

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 :

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

- 1) de trouver un maître ;
- 2) d'avoir du temps ;
- 3) d'avoir des points d'expérience à dépenser ;
- 4) 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 :

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.

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 :

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 de Seventh Sea : 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.¹

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 :

- Nom : ça n'est pas le contraire de oui... ;
- Description : une petite présentation des origines de chamanisme et ce qu'il apporte ;
- Effectifs : une estimation du nombre de chamans, tout chamanismes confondus, ce nombre est d'un peu plus de 15 000 individus ;
- Avis des différentes factions : les avis des différentes nations et sociétés secrètes de Théah sur ce chamanisme ;
- 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 ;
- Compétences : la liste des compétences que ce chamanisme ouvre à son utilisateur ;
- Apprenti : la description des capacités que l'apprenti peut développer dans ce chamanisme ;
- Adepté : la description des capacités que l'adepte peut développer dans ce chamanisme ;
- Maître : la description des capacités que le maître peut développer dans ce chamanisme ;
- Description des 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.

¹ A titre personnel, j'applique d'ailleurs cette règle de progression à tous les systèmes d'école (sorcellerie, écoles d'escrime, etc.). Ainsi il est de plus en plus dur de progresser.

Astrologue



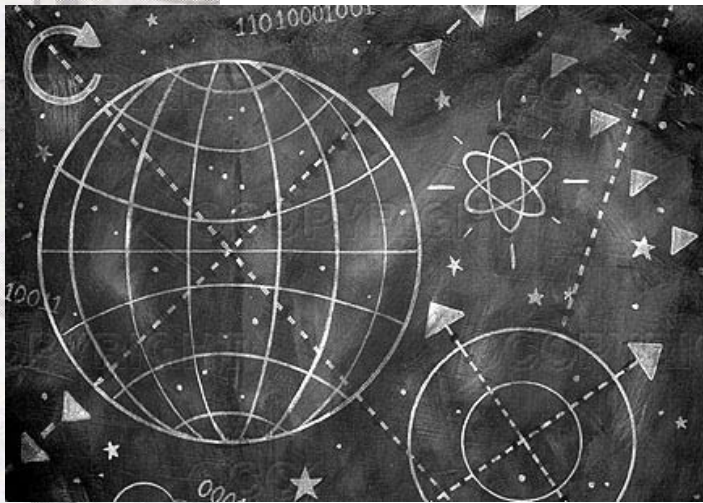
ous êtes doué d'un don inné pour l'observation des planètes et des étoiles. Ainsi l'interprétation de leur disposition ne vous pose pas de difficultés, ce qui vous permet de prédire l'avenir et de saisir le présent.

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.

Effectifs

On compte aujourd'hui une petite centaine d'astrologues.



Avis des différentes factions

Vendel : “Cette technique de divination est fiable. Elle nous permet de connaître notre avenir en utilisant des principes scientifiques plutôt que cette vieillie de tirage des runes. Cette science doit continuer de se développer.”

Avalon, Castille, Eisen, Montaigne, Ussura, Vodacce : “Nos amis vendelars ont remplacé un archaïsme par un autre. En effet, après des millénaires, si nous sommes certains d'une chose, c'est que rien ne remplace le tirage de la Main du Destin d'une stragha della sorte. Seules ces femmes en noir sont réellement capables d'entrevoir l'avenir.”

Vestenmannavnjar : “Les vendelars continuent de détruire les anciennes voies. Après avoir abhorré nos croyances en Grumfather et rejoint la foi protestataire, après avoir abandonné leurs noms ancestraux au profit du commerce, après... tout un tas d'autres ignominies, voilà qu'ils renoncent au tirage des runes à la naissance d'un nouveau-né pour une soi-disant science des étoiles... Nous ne faisons vraiment plus partie du même peuple.”

Les autres nations : elles ne connaissent pas l'existence des astrologues.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : “Il semblerait que les vendelars aient découvert un nouveau chemin vers l'Âme dorée, mais ils sont encore très loin du bout de la route...”

Collège Invisible : “Enfin, un système de prévision (plutôt que de prédiction) de l'avenir reposant sur un système scientifique. Il n'est peut être pas encore parfait, mais il a au moins le mérite d'exister.”

Eglise du Vaticine : “Tout est déjà écrit. A quoi peut donc servir de connaître son avenir ? Nous inquiéter ? Mieux laisser à Theus le soin de tracer notre chemin vers l'inconnu.”

Filles de Sophie : “Ces astrologues semblent avoir un certain succès en Vendel et un taux de réussite de leurs prévisions qui mérite que l'on s'intéresse à leur cas.”

Die Kreuzritter : “Cette astrologie est sans effet sur la Barrière, leurs prévisions semblent assez fiables, ils peuvent donc nous être utiles. Nous devrions peut-être en recruter un ou deux.”

Mousquetaires Rouges : “Voilà une nouvelle science qui fait son apparition, et aussitôt de nouvelles questions se posent : est-elle d'inspiration surnaturelle ? Ou est-ce réellement une science ? Dans le premier cas, elle est entre les mains d'une nation qui n'est pas notre ennemi, elle ne risque rien. Dans le second cas non plus d'ailleurs.”

Rilasciare : “Un nouvel opium pour le peuple. Après les streghe, après les skjaeren, voilà les astrologues ! Décidément, l'homme a besoin qu'on lui éclaire son avenir.”

Société des explorateurs : “Ils utilisent les astres pour prédire l'avenir comme nous les utilisons pour nous guider dans le noir et gagner de nouvelles terres. Rien que pour cela, nous les respectons. Si les étoiles peuvent servir de guide pour connaître sa direction, pourquoi pas, pour connaître son avenir ?”

Los Vagos : “Nous en avons entendu parlé, mais en quoi nous concernent-ils ? Ils sont loin.”

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.

Compétences

Maison, Signe lunaire, Signe solaire.

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.

Description des compétences

Maison (Huis)

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 (Maanteken)

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 (Zonneteken)

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 vendelar est non seulement une alternative au tirage des runes vestens (influencée par la sorcellerie Lærdom et, donc,

les tesseran), mais également au tirage des cartes des streghe (influencée par la sorcellerie Sorte et, donc, les thalusai). 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 pour déterminer quelle est votre maison.

Puis lancez 1d100 pour déterminer la position de la lune et donc, votre signe lunaire. Faites de même pour votre signe solaire. Avant de regarder la table concernant votre signe solaire, précisez si votre personnage sera doté d'une vertu ou d'un travers.

Les signes astrologiques sont basés sur les constellations vendelares, qui diffèrent quelque peu de celles du reste de Théah (dont les constellation trouvent leur origine dans la mythologie numaine).

Date de naissance		Signe
20 Tertius →	20 Quartus	Oryx
21 Quartus →	21 Quintus	Ursus
22 Quintus →	22 Sextus	Lupi
23 Sextus →	24 Julius	Apis
25 Julius →	25 Corantine	Drache
26 Corantine →	26 Septimus	Columba
27 Septimus →	26 Octavus	Felis
27 Octavus →	26 Nonus	Vipera
27 Nonus →	26 Decimus	Nauta
27 Decimus →	20 Primus	Equus
21 Primus →	20 Secundus	Boca
21 Secundus →	19 Tertius	Anguilla

Jet	Maison	Corps céleste
01-08	Chèvre	Guer
09-16	Ours	Amora
17-24	Loup	Velme
25-32	Abeille	Luna
33-40	Drache	Solas
41-48	Colombe	Velme
49-56	Chat	Amora
57-64	Serpent	Guer
65-72	Marin	Re
73-80	Cheval	Volta
81-88	Boca	Volta
89-96	Anguille	Re
97-00	Lancez de nouveau	

Signe solaire

Anguilla

Les individus nés sous le signe d'Anguilla sont d'idéalistes rêveurs doués de talents musicaux.

Bénéfice : vous manifestez un don pour la musique. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets liés à la musique.

Travers : Amour impossible, Indécis.

Vertu : Inspiré, Mystérieux.

Apis

Les individus nés sous le signe d'Apis sont cachottiers, peu sûrs d'eux, avides, ont tendance à amasser des biens matériels et à travailler industrieusement.

Bénéfice : vous accumulez des biens matériels pour rendre votre vie plus confortable. Vous commencez le jeu avec des souvenirs, babioles et autres petits objets de luxe qui vous rapportent deux fois vos revenus mensuels si vous trouvez un acheteur. Vous pouvez investir dans cette collection au cours du jeu. A la fin de chaque histoire, la valeur de la collection augmente de 5%.

Travers : Cupide, Envieux.

Vertu : Exemple, Observateur.

Boca

Les individus nés sous le signe de Boca sont intelligents, désordonnés et charismatiques. Il est rare qu'une Boca est le sens de la ponctualité.

Bénéfice : votre esprit adroit est votre meilleur atout. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets d'Esprit, à l'exception de vos défenses actives.

Travers : Ambitieux, Libertin.

Vertu : Confiant, Intuitif.

Columba

Les individus nés sous le signe de la Columba sont de curieux perfectionnistes. Ils aiment les choses propres, ordonnées, soignées et tranquilles.

Bénéfice : votre penchant pour la propreté et l'organisation vous a conduit à prendre grand soin de vos comptes. Vous gagnez un rang en Comptabilité.

Travers : Curieux, Entier.

Vertu : Béni des dieux, Rassurant.

Drache

Les individus nés sous le signe de Drache sont puissants et s'ennuient facilement. Leur souci principal est le maintien de leur dignité.

Bénéfice : votre courage vous a rendu célèbre. Vous gagnez un dé (non explosif) de Réputation pour quelque acte que vous avez accompli si vous êtes un héros. Si vous achetez l'avantage Scélérat, soustrayez le résultat au lieu de l'additionner, vous rendant plus infâme encore.

Travers : Arrogant, Présomptueux.

Vertu : Courageux, Victorieux.

Equus

Les individus nés sous le signe de Equus sont ordonnés, dignes de confiance, travailleurs et responsables.

Bénéfice : vous entretenez une affinité surnaturelle avec votre icône astrologique. Vous gagnez l'entraînement Cavalier avec un rang 3 en Equitation.

Travers : Dévoué, Fier.

Vertu : Charismatique, Exemple.

Felis

Les individus nés sous le signe de Felis sont égoïstes, impulsifs, passionnés et quelque peu paresseux.

Bénéfice : vous ne pouvez vous empêcher d'être romantique. Vous obtenez une augmentation gratuite sur toutes vos tentatives de séduction.

Travers : Couard, Distract.

Vertu : Chanceux, Passionné.

Lupi

Les individus nés sous le signe de Lupi sont généreux, sociables et travaillent bien en équipe.

Bénéfice : vous fonctionnez bien en solo mais quand vous travaillez en équipe, vous êtes excellent. Lorsque vous faites partie intégrante d'un groupe et agissez conjointement avec d'autres membres de celui-ci, vous gagnez une fois par tour un bonus à l'un de vos jets égal au rang le plus élevé de quelque autre membre du groupe dans la compétence appropriée. Par exemple, si votre camarade et vous-même combattez une bande de brutes, vous réduisez le ND pour toucher celles-ci de sa compétence Attaque (Escrime) en les affrontant avec une épée.

Travers : Malchanceux, Naïf.

Vertu : Altruiste, Amical.

Nauta

Les individus nés sous le signe de Nauta sont gais, généreux, amicaux, habiles et ont le goût des voyages.

Bénéfice : votre amour de l'aventure et des voyages vous conduit souvent en mer. Vous gagnez le métier marin.

Travers : Hédoniste, Libertin.

Vertu : Baroudeur, Psychologue.

Oryx

Les individus nés sous le signe d'Oryx sont téméraires, dynamiques, énergiques, impatients et colériques.

Bénéfice : vous êtes vif et rapide. Lors du premier tour de tout combat, vous pouvez diminuer tous vos dés d'action d'un point, pour un minimum de 1.

Travers : Impulsif, Téméraire.

Vertu : Concentré, Impassible.

Ursus

Les individus nés sous le signe d'Ursus sont solides, sûrs, persévérants et forts, mais entêtés.

Bénéfice : il est particulièrement difficile de manipuler vos émotions. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous résistez à des tentatives de séduction, charme, provocation ou intimidation.

Travers : Borné, Dévoué.

Virtu : Maître de soi, Volontaire.

Vipera

Les individus nés sous le signe de Vipera sont jaloux, vindicatifs, perceptifs et dangereux.

Bénéfice : quand quelqu'un vous offense (i.e. vous bat lors d'un jet social ou exploite le système de répartition à votre rencontre) ou vous blesse physiquement (qu'il s'agisse de blessures légères ou graves), vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors de votre attaque ou de votre jet social suivant contre cette personne. Chaque incident est cumulatif, mais le nombre d'augmentations gratuites ainsi obtenues ne peut être supérieur à votre rang de Détermination.

Travers : Critique, Fanatique.

Virtu : Observateur, Perspicace.

Maison

Anguilla

L'influence d'Anguilla vous a mis sous les feux de la rampe. Vous gagnez le métier Bateleur.

Apis

Vous incarnez l'assiduité de l'Apis. Vous gagnez une compétence du métier Marchand au rang 3.

Boca

Votre esprit rusé et l'influence espiègle de la Boca vous poussent parfois à prendre des risques pour en découvrir plus. Vous gagnez le métier Espion.

Columba

Le penchant pour l'ordre de la Columba vous a profondément marqué. Vous gagnez le métier Domestique.

Drache

Vous êtes un exemple de la puissance du Drache. Vous gagnez le métier Commandement.

Equus

L'ordre et l'honnêteté qui vous caractérisent reflètent parfaitement l'Equus. Vous gagnez le métier Médecin.

Felis

Vous avez sombré dans l'égoïsme du Félic. Vous gagnez le métier Monte-en-l'air ou Cambrioleur.

Lupi

Vous êtes frappé par les influences sociales du Lupi. Vous gagnez le métier Courtisan.

Nauta

L'amour qu'exprime le Nauta pour les nouveaux endroits et les individus brûle en vous. Vous gagnez le métier Guide.

Oryx

Vous avez capturé une part de l'énergie de l'Oryx. Vous gagnez l'entraînement Athlétisme.

Ursus

Vous avez acquis une partie de la force de l'Ursus. Vous gagnez l'entraînement Pugilat.

Vipera

A l'instar de la Vipera, vous êtes une sorte de serpent lové, prêt à mordre. Vous gagnez l'entraînement Couteau.

Signe lunaire

Anguilla

Méfiez-vous de ceux qui jalourent vos talents (Epée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Apis

Le travail a du bon, mais faites une pause et voyez ce que la vie a à offrir avant qu'il ne soit trop tard (Epée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Boca

Votre esprit est un grand atout. Faites en sorte que rien ne lui arrive (Epée de Damoclès Amnésie, 2 PP).

Columba

Le pacifisme a du bon, mais que cela ne vous empêche pas de vous défendre (Epée de Damoclès Défait, 2 PP).

Drache

Respectez la dignité d'autrui comme vous aimeriez qu'on respecte la vôtre (Epée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Equus

N'empruntez pas ce que vous ne pourrez pas rendre (Epée de Damoclès Endetté, 2 PP).

