jamais d'empreintes de pas lorsque vous vous déplacez dans le sable.

Adeptes

A partir du rang d'adepte, le sable ne peut obstruer vos cavités nasales, quelle que soit la quantité de sable qui virevolte autour de vous. Par conséquent, vous pouvez être enterré sous une grande quantité de sable sans avoir de difficultés pour respirer. Le sable gêne normalement vos mouvements, ainsi s'il vous recouvre, vous serez incapable de vous déplacer. De même, votre voix ne pourra passer ce mur de sable. Enfin, vous n'êtes jamais perdu dans le désert. Vous savez toujours vous repérez. Vous pourrez toujours retrouver la route la plus directe qui mène à un lieu que vous connaissez, c'est-à-dire où vous avez déjà mis les pieds.

Nations



Yilan-bazlik

Compétences

Armure de sable

Vous ne pouvez faire appel à cette compétence que si une tempête de sable a lieu autour de vous. Ainsi, cette compétence n'est souvent utilisée qu'après la compétence Tempête de sable. Le sable qui virevolte dans l'air semble faire comme une armure autour de vous, vous permettant de diminuer les blessures légères que vous auriez normalement encaissé de (rang dans cette compétences) x 2.

Course sur le sable

Grâce à cette compétence, le chaman Rimâal sait se déplacer plus rapidement sur le sable que sur la terre ferme. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer sa vitesse de déplacement dans ce type de milieu.

Table 8 : Distance parcourue par jour

Rang	Vitesse
1	Même vitesse que sur terrain stable, c'est-à-dire 30 km par jour.
2	50 km par jour.
3	75 km par jour.
4	100 km par jour.
5	150 km par jour.

De la même manière, si une poursuite débute dans le sable, le chaman Rimâal bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur ses jets de course de vitesse.

Sable mouvant

Grâce à cette compétence, le chaman Rimâal peut enfoncer une partie de sa personne dans le sable. Bien entendu, il est déconseillé à un apprenti d'y avoir recours pour disparaître intégralement dans le sable trop longtemps, car il risque de mourir d'asphyxie (ce qui ne le guette plus à partir du rang d'adepte). Cette compétence est très utile pour se cacher dans le désert. On passe derrière une dune et on disparaît à l'intérieur de celle-ci. Ni vu, ni connu. Ensuite, cette compétence peut également être utilisée comme défense active lors des combats qui se passent sur du sable. En effet, le sorcier Rimâal peut s'enfoncer inopinément dans le sable pour éviter une attaque. Par contre, elle ne peut pas servir de défense passive. Seul le chaman Rimâal est affecté par cette compétence, il ne peut faire disparaître quelqu'un d'autre dans le sable ou emmener quelqu'un avec lui.

Tempête de sable

Pour activer cette compétence, vous devez dépenser un dé d'héroïsme. Vous créez alors une tempête de sable autour de vous, à condition que il y ait du sable en abondance dans les environs. Effectuez un jet de Détermination + Tempête de sable contre un ND de 25. Pour chaque augmentation prise, vous rendez le temps une catégorie plus violente (une case vers le haut ; reportez-vous, dans le Guide du Maître, à la Table des Effets Climatiques page 179 pour plus de détails). Prenez les dégâts indiqués sur la table, ajouter 2 dés (+2g0), et infligez ces dommages à toutes les personnes présentes dans le secteur au début de la phase 10 de chaque round jusqu'à ce que la tempête de sable se termine ou jusqu'à ce qu'ils trouvent un endroit pour se mettre à l'abri.

Vous pouvez également utiliser une Action pour viser une personne précise avec votre tempête. Effectuez un jet de Finesse + Tempête de sable pour essayer de frapper votre adversaire, qui ne peut pas employer ses compétences de parade pour se protéger contre cette attaque (ni pour déterminer son ND, ni pour tenter une défense active). Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination et gardez le meilleur pour déterminer les dommages effectués lors de cette action.

La tempête de sable dure un nombre de rounds égal à deux fois votre rang de Tempête de sable, après quoi elle se dissipe, ramenant le temps à l'état dans lequel il était avant la tempête. Vous pouvez arrêter la tempête de sable à tout moment, simplement en dépensant une action.

Par exemple, si un Rimâal avec une compétence Tempête de sable de 4, une Détermination de 3 et une Finesse de 2 en crée une quand le temps est au plus calme (0g0, 1 jour) et prends 4 augmentations, la tempête de sable en résultant aura un ND de 45, fera 4g2 de dommages à tous ceux qui sont dans les environs, et durera 8 rounds. S'il essayait de viser quelqu'un, il lancerait 6g2 dés pour son attaque et 3g1 pour les dommages.

Quand vous créez une tempête de sable, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme supplémentaire pour donner une forme à cette tempête, telle qu'un portrait géant de vous-même ou une meute de loups faite de sable. Quand vous faites cela, la tempête de sable bénéficie d'un bonus de +1g0 pour toucher et de +0g1 pour les dommages infligés avec chaque attaque, mais les dommages infligés par round sont réduits de 1g0.

Par exemple, quand le Rimâal, dans le cas précédent, dépense un dé d'héroïsme pour donner à sa tempête de sable la forme d'un serpent géant et dépense 4 augmentations, il en crée un qui effectuera 3g2 dés de dommages à tous ceux qui sont situés dans les environs et durera 8 rounds. S'il essaye de viser quelqu'un avec une bourrasque de sa tempête-serpent, il lancera 7g2 pour attaquer et 3g2 pour les dommages.

Autres commentaires

Ce chamanisme peut paraître puissant, mais pour la plupart de ses pouvoirs, il nécessite un élément important : le sable, et en grande quantité. Ainsi, il ne peut être utilisé que dans les déserts de sable ou sur des plages, limitant fortement son utilisation.

Ruzgar'canlí

Description

Les Ruzgar'hala croient que les esprits sont tout autour de nous, et que leur voix est portée par le vent. Les Ruzgar'canlí ont la capacité de commander au vent et de parler avec ces esprits. Ils sont très respectés au sein de leur tribu d'origine, les Ruzgar'hala, mais également à travers tout l'Empire du Croissant. En raison de leur capacité à maîtriser le vent, on trouve souvent l'un de leur représentant sur les navires croissantins (et parfois vodaccis) afin de faire progresser ce bâtiment plus rapidement.

Conditions d'apprentissage

En raison de leur habitude à résister au vent, un personnage qui souhaiterait devenir Ruzgar'canlí devrait avoir un rang de Finesse de 3 minimum et une compétence Equilibre au rang 4.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Ce chamanisme ne peut être appris qu'auprès de la tribu des Ruzgar'hala, dans l'Empire du Croissant. Ils n'enseignent normalement leurs techniques qu'aux membres de leur tribu, mais quelques membres de la famille Bernouilli ont également pu en profiter.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le vent semble toujours souffler dans votre dos, vous permettant de bénéficier d'une vitesse de déplacement augmentée de 25%. Ce vent qui vous laisse les cheveux toujours en mouvement gêne bien entendu vos adversaires qui se voient pénaliser d'une augmentation sur tous leurs jets en dehors des jets de dommages (attaque, défense active et autres

Nations



Ruzgar'hala

compétences de spadassin). Enfin, les attaques à distance à votre rencontre sont quant à elle pénalisée de 2 augmentations.

Compétences

Puissance du vent

Grâce à cette compétence, le Ruzgar'canli peut modifier la puissance du vent. En effectuant un jet de Gaillardise + Puissance du vent contre un ND de 30, vous pouvez déplacer la puissance du vent d'une case vers le haut ou le bas (reportez-vous, dans le Guide du Maître, à la Table des Effets Climatiques page 179 pour plus de détails), mais pas le rendre plus froid ou plus chaud. C'est une compétence très utile pour faire avancer un navire plus rapidement et les Corsaires du Croissant ne s'y sont pas trompés, ils embarquent presque tous un Ruzgar'canli à leur bord.

Questionner le vent

Une fois par acte, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme et effectuer un jet de Détermination + Questionner le vent contre un ND de 30 pour poser une question aux fantômes du vent. La question ne peut concerner que quelque chose auquel le vent peut répondre. Le vent peut seulement voir ce qui est exposé à la brise, ainsi quelque chose ou quelqu'un caché à l'intérieur d'une maison ou d'un souterrain est au-delà de ses capacités de réponse. Les fantômes du vent ont une grande mémoire, et peuvent répondre à des questions concernant un passé éloigné, mais ils ne savent rien sur le futur. Leurs réponses sont toutefois floues (ils assistent aux événements de ce monde à travers le Voile qui sépare les vivants des morts et ne voient pas nettement les visages des protagonistes et les détails des scènes auxquels ils assistent).

Vent messager

Vous pouvez effectuer un jet de Détermination+Vent messager contre un ND de 20 pour obtenir des fantômes du vent qu'ils donnent un message de vous à une personne qui se trouve dans sa bourrasque. Le message ne peut être qu'un unique mot, plus un mot par augmentation prise lors du jet. Le message sera alors transmis à la personne prévue, qui entendra le message comme un chuchotement dans son oreille. Une seconde utilisation possible de cette compétence est d'utiliser ce chuchotement pour déconcentrer un adversaire lors d'un combat. En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez effectuer un jet de Détermination + Vent messager contre un ND de 30. En cas de réussite, votre adversaire est surpris et perd une action (plus une par augmentation prise sur le jet).

Autres commentaires

Le chamanisme Ruzgar'canli n'est efficace que lorsque le vent est libre, c'est-à-dire qu'il ne fonctionne pas dans les endroits clos comme dans une maison, au fond d'une grotte, etc. Il ne peut être utilisé qu'en extérieur, par exemple sur le pont d'un navire ou dans les vastes plaines de l'Empire du Croissant.

Sharkıcı

Description

Le sharkıcı, l'un des ordres de rahib au sein de la tribu des jadur'rihad, pratique un chant tonal qui leur permet d'affronter et de combattre les esprits surnaturels, quelle que soit leur forme : sorciers, créatures étrangères et même les autres chamanismes.

Conditions d'apprentissage

Pour apprendre les techniques des sharkicis, il faut posséder le métier Rahib et au moins un rang de 3 dans la compétence Chant tonal.

Ecoles et lieux d'apprentissage



Ces techniques ne sont enseignées que dans l'Empire du Croissant, au sein de la tribu des Jadur'rihad, auprès de l'ordre rahib des sharkici.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le sharkici reçoit gratuitement un rang supplémentaire dans sa compétence Chant tonal.

Il peut également utiliser sa compétence Litanie pour affecter n'importe quelle créature surnaturelle, y compris les sidhe, les sorciers et les créatures syrneths. La liste complète des créatures affectées par ce chant est à déterminer par le MJ mais les suivantes devraient y être incluses d'office : Asproie, Goule, Fantôme, Terreurs nocturnes, Monstres des ruines et Zombis. Le Sharkici peut dépenser un dé d'héroïsme pour effectuer un jet d'opposition Détermination + Litanie contre la Détermination de sa cible. Celui qui remporte cette opposition inflige à son adversaire un nombre de blessures légères égal à la marge de sa victoire. Effectuez un jet de Blessures normal. Cette capacité n'est d'aucun effet contre des objets créés par des forces surnaturelles comme les armes sidhe ou les lames épaissies.

Adepte

Le sharkici peut maintenant affecter les chamans. Cela s'applique aussi bien aux opahkung de Kanuba, aux astrologues vendelars qu'aux frères de sang, ruzgar'canli et autres personnages disposant de semblables pouvoirs.

Compétences

Litanie

C'est la compétence de base enseignée par les sharkici, elle permet d'affecter les créatures surnaturelles en les attaquant via un chant particulièrement agressif pour elle. Reportez-vous aux rangs d'apprenti et d'adepte pour plus de renseignements sur son fonctionnement.

Repos du mantra

Un sharkici peut diminuer fortement ses temps de sommeil en ayant recours aux mantras traditionnels. Il peut diminuer celui-ci d'une heure par rang dans cette compétence. Ainsi, en considérant que le repos moyen d'un Théan est de huit heures, un sharkici avec un rang de 4 en Repos du Mantra n'aura besoin que de quatre heures chaque jour pour se reposer !

Sans peur

Grâce à cette compétence, l'homme de volonté résiste plus facilement aux effets de la peur. Il diminue le rang de peur des horreurs qu'il doit affronter de (rang dans sa compétence), mais uniquement à son seul profit ; ses alliés subissent toujours le rang normal du monstre.

Sens surnaturel

Un sharkici sait presque toujours s'il a affaire à une créature surnaturelle. Lorsqu'un tel personnage est à moins de 10 mètres d'un être surnaturel (chaman, sorcier, autres créatures), le MJ effectue un jet de Finesse + Sens surnaturel contre un ND défini dans la table ci-dessous :

Table 9 : Difficulté de détection des êtres surnaturels

Puissance de la créature	ND
Apprenti ou équivalent (correspond à un rang 1)	35
Adepte ou équivalent (correspond à un rang 2)	25
Maître ou équivalent (correspond à un rang 3)	15
Grand maître ou équivalent (correspond à un rang 4)	10
Rune vivante, seigneur sidhe, Sayari Razak, ou puissance équivalente (correspond à un rang 5)	5

Si le jet est réussi, le MJ pourra annoncer au joueur qu'il a affaire à une puissance surnaturelle. Si le joueur dépense un dé d'héroïsme, il pourra alors savoir à quel type de puissance il a affaire : sorcier, chaman ou autre créature surnaturelle.

Autres commentaires

Bien entendu, la Litanie du Sharkici est inutilisable s'il ne peut chanter (en raison d'un bâillon, si on lui a coupé la langue, etc.).

Song Hwang Tung

Description

Pour la plupart des Théans, les arbres ne sont que du bois de chauffe, mais pour le peuple de Koryo qui passe sa vie sous ses frondaisons, ils sont plus que cela. Le peuple de Koryo les vénère, les considérant comme des esprits gardiens. Quelques saints hommes et femmes, habituellement un ou deux par village, sont capables de transmettre des demandes d'aide aux arbres.

Conditions d'apprentissage

Détenir le métier Bûcheron et au moins 4 rangs dans la compétence Connaissance des herbes.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre Song Hwang Tung qu'auprès des saints hommes et femmes du peuple koryo, au Cathay.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un magicien des arbres du peuple koryo peut faire un jet de Détermination contre un ND de 15 pour faire pousser suffisamment de fruits et de noix sur les arbres à proximité pour nourrir un homme par jour, plus un par augmentation prise sur le jet. Ensuite, jamais il ne se perdra en forêt, sachant toujours retrouver son chemin. Et pour terminer, il accompagne parfois les bûcherons en forêt afin de désigner certains arbres à abattre. En effet, ces arbres qui se sacrifient pour le Song Hwang Tung permettent de réaliser des objets de meilleure qualité (la personne qui utilise un objet en bois fabriqué à partir d'un tel arbre bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets). Pour obtenir le sacrifice d'un arbre de qualité, le Song Hwang Tung doit dépenser un dé d'héroïsme.

Compétences

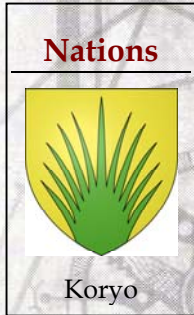
Protection sylvestre

Le Song Hwang Tung peut se déplacer plus rapidement en forêt que le commun des mortels, comme si les branches et les buissons s'écartaient sur son passage. Sa vitesse de progression est augmentée de 20% par rang dans cette compétence. De plus, si une poursuite a lieu en forêt, le chaman Song Hwang Tung bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur ses jets de course de vitesse.

Questionner la sylvie

Grâce à cette compétence, le Song Hwang Tung peut poser une question à un arbre. Celui-ci ne lui répondra que si le chaman réussit un jet de Questionner la sylvie contre un ND de 20 (bonus et malus à la discrétion du MJ). Il ne peut répondre qu'à une question simple et sur des choses qui se sont passés dans les 50 mètres qui l'entourent.

La qualité de la réponse dépendra de l'âge de l'arbre :



- Un arbrisseau sera tout fou de pouvoir parler à quelqu'un et les informations qu'il transmettra seront vagues et emmêlées ;
- Un arbre d'âge moyen sera succinct dans ses réponses et répondra strictement à la question ;
- Un arbre vénérable partira dans de longs discours compliqués et difficiles à suivre, s'arrêtant parfois en plein milieu d'une phrase.

Bien entendu, l'arbre ne pourra répondre qu'à des concepts qu'il peut appréhender. Ainsi une question comme : "Des humains sont-ils passés sous tes frondaisons aujourd'hui ?" est valable, mais "des humains sont-ils passés sous tes frondaisons récemment ?" ou "Chen et Wang sont-ils passés sous tes frondaisons aujourd'hui ?" n'apportera aucune réponse, ou une réponse erronée de la part de l'arbre, car il a une conception différente du temps dans le premier cas, et il ne sait fichtre pas qui sont Chen et Wang...

Voyage sylvain

En dépensant un dé d'Héroïsme et en faisant un jet de Détermination contre un ND de 10, le Song médecine Tung peut, lui et une personne supplémentaire par augmentation, entrer dans une autre dimension connue comme la Forêt des Esprits Sylvains. Là-bas, il ne peut sortir des limites de la forêt, ni boire, ni manger. Il peut voir dans le monde réel, mais ne peut pas être ni entendu, ni vu, ni même senti par quiconque se trouvant dans le monde réel. Retourner dans le monde réel depuis la Forêt des Esprits demande un jet de Détermination du chaman contre un ND de 20. Tous les gens venus avec lui repartent aussi avec lui.

Autres commentaires

Le royaume sylvain

La Forêt des Esprits Sylvains ressemble à la forêt du monde réel, mais les couleurs en sont plus éclatantes, et de petits courants d'air frais la traversent. Les détails des arbres et des plantes sont plus doux, et quelque soit le climat, de la lumière se diffuse partout. Quand vous regardez au-delà de l'orée des bois, tous les détails après 500 mètres semblent flous et troubles, mais au loin, il semble y avoir une source de lumière. On dit qu'avant la construction du Mur de Feu, il n'y avait aucune lueur à cet endroit.

Et c'est effectivement vrai. Le royaume sylvain est normalement la dimension de Matushka (le Royaume du Dixième Cercle). C'est là que se tient la cour des animaux, c'est là qu'attendent ses soldats pour la guerre finale. Et le jour où les Cathayans ont créé le Mur de Feu, ils ont séparé le Cathay de Théah dans TOUTES les dimensions.

Sulimaq

Description

Le Sulimaq'i est un saint-homme parmi les Yilan-bazlik. Ses capacités à fournir à sa communauté de l'eau dans le désert sont l'une des principales raisons pour lesquelles sa tribu a non seulement survécu mais a également prospéré. Non seulement il peut trouver de l'eau cachée sous le sable, mais il peut également, quand cela est vraiment nécessaire, essayer d'appeler une tempête de pluie venue de nulle part afin de sauver les personnes avec qui il vit.

Conditions d'apprentissage

Un personnage souhaitant devenir un sulimaq'i devra avoir un rang minimum de 3 dans les compétences Perception du temps et Natation.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne trouve des Sulimaq'i que dans l'Empire du Croissant, au sein de la tribu des Yilan-bazlik.