Felis

On ne sait jamais quand, comment et de qui on va tomber amoureux (Epée de Damoclès Romance, 2 PP).

Lupi

Assurez-vous que votre générosité n'est pas mal placée (Epée de Damoclès Prêt, 2 PP).

Nauta

Voyagez si vous le souhaitez, mais n'oubliez jamais votre demeure (Epée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Oryx

Votre impatience vous vaudra de nombreux ennuis si vous ne la contenez pas (Epée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Ursus

Si vous ne vous conformez pas à vos émotions alors que vous en avez la chance, vous réaliserez un jour qu'il est trop tard (Epée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Vipera

Evitez de laisser votre soif de vengeance dominer votre existence (Epée de Damoclès Vendetta, 2 PP).

Baofong Xue Wudao



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.

Effectifs

Le Khimal compte environ trois cents Baofong Xue Wudao.

Avis des différentes factions

Cathay : "Les Baofong Xue Wudao sont des hommes très résistants, ils ne craignent ni le froid, ni la neige, ni le vertige. D'ailleurs, ils sont issus d'un peuple qui a déjà ces caractéristiques, ils les ont simplement approfondies."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des Baofong Xue Wudao.

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.

Compétences

Acclimatation anaérobie, Armure de glace, Course sur la neige, Repos du mantra.

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.

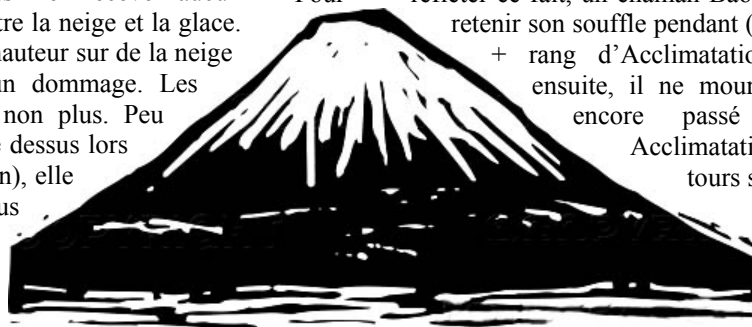
Vous pouvez aussi dépenser une action pour faire que la neige de votre tempête vise une personne en particulier. Faites un jet de Dextérité pour essayer de toucher cette personne, qui ne pourra pas utiliser de compétence de Parade ou de Réception de charge pour se défendre contre votre attaque (ni pour 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.

Description des 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 théan 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.

Bearsark



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.

Effectifs

Les vestens comptent près d'un millier de bearsarks.

Avis des différentes factions

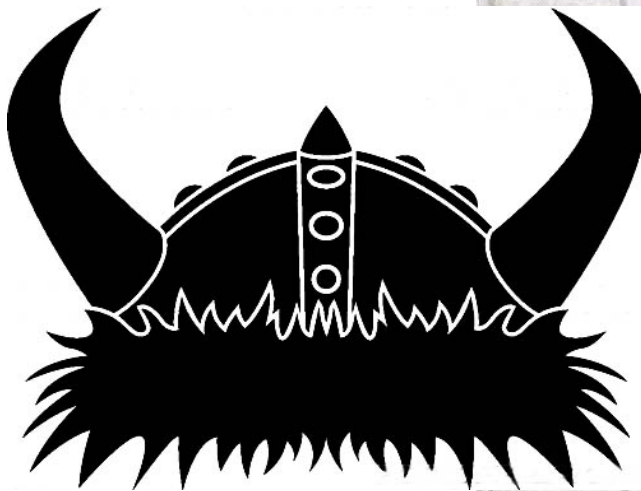
Vestenmannavnjar : "Les Bearsarks sont inspirés par Vieux Père. Il leur a donné sa force, sa vitesse et sa résistance. Nul ne peut gagner contre un Bearsark. Tous leurs adversaires perdront la vie, quitte à ce que le guerrier enragé y laisse la sienne."

Avalon, Castille, Eisen, Montaigne, Ussura, Vodacce : "Une nation de barbares, avec des guerriers plus destructeurs encore. Ils ne craignent pas la douleur et sont d'une puissance incommensurable. Si vous en rencontrez un, je vous conseille de tenter de vous enfuir. Autrement, vous n'avez strictement aucune chance..."

Vendel : "Nous avons réussi à recruter quelques-uns de ces bearsarks et ils n'ont pas perdu leurs pouvoirs. Ce qui est bien une preuve supplémentaire de la non-existence de Grumfather. Ce sont simplement des hommes qui ont développé leurs capacités martiales bien au-delà du commun des mortels."

Les autres nations : elles ne connaissent pas l'existence des Bearsarks.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Les vestens ont choisi un chemin bien sombre pour gagner l'âme dorée. Mais il est vrai qu'ils ont des adversaires de poids. Sans oublier les créatures monstrueuses qui hantent leurs terres. Nous ne devons pas les juger."



Les autres sociétés secrètes : "Il s'agit de guerriers assoiffés de sang. Des centaines d'années de sélection des meilleurs combattants ont amené les vestens à la fabrication de l'arme ultime : un guerrier sans peur. Face à eux, une seule solution : une fuite rapide."

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.

Compétences

Effroi, Solidité, Vitesse, Violence.

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...

Description des compétences

Effroi (Ontzetting)

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 (Stevigheid)

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

Vitesse (Snelheid)

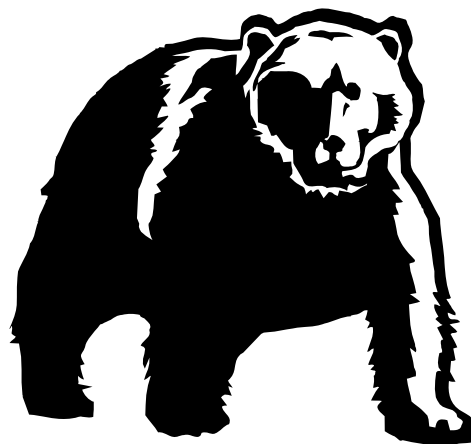
Tant que vous êtes en état Bearsark, remplacez votre nombre d'actions par votre score de Vitesse.

Violence (Geweld)

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



a 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 inish, 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 inish avant de que leur art ne s’étendent 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 inish sont toujours les meilleurs mais on raconte qu’un certain Wolfgang Hazel serait sur le point d’attendre le niveau de maître. C’est la première fois que cela arrive pour un non-inish.

Effectifs

Il existe moins de deux cents bardes Ciardha dans les îles d’Emeraude. Bien entendu, de nombreux autres bardes sans pouvoirs chamaniques parcourent les routes des îles Glamour.

Avis des différentes factions

Avalon : “Certains de nos bardes parviennent à magnifier la musique et le chant, parvenant à nous arracher des larmes ou des sourires béats. Sans doute sont-ils inspirés par les sidhes.”

Les autres nations : elles ne soupçonnent pas l’existence des bardes Ciardha.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : “Ce chemin qui mène à l’âme dorée est tout à fait représentatif de la façon de pensée et de l’état d’esprit des inishs. La musique pour atteindre l’illumination, seul les inishs pouvaient y penser.”

Les autres sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l’existence des bardes Ciardha.

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 inish 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.

Compétences

Illusion ; Animation ; Charme ; Motivation ; Aliénation ; Portée.

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.

Adeptes

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.

Description des compétences

Illusion : La musique fait voyager. (Illusion)

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. (Animation)

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. (Charm)

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 chiffie molle.

Evidemment, on ne peut instiller qu'une seule émotion.

Motivation : La musique galvanise. (Motivation)

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) (Range)

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) (Alienation)

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 connu que des inish.

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.



Cïrese



out 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 atteint 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 vodacci 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 *Cïrese*, 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.

Effectifs

On peut estimer le nombre de praticiens Cirese à cent cinquante à travers tous les cirques de Théah.

Avis des différentes factions

Avalon : “Certains membres du Carnivale Freaks sont capables d’exploits extraordinaires défiant les lois de la nature. On peut sentir l’empreinte des sidhes derrière leurs numéros.”

Montaigne : “La compagnie des Monstres de Corne Close cache quelque chose, quelque chose de sombre. On ne peut être aussi laid sans avoir reçu quelque chose en échange. Mieux vaut donc se méfier d’eux lorsqu’il passe dans votre ville.”

Vodacce : “les cymbres ont toujours été un peuple à part dans notre beau pays. Il est certain qu’ils cachent quelque chose et malgré leur envie, aucun des princes n’est jusqu’ici parvenu à découvrir quoi. Ce qui en soit constitue la preuve de la puissance de ce qu’ils cachent.

Les autres nations : elles ne soupçonnent pas l’existence des chamans Cirese.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : “Décidément, les hommes sont pleins de ressources. Ils sont capables de découvrir une multitude de chemins pour atteindre l’Âme dorée, ce chamanisme Cirese est marqué par les gens du cirque.”

Les autres sociétés secrètes : elles ne soupçonnent pas l’existence des chamans Cirese.

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.

Compétences

Apparence ; Exploits ; L’Art de la Tromperie ; Monstre mon frère.

Apprenti

Un numéro réussi est un numéro dont le public se souviendra longtemps. Les Cirese font donc en sorte qu’on se souviennne d’eux. Ils gagnent donc gratuitement les avantages *Enfant 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.

Description des compétences

Exploits (Imprese)

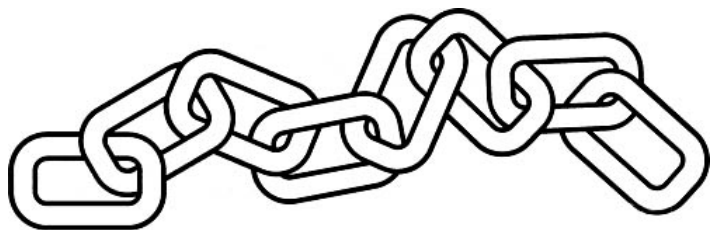
Quand on pense au cirque, on ne peut que se souvenir de l’homme canon, du dompteur mettant sa tête dans la gueule des fauves, du magicien coupant sa partenaire en deux, des trapézistes se lançant à plus de 20 mètres du sol ou encore du funambule jonglant sur sa corde. On l’aura compris, un pratiquant Cirese est capable d’exploits retentissants. Le joueur choisit une compétence par rang dans sa compétence Exploits dans la liste suivante :

- Acrobatie ou Equilibre ;
- Contorsion ;
- Dressage ;
- Epingler (Couteau) ;
- Jonglerie ;
- Prestidigitation ;
- Spectacle de rue ;
- Tour de force ;
- 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 (Aspetto)

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.



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.

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

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 (Mostro il mio fratello)

Qui se ressemble s'assemble ! Les membres du Carnaval des monstres on 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 considérera comme un ami et ne l'attaquera pas.

L'Art de la tromperie (L'arte della frode)

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 présente au sein du Carnaval des monstres. Comme le Glamour noir chez les "Carnivale Freaks" ou la sorcellerie Mirage chez "les Monstres de Corneclose."



Druidisme



es 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.

Effectifs

On peut estimer le nombre de druides parcourant les routes des îles d'Emeraude à mille cinq cents. Il s'agit de l'un des chamanismes comptant le plus de pratiquants.

Avis des différentes factions

Avalon : "Les druides suivent les anciennes voies. Mais les choses anciennes ne sont pas toutes à mettre au panier. Certaines sont puissantes. C'est le cas de nos druides. Qu'ils bénissent d'un geis et votre vie sera plus mouvementée, pas forcément plus longue, mais plus riche."

Castille, Vodacce : "Ces îles païennes essaient de nous faire croire que leur église est saine et suit la vraie voie de Theus, mais la simple présence de ces druides est une insulte à notre intelligence."

Eisen : "Ce ne sont que des prêtres et des juges. Tout comme les apôtres de la religion protestataire, ils vivent au milieu du peuple et l'aide à vivre mieux. Mais qu'ils possèdent des capacités magiques n'est qu'une invention de leur part destinée à asseoir leur pouvoir."

Montaigne : "Autrefois, le nord de la Montaigne comptait également des druides, mais la vraie foi, celle des Prophètes, les rejeta dans les îles païennes d'Avalon. Ils ne nous manquent pas, qu'ils y restent."

Vendel : "Comme les skjaeren du Vestenmannavnjar, les druides d'Avalon sont une relique de l'époque où les prophètes n'avaient pas arpenté la terre. Ils ne devraient plus exister."

Vestenmannavnjar : "A l'instar de nos scaldes et nos skjaeren, les druides sont la mémoire des temps anciens des peuples d'Avalon. Leur puissance ne fait aucun doute et nous préférons ne pas les mettre en colère."

Les autres nations : elles ne connaissent pas l'existence des druides.



Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Les druides peuvent atteindre l'illumination par leur proximité avec la nature et les saisons. Il s'agit là d'un fait indéniable. Leurs méthodes sont par contre plus obscures et ils refusent de partager leurs secrets. Voilà qui est bien dommage."

Collège Invisible : "Encore un reliquat du passé comme savent les conserver les îles vendelares et avaloniennes."

Eglise du Vaticine : "Un culte hérétique et païen qui ne mérite que les bûchers de l'Inquisition."

Filles de Sophie : "Nous avons de nombreux alliés dans les rangs des druides. Leur chef, Derwyddon, nous aide, mais nous ne savons pas trop pourquoi. Et lui non plus apparemment."

Die Kreuzritter : "Les druides ne sont pas un danger pour la Barrière, nous avons vérifié, malheureusement pour notre cobaye..."

Mousquetaires Rouges : "Les druides sont puissants, c'est un fait. L'Avalon aspire à plus de place dans la géopolitique de Théah, c'est un autre fait. Hors, la Montaigne veut garder sa primauté sur Terra. Donc, nous nous opposons parfois aux druides. Dans ces cas là, nous le faisons avec précaution."

Rilasciare : "Notre avis sur les druides n'est pas tranché. Ils ne semblent pas être des sorciers et ils n'utilisent pas leurs pouvoirs pour asservir le peuple. Bien au contraire. Il se pourrait qu'ils soient pour nous des alliés."

Société des explorateurs : “Les druides en savent plus sur les sidhes qu’ils veulent bien le dire. Et c’est bien dommage qu’ils ne veuillent pas partager avec nous leurs secrets...”

Los Vagos : “Nous n’avons que faire de ces prêtres païens des îles d’Emeraude.”

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.

Compétences

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

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.

Description des compétences : l’ascendant

Les druides fondent leur magie sur les saisons autant que sur la présence de la lune, dont le cycle dure vingt-huit jours 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

Estafador



es 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.

Effectifs

On compte une trentaine de pratiquants du chamanisme Estafador au sein de Los Vagos.

Avis des différentes factions

Castille : "Les Vagos sont extrêmement discrets. Tellement silencieux et furtifs que l'on en viendrait à se demander s'ils n'ont pas recours à de la magie."

Les autres nations : elles ne connaissent pas l'existence des chamans Estafador.