Nations



Yilan-bazlik

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Alors que la tribu des Yilan-bazlik vit dans un milieu particulièrement dépourvu d'eau, le sulimaq'i semble ne jamais en manquer. Il ne souffre jamais du manque d'eau, comme si l'eau de son corps ne s'évaporait pas. Ainsi, il peut marcher des jours dans le désert sans avoir besoin d'une seule goutte.

Ensuite, lorsqu'il est prit sous la pluie, ou qu'il doit traverser une étendue d'eau, il est toujours sec, comme si l'eau ne parvenait pas à pénétrer ses vêtements ni à mouiller son corps.

Enfin, il semble glisser dans l'eau aussi facilement qu'un dauphin et bénéficie donc de deux augmentations gratuites sur tous ses jets de natation.

Compétences

Route vers l'oasis

Une fois qu'un Sulimaq'i s'est rendu dans une oasis et en a bu l'eau, il est définitivement relié à lui. A tout moment, il peut effectuer un jet de Panache + Route vers l'oasis contre un ND de 20 pour avoir une idée de la distance et de la direction dans lesquelles se trouve l'oasis la plus proche à laquelle il a bu. La direction est précise à moins de cinq degrés près et la distance est limitée à des descriptions telles que près, loin, et ainsi de suite :

- Près : à moins de dix minutes à pied ;
- Pas très loin : à moins de deux heures à pied ;
- Loin : à une journée de marche ;
- Très loin : à une semaine de marche ;
- Extrêmement Loin : plus d'une semaine de marche.

Il ne sait pas quelle oasis il a repéré, il détecte simplement la plus près parmi celles auxquelles il a bu. Ces capacités fonctionnent seulement avec les oasis naturelles comme les sources mais pas avec les lacs, torrents, réservoirs ou puits.

Sourcier

Le sulimaq'i peut trouver de l'eau presque partout où il se trouve. Pour cela, il fait un jet de Panache + Sourcier contre un ND de 15. S'il réussit, il trouve un endroit où, après avoir creusé environ dix minutes, il arrive à récupérer un litre d'eau, plus un autre litre par augmentation prise sur ce jet. À toutes fins pratiques, cette eau n'était pas là avant qu'il n'ait essayé de la trouver, et, une fois qu'il l'aura exposée à l'air, elle s'évaporera rapidement.

Tempête

Le sulimaq'i peut créer une tempête de pluie alors même qu'il n'y a aucun nuage. Cet exploit est même réalisable dans les déserts les plus torrides. Pour créer une tempête de pluie, il doit dépenser un dé d'héroïsme et effectuer un jet de Panache + Tempête contre un ND de 30. S'il réussit, il crée une tempête de pluie qui laissera tomber un centimètre d'eau par jour, plus un autre centimètre par augmentation prise lors du jet. Cette tempête de pluie dure un jour (24 heures). Un Sulimaq'i ne peut pas faire empirer les orages existants, ni entraîner un décalage sur la Table des Effets Climatiques.

Takim'aldiz

Description

Takim'Aldiz est l'équivalent de l'astrologue vendelar chez les Croissantins. Les Aldiz'ahali connaissent les cieux bien mieux que n'importe qui d'autre dans ce monde. Ils utilisent les étoiles pour définir le calendrier, trouver un endroit ou prédire l'avenir. Le Takim'aldiz est une personne sainte qui a médité très longtemps sur les étoiles jusqu'à ce que sa conscience soit accordée avec elles. Il connaît exactement la position actuelle des étoiles, même lorsqu'elles ne sont pas visibles. Il peut également voir comment les étoiles agissent sur ceux qui l'entourent. Il sait aussi reconnaître les pierres précieuses liées à notre signe du zodiaque et le jour de notre naissance, ce qui lui permet de mieux connaître l'avenir de ses requérants. Les perceptions du Takim'aldiz font que l'on a l'impression qu'il a les yeux dans le lointain la plupart du temps.

Conditions d'apprentissage

Il faut détenir le métier Shirbaz avec au moins 2 rangs dans chacune de ses compétences, ainsi que la compétence Astronomie dans laquelle il doit avoir au moins un rang de 4.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre les techniques du Takim'aldiz que dans l'Empire du Croissant, au sein de la tribu des Aldiz'ahali uniquement.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le Takim'aldiz connaît les positions actuelles des étoiles, des planètes, du soleil, de la lune, et de tous les autres corps célestes tels que les comètes, même lorsque les facteurs d'observation ne sont pas idéaux comme le jour, les nuages, ou lorsque vous fermez vos yeux. Vous pouvez les voir même lorsque vous fermez les paupières ou que vous avez les yeux bandés, mais elles ne vous fournissent aucune lumière supplémentaire.

Le Takim'aldiz sait également reconnaître les pierres précieuses et leur valeur, aussi lorsqu'il cherche à évaluer la valeur d'une gemme, il bénéficie de 2 augmentations gratuites.

Adeptes

Le Takim'aldiz a maintenant étudié le rapport qui existe entre les gemmes et le jour de la naissance de son interlocuteur. Or, il sait qu'elles permettent de connaître le destin de chacun.

Le Takim'aldiz peut maintenant effectuer l'analyse astrologique des nouveaux-nés (comme des adultes d'ailleurs) afin de déterminer ce qui l'attend dans la vie. De tels Takim'aldiz sont souvent bien en cours auprès des potentats croissantins.

Ensuite, lorsqu'il réussit à connaître le signe zodiacal et la gemme d'une personne, il bénéficie à son encontre de dés d'étoile (reportez-vous à la compétence Signe du zodiaque pour plus de renseignements).

Compétences

Connaissance du destin

Grâce à cette compétence, le Takim'aldiz peut connaître le destin qui guide une personne. Il peut définir les Epées de Damoclès actuellement actives sur sa personne. Pour cela il doit réussir un jet de Connaissance du destin + Esprit contre un ND de 20 qui lui permettra de connaître l'Épée de Damoclès la plus importante. En prenant une augmentation sur son jet, le Takim'aldiz peut connaître une Épée de Damoclès complémentaire ou le rang de l'Épée qu'il a découvert.

Nations



Aldiz'ahali

Etoiles guides

A tout moment, le Takim'aldiz connaît les rapports géométriques qui relient les corps célestes entre eux, lui permettant de se positionner par rapport à eux. Par conséquent, il sait toujours quelle heure il est, ainsi que sa longitude et sa latitude, lui permettant de bénéficier de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur n'importe quel jet de Navigation.

Horoscope

Grâce à cette compétence, le Takim'aldiz peut détailler l'horoscope de la semaine de la personne en établissant son thème astral. Grâce au lieu, au jour, à l'heure et à la minute de la date de naissance de cette personne (plus une augmentation par informations manquantes) et en réussissant un jet contre un ND de 20, il parvient à donner un horoscope fiable. Le détail de cet horoscope est laissé à la discrétion du MJ, mais à travers ses termes alambiqués, il sera vrai si le Takim'aldiz à réussi son jet.

Exemples : "né sous le signe de Bukla, la fin de semaine est dynamique et animée sur le plan social et amical ; mais vous poursuivez votre bonhomme de chemin et les efforts fournis depuis près d'un mois vont bientôt portés leurs fruits ! Et dans un processus de transformation et de renaissance, Jadur vous pousse à passer à l'action dès le 12."

"Natif d'Atlar, malgré une certaine agitation, vous jouissez d'un bon moral, soutenu notamment par les enfants et les plaisirs artistiques ou ludiques. Mais le climat familial risque de devenir houleux en milieu de semaine si vous êtes né autour du 10 Primus."

"Un mois sans nuages pour le premier décan d'Ari'y : vous savourez particulièrement la présence de nouvelles rencontres au début de cette semaine dévolue aux voyages. Mais les relations affectives seront en berne. Rétablissez le dialogue plutôt que de tomber dans une relation conflictuelle."

Etc. N'hésitez pas à vous aider des magazines féminins pour donner à vos horoscopes plus de saveur et afin qu'ils correspondent aux personnages et aux semaines à venir dans leur aventure.

Signe du zodiaque

En observant une personne pendant une phase, en dépensant un dé d'héroïsme et en effectuant un jet d'opposition d'Esprit + Signe du Zodiaque contre Esprit x 2, le Takim'aldiz peut savoir sous quel signe astrologique elle est née (la constellation en question semble briller lorsqu'il observe cette personne).

Ensuite, à partir du rang d'adepte, s'il réussit ce jet d'opposition, il gagne un dé d'étoile, plus un autre dé d'étoile pour chaque augmentation prise lors du jet.

Autres commentaires

Dés d'étoile

Un dé d'étoile peut être utilisé pour augmenter le résultat d'un jet fait contre cette personne, comme si c'était un dé d'héroïsme. Il peut également être utilisé pour activer un Travers ou un Défaut comme si c'était un dé d'héroïsme, tant que ce Défaut est celui de la personne qu'il a étudiée. Les dés d'étoile ne sont pas des dés d'héroïsme et ils disparaissent à la fin de la scène s'ils ne sont pas utilisés.

Les signes du zodiaque à la création du personnage

Déterminez la date de naissance de votre personnage croissantin et reportez-vous à la table des signes astrologiques dans l'aide de jeu sur les Mains du destin pour déterminer quel est son signe zodiacal et la pierre précieuse qui influencera sa vie.

Taramonde

Description

Le chamanisme de l'île de Sange Tara vient du rapport particulier entretenu par les Tarans avec leurs divinités, et par les dessins, appelés vévé, qui leur permettent de faire passer leur puissance dans notre monde. Par ce côté, Taramonde ressemble quelque peu à la sorcellerie Lærdom, puisqu'elle utilise des formes pour appeler la puissance des esprits. Cette forme de chamanisme est habituellement menée en masse lors de cérémonies agitées et bruyantes autour d'un feu. Ils croient que, durant la nuit, le voile entre eux et les dieux est plus mince ; ainsi sont-ils en mesure de communiquer avec eux plus facilement. Naturellement ceci signifie également que baron Sange peut envoyer une horreur morbide de son royaume. Aussi, les Tarans n'osent avoir recours à ces cérémonies que si l'urgence de la situation justifie un tel rituel ; autrement, ils n'oseraient pas tenter le baron. La plupart des Tarans portent des talismans pour se protéger contre la magie du baron : des ingrédients mystérieux sont scellés dans une poche en cuir, et un système de nœuds très compliqué la maintient attachée sur le biceps, ou alors, ils s'enduisent les épaules d'huile et de sang mélangés en portant un collier de griffes d'oiseaux.

Et c'est sans doute cette peur de Baron Sange qui a empêché ce chamanisme de se développer au-delà de ce qu'il est actuellement.

Conditions d'apprentissage

Vous devez détenir le métier Homme-médecine avec au moins deux compétences au rang 2 avant de pouvoir apprendre les techniques de Taramonde. L'une de ces deux compétences doit être Théologie (Sange Tara).

Ecoles et lieux d'apprentissage

Seuls les indigènes de Sange Tara connaissent ce chamanisme, aussi, un personnage souhaitant devenir un chaman Taramonde devra se rendre sur cette île pour apprendre leurs compétences et connaissances.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Le chaman Taramonde peut graver des vévés dans la roche ou les dessiner avec de la craie ou du charbon. Il peut également appeler l'un de ses dieux afin qu'il prenne possession de son corps.

Le vévé peut être gravé à l'eau-forte dans la pierre, le bois ou la terre ou inscrit sur un tel objet à l'aide d'une craie, de poudre ou de peinture. L'endroit où le vévé est inscrit est appelé un Bonlieu. Le bonlieu est toujours une surface solide de roche, de terre, etc. même le pont d'un navire ou un mur peuvent être utilisés à de telles fins. De nombreux vévés peuvent être dessinés sur le même bonlieu. Les différents types de vévés se combinent pour augmenter la puissance du chamanisme. Plusieurs personnes peuvent créer ensemble un puissant bonlieu, mais elles ne peuvent pas collaborer sur un vévé simple. Les dieux de Sange Tara peuvent créer automatiquement un vévé sur un bonlieu et celui-ci est considéré comme indestructible pour les mortels.

Il existe trois types de vévés : kinso (garder), brito (reconnaître) et viso (transformer). Généralement, ils doivent être utilisés ensemble pour fonctionner correctement. Créer un vévé exige un jet de Détermination + compétence appropriée. Les vévés créés par les dieux sont laissés à la discrétion du MJ mais ne devraient pas être traversés facilement. Chaque vévé demande au moins dix minutes pour être dessiné correctement.

Les dieux de Sange Tara ont le pouvoir de posséder les mortels qui le souhaitent. Pour les règles concernant la possession, reportez-vous au paragraphe Autres Commentaires.

Nations



Île de Sange Tara

Compétences

Kinso

Ce véné est utilisé pour créer un piège ou une barrière. Pour créer une zone gardée par un Kinso, il faut au moins un groupe de trois personnes. Le véné Kinso peut être dessiné de deux manières différentes : le premier ("piège") permet à quelque chose d'entrer mais l'empêche de repartir, le second ("barrière") repousse quelque chose et l'empêche d'entrer.

Dessiner un kinso demande un jet de Détermination + Kinso contre un ND de 5 + 5 par kinso supplémentaire en plus du premier. Un minimum de trois kinso doit être dessiné pour qu'ils fonctionnent correctement ; cela crée alors un secteur tridimensionnel protégé. Le véné Kinso ne peut être déplacé de plus de 3 mètres auquel cas il ne fonctionnerait plus. Les êtres emprisonnés dans le piège sont libres de se déplacer à l'intérieur de celui-ci, mais ne peuvent plus le traverser ou le quitter de quelque manière que ce soit (pas de Porté, Gesamtnacht ou autre...). Kinso doit être utilisé conjointement à un véné Brito pour fonctionner correctement.

Brito

Brito permet d'identifier des créatures, des personnes et des esprits/dieux et s'utilise avec Kinso de sorte que le piège ou la barrière puisse emprisonner ou repousser celui qui est désigné. Il peut s'agir d'une personne particulière ("James Smith") ou d'une espèce spécifique ("les tigres"). Les personnes et les esprits ont besoin d'un nom particulier ; les animaux et les monstres non-intelligents (à la discrétion du MJ) se satisfont du nom de l'espèce. Plusieurs noms peuvent être entrelacés pour toucher plus de cibles. Le ND de base pour créer un Brito est de 10. Pour chaque nom supplémentaire, le ND du Brito est augmenté de 5.

En outre, si le Brito d'un dieu ou d'un esprit de Sange Tara est inscrit sur un Bonlieu, ce dernier apparaîtra à l'intérieur du Bonlieu à moins qu'il ne réussisse un jet de Détermination contre le ND du Kinso. (La Détermination de Banner et Mama Haddo est de 4, celle de Whotan, Leshia et Baron Sange atteint 5 et ne peut être inscrit sur de la chair). On ne peut affecter d'autres dieux ou puissants esprits que ceux de Sange Tara comme Matushka, Ravena ou la Dame du Lac. Brito ne peut être inscrit que sur des objets inanimés.

Viso

Viso renforce ou affaiblit un véné. Chaque viso supplémentaire ajouté à un Bonlieu ajoute ou soustrait un rang de Gaillardise à l'entité désignée. Pour ceux qui concernent un kinso "piège", ils affectent l'entité emprisonnée. Pour ceux qui concernent un kinso "barrière", ils affectent tous les jets de ceux qui tentent de la traverser directement ou les objets qu'ils lanceraient au travers. Le ND de ce véné commence à 15 et augmente de 5 par viso supplémentaire dessiné.

Autres commentaires

Casser ou détruire un véné

Une créature affectée par un véné qui souhaiterait en sortir ou le traverser devrait réussir un jet de Détermination contre un ND égal à 5 fois le nombre de véné dessiné sur le Bonlieu. Les véné dessiné par les dieux ont toujours un ND de 50, même pour d'autres dieux.

Par exemple, un Bonlieu où serait inscrit 4 Kinso, 1 Brito et 1 Viso, le ND pour le briser serait de 30.

Pour cela, il faut corrompre le véné en effaçant une partie (en utilisant une éponge sur de la craie, en le défigurant à l'aide d'un couteau, etc.). Toutefois, ceux qui sont désignés par un véné Brito ne peuvent tenter de le détruire ou de l'effacer. S'ils souhaitent s'échapper d'un véné "piège", ils devront convaincre quelqu'un d'autre de détruire le Bonlieu.

Voici quelques Bonlieu à titre d'exemples :

- Un piège à ours : 3 Kinso "piège" (ND 15) avec 1 Brito (ND 10) pour les ours et 1 Viso (ND 15) pour l'affaiblir ;
- Une pièce protégée de Baron Sange : 5 Kinso "Barrière" (ND 25), 1 Brito Baron Sange (ND 10) ;

- Un piège pour les deux personnages spécifiques que sont Michael Goodman et Marian Foster : 4 Kinso "Piège" (ND 20), 2 Brito (un pour Michael et un pour Marian) (ND 15) et 2 Viso pour les affaiblir (ND 20) ;
- Une pièce protégée contre Husk et ses zombies : 4 Kinso "Barrière" (ND 20) et 2 Brito (un pour Husk et un pour les zombies) (ND 15).

Règles de possession

Les personnages qui détiendraient l'avantage Foi ne peuvent être possédés par ces dieux.

Si un personnage souhaite être possédé par un dieu, il doit simplement le lui demander via une cérémonie en son honneur. Ces cérémonies demandent la présence d'au moins 10 Tarans, doit durer un minimum d'une demi-heure et avoir lieu entre le coucher et le lever du soleil. A l'apogée de la cérémonie, le personnage qui souhaite être possédé effectue un jet de Détermination contre un ND de 25 (15 pour un chaman Taramonde). S'il réussit, le dieu s'incarnera dans le personnage. Les dieux ne s'incarnent pas dans des personnes qui ne le souhaitent pas, à l'exception de Baron Sange (dont les règles spécifiques sont détaillées plus bas). Quand un personnage est possédé par un dieu, il ajoute +2 à sa Gaillardise, +2 à sa Finesse, +1 à sa Détermination et +2 à son Panache. Il aura également un accès total à ses compétences, passant ainsi au rang 5 dans toutes ses compétences du chamanisme Taramonde et pourra utiliser la puissance spécifique de chaque dieu.

Lesha, le dieu des passages

Lesha permet au personnage d'ouvrir un portail entre deux lieux qui lui sont familiers (N.B., les Tarans n'ont jamais quitté leur île et ne peuvent donc utiliser les pouvoirs de Lesha que pour se déplacer d'un endroit à un autre de leur île). Cela fonctionne comme la compétence Atteindre de la magie Porté avec un rang de 4. Le nombre de personnes qu'il peut emmener avec lui (lui compris) ne peut être supérieur à son rang de Détermination. La destination doit être connue du personnage possédé: sa maison, l'école où il a été formé, etc. Une fois que le portail est ouvert et que les personnes ont été déplacées d'un endroit à un autre, Lesha quittera le personnage possédé. Alors qu'il est possédé, le personnage gardera ses mains jointes devant son abdomen, les doigts dirigés vers le bas.