Chevaliers de la Rose et de la Croix

"Les Vagos semblent avoir des capacités silencieuses hors du commun. Leur façon de procéder nous intrigue et nous nous demandons s'ils n'auraient pas trouvé une nouvelle façon d'atteindre l'âme dorée."

Eglise du Vaticane : "Les Vagos sont comme les rats : on ne les voit pas et ils vous attaquent pendant votre sommeil. Mais ça n'est pas parce qu'on ne les voit pas que l'on ne peut pas les piéger, c'est juste une question d'appât adapté." Cardinal Esteban Verdugo

Mousquetaires Rouges : "Depuis que la Montaigne est en guerre avec la Castille, nous avons dû affronter à plusieurs reprise El Vago. Il nous a toujours échappé. Il nous a si souvent échappé que nous nous demandons s'il ne fait pas usage de pouvoirs surnaturels."

Los Vagos : "Certains d'entre-nous ont tellement développé leurs capacités furtives qu'ils parviennent presque à être invisibles. Heureusement d'ailleurs. Car souvent, c'est la seule chose qui nous sépare des bûchers de l'Inquisition et des fusillades des mousquetaires montagnais."

Les autres sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des chamans Estafador.

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.

Compétences

Cascade, Diversion, Sens aux aguets, Solitaire.

Apprenti : Discrétion (Discreción)

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 stragha 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 viserait à découvrir votre véritable nature intérieure, ils subissent un malus de 4 augmentations.

Adeptes : Embuscade (Emboscada)

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.

Description des compétences

Cascade (Cascada)

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 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.

Diversión (Entretenimiento)

Seul ou avec un complice, le Vago sait créer des diversions instantanées qui lui permettent de disparaître discrètement. Vous effectuerez un jet d'Esprit + Diversión 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 :

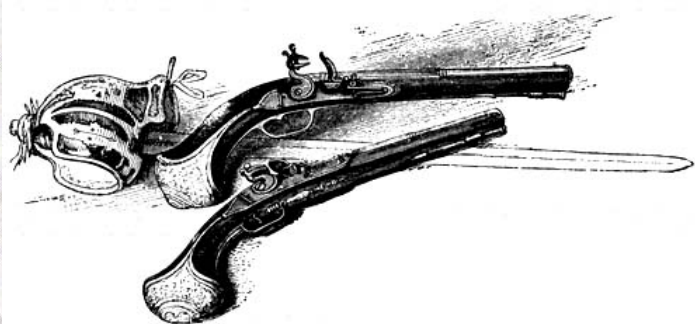
- Antonio Mattera discute avec le cardinal Verdugo quand l'un de ses inquisiteurs vient lui apprendre qu'ils ont capturé un scientifique hérétique. Antonio effectue alors son jet de Diversión, qu'il réussit. Un bruit soudain se fait entendre derrière les deux inquisiteurs, permettant à Antonio de disparaître 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 Diversión. 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 (Estar muy atento)

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 (Solitario)

Les Vagos ont l'habitude de faire face à une multitude d'adversaires, les montagnais 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.



Frères de Sang



tre 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.

Effectifs

De nombreux amis ont recours à ce pacte, mais peu y croit assez pour que cela devienne un chamanisme. C'est pourquoi on peut estimer le nombre de frères de sang à une cinquantaine de paires.

Avis des différentes factions

Toutes les nations : "Qu'est ce que vous me racontez ? Vous croyez vraiment que cette cérémonie enfantine à un quelconque pouvoir ? ahahahahah !!!"

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Certains hommes se préoccupent parfois plus de leurs amis que d'eux-mêmes. Ceux-là parviennent à atteindre le premier niveau de l'Âme dorée."

Toutes les autres sociétés secrètes : aucune d'entre-elle ne soupçonne qu'un tel lien d'amitié puisse donner naissance à un véritable pouvoir magique.

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'il y parviendront, il faudra aussi que leurs personnages soit de véritables amis.

Ecoles et lieux d'apprentissage

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

Compétences

Frère en danger, Ressenti, Partage.

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 stragha 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.

Description des 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 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

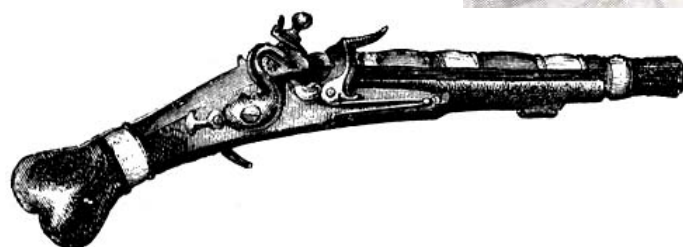
Cette compétence permet de soulager son frère de sang en prenant sur soi une partie de sa douleur. On ne peut endurer à sa place des blessures graves (qui ont laissé une trace physique importante) mais on peut encaisser une partie de ses blessures légères dans des proportions maximales correspondant 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



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 Aldaña ou encore Dominique et Montegue de Montaigne.

Effectifs

On peut estimer le nombre de couples ayant atteint le véritable Grand Amour à près de trois mille. En effet, il ne faut pas oublier que la plus grande majorité des mariages et relations, sur Théah, sont plus dictés par des questions d'intérêt que d'attrait réciproque. On marie plus deux familles que deux personnes.

Avis des différentes factions

Toutes les nations : "Vous croyez vraiment que l'amour peut déplacer les montagnes ? Vous êtes encore bien jeune mon ami. L'amour n'est qu'une invention destinée aux jeunes femmes pour que les hommes les conquièrent plus facilement."



Chevaliers de la Rose et de la Croix : “Il peut arriver que certains couples soient en totale osmose, que chacun des membres du couple soit prêt à tout sacrifier pour sa moitié. Ceux-là parviennent à atteindre le premier niveau de l’Âme dorée.”

Toutes les autres sociétés secrètes : aucune d’entre-elle ne soupçonne qu’un tel lien d’amour puisse donner naissance à un véritable pouvoir magique.

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.

Compétences

Amour en danger, Ressenti, Partage.

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 stragha 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.

Description des 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

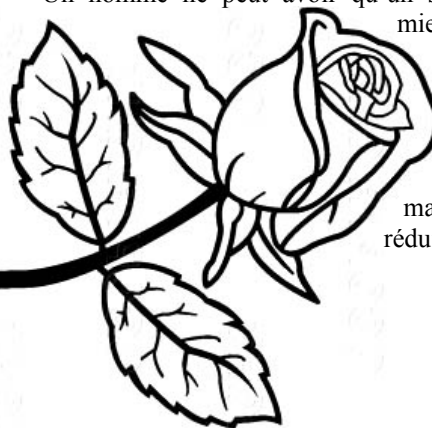
Cette compétence permet de soulager son galant en prenant sur soi une partie de sa douleur. On ne peut endurer à sa place des blessures graves (qui ont laissé une trace physique importante) mais on peut encaisser une partie de ses blessures légères dans des proportions maximales correspondant à (rang 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).



Guérisseur Erego



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 Vaticine 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 encontre. Pour l'instant.

Effectifs

L'île de Marcina compte une petite centaine de guérisseurs Erego.

Avis des différentes factions

Avalon, Eisen, Montaigne, Vendel, Vodacce, Vestenmannavnjar : "Il paraît que dans l'une des îles de l'Archipel de Minuit occupée par la Castille, les indigènes sont capables de soigner les maladies et blessures les plus graves. Il paraît..."

Castille : "Le peuple Erego est notre allié sur l'île de Marcina. Nous devons combattre ensemble le peuple Urub, beaucoup plus agressif. Que certains des membres du peuple Erego soient capables de véritables prouesses dans le domaine des soins n'est, bien entendu, pas pour nous déplaire."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Les peuples qui n'ont pas été touchés par les 'progrès scientifiques' semblent avoir l'âme plus ouverte. Ils développent très fréquemment des chamanismes originaux. C'est le cas du peuple Erego, particulièrement doué dans le domaine du soin apporté aux autres."

Collège Invisible : "Certains des médecins les plus en vue de notre congrégation veulent se rendre sur l'île de Marcina afin d'étudier les méthodes de travail des guérisseurs Erego. Après tout, les herboristes de nos contrées nous en ont appris beaucoup, ces indigènes peuvent sans doute faire de même."

Eglise du Vaticine : "Nous désapprouvons ces pratiques païennes, mais pour le moment nos préoccupations sont ailleurs. De plus, ils ne font pas de mal. Mais, un jour, il faudra que nous nous penchions sur leur cas."

Filles de Sophie : "La science de ces guérisseurs semble se rapprocher des pouvoirs Mixtio de certaines de nos Filles. Il serait intéressant d'en savoir plus sur le sujet. Peut-être devrions nous recruter le nouveau gobernador de cette île, cette fameuse Maria Simone Erego de Suarez." Fidencia Suarez, Servante de Castille

Die Kreuzritter : "Les pouvoirs de ces guérisseurs Erego sont étranges. Ils se rendent dans un autre monde et en reviennent avec de quoi soigner leurs compatriotes. Où se rendent-ils ? Dans les

Contrées Obscures ? Si c'est le cas, qu'y font-ils ? Mieux vaudrait que l'on vérifie rapidement la question..."

Mousquetaires Rouges : "Qu'importe ces guérisseurs, ils sont loin de la Montaigne et de nos préoccupations."

Rilasciare : "Comme tous les systèmes tribaux, celui du peuple Erego devrait nous servir de modèles. Leurs chefs soignent les autres, ils ne les affament pas..."

Société des explorateurs : "Voilà encore un mystère des îles de l'Archipel de Minuit. Dans cette grappe d'îles, nous allons de surprise en surprise, chacune d'elle semble renfermer un secret. Toutefois, celui d'Erego est de taille, avec ses guérisseurs qui pourraient profiter à tout Théah."

Los Vagos : "Les guérisseurs Erego vivent sur une île castilliane, certes, mais si éloignée... Il paraît toutefois qu'un Vago aurait fait son apparition là-bas aussi pour aider les victimes de l'ancien gobernador."

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.

Oroi

Ancêtre Oroi, Oroi animal, Oroi curatif, Le Voile.

Apprenti : Oroi curatifs

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

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

Adeptes : Oroi animaux

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

Description des Oroi

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.

Oroi curatif

Les Oroi curatifs sont les esprits des plantes qui sont utilisées dans des buts médicaux. Quand vous ouvrez un portail avec un Oroi 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'Oroi a un effet immédiat. Vous gagnez une augmentation gratuite sur votre jet d'Oroi si vous êtes en contact avec la plante que vous invoquez. Le ND de base des Oroi curatifs est de 15.

Les Oroi 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.

Homme de volonté



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.

Effectifs

Les hommes de volonté parviennent presque toujours à des postes de pouvoir, quelles que soit leurs conditions sociales initiales. On compte environ une centaine d'hommes de volonté à travers tout Théah.

Avis des différentes factions

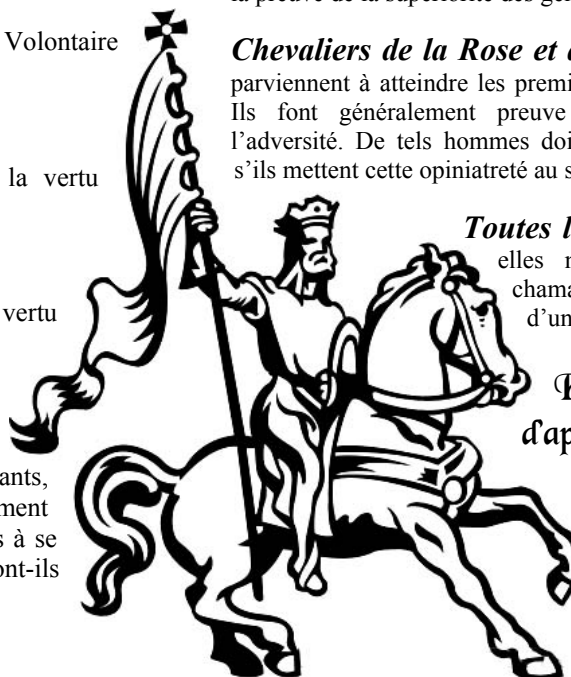
Toutes les nations : elles ne considèrent pas cela comme une sorcellerie, bien au contraire, il s'agit là, pour la plupart des gens, de la preuve de la supériorité des gens normaux.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Certains hommes parviennent à atteindre les premiers niveaux de l'Âme dorée seuls. Ils font généralement preuve d'une grande ténacité face à l'adversité. De tels hommes doivent être recrutés par notre ordre s'ils mettent cette opiniâtreté au service des autres."

Toutes les autres sociétés secrètes : elles ne voient pas cela comme un chamanisme, plus comme la preuve d'une grande force mentale.

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.



Compétences

Imperturbable, Muet, Sans peur, Sûr de soi.

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 Sidhe).

Description des compétences

Imperturbable

Grâce à cette compétence, l'homme de volonté résiste mieux aux effets du système de répartie 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 répartie.

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 Epées de Damoclès intervient dans un scénario, il bénéficie de (rang dans cette compétence) dés d'héroïsme supplémentaires afin de l'aider à y faire face, voire de la résoudre.



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.

Effectifs

On peut estimer le nombre de pratiquants du chamanisme Huan Shu à mille personnes.

Avis des différentes factions

Cathay : "Certains de nos pratiquants des arts martiaux sont capables de véritables prouesses, nous les appelons les Huan Shu. Et mieux vaut pour vous, ne pas avoir à les affronter."

Les autres nations et les sociétés secrètes : Elles ne soupçonnent pas l'existence de ce chamanisme.

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.

Compétences

Annulation de la gravité, Concentration de la puissance, Réaction, Saut volant, Solitaire.

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.

Adeptes

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.

Description des 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 seuls à eux seuls. 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



hêl-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.

Effectifs

La tribu des Altar'vahir contient un petit millier de Khêl-kalb.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les altar'vahir ont un lien quasi-surnaturel avec leurs chevaux. Au combat, ils ne forment qu'une seule et même créature. Et une telle bête, avec quatre jambes, deux bras et deux têtes est terriblement dangereuse..."

Castille : "L'une des tribus de l'Empire du Croissant a appris à nos ancêtres l'art de s'occuper des chevaux. Malheureusement, nous avons perdu la plupart de leurs enseignements à travers le vent de l'histoire."

Vodacce : "Les altar'vahir sont des cavaliers magnifiques et redoutables. Nous le savons et ne l'oublierons pas, croyez-moi..."

Les autres nations : elles ne connaissent pas l'existence du chamanisme Khêl-kalb.

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "L'Empire du Croissant a reçu plus que les autres nations les derniers enseignements du troisième Prophète. Et cela se sent quand on regarde le nombre de chamanismes présent dans cette nation. Khêl-kalb est l'un d'entre eux, ses pratiquants ont un lien psychique important avec leur monture."

Les autres sociétés secrètes : pour elle, les chamans Khêl-kalb sont simplement des cavaliers hors du commun.





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.

Compétences

Communication ; Connexion ; Encaissement.

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.

Description des compétences

Communication (الاتصال)

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 (سجل)

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 (تصريف)

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.).



Nacosto Sorella



n 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 vodaccis 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 avaient 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 vodaccis. Les femmes vodaccis 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 stragha 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 vodaccis 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, 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 vodaccis, 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.