Mama Hadoo : la déesse des visions

Mama peut voir tout ce qui se passe du passé au futur et tout ce qui se trouve au milieu. Lorsqu'un personnage appelle Mama Hadoo, il peut poser une question sur le passé ou l'avenir à laquelle le MJ doit répondre sincèrement. Toutefois, si le personnage souhaite connaître un événement futur, celui-ci deviendra inéluctable et inaltérable (seules des Atropos pourraient peut-être y changer quelque chose, et encore..., à la discrétion du MJ). Mama Hadoo avertira le personnage sur les risques encourus avant de lui révéler le futur. Une fois qu'elle aura répondu à la question posée, Mama Hadoo quittera le personnage. Tant qu'il est possédé, le personnage marchera à quatre pattes, la langue pendante et en opinant du chef.

Baneer : le dieu de la musique et de la renaissance

Baneer peut rendre plus forts les personnes qui l'entourent. Si le personnage possédé l'accepte, il peut transférer ses bonus de Gaillardise et de Finesse à une autre personne à proximité. Ces bonus peuvent être répartis entre les personnes présentes, si le possédé le souhaite. Le dieu n'accordera cet avantage qu'une fois par possession et il quittera le personnage tout de suite après. Quand Baneer habite une personne, il est très animé et s'exprime en rimes.

Whotan : le dieu du temps et de la ruse

Whotan est le seul dieu qui ne laisse pas celui qui l'accueille utiliser automatiquement son pouvoir. Le personnage doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 10 afin de pouvoir utiliser les pouvoirs de Whotan une fois. Chaque fois que le possédé utilise le pouvoir de Whotan avec succès, le ND pour l'employer de nouveau augmente de 5. Si le jet échoue, le personnage entendra un rire tonitruant et Whotan le quittera. Ses pouvoirs incluent la possibilité de modifier le temps, comme s'il pouvait faire appel aux runes Stans,

Nod ou Vilskap avec un rang 4. Quand Whotan habite un personnage, il sourit constamment et ne cesse de se gratter le menton.

Baron Sange : dieu de la mort et de la terre

Quand on appelle l'un des dieux précédents, il arrive que ce soit Baron Sange qui se présente. C'est le MJ qui décidera si celui-ci tente de posséder le personnage ou non. La personne visée effectue un jet de Détermination contre un ND de 20. S'il ne réussit pas son jet, Baron Sange (et le MJ) prend le contrôle du personnage pendant 1g1 minutes. Il ne peut utiliser aucun autre pouvoir, mais fera tout ce qu'il peut pour tenter de quitter l'île de Sange Tara. Il ne peut tenter cela qu'une fois par personne et par jour, et uniquement entre le coucher et le lever du soleil.

Un héros possédé par Baron Sange est toujours sous le contrôle du joueur, bien que le MJ puisse en prendre le contrôle dès qu'il le souhaite. Si le baron ne quitte pas son hôte par ses propres moyens, il en sera expulsé au lever du soleil. Il ne peut posséder un même personnage qu'une fois par mois. Et le MJ a le droit d'interrompre (ou d'interdire) cette possession quand il le souhaite et pour quelque raison que ce soit.

Tashila

Description

Parmi les saints hommes du Tashil, les Tashila sont un ordre d'ascètes qui s'efforcent d'atteindre leur plein potentiel en acquérant une conscience totale afin d'unifier leur corps, leur esprit et leurs émotions. Ils recherchent cet état à travers les exercices physiques et la méditation. Les exercices pratiqués par les Tashila leur donnent une santé extraordinaire. Les exercices spirituels, quant à eux, permettent au Tashila d'atteindre une grande paix de l'esprit et un état émotionnel parfaitement équilibré.

Conditions d'apprentissage

Avant de pouvoir devenir un Tashila, le personnage devra avoir acquis le métier de Rahib et avoir atteint le rang 4 dans la compétence Méditation.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre les techniques du chamanisme Tashila qu'au Cathay, dans la province du Tashil.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti Tashila a appris à faire endurer à son corps de grandes douleurs physiques, ainsi, il n'est sonné qu'à (Détermination + 1) blessures graves et inconscient qu'à (Détermination x 2 + 2) blessures graves.

Ensuite, les exercices physiques contraignant auxquels il s'astreint chaque jour le font bénéficier du rang 2 dans la compétence Contorsion qui est alors considérée comme une nouvelle compétence avancée du métier Rahib pour lui.

Adepte

L'adepte Tashila ne souffre pas des pénalités de l'âge, même s'il profite de ses bénéfices.

Ensuite, le Tashila est totalement immunisé aux maladies (y compris la Peste Blanche) et il résiste aux empoisonnements en ajoutant 2 augmentations gratuites à tous ses jets.



Compétences

Ascétisme

Grâce à cette compétence, le Tashila peut résister (rang dans cette compétence+1) fois plus longtemps aux privations. Que ce soit un manque d'eau, un manque de nourriture, un manque de sommeil ou même un manque d'oxygène.

Insensible

Le conditionnement physique du Tashila lui permet de réduire les blessures légères qu'il encaisse de deux fois son rang dans cette compétence à chaque fin de round de combat.

Imperturbable

Grâce à cette compétence, le Tashila résiste mieux aux effets du système de répartition que le commun des mortels. Il peut ajouter (rang dans cette compétence) augmentations à tous ses jets ou ND pour résister à une "attaque" via le système de répartition.

Sans peur

Grâce à son sens suprême de paix intérieure et de calme, le Tashila résiste plus facilement aux effets de la peur. Il diminue le rang de peur des horreurs qu'il doit affronter de (rang dans sa compétence), mais uniquement à son seul profit ; ses alliés subissent toujours le rang normal du monstre.

Youya Chima Ren

Description

Youya Chima Ren, les meilleurs cavaliers du Xian Bei, comme ceux de l'Empire du Croissant, entretiennent une relation particulière avec leur monture, comme si le cavalier et son cheval devenaient plus que la somme des deux. Il s'agit d'un chamanisme similaire (mais plus puissant) au Khêl-kalb croissantin de la tribu Atlar'vahir, qui descend des cavaliers du Xian Bei.

Conditions d'apprentissage

Un personnage qui souhaiterait apprendre l'art des hommes chevaux devra déjà être lui-même un excellent cavalier. Pour refléter cela, il devra déjà détenir l'entraînement cavalier, un rang de 3 dans les compétences de base et au moins un rang dans chacune des compétences avancées.

Il devra également posséder une monture hors du commun. Aucun Youya Chima Ren ne s'unira à une vieille rosse.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Ces techniques de cavalier ne peuvent être apprises que dans le lointain Cathay dans la province de Xian Bei.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Un véritable lien mystique unit le cavalier à sa monture. Ce lien est si fort qu'ils se comprennent très facilement, faisant bénéficier le cavalier de deux augmentations gratuites sur tous ses jets impliquant sa monture (comme voltige, conduite d'attelage si le cheval en fait partie, saut, si le cavalier saute sur le dos de son cheval, etc.).

Le cavalier bénéficie également du rang en Gaillardise du cheval comme bonus à ses jets de Dommages et du rang en Panache pour le calcul de son total d'initiative. Ce sont des bonus

Nations



Xian Bei

aux jets et pas des dés supplémentaires. Le cheval bénéficie des mêmes bonus en utilisant vos traits.

Adepte

La relation mystique qui unit maintenant le cavalier et son cheval permet à celui-ci de se "fondre" dans sa monture, devenant ainsi une seule créature. Dans cet état, chaque trait de cet "homme cheval" est égal au plus haut des traits de l'homme ou du cheval.

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

Compétences

Communication

Le Youya Chima Ren peut communiquer verbalement avec son cheval, et effectue un jet de Communication + Panache contre un ND de 15 afin d'arriver à se faire comprendre de son pur-sang. Des malus peuvent être appliqués en fonction de la situation comme le stress d'une bataille, le bruit de l'orage, une pièce étriquée, etc.

Connexion

Grâce à cette compétence, les deux binômes du lien mystique savent toujours où se trouve l'autre. Ainsi, ils partent toujours dans la bonne direction afin de le retrouver. Ils peuvent également avoir une idée de sa situation de santé et/ou mentale en effectuant un jet de Connexion + Panache contre un ND de 20. Des malus peuvent être appliqués en fonction de la situation comme le stress d'une bataille, le bruit de l'orage, une pièce étriquée, etc.

Encaissement

Lorsque le cavalier prend un coup violent (qui provoque une blessure grave), son cheval peut encaisser le coup à la place de son alter ego. Pour cela, le cavalier doit dépenser un dé d'héroïsme et réussir un jet d'Encaissement + Finesse contre un ND égal au jet d'attaque de son adversaire. S'il réussit, c'est le cheval qui encaisse ces blessures légères et effectue un nouveau jet d'encaissement à sa place. Ou inversement, c'est-à-dire prendre à son compte l'une des blessures de son cheval.

Répartition équitable

Lorsque le Youya Chima Ren monte son cheval, ils sont considérés comme une seule et même créature (et une seule cible). Vous encaissez des dégâts comme une seule créature ; le nombre de blessures graves que ce "centaure" peut encaisser est égal à la somme des Déterminations de la monture et de son cavalier. A sa descente de cheval (ou en étant éjecté), les blessures graves encaissées (diminuée du rang dans la compétence Répartition équitable) sont réparties équitablement entre les deux membres du lien. Si le nombre de blessures graves est impair, le cavalier en reçoit une de plus que son cheval.

Autres commentaires

Perte de son compagnon

Un Youya Chima Ren ne peut être lié qu'à un seul cheval. Si celui-ci venait à mourir, le lien mourrait avec lui et le khél-kalb perdrait définitivement 1 point en Esprit (son maximum serait également réduit de 1). Aussi, mieux vaut pour le cavalier bien choisir son cheval.

Une alternative au cheval ?

Ensuite, ce lien ne peut exister qu'entre un homme et un cheval, aucun cousin équin ne peut être choisi à la place (tel que mule, zèbre, âne, etc.).

Chamanismes interdits à la création

Ces chamanismes sont réservés aux membres de certaines organisations secrètes, ou au moins très discrètes. Ils ne seront donc proposés aux joueurs qu'à la discrétion du MJ.

Estafador

Description

Les attaques surprises de Los Vagos expliquent en partie son succès. Les partisans du Vagabond sont souvent dépassés par le nombre de leurs adversaires et doivent donc avoir recours aux embuscades. Devenu maître de telles manœuvres, leurs capacités dans ce domaine sont quasi-magiques et dépassent les talents d'un simple humain. De même, ils doivent savoir rester quelconque dans leur vie quotidienne afin de ne pas attirer les soupçons. Ils sont devenus si bons à ce petit jeu qu'ils parviennent même à se tromper eux-mêmes.

Conditions d'apprentissage

Pour apprendre les techniques d'Estafador, il faut déjà être un filou et détenir l'un des métiers suivants : Guérillero, Hors-la-loi ou Arnaqueur avec un bon niveau (à la discrétion du MJ).

Ecoles et lieux d'apprentissage

On ne peut apprendre ces techniques qu'en Castille, auprès des membres de Los Vagos, donc en étant soi-même un membre de cette société secrète.

Niveaux de maîtrise

Apprenti : Discrétion

Les apprentis Estafador savent particulièrement bien simuler l'innocence. Ils ont appris à passer pour des personnes simples, incapables du moindre héroïque, fuyant le plus petit danger. Passer pour un couard alors que l'on est un héros est particulièrement difficile quand on a le sang chaud, mais les apprentis Estafador y parviennent très bien. Toute personne qui vous observe et souhaiterait connaître votre arcane croira que vous êtes marqué par la force, que vous êtes un couard. Même une streggha della sorte aura un malus de deux augmentations pour découvrir votre véritable arcane. Quant aux jets d'observation (pour voir comment vous réagissez à certaines affirmations), comportementalisme (pour connaître votre caractère) et autres qui viseraient à découvrir votre véritable nature intérieure, ils subissent un malus de 4 augmentations.

Adepte : Embuscade

Les adeptes Estafador ont la faculté de se fondre dans le décor lorsqu'ils tendent une embuscade. Ils utilisent les bons vêtements, savent jouer avec les ombres et recouvrir leurs traces de feuilles pour disparaître totalement. Mais le meilleur des pisteurs vous affirmera qu'il est impossible de disparaître aussi complètement, qu'on laisse toujours des traces de son passage, qu'une telle compétence est impossible à atteindre. Et pourtant, les pratiquants d'Estafador y parviennent. On ajoute 4 augmentations à tous les jets de Guet-apens et Piéger de l'adepte Estafador.

Compétences

Cascade

Etant souvent obligés de fuir dans les situations les plus inattendues et mal adaptées, les pratiquants Estafador ont développé leurs aptitudes acrobatiques au-delà des capacités humainement acceptables. Ils peuvent sauter de 20 mètres de haut et atterrir sur la selle de

Groupes



Los Vagos

leur cheval, courir littéralement sur une corde alors que les soldats leur tire dessus, courir sur les murs d'un tunnel pour passer un barrage de tonneaux, etc.

En bref, ils bénéficient de (rang dans cette compétence) augmentations à tous leurs jets de l'entraînement Athlétisme, ce qui leur permet d'effectuer de véritables prouesses physiques. Si ces bonus peuvent être utilisés sur une défense active, ils ne s'ajoutent pas à la défense passive du Vago.

Diversion

Seul ou avec un complice, le Vago sait créer des diversions instantanées qui lui permettent de disparaître discrètement. Vous effectuerez un jet d'Esprit + Diversion contre un jet de Qui-vive de vos interlocuteurs pour disparaître subrepticement, même s'ils vous parlent face à face. Voici quelques exemples d'utilisation :

Antonio Mattera discute avec le cardinal Verdugo quand l'un de ses inquisiteurs vient lui apprendre qu'ils ont capturé un scientifique hérétique. Antonio effectue alors son jet de Diversion, qu'il réussit. Un bruit soudain se fait entendre derrière les deux inquisiteurs, permettant à Antonio de disparaître derrière une tenture. Lorsque Verdugo se retourne, Antonio a disparu. "Comme d'habitude..." pensera-t-il...

Notre Antonio affronte maintenant trois inquisiteurs en même temps, il sent qu'il risque de ne pas s'en sortir. Il décide d'avoir recours à sa compétence Diversion. Il réussit son jet. Il s'écrie en regardant derrière eux "Vas y ! Maintenant !" Les inquisiteurs se retournent et Antonio grimpe dans la charpente. Lorsque ses adversaires se retournent, il a disparu et ils se mettent à sa recherche...

Sens aux aguets

Un Vago doit toujours être aux aguets, faire attention à tout ce qui se dit, au moindre mouvement à la limite de son champ de vision. La moindre information glanée peut lui permettre de sauver un innocent ou d'éviter de prendre un mauvais coup. Ses sens sont si développés qu'il s'agit littéralement d'un sixième sens. A ce titre, il bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations à tous ses jets de Perception (Observation, Qui-vive et Fouille).

Solitaire

Les Vagos ont l'habitude de faire face à une multitude d'adversaires, les Montaginois comme l'Inquisition semblent avoir une quantité de brutes infinie à leur disposition. Mais heureusement, les praticiens Estafador mettent un point d'honneur à terminer leurs combats avant même que leurs adversaires n'aient réalisé qu'il avait commencé. Il peut attaquer (rang dans cette compétence) brutes supplémentaires au-delà de la première sans subir de malus. Ces brutes sont mises K.O., elles ne peuvent jamais être tuées par l'intermédiaire de cette compétence. Cette compétence n'est utilisable que lorsque le Vago combat seul face à une multitude d'adversaires.

Pacte Secret

Description

Vous avez appris les détails du Pacte des sénateurs et de la création de la sorcellerie. Peut-être cette découverte vous a-t-elle rapidement poussé à rechercher les Rilasciare, ou peut-être avez-vous tout appris après avoir rejoint la société. Quoi qu'il en soit, vous cernez parfaitement le prix terrifiant de la sorcellerie et êtes maintenant capable de vous reposer sur vos frères humains. Ainsi, les membres de la Rilasciare sont parvenus à pousser le chamanisme Frères de Sang un cran plus loin, ce qui leur permet de se lier à deux personnes à la fois.

Conditions d'apprentissage

Il faut être membre de la Rilasciare, connaître l'origine de la sorcellerie et se lier avec deux amis véritables. La qualité de cette amitié étant laissée à la discrétion du MJ.



Ecoles et lieux d'apprentissage

Aucune, une amitié indéfectible, la connaissance du pacte des sénateurs et une bonne poignée de mains sanglantes entre trois amis suffisent.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

Les deux frères de sang ont lié leur âme en même temps qu'ils mélangeaient leur sang. Ils sont maintenant capables de savoir en permanence dans quelle direction se trouve leur binôme, ce qui leur permettra inévitablement de le retrouver.

Ensuite, ils peuvent dépenser des dés d'héroïsme à la place de leur binôme.

Enfin, ils peuvent utiliser les bénéfices de l'arcane positif de leur frère de sang ou subir les méfaits d'un arcane négatif.

Une stregha della sorte qui examinerait l'arcane de l'un des deux frères aurait du mal à déterminer lequel appartient auquel des deux frères. Pour elle, ces arcanes se superposent au-dessus de la personne qu'elle examine.

Adeptes

Les membres de la Rilasciare sont capables de se lier à trois, à l'image de leurs fondateurs Matias, Philo et Vesta. Ainsi, les trois membres peuvent s'entraider en dépensant les uns pour les autres leurs dés d'héroïsme, en tirant bénéfices de leurs arcanes positifs ou subissant les méfaits des travers.

Pour les streghe, les trois arcanes se superposent.

Compétences

Frère en danger

Cette compétence permet de savoir quand l'un des membres du pacte est en danger. Elle est utilisée par le MJ. Il effectue un jet de Panache + Frère en danger contre un ND variant en fonction du niveau de danger immédiat auquel son frère doit faire face. Si le jet réussit, le personnage sait immédiatement et intérieurement quel membre du pacte court un très grave danger. Il ne peut pas déterminer la cause de ce danger, ni quel délai il a devant lui pour venir en aide à son frère, il sait simplement qu'il risque sa vie et que chaque minute compte.

Ressenti

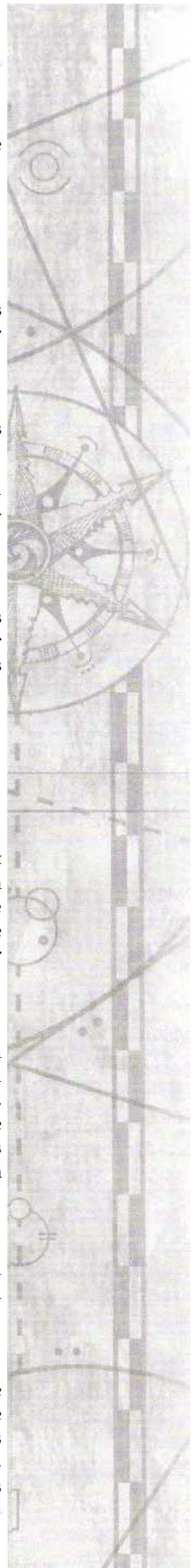
Cette compétence permet au personnage de connaître les sentiments et l'état de santé de l'un des membres du pacte. En réussissant un jet de Panache + Ressenti contre un ND de 20, il connaît les sentiments immédiats de l'un des membres du pacte (la peur, l'amour, la douleur, etc.) OU son état de santé (il est malade, en pleine forme, épuisé par une dure journée de labeur, etc.). Des modificateurs sont à appliquer à ce jet en cas de dérangements extérieurs (alors qu'une femme tente de l'embrasser, pendant une poursuite à cheval, au cours d'un duel, etc.) et sont laissés à la discrétion du MJ.