Effectifs

Comme les femmes de Vodacce ne peuvent compter que sur elles-mêmes, elles sont finalement assez nombreuses à avoir développé ce chamanisme. On peut les estimer à trois milles.

Avis des différentes factions

Vodacce : "Nacosto Sorella n'est que le nom que les femmes donnent au mot amitié. Elle l'enrobe de romantisme et de parfum, mais il n'en reste pas moins qu'il ne s'agit que d'amitié."

Les autres nations : elles ne connaissent même pas l'existence de Nacosto Sorella.

Filles de Sophie : "Les femmes sont pleines de ressources, en particulier dans un pays où on les prive de tout comme la Vodacce. Ces amitiés féminines en sont la preuve."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : “Face à l’adversité qu’elles doivent affronter, il était on ne peut plus normal que les femmes vodaccis développent leur chamanisme. Et il semble particulièrement bien adapté à la société vodacci.”

Eglise du Vaticine : “Encore une façon pour les femmes vodaccis d’échapper à leurs devoirs. Toutefois, nous ne pouvons pas faire grand chose à l’encontre de cette nouvelle hérésie, elles n’ont pas fait grand chose de mal.”

Les autres sociétés secrètes : Elles se fichent complètement de cette amitié entre femme de la Vodacce.

Conditions d'apprentissage

Il faut être d’origine vodacci 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.



Compétences

Au nom de notre Nacosto Sorella, A plusieurs, nous sommes plus fortes, De cercles en cercles.

Apprenti

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 bénéfices de l’arcane positif de leurs nacosto sorella ou subir les méfaits d’un arcane négatif.

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

Description des compétences

Au nom de notre Nacosto Sorella (In nome del nostro 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) des d’héroïsme qu’elle peut utiliser pour aider la sœur qui lui a réclamé de l’aide.

A plusieurs, nous sommes plus fortes (A molti, siamo più forti)

Grâce à cette compétence, la femme vodacci peut avoir plus d’une Nacosto Sorella. En pratique, elle peut avoir simultanément (rang dans cette compétence) + 2 Nacosto Sorella. Si la femme vodacci 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” des d’héroïsme supplémentaires.

De cercles en cercles (di cerchi in cerchi)

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 rotture 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 vodacci. 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 vodacci 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 vodaccis considéreront que vous en avez trop demandé à votre sœur secrète.

Nha Nong



armi 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.

Effectifs

Le Lanna compte environ un millier de Nha Nong.

Avis des différentes factions

Cathay : "Les paysans du Lanna sont capables de faire pousser des plantes n'importe où. Ils ont un lien quasi-mystique avec les végétaux."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence de ce chamanisme.

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.

Compétences

Animation de plantes, Main verte, Nature protectrice.

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.

Description des 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



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.

Effectifs

On peut estimer le nombre d’opahkung à environ deux cents personnes.

Avis des différentes factions

Die Kreuzritter : “Kazi enseigne à nos membres son art, mais il semble avoir gardé encore beaucoup de secrets. Peut-être qu’un jour, il se décidera à nous les révéler.”

Les nations de Théah et autres sociétés secrètes : elles ignorent l’existence du chamanisme opah.

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, Tonnellier 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).

Compétences

Façonnage, Lan, Nal.

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 (bénédictio) 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.



Description des 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.

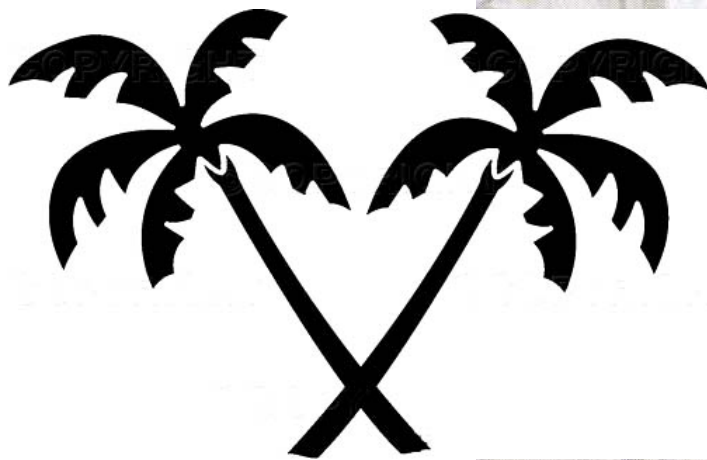
Concernant les objets autre que des armes

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



es 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.

Effectifs

Les kosars comptent moins de cinquante chamans oyagun.

Avis des différentes factions

Ussura : "Les kosars ont toujours réussi à voir le futur dans leurs osselets ensanglantés. Ne me demandez pas comment. Si vous voulez poser cette question à quelqu'un, demandez-le à Matushka ou à Timurbek. Dans les deux cas, vous avez peu de chances d'avoir une réponse..."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Le chamanisme des kosars est sanglant, à leur image, comme d'habitude. Ils voient l'avenir et font ensuite en sorte que cet avenir se produise, c'est là une prouesse incroyable."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles pensent que les chamans kosars ne sont que des arnaqueurs qui vivent sur le dos de leur peuple, un peu comme les tireuses de cartes...

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 désirant 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.

Compétences

Autosuggestion ; Dessein supérieur ; Humanité ; Survivance.

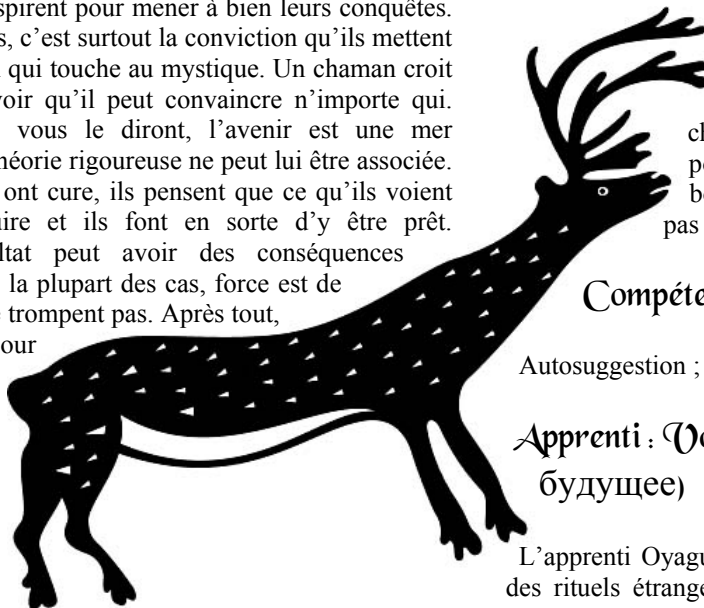
Apprenti : Voir l'avenir (Смотрите в будущее)

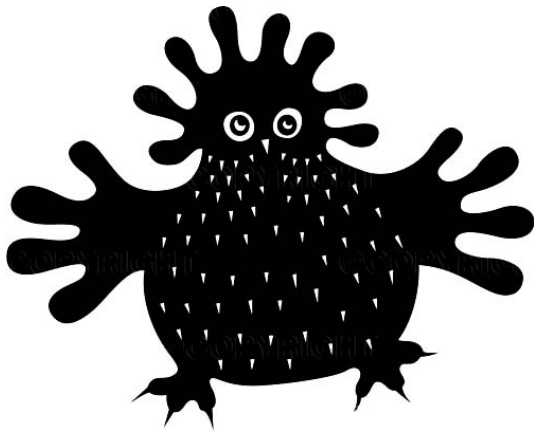
L'apprenti Oyagun est capable de voir le futur en se livrant à des rituels étranges. Il gagne donc automatiquement le métier *Bonne-Aventure* et la compétence *Osselet* est considérée comme une compétence de base.

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 "fiables" 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.





Adept : Interpréter l'avenir (Чтобы интерпретировать будущее)

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 !

Description des compétences

Autosuggestion (автопредложение)

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 (Высшее намерение)

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 (Человечество)

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 (Выживания)

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.



Pacte Secret



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.

Effectifs

Moins de dix trinômes ont développé ce chamanisme au sein de la Rilasciare.

Avis des différentes factions

Rilasciare : "Certains de nos membres passent de nouveaux le pacte de Matias, Philo et Vesta. Et leur foi doit les inspirer car ils sont alors capables de ne faire presque qu'un seul être à trois cœurs."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence du Pacte secret.

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.

Compétences

Frère en danger, Ressenti, Pacte des sénateurs, Partage.

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 stragha 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.

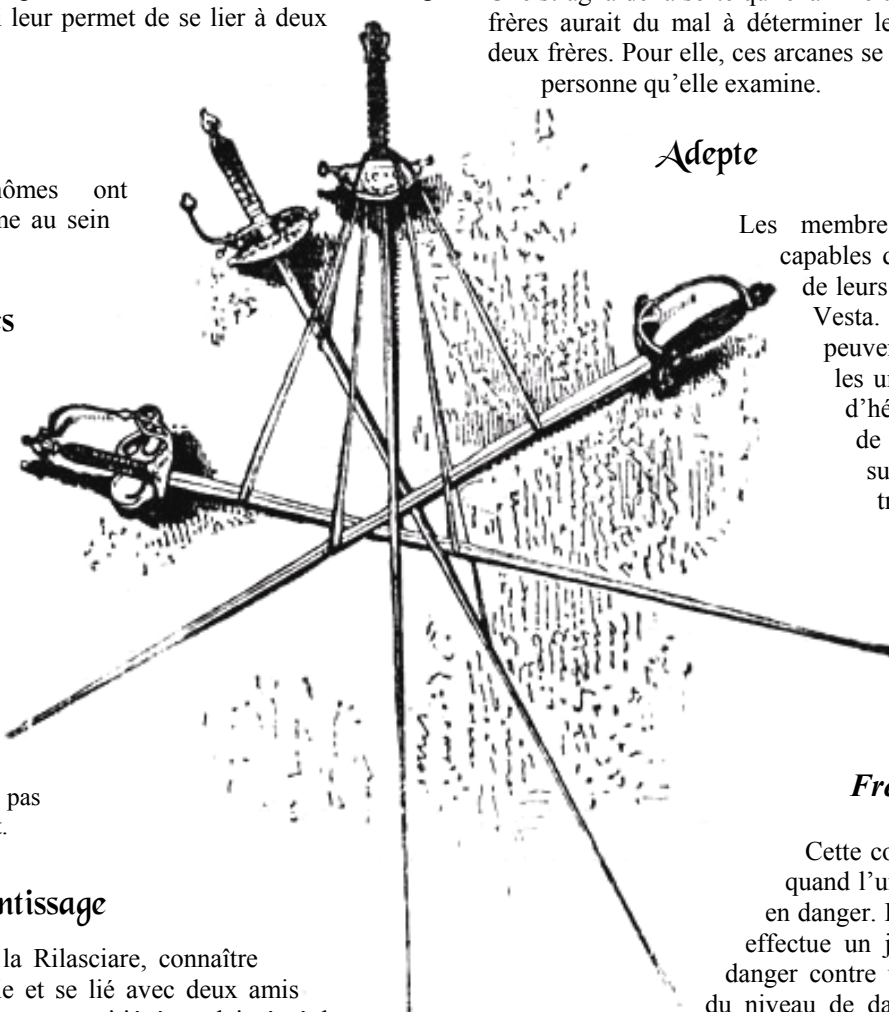
Description des compétences

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



ui aurait pu croire que les descendants d'un sidhe puisse 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.

Effectifs

Les Filles de Sophie, ou plutôt les Fils de Lugh, comptent une grosse centaine d'hommes parfaits.

Avis des différentes factions

Avalon : "Certains des sidhes qui parcourent notre monde sont d'une perfection insoutenable. D'où leur vient cette beauté ? C'est la question que beaucoup de femmes se posent..."

Filles de Sophie : "Les descendants du chevalier de Westmoreland sont capables de faire appel à un pouvoir qui nous échappe complètement, nous les héritières de Sophie. Quoi qu'il en soit, ils utilisent leurs capacités à notre service."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence de Perfect Man.

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.

Compétences

Agilité, Force, Perception, Rapidité, Résistance.

Apprenti : Endurance (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 (Healing)

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 (Domestic Force)

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.

Description des compétences

Agilité (Agility)

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

Force (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 (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 (Quickness)

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 (Resistance)

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. Seul les personnes totalement humaine peuvent apprendre plus d'un chamanisme.



Rimâal



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.

Effectifs

Les rimâal de la tribu des Yilan-bazlik sont peu nombreux, moins d'une quarantaine.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les Rimâal sont un atout indiscutable pour toute caravane devant traverser le désert. Avec un tel homme, vous êtes certain de ne jamais manquer d'eau."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Encore un chamanisme croissantin. Encore une adaptation de l'homme aux difficultés de son environnement. Il semble vraiment intéressant, en particulier si l'on est perdu dans un désert de sable."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des Rimâal.

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.

Compétences

Armure de sable, Course sur le sable, Sable mouvant, Tempête de sable.

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.

Description des compétences

Armure de sable (درع الرمل)

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 (طبعا على الرمال)

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.

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 (الرمال تتحرك)

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 passe 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 (غبار العاصفة)

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'canli



Les Ruzgar'hala croient que les esprits sont tout autour de nous, et que leur voix est portée par le vent. Les Ruzgar'canli 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 vodacci) afin de faire progresser ce bâtiment plus rapidement.

Effectifs

Les Ruzgar'canli sont environ deux cents.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les Ruzgar'canli commande aux vents. Ils sont capables de lever la brise qui emmènera votre navire au loin ou la tempête de sable qui recouvrira vos ennemis."

Vodacce : "C'est l'une des magies croissantines les plus utiles. Nous avons embauché cinq Ruzgar'canli pour nos navires de commerce qui font la route entre l'Empire du Croissant et la Vodacce." Giam di Bernouilli

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Un autre des chamanismes croissantins. Encore une fois l'homme est parvenu à plier son environnement à sa volonté."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des Ruzgar'canli.

Conditions d'apprentissage

En raison de leur habitude à résister au vent, un personnage qui souhaiterait devenir Ruzgar'canli 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.

Compétences

Puissance du vent, Questionner le vent, Vent messenger.

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 compétences de spadassin).

Enfin, les attaques à distance à votre rencontre sont quant à elle pénalisées de 2 augmentations.

Description des compétences

Puissance du vent (طاقة الرياح)

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 (استجواب الريح)

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 messenger (ريح رسول)

Vous pouvez effectuer un jet de Détermination+Vent messenger 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 messenger 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.



Sharkici



Le sharkici, 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.

Effectifs

On peut estimer le nombre de sharkici à environ trois cents personnes.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les sharkicis combattent les êtres surnaturels depuis des siècles. Ils ont développé des techniques inédites pour les affronter, que ce soit des fantômes ou d'autres monstres."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Les sharkicis ont réussi à développer les techniques de l'Âme dorée pour affronter des ennemis surnaturels. C'est une voie intéressante que nous n'avons pas explorée."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence de ces moines.

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.

Compétences

Litanie, Repos du mantra, Sans peur, Sens surnaturel.

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 symeth. 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.

Description des compétences

Litanie (ريح رسول)

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 (ياقي من تعويذه)

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 (دون خوف)

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 (خارق خوف)

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 :

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



our 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.

Effectifs

Les Song Hwang Tung sont environ cinq cents au sein de la nation de Koryo.

Avis des différentes factions

Cathay : "Le peuple de Koryo a une relation privilégiée avec les arbres et les forêts. Ces derniers semblent les protéger."

Les autres nations et sociétés secrètes : Elles n'ont aucune idée de l'existence de ce chamanisme.

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.

Compétences

Protection sylvestre, Questionner la sylve, Voyage sylvain.

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 bénéficient 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.



Description des 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 sylve

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 sylve 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.

Sulimaq

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.



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.

Effectifs

La tribu des yilan-bazlik renferme une petite centaine de sulimaq'i.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les Sulimaq'i sont une bénédiction de Theus pour notre peuple. Ils parviennent toujours à trouver de l'eau, qu'elle vienne du fond de la terre ou du ciel."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Il est certain que l'Empire du Croissant nous a livré une grande variété de chamanismes. Les sulimaq'i sont de véritables saints pour les croissantins car ils leur permettent de trouver de l'eau dans le désert."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des sulimaq'i.

Conditions d'apprentissage

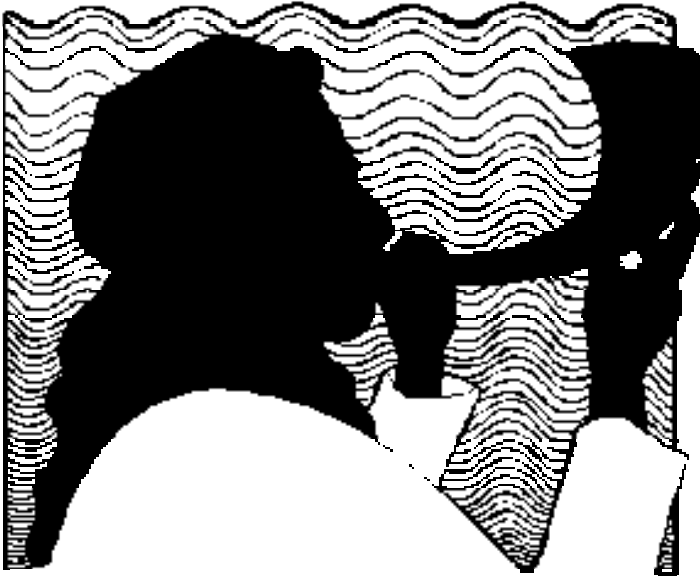
Un personnage souhaitant devenir un sulimaq'i devra avoir un rang minimum de 3 dans les compétences Perception du temps et Natation.

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.

Compétences

Route vers l'oasis, Sourcier, Tempête.



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'évaporerait 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.

Description des compétences

Route vers l'oasis (الآثر الى واحه)

Une fois qu'un Sulimaq'i s'est rendu dans une oasis et en a bu l'eau, ils 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 (voir ci-dessous).

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 (باحث المياه)

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 creuser 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'évapore rapidement.

Tempête (العواصف)

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



akim'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.

Effectifs

On compte environ sept cents Takim'aldiz à travers l'Empire du Croissant au service des plus grands de cette nation.

Avis des différentes factions

Empire du Croissant : "Les Takim'aldiz savent lire dans les étoiles ce qui nous attend. Malheureusement pour nous, ils réservent la primeure de leurs informations aux sultans et autres émirs de notre nation. Ils ne se mélangent pas au petit peuple."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "Les Takim'aldiz sont un peu comme les astrologues, ils peuvent deviner le futur en observant les étoiles. Ces deux chamanismes sont trop proches dans leur fonctionnement pour que cela ne soit qu'une coïncidence."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas ou semoquent des Takim'aldiz et de leur soi-disants pouvoirs de divination.

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.

Compétences

Connaissance du destin, Etoiles guides, Horoscope, Signe du zodiaque.

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 dès d'étoile (reportez-vous à la compétence Signe du zodiaque pour plus de renseignements).

Description des compétences

Connaissance du destin (معرفة مصير)

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'Epée de Damoclès la plus importante. En prenant une augmentation sur son jet, le Takim'aldiz peut connaître une Epée de Damoclès complémentaire ou le rang de l'Epée qu'il a découvert.

Etoiles guides (نجوم اداة)

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 (الطالع)

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 a 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 (توقع من زودياك)

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.

Signe du zodiaque : une alternative au tirage de la main du destin pour les croissantins

Si vous préférez que votre personnage croissantin soit défini par ses signes astrologiques plutôt que par le tirage de la main du destin, il suffit de le signaler au moment de sa création. De plus, ils sont mieux adaptés au caractère croissantin et à leurs connaissances astronomiques et astrologiques.

Date de naissance	Signe	Symbole
20 Tertius → 20 Quartus	Oglak	Chèvre
21 Quartus → 21 Quintus	Bukla	Ours
22 Quintus → 22 Sextus	Kurta	Loup
23 Sextus → 24 Julius	Ari'y	Abeille
25 Julius → 25 Corantine	Jadur	Dragon
26 Corantine → 26 Septimus	Ruzgar	Vent
27 Septimus → 26 Octavus	Aslan	Lion
27 Octavus → 26 Nonus	Yilan	Serpent
27 Nonus → 26 Decimus	Devir	Chameau
27 Decimus → 20 Primus	Altar	Cheval
21 Primus → 20 Secundus	Cikar	Rat
21 Secundus → 19 Tertius	Balik	Baleine

Comme les vendelars, les croissantins croient que leur vie est guidée par le signe du zodiaque sous lequel ils sont nés. Toutefois, leur interprétation de l'astrologie est un très différente de celle des théans. Choisissez un signe du zodiaque pour votre Héros, et gagnez les bénéfices et les pénalités qui lui sont associés.

Ari'y

Ari'y, l'abeille, représente quelqu'un qui est travailleur, agité et obnubilé lorsqu'il est concentré sur quelque chose. Ari'y peut également être imprévisible, facilement distrait s'il n'est pas concentré, et très facile à mettre en colère. Industriel, vous pouvez effectuer des tâches complexes en un temps relativement court.

Bénéfice : Vous pouvez effectuer une tâche prolongée, telle que l'écriture, la composition, ou la sculpture en trois-quarts du temps normal. Le ND de n'importe quelle tentative de moquerie ou de raillerie est diminué de 5.

Travers : Amour impossible, Fanatique.

Virtu : Concentré, Impassible.

Aslan

Aslan, le lion, est le signe d'une personne généreuse et organisée. C'est un chef naturel qui fait un mauvais subordonné et n'apporte que des ennuis.

Bénéfice : Vous obtenez gratuitement le métier Commandement et les Compétences Commander et Galvaniser sont considérées comme des compétences de base.

Travers : Fier, Présomptueux.

Virtu : Exemple, Victorieux.



Atlar

Atlar, le cheval, est un signe dynamique, indiquant quelqu'un d'agréable, de direct et un bon communicateur. Parfois cette personne peut être obstinée, brusque et peu disposée à suivre les avis des autres.

Bénéfice : Vous obtenez une augmentation gratuite lorsque vous tenter de charmer quelqu'un.

Travers : Couard, Naïf.

Vertu : Amical, Charismatique.

Balik

Balik, la baleine, est le signe de quelqu'un de patient, émotif, bien disposé et sensible. Il tend également à être déprimé, soupçonneux et excessivement superstitieux.

Bénéfice : Votre présence soulage ceux qui sont autour de vous, augmentant le ND de n'importe quelle tentative de Moquerie contre quelqu'un de votre groupe (vous-même y compris) de 5. Vos humeurs sombres facilitent les tentatives d'intimidation à votre rencontre en diminuant le ND de 5.

Travers : Indécis, Naïf.

Vertu : Passionné, Psychologue.



Bukla

Bukla, l'ours, est le signe de quelqu'un qui est pragmatique, digne de confiance, et lent à la colère. Il aime profiter de la vie, a tendance à être glouton et trop indulgent. Il peut également avoir un tempérament horrible une fois qu'il est irrité.

Bénéfice : Le ND de n'importe quelle tentative de moquerie ou de raillerie effectuée contre votre personnage est augmenté de 10, mais, par contre, le ND de n'importe quelle tentative de Charme est diminué de 5.

Travers : Dévoué, Hédoniste.

Vertu : Altruiste, Rassurant.

Cikar

Cikar, le rat, est le signe de quelqu'un de vif, rapide, bon politicien, et perspicace. Il tend également à être trompeur et sans scrupules.

Bénéfice : Vous obtenez un point d'expérience supplémentaire et perdez un point de réputation à la fin de chaque histoire.

Travers : Curieux, Présomptueux.

Vertu : Observateur, Perspicace.

Devir

Devir, le chameau, est le signe de la patience, de la tranquillité et de la productivité. Il indique également quelqu'un qui est têtu, de mauvais tempérament, et très fier. Votre détermination et votre grande résistance vous permettent de vous battre même lorsque vous êtes blessé.

Bénéfice : Lorsque vous êtes sonné et que vos dés n'explorent normalement plus, vous choisissez l'un des dés qui continue d'exploser normalement. Par exemple, si vous lancez 5g3 et que vous obtenez 10, 10, 8, 4, 2, vous pouvez sélectionner l'un des deux dix et le relancer normalement. L'autre 10 restant, quant à lui, un 10.

Travers : Borné, Impulsif.

Vertu : Baroudeur, Confiant.

Jadur

Jadur, le dragon, est le signe de la force, de la puissance, de la sensualité et du mysticisme. Ceux qui sont nés sous ce signe sont habituellement dominateur et exaspérés par tout ce qui est trop beau.

Bénéfice : Vous obtenez une augmentation gratuite à toutes vos tentatives d'intimidation.

Travers : Critique, Téméraire.

Vertu : Béni des dieux, Mystérieux.

Kurta

Kurta, le loup, est le signe de quelqu'un qui est silencieux, fidèle, spirituel, et courageux, mais qui peut également être violent, cruel, et sinistre.

Bénéfice : Vous pouvez acquérir l'avantage Foi pour seulement 5 PP et le ND de toute tentative d'intimidation à votre rencontre est augmenté de 5. Par contre, vous devez toujours prendre au moins une augmentation pour infliger des dommages supplémentaires chaque fois que vous effectuez une attaque.

Travers : Arrogant, Libertin.

Vertu : Baroudeur, Courageux.

Oglak

Oglak, la chèvre, est le signe de l'ambition, de la détermination et du bon sens d'affaires, ainsi que de l'instabilité et de la malchance.

Bénéfice : Vous obtenez un dé d'héroïsme supplémentaire au début de chaque histoire. Le ND de n'importe quelle action de Répartie cherchant à vous détourner de votre objectif est augmenté de 5. et si vous utilisez les règles d'investissement, vous obtenez un bonus de +1 sur votre jet.

Travers : Ambitieux, Cupide.

Vertu : Psychologue, Volontaire.

Ruzgar

Ruzgar, le vent, est perspicace, résolu, rapide, mais également envahissant, capricieux et parfois destructeur.

Bénéfice : Une fois par scène, vous pouvez lancer un nombre de dés égal à votre trait le plus faible. Ces dés n'explorent pas. Chaque dé indiquant un nombre impair est perdu et va rejoindre la réserve de dés d'héroïsme du MJ. Chaque dé indiquant un chiffre pair devient un dé d'héroïsme et rejoint votre réserve.

Travers : Distract, Entier.

Vertu : Intuitif, Inspiré.

Yilan

Yilan, le serpent, est le symbole de l'immortalité et de la puissance magique.

Bénéfice : Vous n'atteignez l'âge mûr qu'à partir de 33 ans, ne devenez vieux qu'à 55 ans, et ne mourrez que lorsque vous aurez atteint un âge de (70 plus deux dés explosifs) ans.

Travers : Envieux, Malchanceux.

Vertu : Chanceux, Maître de soi

Gemme patronne

Votre gemme patronne est celle associée au jour de votre naissance. Les Takim'aldiz prétendent qu'elles permettent de connaître le destin de chacun. Chaque gemme est associée à une épée de Damoclès et est floue à dessein pour que votre MJ puisse les inclure dans sa campagne.

Agate

Jours : 01 Primus, 01 Tertius, 01 Quintus, 01 Julius, 01 Septimus, 01 Nonus.

Prédiction : La pauvreté peut mener à la vérité (Epée de Damoclès A la rue, 2 PP).

Aigue marine

Jours : 02 Primus, 02 Tertius, 02 Quintus, 02 Julius, 02 Septimus, 02 Nonus.

Prédiction : Quelque chose qui vous est très cher va vous être dérobé (Epée de Damoclès Obnubilé, 3 PP).

Alexandrite

Jours : 03 Primus, 03 Tertius, 03 Quintus, 03 Julius, 03 Septimus, 03 Nonus.

Prédiction : N'ayez pas peur de ce que vous ne connaissez pas (Epée de Damoclès Phobie, 3 PP).

Ambre

Jours : 04 Primus, 04 Tertius, 04 Quintus, 04 Julius, 04 Septimus, 04 Nonus.

Prédiction : Les meilleurs amis font les meilleurs ennemis (Epée de Damoclès Ennemi intime, 3 PP).

Améthyste

Jours : 05 Primus, 05 Tertius, 05 Quintus, 05 Julius, 05 Septimus, 05 Nonus.

Prédiction : La séparation rapproche du cœur (Epée de Damoclès Parent perdu, 3 PP).

Andar

Jours : 06 Primus, 06 Tertius, 06 Quintus, 06 Julius, 06 Septimus, 06 Nonus.

Prédiction : Vous sombrerez bien bas (Epée de Damoclès Maladie, 2 PP).

Aventurine

Jours : 07 Primus, 07 Tertius, 07 Quintus, 07 Julius, 07 Septimus, 07 Nonus.

Prédiction : On peut parfois vivre caché derrière un masque (Epée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Azurite

Jours : 08 Primus, 08 Tertius, 08 Quintus, 08 Julius, 08 Septimus, 08 Nonus.

Prédiction : La vie est plus importante que tout (Epée de Damoclès Vie sacrée, 3 PP).

Beljurile

Jours : 09 Primus, 09 Tertius, 09 Quintus, 09 Julius, 09 Septimus, 09 Nonus.

Prédiction : L'amour vous attend au coin de la rue (Epée de Damoclès Romance, 3 PP).



Béryl

Jours : 10 Primus, 10 Tertius, 10 Quintus, 10 Julius, 10 Septimus, 10 Nonus.

Prédiction : Cherchez Theus en votre cœur (Epée de Damoclès Vœux d'acolyte, 2 PP).

Calcédoine

Jours : 11 Primus, 11 Tertius, 11 Quintus, 11 Julius, 11 Septimus, 11 Nonus.

Prédiction : Une vie sans amour est une vie gâchée (Epée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Chrysobéryl

Jours : 12 Primus, 12 Tertius, 12 Quintus, 12 Julius, 12 Septimus, 12 Nonus.