Pacte des sénateurs

En sachant d'où vient la sorcellerie, vous savez qu'il vous faut résister de toute votre âme à cette puissance maléfique. Aussi tous les ND des jets de sorcellerie effectués par un mage qui vous prend pour cible est augmenté de (rang dans cette compétence) augmentations.

Partage

Cette compétence permet de soulager s l'un des membres du pacte en prenant sur soi une partie de sa douleur. On ne peut endurer à sa place des blessures graves (qui ont laissé une trace physique importante) mais on peut encaisser une partie de ses blessures légères dans des proportions maximales correspondant à (rang de Partage) x 5 blessures légères. Pour cela, il faut être à proximité de son frère (rang de Partage) x 2 mètres au maximum. Les membres



du pacte ne peuvent avoir recours à cette compétence qu'une fois par round et doivent dépenser un dé d'héroïsme pour l'activer.

Autres commentaires

Perte de l'un des membres du Pacte

Un homme ne peut être membre que d'un seul pacte, et donc se lier à trois personnes. Aussi mieux vaut bien les choisir. Ensuite, si l'un des membres dudit pacte venait à mourir, les deux autres membres perdrait définitivement 1 point en Esprit (le maximum serait également réduit de 1).

Perfect Man

Description

Qui aurait pu croire que les descendants d'un Sidhe puissent développer un chamanisme ? Et pourtant ! Les Fils de Lugh sont les descendants de la Dame du Lac et du chevalier de Westmoreland qui ont hérité leur magie du côté paternel (Voyez la description de Derwyddon au chapitre 3 pour plus d'informations à ce sujet). Il semble que leur père était un grand chaman (même si personne ne sait lequel exactement) et leur enseigna une partie de son savoir.

En général, les femmes ont les dons de mixtion et de clairvoyance (voir la sorcellerie Mixtio), et les hommes celui d'atteindre la perfection physique. Parfois, une Fille de Sophie (un sur cent environ) parvient à apprendre le chamanisme lié au sexe opposé. De toute façon, chacune est une face de la même pièce.

Conditions d'apprentissage

Il faut appartenir à la société secrète des Filles de Sophie et en particulier la branche des Fils de Lugh. Une bonne forme physique est nécessaire aussi si quelqu'un désire apprendre ces techniques, il devra détenir l'entraînement Athlétisme et un rang de 3 dans au moins 4 compétences de cette spécialisation.

Ecoles et lieux d'apprentissage

Les membres de la société secrète connue sous le nom des Filles de Sophie et plus particulièrement les hommes de cette société peuvent enseigner les techniques de l'homme parfait.

Niveaux de maîtrise

Apprenti : Endurance

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

Vous êtes également capables de dire si un individu est bon ou mauvais. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous savez instinctivement (aucun jet à effectuer) s'il s'agit d'un héros ou d'un vilain, quelle que soit sa réputation actuelle. Vous pouvez rester sous l'eau extrêmement longtemps (Rang de Détermination Heures) ; après ce laps de temps, vous tombez sous le coup des règles de la noyade. Par contre, cette capacité ne s'applique pas s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution contenant moins de trois quarts d'eau.



Adeptes : Guérison

Votre forme physique est plus grande que jamais. Vous résistez très bien à la douleur et lorsque vous recevez des dommages, vos blessures se referment beaucoup plus rapidement que celles de vos compagnons. Votre carapace vous offre un bonus de +5 à votre ND de base pour être touché.

Maître : Force intérieure

Vous concentrez désormais toute votre puissance pour résister aux dommages. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour réussir automatiquement un jet de Blessure, quel que soit son ND. Votre ND de base pour être touché profite encore d'un bonus de +5 cumulable avec celui d'adepte.

Compétences

Agilité

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

Force

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

Perception

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

Rapidité

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

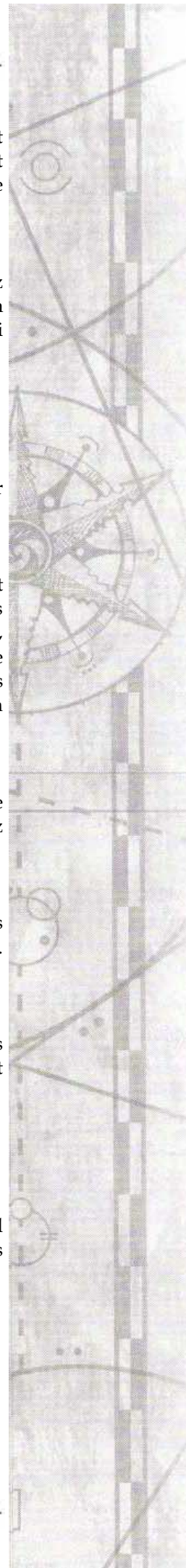
Résistance

Vous êtes inébranlable. Vous pouvez endurer des choses qui viendraient à bout du plus grand des hommes. Tous vos jets de Détermination profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

Autres commentaires

Restrictions

Un chaman Perfect Man peut avoir du sang sidhe, après tout il s'agit de ses origines. Mais il ne pourra apprendre d'autres chamanismes. Seules les personnes totalement humaines peuvent apprendre plus d'un chamanisme.



Vœu

Groupe



Chevaliers de la Rose et de la Croix

Description

Rose et Croix. Rose pour la pureté et Croix pour la transformation. Les Chevaliers de l'Ordre de la Rose et la Croix sont peut être le meilleur exemple de l'utilisation de l'Âme dorée. Leur trésor caché, c'est la transformation de l'homme en un être meilleur. Par leurs exploits, ils cherchent à révéler le potentiel caché de l'humanité. Ils sont des héros.

Par leur simple volonté, les chevaliers peuvent surmonter n'importe quelle difficulté et élever l'héroïsme en vertu. En prononçant ses trois vœux, un initié entreprend la longue et difficile route vers la maîtrise de son corps et de son esprit. Grâce aux conseils rigoureux de ses maîtres, il va apprendre à voir ce qu'il y a au plus profond de lui. Il cherche la vérité sur lui-même et sur le monde et c'est au fond du creuset de son âme qu'il trouvera les moyens pour l'atteindre.

Les vœux des Roses et croix reposent sur trois grands principes :

- Protéger ceux qui ne peuvent se défendre ;
- Rendre la justice aux victimes de l'injustice ;
- Servir l'ordre et les porteurs du sceau.

Le principe de ce chamanisme est donc l'héroïsme. Un chevalier est un héros qui utilise ses incroyables capacités pour arriver à ses fins. Depuis leur voyage en Amerind, les membres de l'Ordre ont développé leurs pouvoirs au-delà de ceux de n'importe quel autre chamanisme. Car contrairement aux autres, ils mêlent des compétences extrêmement diverses dans un seul but : La sauvegarde de l'âme humaine et le message du véritable troisième prophète.

Un chevalier peut donc retenir son souffle ou guérir ses blessures tout autant qu'il est capable de résister à des agressions physiques ou mentales inouïes. C'est la simple conviction qu'il doit faire ce qu'il fait qui lui permet de survivre et d'aider les autres. Les commandements de la chevalerie guident les pratiquants du Vœu. Ils se réfèrent toujours aux vertus suivantes :

- Courage ;
- Justice ;
- Générosité ;
- Miséricorde ;
- Modestie ;
- Tempérance.

Etre un héros a de nombreux avantages mais donne des devoirs bien plus grands encore. En particulier celui d'être irréprochable.

Conditions d'apprentissage

L'unique condition semble simple à première vue mais est très difficile à respecter. Le candidat doit être un héros. Il ne peut s'agir ni d'un vilain, ni d'un scélérat.

Ensuite, il ne faut pas avoir une goutte de sang "non-humain" dans les veines. C'est à dire que les sorciers et autres personnes "particulières" comme ceux possédant du sang sidhe n'ont aucune chance de formuler des vœux.

Enfin, il faut appartenir à l'Ordre de la Rose et la Croix car ils sont les seuls à avoir trouvé la force de développer de tels pouvoirs. Bien sûr, on parle quelquefois parmi les Gardes de fer d'Eisen, les chevaliers d'Elaine ou les mousquetaires d'hommes ayant développé des Vœux, mais, le plus souvent, il s'agit d'un autre chamanisme. Pour un joueur débutant, la condition est qu'il doit appartenir à la Rose et la Croix.

Ecoles et lieux d'apprentissage

On n'enseigne l'utilisation du Vœu qu'au sein de l'Ordre de la Rose et la Croix. Seuls les hommes et femmes qui ont fait le choix de rejoindre cette société secrète peuvent espérer développer ce chamanisme.

Niveaux de maîtrise

Apprenti

L'apprenti a emprunté la difficile voie vers l'illumination. Il a commencé à discerner les pouvoirs de sa volonté et sait quand agir.

Lorsqu'il se trouve face à une situation d'injustice et qu'il désire aider les victimes, il peut faire appel aux pouvoirs des premiers niveaux des compétences autant de fois par scénario qu'il a de dés d'héroïsme.