Prédiction : Dans les voyages résidera votre survie (Epée de Damoclès Exilé, 3 PP).

Chrysoprase

Jours : 13 Primus, 13 Tertius, 13 Quintus, 13 Julius, 13 Septimus, 13 Nonus.

Prédiction : La vengeance guidera votre bras (Epée de Damoclès Vendetta, 3 PP).

Citrine

Jours : 14 Primus, 14 Tertius, 14 Quintus, 14 Julius, 14 Septimus, 14 Nonus.

Prédiction : Vous serez riche d'humilité (Epée de Damoclès Dépossédé, 3 PP).

Corail

Jours : 15 Primus, 15 Tertius, 15 Quintus, 15 Julius, 15 Septimus, 15 Nonus.

Prédiction : C'est dans la vie des autres que se trouve la votre (Epée de Damoclès Vie sacrée, 2 PP).

Corbinare

Jours : 16 Primus, 16 Tertius, 16 Quintus, 16 Julius, 16 Septimus, 16 Nonus.

Prédiction : Vous deviendrez célèbre (Epée de Damoclès Recherché, 2 PP).

Corindon

Jours : 17 Primus, 17 Tertius, 17 Quintus, 17 Julius, 17 Septimus, 17 Nonus.

Prédiction : N'ayez pas peur (Epée de Damoclès Phobie, 2 PP).

Cornaline

Jours : 18 Primus, 18 Tertius, 18 Quintus, 18 Julius, 18 Septimus, 18 Nonus.

Prédiction : Similarité d'apparence ne signifie pas similarité de caractère (Epée de Damoclès Confusion d'identité, 3 PP).

Cristal

Jours : 19 Primus, 19 Tertius, 19 Quintus, 19 Julius, 19 Septimus, 19 Nonus.

Prédiction : Vous devrez payer une dette d'honneur (Epée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Diamant

Jours : 20 Primus, 20 Tertius, 20 Quintus, 20 Julius, 20 Septimus, 20 Nonus.

Prédiction : Parfois, on n'a pas le choix (Epée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Émeraude

Jours : 21 Primus, 21 Tertius, 21 Quintus, 21 Julius, 21 Septimus, 21 Nonus.

Prédiction : Et Theus quittera votre cœur pour votre tête (Epée de Damoclès Crise de religion, 2 PP).

Grenat

Jours : 22 Primus, 22 Tertius, 22 Quintus, 22 Julius, 22 Septimus, 22 Nonus.

Prédiction : Dans la fuite réside quelquefois la vie (Epée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Héliotrope

Jours : 23 Primus, 23 Tertius, 23 Quintus, 23 Julius, 23 Septimus, 23 Nonus.

Prédiction : Comment combler un tel vide ? (Epée de Damoclès Amnésique, 2 PP).

Hématite

Jours : 24 Primus, 24 Tertius, 24 Quintus, 24 Julius, 24 Septimus, 24 Nonus.

Prédiction : La vie offre parfois des surprises inattendues (Epée de Damoclès Confusion d'identité, 2 PP).

Hyacinthe

Jours : 25 Primus, 25 Tertius, 25 Quintus, 25 Julius, 25 Septimus, 25 Nonus.

Prédiction : l'Honneur guidera votre vie (Epée de Damoclès Serment, 2 PP).

Hydrophane

Jours : 26 Primus, 26 Tertius, 26 Quintus, 26 Julius, 26 Septimus, 26 Nonus.

Prédiction : Vous approcherez la beauté parfaite (Epée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Iole

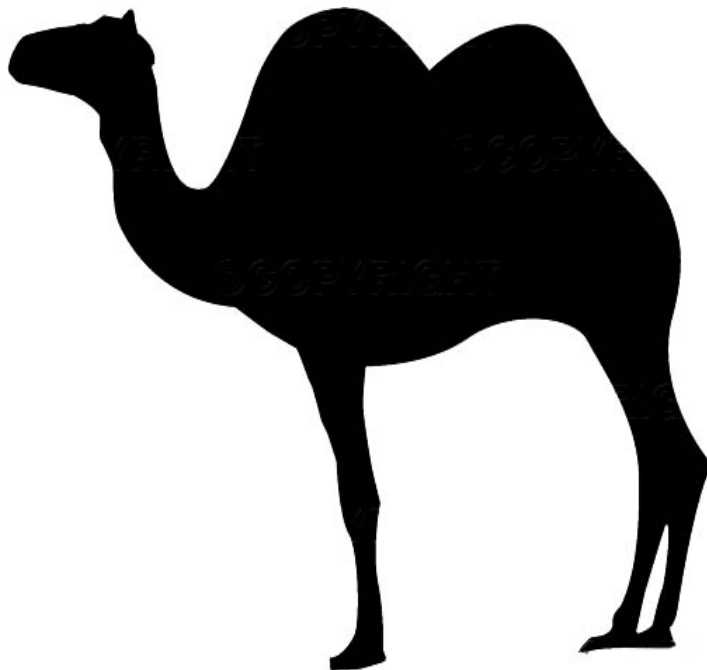
Jours : 27 Primus, 27 Tertius, 27 Quintus, 27 Julius, 27 Septimus, 27 Nonus.

Prédiction : Dans la pauvreté réside parfois la richesse (Epée de Damoclès A la rue, 3 PP).

Irtios

Jours : 28 Primus, 28 Tertius, 28 Quintus, 28 Julius, 28 Septimus, 28 Nonus.

Prédiction : Assurez-vous que votre générosité n'est pas mal placée (Epée de Damoclès Prêt, 2 PP).



Ivoire

Jours : 29 Primus, 29 Tertius, 29 Quintus, 29 Julius, 29 Septimus, 29 Nonus.

Prédiction : Sauver une vie vous en rend responsable (Epée de Damoclès Endetté, 2 PP).

Jade

Jours : 30 Primus, 30 Tertius, 30 Quintus, 30 Julius, 30 Septimus, 30 Nonus.

Prédiction : Vous perdrez bientôt quelque chose que vous aimez (Epée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Jaspe

Jours : 01 Secundus, 01 Quartus, 01 Sextus, 01 Corantine, 01 Octavus, 01 Decimus.

Prédiction : Vous devrez accomplir votre devoir (Epée de Damoclès Désigné volontaire, 3 PP).

Lapis-lazuli

Jours : 02 Secundus, 02 Quartus, 02 Sextus, 02 Corantine, 02 Octavus, 02 Decimus.

Prédiction : On est parfois plus proche de ses ennemis que de sa famille (Epée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Larme du roi

Jours : 03 Secundus, 03 Quartus, 03 Sextus, 03 Corantine, 03 Octavus, 03 Decimus.

Prédiction : C'est dans la défaite que l'on forge son âme (Epée de Damoclès Défait, 2 PP).

Malachite

Jours : 04 Secundus, 04 Quartus, 04 Sextus, 04 Corantine, 01 Octavus, 01 Decimus.

Prédiction : Un être disparaît et l'on vous arrache le cœur (Epée de Damoclès Parent perdu, 2 PP).

Nelvine

Jours : 05 Secundus, 05 Quartus, 05 Sextus, 05 Corantine, 05 Octavus, 05 Decimus.

Prédiction : La vérité et le bien l'emportent toujours (Epée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Néphrite

Jours : 06 Secundus, 06 Quartus, 06 Sextus, 06 Corantine, 06 Octavus, 06 Decimus.

Prédiction : Vous trouverez votre place dans le monde (Epée de Damoclès Crise de religion, 3 PP).

Obsidienne

Jours : 07 Secundus, 07 Quartus, 07 Sextus, 07 Corantine, 07 Octavus, 07 Decimus.

Prédiction : Avec la patience vient la prospérité (Epée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Œil-de-chat

Jours : 08 Secundus, 08 Quartus, 08 Sextus, 08 Corantine, 08 Octavus, 08 Decimus.

Prédiction : Ceux que vous preniez pour vos ennemis deviendront vos amis (Epée de Damoclès Relation hérétique, 2 PP).

Onyx

Jours : 09 Secundus, 09 Quartus, 09 Sextus, 09 Corantine, 09 Octavus, 09 Decimus.

Prédiction : Dans la fuite résidera votre survie (Epée de Damoclès Pourchassé, 3 PP).

Opale

Jours : 10 Secundus, 10 Quartus, 10 Sextus, 10 Corantine, 10 Octavus, 10 Decimus.

Prédiction : La mort reprend, la vie offre (Epée de Damoclès Relique familiale, 2 PP).

Orprase

Jours : 11 Secundus, 11 Quartus, 11 Sextus, 11 Corantine, 11 Octavus, 11 Decimus.

Prédiction : Vous vivrez caché (Epée de Damoclès Véritable identité, 3 PP).

Peau d'ange

Jours : 12 Secundus, 12 Quartus, 12 Sextus, 12 Corantine, 12 Octavus, 12 Decimus.

Prédiction : Vous vous retrouverez sur le sable (Epée de Damoclès Dépossédé, 2 PP).

Péridot

Jours : 13 Secundus, 13 Quartus, 13 Sextus, 13 Corantine, 13 Octavus, 13 Decimus.

Prédiction : Quoi de plus important que la mémoire ? (Epée de Damoclès Amnésique, 3 PP).

Perle

Jours : 14 Secundus, 14 Quartus, 14 Sextus, 14 Corantine, 14 Octavus, 14 Decimus.

Prédiction : Vous mettrez votre bras au service de l'or (Epée de Damoclès Endetté, 3 PP).

Perle noire

Jours : 15 Secundus, 15 Quartus, 15 Sextus, 15 Corantine, 15 Octavus, 15 Decimus.

Prédiction : Vous ferez prochainement la connaissance d'un ami influent (Epée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Phénalope

Jours : 16 Secundus, 16 Quartus, 16 Sextus, 16 Corantine, 16 Octavus, 16 Decimus.

Prédiction : Comment échapper aux poignards que l'on ne voit pas ? (Epée de Damoclès Pourchassé par les Qatihl'i, 3 PP).

Pierre de lune

Jours : 17 Secundus, 17 Quartus, 17 Sextus, 17 Corantine, 17 Octavus, 17 Decimus.

Prédiction : Vous vous enlaidirez le physique mais sublimerez votre beauté spirituelle (Epée de Damoclès Maladie, 3 PP).

Quartz

Jours : 18 Secundus, 18 Quartus, 18 Sextus, 18 Corantine, 18 Octavus, 18 Decimus.

Prédiction : Vous serez forcé d'en venir à certaines extrémités (Epée de Damoclès Traître, 2 PP).

Rhodocrosite

Jours : 19 Secundus, 19 Quartus, 19 Sextus, 19 Corantine, 19 Octavus, 19 Decimus.

Prédiction : La richesse réside dans l'horizon (Epée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Rubis

Jours : 20 Secundus, 20 Quartus, 20 Sextus, 20 Corantine, 20 Octavus, 20 Decimus.

Prédiction : Tout est une question de remboursement (Epée de Damoclès Prêt, 3 PP).

Sanidine

Jours : 21 Secundus, 21 Quartus, 21 Sextus, 21 Corantine, 21 Octavus, 21 Decimus.

Prédiction : La vie ne vaut d'être vécue qu'à travers les yeux de l'autre (Epée de Damoclès Romance, 2 PP).

Saphir

Jours : 22 Secundus, 22 Quartus, 22 Sextus, 22 Corantine, 22 Octavus, 22 Decimus.

Prédiction : Votre retour sera explosif et inoubliable (Epée de Damoclès Vendetta, 2 PP).

Sardoine

Jours : 23 Secundus, 23 Quartus, 23 Sextus, 23 Corantine, 23 Octavus, 23 Decimus.

Prédiction : Loin de chez soi, loin de la mort (Epée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Sardonix

Jours : 24 Secundus, 24 Quartus, 24 Sextus, 24 Corantine, 24 Octavus, 24 Decimus.

Prédiction : Dans la défaite réside l'envie de se dépasser (Epée de Damoclès Défait, 3 PP).

Spodumène

Jours : 25 Secundus, 25 Quartus, 25 Sextus, 25 Corantine, 25 Octavus, 25 Decimus.

Prédiction : Certaines extrémités qui vous horrifient aujourd'hui vous sembleront acceptables demain (Epée de Damoclès Traître, 3 PP).

Tchazar

Jours : 26 Secundus, 26 Quartus, 26 Sextus, 26 Corantine, 26 Octavus, 26 Decimus.

Prédiction : La célébrité n'assure pas toujours la longévité (Epée de Damoclès Recherché, 3 PP).

Topaze

Jours : 27 Secundus, 27 Quartus, 27 Sextus, 27 Corantine, 27 Octavus, 27 Decimus.

Prédiction : Deux âmes peuvent faire fi de leurs convictions au nom de l'amitié (Epée de Damoclès Relation hérétique, 3 PP).

Tourmaline

Jours : 28 Secundus, 28 Quartus, 28 Sextus, 28 Corantine, 28 Octavus, 28 Decimus.

Prédiction : Les Voies de Theus sont impénétrables (Epée de Damoclès Vœux d'acolyte, 3 PP).

Turquoise

Jours : 29 Secundus, 29 Quartus, 29 Sextus, 29 Corantine, 29 Octavus, 29 Decimus.

Prédiction : Protéger ce bien qui vous tient de cœur (Epée de Damoclès Relique familiale, 3 PP).

Violine

Jours : 30 Secundus, 30 Quartus, 30 Sextus, 30 Corantine, 30 Octavus, 30 Decimus.

Prédiction : Les dettes sont parfois dures à rembourser (Epée de Damoclès Obligation, 3 PP).

Zircon

Jours : les 5 jours de la messe des Prophètes.

Prédiction : La vie est pleine de surprises (Epée de Damoclès au choix du MJ, 4 PP).



Taramonde



Le chamanisme de l'île de Sange Tara vient du rapport particulier entretenu par les Taran 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.

Effectifs

Les chamans Taramonde sont moins de trente sur l'île de Sange Tara.

Avis des différentes factions

Pour tous les pays et sociétés secrètes qui découvrent leur existence, les chamans Taramonde sont des barbares incultes. Mais en pratique, très peu connaissent son existence.

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.

Compétences

Kinso, Brito, Viso.

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*.

Description des compétences

Kinso (Garder)

Ce vévé 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 vévé 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 vévé 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 vévé Brito pour fonctionner correctement.

Brito (Reconnaître)

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 Banneer et Mama Haddo est de 4, celle de Whotan, Lesha 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 (Transformer)

Viso renforce ou affaiblit un vévé. 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 vévé commence à 15 et augmente de 5 par viso supplémentaire dessiné.

Autres commentaires

Casser ou détruire un vévé

Une créature affectée par un vévé qui souhaiterait en sortir ou le traverser devrait réussir un jet de Détermination contre un ND égal à 5 fois le nombre de vévés dessinés sur le Bonlieu. Les vévés dessinés 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 vévé 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 vévé Brito ne peuvent tenter de le détruire ou de l'effacer. S'ils souhaitent s'échapper d'un vévé "piège", ils devront convaincre quelqu'un d'autre de détruire le Bonlieu.