En outre, il reçoit deux dés d'héroïsme supplémentaires par rang de maîtrise au début de chaque scénario et l'avantage Intrépide ne lui coûte que la moitié des PP.

Adeptes

L'adepte est allé plus loin sur le chemin de l'illumination. Il peut désormais utiliser le niveau d'Adeptes de chaque compétence dans les mêmes conditions qu'un apprenti.

En outre, grâce à sa volonté, il peut retourner des situations qui semblaient désespérées à première vue. Un nombre de fois par scénario égal à son rang de Détermination, il peut relancer un jet raté et n'ajouter les dés d'héroïsme éventuels qu'après avoir vu le résultat du jet. Attention, ce jet doit correspondre aux commandements des vœux. Il ne peut s'agir d'un jet pour le seul bénéficiaire du personnage. Les héros sont plus forts quand ils aident les autres.

Maître

Le maître a atteint l'illumination. Il peut à présent utiliser le rang de maître de chaque compétence.

En outre, l'échec n'existe plus quand il suit ses commandements, s'il tente un jet avec des augmentations et qu'il le rate, on considère que ce jet a été réussi au minimum. C'est cette capacité innée qu'on les héros de s'en sortir d'extrême justesse et de préférence devant la jeune fille en détresse.

Compétences

L'utilisation de toute compétence nécessite (sauf précision) la dépense d'un dé d'action et d'un dé d'héroïsme.

Âme profonde (Méditation)

Cette compétence symbolise l'introspection du chevalier. En se concentrant longuement sur lui, il peut reprendre le contrôle de son corps. Cette compétence permet au chevalier de mener à bien ses missions. Cette compétence ne peut être utilisée en combat car elle nécessite une certaine dose de calme ! Le chevalier se plonge dans une sorte de transe qui va lui permettre d'ouvrir son âme. Le pouvoir prend effet quand il sort de la méditation.

Apprenti : Retenir son souffle.

Lorsqu'on détermine les effets de la noyade, le score de Détermination du chevalier est augmenté de son rang dans cette compétence. Par ailleurs, il peut aussi bénéficier (s'il le souhaite) de (Rang dans cette compétence) augmentations gratuites pour résister au sommeil.

Adeptes : Méditation curative.

Le chevalier parvient à guérir lui-même ses blessures. Il peut soigner une blessure grave ou un nombre de blessures légères égal à son (rang dans cette compétence) x 5.

Maître : Puiser dans ses réserves.

En se concentrant, le maître se rappelle qui il est et pourquoi il agit. Il peut alors récupérer un nombre de dés d'héroïsme égal à son rang dans cette compétence.

Âme acérée (Combat)

Cette compétence symbolise la dextérité du chevalier. Elle n'est utilisable qu'en combat et c'est elle qui permet au chevalier de réussir ses plus beaux exploits martiaux.

Apprenti : Le feu du combat.

Quand le gentilhomme défend une cause juste, sa lame l'accompagne. L'apprenti bénéficie pour le combat d'un groupement de (rang dans cette compétence) dés qu'il pourra utiliser comme bon lui semble en dés lancés sur ses jets d'attaque, de parade et de compétences de spadassin (comme Exploiter les faiblesses), mais pas de dommages. S'il a déjà la compétence Exploiter les faiblesses, il peut monter jusqu'à 10 dés !

Adeptes : Fort comme l'ours / Rapide comme le cheval.

Compétence développée en Amerind, elle permet au chevalier de décupler sa force ou son agilité. Pour un seul jet en combat, il bénéficie d'un bonus de Gaillardise ou de Finesse égal à son rang dans cette compétence.

Maître : La Fureur du juste.

Une fois qu'un héros est lancé, rien ne l'arrête. Tant qu'il met un adversaire hors de combat, on considère qu'il n'a pas agi à concurrence de (Rang dans cette compétence) adversaires.

Exemple : Louis-Claude de Sillery décide d'aider une malheureuse veuve importunée par une bande de malandrins. Ces derniers sont douze : 6 brutes et 6 hommes de mains. Lors de sa première phase, il met hors de combat trois brutes. Il peut tout de suite s'attaquer aux trois suivantes, puis prendre les hommes de mains un par un. Ce qui signifie qu'avec un peu de chance, il peut terrasser 6 brutes et 3 hommes de main avant même de passer à son action suivante !

Âme solide (Volonté)

Cette compétence symbolise la volonté du chevalier. Quand il se lance dans une quête, rien ne peut l'arrêter.

Apprenti : Les yeux dans les yeux.

Le chevalier ne baisse jamais les yeux quand il sait qu'il ce qu'il fait juste. Il bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites pour résister à l'intimidation et à la peur.

Adeptes : Résistance surnaturelle.

Quand il combat pour une juste cause, le chevalier sait puiser dans ses dernières forces pour agir le mieux possible. Il peut ignorer les malus dus aux blessures graves pendant (Rang dans cette compétence) phases. S'il veut en bénéficier à nouveau (et s'il est toujours debout), il doit utiliser à nouveau un dé d'action et un dé d'héroïsme.

Maître : Ma vie pour le message.

Un maître sait que le message du troisième prophète est plus important que tout. Il ignore les malus dus à l'âge (toujours) et bénéficie de (rang dans cette compétence) augmentations gratuites pour résister à la sorcellerie.

Âme aimante (Charisme)

Cette compétence symbolise la parole du chevalier. Ce dernier est un gentilhomme et sa parole ne saurait être remise en doute. Son utilisation ne nécessite pas de dés d'action.

Apprenti : Conviction.

Quand un gentilhomme parle, on l'écoute et on lui fait confiance. Le chevalier bénéficie de (Rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur tous ses jets d'Eloquence.

Adeptes : Mensonges vertueux.

Quand un gentilhomme argumente, on le croit. Le chevalier bénéficie de (Rang dans cette compétence), augmentations gratuites à tous ses jets de Sincérité. Ceux-ci ne peuvent être utilisés que dans le cas d'un mensonge destiné à aider quelqu'un et toujours en rapport avec les vœux de base.

Maître : Meneur d'hommes.

Quand un gentilhomme agit, on le suit. Le chevalier bénéficie de (Rang dans cette compétence) augmentations gratuites sur tous ses jets de Galvaniser et de Commander.

Âme ouverte (Environnement)

Cette compétence (comme l'âme acérée) a été développée lors du séjour des chevaliers en Amerind. Elle symbolise le lien que le chevalier entretient avec la nature. Celle-ci ne saurait faire du mal au tenant d'une si juste cause. C'est cette compétence qui justifie la haine que voue Matushka aux chevaliers. Grâce à ce don, ils se jouent des caprices des éléments et la vieille mère hiver ne le supporte pas !

Apprenti : Harmonie avec les éléments.

L'apprenti ne craint ni le feu, ni l'eau, ni le froid, ni le vent. Il lance (et garde) rang de maîtrise dès supplémentaires sur tous ses jets de résistance à un dommage naturel. Précision, il s'agit des jets d'encaissement, les blessures légères restent et il devra les soigner mais son corps les supporte mieux.

Adeptes : Murmure du vent.

Le chevalier sait être vigilant il bénéficie de (Rang dans cette compétence) augmentations gratuites à tous ses jets de perception (Fouille, Observation, Qui-vive).

Maître : La nature est mon ami.

Le chevalier ne se laisse pas arrêter par les éléments extérieurs. Quand il est lancé dans une quête, un héros ne doit pas se laisser arrêter par la nature ! Il bénéficie donc de (Rang dans cette compétence) augmentations gratuites à tous ses jets de la spécialisation Athlétisme.

Autres commentaires

Par certains côtés, le Vœu est la quintessence du chamanisme car il donne des capacités mêlant celles d'autres formes de chamanisme. Mais les conditions sont draconiennes. Si le chamanisme est la Force, alors les chevaliers sont les Jedi. C'est pourquoi, si un héros voit sa réputation devenir négative, il perd automatiquement les effets de ce chamanisme et ne pourra les récupérer tant qu'il ne se sera pas racheté.

Par ailleurs, il doit suivre les commandements suivants :

- Il ne peut utiliser ses pouvoirs pour entreprendre une action qui ferait chuter ses points de réputation (meurtre, torture, vol) si elle devenait connue du grand public ;
- Il ne peut utiliser ses pouvoirs pour réussir une action physiquement impossible (courir de Montaigne en Ussura dans la nuit par exemple) ;
- Il ne peut utiliser ce pouvoir pour violer un des trois vœux faits lors de son initiation. Par exemple : on ne pas voler à un homme tout ce qu'il possède en utilisant ce pouvoir. Sauf bien sûr si cet homme est un vilain avéré ;
- Il ne peut utiliser ses pouvoirs pour affecter les actes d'une autre personne. C'est par la puissance de ses propres actes que le chevalier va inciter ceux qui le voient faire à s'engager sur la voie de l'Âme Dorée ;
- Enfin, et comme je l'ai déjà dit dans la description des niveaux de maîtrise, le vœu ne peut jamais être utilisé de manière égoïste. Un chevalier est différent des autres hommes car il pense à eux avant de penser à lui. C'est la différence avec le côté sombre.

J'attire particulièrement l'attention des MJs là-dessus. Ce chamanisme est potentiellement monstrueux en terme de jeu. C'est pourquoi il doit être bien encadré. Il est hors de question pour un chevalier d'utiliser l'Âme acérée pour terrasser un adversaire dans un duel public ou séduire une donzelle pour son plaisir personnel. Le but doit toujours être désintéressé et obéir à un vœu altruiste. N'hésitez donc pas à le rappeler à vos joueurs en leur refusant l'utilisation de tel ou tel pouvoir si les circonstances ne s'y prêtent pas.

La vie de héros est ingrate, c'est ça qui la rend si attrayante !