Voici quelques Bonlieux 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 possède 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.

Qui sont les dieux de Sange Tara et d'où viennent-ils ?

En fait, les chamans Taramonde ont raison sur un point : le voile qui les sépare de leurs dieux est plus ténu la nuit. Mais leurs dieux étaient autrefois des hommes, Lesha est en réalité Octavius Montanus, Mama Hadoo est Camilla Lorenzius, Baneer est Lucius Melittus, Whotan est la rune Vilskap (Stans et Nod lui prêtent leurs pouvoirs) et Baron Sange est Arius Voronius. Ils sont aujourd'hui morts depuis longtemps, mais l'un d'entre eux pourrait un jour revenir sur Théah en raison de son contrôle de la mort : Baron Sange. Heureusement, les autres dieux ne semblent pas vouloir le laisser régner et s'opposent à lui de toute leur puissance.

Tashila



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.

Effectifs

On compte environ deux milles Tashila dans la nation du Tashil.

Avis des différentes factions

Cathay : "Les saints hommes du Tashil ont fait de leur corps une pierre. Ils n'éprouvent plus de douleurs. C'est leur esprit qui commande leur corps, et pas l'inverse."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des Tashila.

Conditions d'apprentissage

Avant de pouvoir devenir un Tashila, le personnage devra avoir acquit 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.

Compétences

Ascétisme, Imperturbable, Insensible, Sans peur.

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.

Description des 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

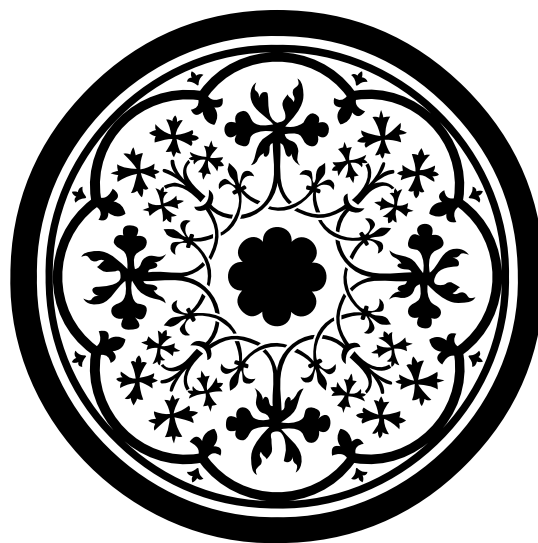
Le conditionnement physique du Tashila lui permet de réduire les blessures légères qu'il encaisse de deux fois son rang dans cette compétence à chaque fin de round de combat.

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.



Vœu



ose 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.

Effectifs

Le nombre de chevaliers de la Rose et de la Croix ayant tiré des pouvoirs de leur vœu peut être estimé à environ cinq cents pratiquants.

Avis des différentes factions

Les nations de Théah : "Les chevaliers de la Rose et la Croix font appel à des vœux comme les druides d'Avalon utilisent les geis. Certes, ils ne leur permettent pas de vivre plus longtemps, mais les aident à surmonter les épreuves qu'ils ont à affronter."

Chevaliers de la Rose et de la Croix : "C'est grâce à ces vœux que nous parvenons à affronter les épreuves que Theus met sur notre route. Ils nous rendent plus forts, plus rapides, plus humains. Nous pouvons ainsi affronter sereinement les sorciers grâce à nos capacités humaines."

Collège Invisible : "Les chevaliers de la Rose et de la Croix ont découvert quelque chose qui leur permet de développer leurs capacités physiques pour affronter les difficultés de l'existence. Il serait intéressant de découvrir quoi."

Eglise du Vaticine : "Il est certain que les chevaliers de la Rose et de la Croix ont des secrets à cacher, des secrets qui leur permettent de réaliser de véritables exploits. Nous parviendrons bien à découvrir ceux-ci un jour ou l'autre."

Filles de Sophie : "Il nous est facile de faire le rapprochement entre les exploits de ces chevaliers de la Rose et de la Croix et nos Fils de Lugh. Il est certain qu'il existe un lien de parenté entre ces deux capacités."

Die Kreuzritter : "A l'instar de nos Gardiens du Guet, les chevaliers de la Rose et la Croix protègent les faibles, mais ils font preuve de capacités physiques incroyables pour des humains. Ils ont un secret, c'est certain, mais nous n'avons pas de raison particulière de découvrir lequel, ils ne semblent pas connaître l'existence des Contrées Obscures et de la Barrière."

Mousquetaires Rouges : "Bien qu'ils ne connaissent pas notre existence, nous nous retrouvons souvent sur les lieux de nos enquêtes. Leur altruisme les pousse à aider les autres, hors les choses surnaturelles que nous affrontons font de nombreuses victimes. Il est donc normal que l'on se rencontre régulièrement..."

Rilasciare : "Les chevaliers de la Rose et de la Croix ont décidé de protéger les faibles, c'est un combat juste. Nous nous préférons nous attaquer directement à l'origine du mal : les sorciers et les dirigeants, diminuant ainsi le nombre de victimes. Bien entendu, notre combat est moins spectaculaire, mais non moins important."

Société des explorateurs : "Les chevaliers de la Rose et la Croix sont capables d'exploits hors du commun, l'origine de tel exploit est tout à fait clair pour nous : les chevaliers ont découvert des artefacts syneth capables de décupler leurs facultés physiques, nous aimerions bien découvrir lesquels..."

Los Vagos : "Les chevaliers de la Rose et la Croix nous viennent souvent en aide. Ils sont capables de véritables prouesses physiques mais ils les utilisent pour le bien des plus faibles, comme nous, mais à travers tout Théah. Le seul reproche que nous puissions leur faire est la quantité importante de montagnois dans leurs rangs qui nous fait souvent nous demander s'ils ne seraient pas des espions au service de l'Empereur."



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.

Compétences

Âme profonde ; Âme acérée ; Âme solide ;
Âme aimante ; Âme ouverte.

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.

Adepte

L'adepte est allé plus loin sur le chemin de l'illumination. Il peut désormais utiliser le niveau d'Adepte 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 bénéfice 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. ^ _ ^.

Description des 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.

Adepte : 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 des 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.

Adepte : 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 :

- 1) 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 ;
- 2) Il ne peut utiliser ses pouvoirs pour réussir une action physiquement impossible (courir de Montaigne en Ussura dans la nuit par exemple) ;
- 3) 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 ;
- 4) 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 ;
- 5) 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 ! ^_^

Youya Chima Ren



ouya 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.

Effectifs

La tribu du Xian Bei comprend environ un millier de Youya Chima Ren dans ses rangs.

Avis des différentes factions

Cathay : "Le Xian Bei produit les meilleurs cavaliers du Cathay, et sans doute de Théah. Le lien qu'ils entretiennent avec leur monture dépasse la simple compréhension homme-cheval."

Les autres nations et sociétés secrètes : elles ne connaissent pas l'existence des Youya Chima Ren.

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.

Compétences

Communication ; Connexion ; Encaissement ; Répartition équitale.





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

Adeptes

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.

Description des 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 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.).



La Foi en Theus



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

N.B. On parlera de Foi vaticine, Foi Protestataire, Foi Orthodoxe, Foi Réformée ou Foi en la Patika suivant celle qui s'applique. Le terme Foi en Theus n'est utilisé qu'à des fins de simplifications et recouvre toutes ces confessions (et bien d'autres encore...).



Un joueur veut que son personnage ait la "Foi" ?

Un joueur vous questionne sur la Foi. Que devez-vous lui répondre ? Et bien tout d'abord, indiquez bien que la Foi est très très contraignante et qu'elle nécessite beaucoup de rôleplay.

Si le personnage n'agit pas en accord avec les lois de Thés et les préceptes de sa religion, il perdra sa foi. Définitivement...

S'il doute de sa Foi, il la perdra aussi. Même si le joueur doute, le personnage perdra la Foi (éventuellement converti en points investis dans l'Epée de Damoclès "Crise de Religion").

Insistez sur le fait que la Foi est dure à interpréter et accompagne chaque instant de la vie du personnage.

Que faire s'il vous demande ce que cela lui procure comme avantage ?

Restez énigmatique. Dites simplement avec un sourire en coin que la Foi ne donne rien. La Foi est en elle-même un avantage. Dites que c'est l'Avantage ; Qu'aucun autre ne peut surpasser. Dites que la Foi est le meilleur avantage qu'il y ait, mais qu'elle ne donne rien. Bref, cultivez le doute chez votre joueur.

Rappelez-lui qu'on ne croit pas pour obtenir quelque chose, mais à la rigueur pour éviter quelque chose. Que la vraie Foi est plus la certitude d'avoir à tout instant, une aide, une écoute, un réconfort. Et que si les prières du personnage restent sans réponses, ce n'est pas parce qu'il n'y a personne pour les entendre, mais que celui qui entend a décidé de le mettre à l'épreuve.

La Foi, c'est également la certitude qu'il y a une Justice, que les méchants (et les impies / hérétiques / infidèles) seront punis. Ce peut être également le fondement de toute une vie, et la base de toute la conception de l'univers et de ses principes directeurs (difficile de dissocier la science d'une époque avec ses grands principes religieux).

Si votre joueur a confiance en vous, alors il a compris la base de la Foi.

Qu'est-ce que la Foi ?

La Foi permet à un personnage de bénéficier des faveurs divines. Néanmoins, ces faveurs sont toujours discrètes (pas question de relever les morts et de soigner par le simple contact) et doivent laisser le doute chez le personnage comme le joueur.

Revoyez quelques épisodes des X-Files : Mulder croit avoir vu quelque chose, et Scully doute... et parfois, c'est l'inverse.

Si, par exemple un personnage prie pour qu'un de ses amis gravement blessés survive, il se pourrait qu'un moine spécialiste en chirurgie et en plantes médicinales passe dans le coin. Si un personnage prie pour la survie d'une innocente qui va être exécutée, peut-être que le seigneur de la région va passer et tomber follement amoureux de cette jeune personne. Etc.

Ces faveurs divines, plus couramment appelées miracles interviennent à la demande du personnage (quand il prie ou qu'il invoque la clémence de Thés) ou bien quand celui-ci est en danger. Ces miracles ne peuvent être destinés qu'à faire le bien. Toute prière égoïste et qui n'est pas profondément bonne est automatiquement rejetée. Néanmoins, un personnage ayant la Foi peut prier pour son propre salut (ainsi que celui de ses compagnons).

Système

Tout d'abord ce système est réservé au MJ. Ne communiquez rien au personnage. Il ne doit même pas connaître son existence. Ensuite, pour en bénéficier, le personnage doit jouer sa Foi. Cela veut dire, qu'il faut qu'il prie et qu'il invoque la toute puissance de Théus (il n'est pas toujours nécessaire de l'exprimer oralement lorsqu'il s'agit de s'affecter soi-même). Une prière peut être aussi courte que "donne-moi la force" ou aussi longue que 2 semaines de jeûne et de prières. À vous de juger, en fonction de la situation et l'urgence. Si un personnage est entre la vie et la mort, Théus va juger la détermination de celui qui invoque sa clémence. Cela risque donc d'être très long. Enfin, un joueur peut commencer à se douter de quelque chose et à se servir de la Foi comme d'une arme. Dans ce cas, n'hésitez pas à ne pas faire fonctionner un miracle ou une prière. Faites que cette providence divine ne soit pas systématique. Utilisez la à bon escient et veillez toujours à maintenir un doute raisonnable dans l'esprit du joueur. S'il croit avoir compris comment la Foi fonctionne, détrompez-le. De toutes façons, lorsque la Foi est invoquée à dessein, elle ne fonctionne jamais. La demande doit venir du plus profond du cœur et de l'âme du personnage. Le personnage doit autant croire en la clémence de Théus que le joueur croit en la clémence de son MJ. S'il abuse de cette clémence, soyez sans pitié.

Un personnage débutant possède un niveau de Foi de 1. À chaque fois que le MJ pense que le personnage a agi en total accord avec les lois de Théus, et qu'il a en plus réussi un haut fait en son nom, le personnage augmente son niveau de Foi de 1 point (cette augmentation est permanente). Augmenter sa Foi doit être de plus en plus difficile. Le niveau de Foi d'un personnage ne peut en aucun cas dépasser sa détermination.

À chaque scénario, un personnage peut bénéficier d'autant de miracles que son niveau de Foi. Certains miracles particulièrement improbables et puissants peuvent coûter plus d'un point de Foi (à la discrétion du MJ).

Parmi les effets possibles de la Foi, on trouve :

Inspiration divine

En priant pour recevoir une vision ou l'inspiration divine, parfois toute une nuit, voire d'avantage, le personnage peut ensuite être le témoin d'une scène du quotidien, somme toute assez banale qu'il devrait interpréter comme un signe, ou qui pourrait lui donner l'idée qui lui manque. Ne faites pas avoir de vision au personnage. Soyez subtil, utilisez des symboles. Et insistez sur cette scène anodine pour que le joueur comprenne qu'elle est importante (et qu'elle lui apporte une information). Si vous n'avez pas d'idée pour inspirer le personnage, refusez d'accomplir le miracle.

Par exemple, si un vieux baron a pour emblème une tête de sanglier et qu'il semble être avec sa

famille la cible de tentatives d'assassinats, alors qu'en réalité ses héritiers se chamaillent pour la succession, simplement racontez comment des chats (aux couleurs des héritiers) se sont introduits dans les cuisines et se disputent des morceaux de viande prélevés sur la carcasse du sanglier en train de rôti dans l'âtre.

Inspirer la bravoure chez ses compagnons

Cela permet d'annuler la peur. Pour cela le personnage doit les encourager au nom de Théus et demander à ce dernier de leur donner le courage. Ceci ne fonctionne que sur les personnages croyants (s'ils ne sont pas dans l'état de péché mortel).

Combattre les créatures du Mal

Cela permet de doubler les dommages du personnage ou d'un de ses champions contre une créature particulièrement malfaisante. N'indiquez pas au personnage que ses dommages sont doublés. Le personnage ayant la Foi doit invoquer le nom de Théus et lui demander de lui donner la force. Ce miracle ne fonctionne pas sur un personnage en état de péché mortel.

Sauver une personne

Il peut s'agir d'un héros, d'un vilain ou d'une simple brute. Les blessures de cette personne seront moins graves qu'il n'y paraissait. Ou un soigneur pourrait surgir, etc. Le personnage doit prier, parfois toute une nuit, voire même un mois entier dans des cas très particuliers, pour que ce miracle se réalise !

Faire douter un personnage mauvais

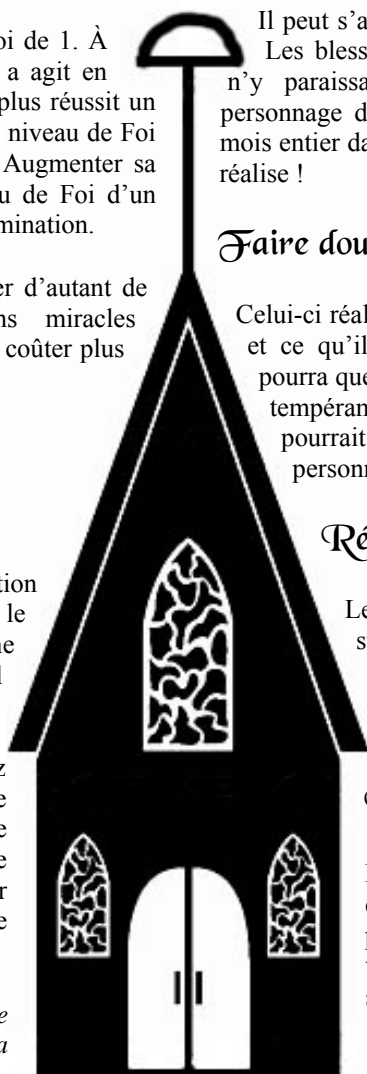
Celui-ci réalisera alors pleinement ce qu'il est en train de faire et ce qu'il est devenu. S'il est vraiment mauvais cela ne pourra que le faire douter (ou occasionnellement adoucir son tempérament et se montrer magnanime). Sinon il se pourrait bien qu'il essaye de se racheter. Pour cela le personnage doit confronter le vilain avec ses actions.

Résister au système de répartition

Le personnage peut résister automatiquement au système de répartition. Bien entendu, il doit le faire pour une noble cause. Pour cela, il doit appeler Théus à guider son bras et à ne pas se laisser influencer.

Résister à une sorcellerie malfaisante

Le personnage n'est pas obligatoirement au courant. Pour le sorcier, quelque chose se sera mal passé. Ce n'est pas un bouclier de Foi. Comme toujours, des circonstances exceptionnelles vont sauver le personnage.



Percevoir automatiquement un danger

Ce miracle n'est pas déclenché volontairement par le personnage, mais il lui coûte tout de même un point de Foi. Cela lui permet de réussir automatiquement un jet de perception (quelle que soit la difficulté) en vue de l'avertir d'un danger imminent. Faites tout de même faire le jet au joueur.

Toute autre idée que vous jugez bonne...

Les péchés

Un autre système vient contrebalancer le niveau de Foi d'un personnage. Lorsque le personnage qui a la Foi pèche, il gagne un point de péché pour la violation d'un interdit mineur, deux points pour un majeur et trois points pour un mortel (voire un peu plus loin pour la liste des interdits). Tuer quelqu'un est toujours un péché grave, quelles que soient les actions du personnage tué. Si par contre il se tue tout seul, c'est la main de Théus qui l'aura pris. Pour perdre des points de péché, il doit d'abord se confesser et réaliser la pénitence qui lui a été imposée (qui peut être très importante dans certains cas graves). Insistez sur le fait que la confession est essentielle. Il ne suffit pas de faire de bonnes actions pour se racheter, il faut aussi reconnaître ses erreurs et demander le pardon divin.

Chaque point de péché que le personnage possède bloque l'utilisation d'un point de Foi. Lorsque le personnage a plus de points de péché que 5 - son niveau de Foi (minimum 0), il perd un point de niveau de Foi (de manière permanente).

S'il tombe à un niveau de Foi nul, il perd définitivement la Foi. Faites le ressentir au personnage : il doit être abattu et sentir que Théus l'a quitté. Il fera un rêve où il se verra plonger dans les abysses pour l'éternité. Un personnage ayant perdu la Foi ne pourra généralement pas la regagner, à moins d'un acte exceptionnel incluant le sacrifice de sa personne (au moins une très grande mise en danger). Si le personnage survit, il retrouvera peut-être la Foi. Dans tous les cas, il ne faut pas que cela soit simple.

Les interdits religieux

Interdits des religions vaticines, protestataires et réformées d'Avalon

Malgré leurs nombreuses différences, ces mouvements religieux s'accordent généralement sur leurs interdits.

Péchés :

- mineurs : blasphémer le nom de Théus, se saouler, mentir, refuser d'aider les gens dans le besoin, envier son prochain, etc. ;
- majeurs : voler, refuser assistance aux gens en péril, ne pas communier (uniquement pour les vaticins), etc. ;



- mortels : blasphémer (renier sa religion), se livrer à l'adultère, tuer quelqu'un autrement qu'en état de légitime défense, etc.

Interdits de la religion orthodoxe

Péchés :

- mineurs : blasphémer le nom de Théus ou de Matushka, mentir, refuser d'aider les gens dans le besoin, envier son prochain, etc. ;
- majeurs : voler, refuser assistance aux gens ou aux animaux en péril, etc. ;
- mortels : blasphémer (renier sa religion), se livrer à l'adultère, tuer quelqu'un autrement qu'en état de légitime défense, etc.

Interdits de la Patika (inspirés de l'islam)

Péchés :

- mineurs : manquer de respect à ses parents, manger du porc, boire de l'alcool, jouer de l'argent, envier son prochain, etc. ;
- majeurs : refuser d'aider les gens dans le besoin, ne pas respecter le jeûne, ne pas prier quotidiennement, etc. ;
- mortels : blasphémer (renier sa religion), tuer un autre croyant de la Patika, voler, se livrer à l'adultère ou à l'idolâtrie (vénérer des images pieuses), etc.



Les Accidents & Événements Magiques



ans cette partie, vous trouverez un développement de certains des accidents et événements magiques les plus marquants de Théah. Ils vous permettront soit d'expliquer certains avantages (tels que Non-lié ou Pizkaya), soit de mieux comprendre certains événements historiques, et si le cœur vous en dit, de les reproduire pour des aventures palpitantes (c'est le cas d'Isabeau de Montaigne, des Lorenzo ou des McEachern), soit de lever le voile sur les plans de certaines des entités de Théah (comme les plans de Matushka et de l'Errant Gris) ou enfin de proposer une explication sur la multitude des univers parallèle qui existent dans l'univers de Seventh Sea (Les autres dimensions).

Autres Dimensions

Rappel historique



orsque les Razhdost cherchèrent à quitter Terra par le portail installé sur Cabora, les Synchrones tentèrent de les en empêcher. Ainsi, les Thalysai sabotèrent leur rituel déclenchant une catastrophe sans précédent sur l'univers de Terra. Ils permirent aux différentes dimensions qui composent l'univers de se "télécopier", libérant un grand nombre de créatures monstrueuses et des êtres venus d'ailleurs (comme les Sidhe).

Les Razhdost refermèrent le Portail, mais le mal était fait. On pouvait maintenant passer de la dimension de Terra à d'autres très proches, comme Bryn Bresail.

Ces dimensions sont des reflets plus ou moins déformés de Terra avec des règles propres à chacune d'elles. Voici les dimensions connues à ce jour :

Terra

Il s'agit du monde réel de Seventh Sea, celui où agissent les héros.

Le monde des morts

Il s'agit de la dimension où se rendent les âmes des défunts lorsqu'ils passent de vie à trépas. C'est un monde gris, vapoureux et brumeux. Il est séparé de Terra par une Barrière nommée *Le Voile*. Reportez-vous aux sorcelleries Necros, Porté et Mirage pour plus d'informations sur cette dimension.

Les Contrées Obscures

Il s'agit de la dimension dans laquelle se rendent les Kreuzritter et les sorciers Gesamtnacht. C'est un monde froid, sombre, sans eau ni feu. C'est dans cette dimension que se trouve *La Barrière* qui retient les Synchrones dans leur prison. *La Barrière* a été fabriquée à partir du *Voile*. Pour plus d'informations sur les *Contrées Obscures*, reportez-vous à l'historique et à la sorcellerie Gesamtnacht.

Bryn Bresail

Il s'agit de la dimension d'où viennent les sidhe, c'est un monde d'eau avec de grands océans, de nombreux fleuves et lacs, énormément de fontaines et d'étangs. Avalon étant également une île où l'eau est présente en grande quantité, c'est la raison principale du lien entre cette île et la dimension des Sidhe. D'abord un reflet fidèle de Théah sans les modifications de l'homme, les sidhe l'ont bientôt peuplés de leurs propres villes, villages, nobles, paysans et monstres afin de singer la dimension de *Terra*. On y accède par des huis où par bateau via l'île de la Reine Grise. Pour la position des huis, reportez-vous à la carte qui se trouve dans le supplément *les Filles de Sophie*. Pour plus d'informations sur Bryn Bresail, reportez-vous au supplément *The Sidhe Book of Nightmares*.

Le Wahllala

Le Wahllala est la dimension "privée" de Grumfather. Lorsque les vestens meurent courageusement au combat, il "capte" leur âme avant qu'ils ne gagnent le monde des esprits. Il s'agit d'un monde de neiges, d'îles et de montagnes dont le lien est très fort avec les îles vestens. Là, les attendent de gigantesques banquets, avec des mets particulièrement succulents, des femmes superbes et les Walkyries, ces femmes guerrières qui vont les diriger lors du combat final. Là, ils s'entraînent et attendent le jour où l'Errant Gris leur demandera de se battre pour empêcher la fin du monde, Ragnarok.

Le Royaume du Dixième Cercle

Ce royaume sylvestre est la dimension "privée" de Matushka. C'est un monde où les couleurs sont plus vives et où les animaux comme les plantes voient leurs qualités et leurs défauts exacerbés. Cet univers est particulièrement lié à l'Ussura et au Cathay où la Nature est encore très présente et respectée. C'est également dans cette dimension que se tient la cour des animaux et où attendent les zaloshniy, dans la ville de Muron, les guerriers usurans morts courageusement au combat et dont Matushka a "capté" l'âme avant qu'elle ne gagne le *Monde des Morts*. C'est également dans cette dimension que se rendent les chamans Song Hwang Tung lorsqu'il gagne leur royaume sylvestre. Le Mur de Feu empêche Matushka de se rendre au Cathay, même dans cette dimension. Pour plus d'informations sur la cour des animaux, reportez-vous au supplément *Ussura*.



Fonctionnement ludique

Les moyens pour se rendre dans les autres dimensions varient d'une dimension à l'autre.

Le monde des morts

C'est sans doute le royaume le plus facile à atteindre, il suffit de mourir...

Il existe cependant d'autres moyens pour s'y rendre, comme les sorcelleries Porté ou Necros. On peut également empêcher les âmes des morts de gagner ce royaume. C'est ce que peuvent faire les sorciers Mirage en utilisant les miroirs. C'est également ce que font Matushka et Grumfather. Peut-être même peut-on l'atteindre à partir de l'île de Cabora (c'est en tout cas ce que pense Lucretia, voir pages 176 et 177 de *Flots de Sang*).

Les Contrées Obscures

On peut s'y rendre de deux façons différentes : en utilisant les artefacts découverts par les Kreuzritter ou grâce à la sorcellerie Gesamtnacht.

Bryn Bresail

Il y a également deux manières de se rendre à Bryn Bresail :

- par bateau, en passant par l'île de la reine grise et en traversant les brumes d'Avalon ;
- par les huis (des plans d'eau) qui sont surveillés par les Filles de Sophie, comme le lac de Westmoreland.

Le Wahllala

Il y a, là aussi, deux manières de gagner le Walhalla :

- être un vesten et mourir courageusement au combat, ce qui permet de gagner ce royaume éternel plutôt que le monde des morts ;
- passé par la grotte et l'arbre où s'est reposé l'Errant Gris après la fermeture du portail. C'est là que se retrouve tous les Haut Roy vestens après s'être perdus dans la tempête. La perte de leur œil leur permet ensuite d'être présent dans les deux univers.

Le Royaume du Dixième Cercle

Bien entendu, il y a également deux façons de gagner le Royaume du Dixième Cercle ;

- être un ussuran (ou un cathayan si le mur de feu tombe un jour...) et mourir courageusement au combat, ce qui permet de gagner ce royaume éternel plutôt que le monde des morts ;
- être un sorcier Pyeryem. Dans ce cas, s'il reste longtemps sous forme animale et ne veut plus reprendre forme humaine, il gagnera également le Royaume du Dixième Cercle, rejoignant alors la cour des animaux pour servir leur animal tutélaire.

Dracheneisen

Rappel historique



avant l'ère humaine, les Tesseran et les Drachen vivaient sur les mêmes terres et en vinrent à s'entredéchirer dans une guerre terrible. Les morts dans les deux camps furent nombreux. A l'emplacement des batailles les plus sanglantes, le sang mêlé des Drachen et des Tesseran "fertilisa" la terre. Ces poches d'argile seront plus tard découvertes par les eisenors et nommées Dracheneisen une fois travaillées.

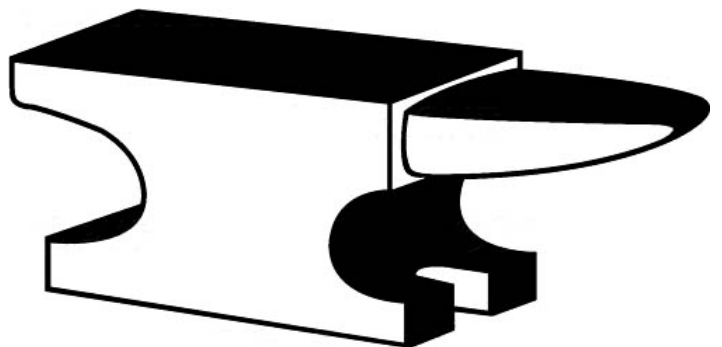
C'est en 686 AV, que pour la première fois, deux cartographes travaillant pour Stefan I découvrent du Dracheneisen dans les montagnes d'Eisen et en font des armures. Cela permet à Stefan I de renforcer son pouvoir et de protéger son pays contre les agressions des autres nations. Pour remercier ces deux hommes, Stefan les fait barons et leurs donne des terres qui deviendront plus tard la Pösen et le Heilgrund. Lors d'une grande cérémonie, l'imperator remet également sa cuirasse en Dracheneisen au baron von Heilgrund et son épée en Dracheneisen au baron von Pösen. Depuis cette époque, les différents imperators ont distribué la totalité de l'armure de Stefan I à des sujets méritants.

En 695, Stefan I crée les Nibelungen. Cet ordre de forgeron est chargé de garder et protéger les techniques de travail du Dracheneisen afin que celles-ci restent l'exclusivité de l'Eisen. Ils ne peuvent enseigner leurs techniques qu'à quelques apprentis qui deviendront à leur tour des Nibelungen. Cette tradition restera vivante à jamais.

Au cours des siècles suivants, les imperators continuèrent également de distribuer les éléments de l'armure de Stefan I à leurs vassaux méritants. Ainsi, les Hainzl héritèrent des Jambières, les Wische du ceinturon, les Sieger d'un panzerfaust, les Fischler du heaume, Trägue d'un gantelet et un jeune guerrier du nom de Gregor perdit le bouclier dans les montagnes qui portent aujourd'hui son nom (Gregorskorn).

En 1666, Irwin Gallagher, marchand avalonien de passage à la cour du baron dérobe discrètement le ceinturon de l'imperator que détient le baron Reinhard Dieter von Wische. Il s'enfuit rapidement en Avalon avant de payer une reconnaissance de dettes à Ernesto Pancha en nature à l'aide de ce ceinturon. Puis en 1667, ce dernier le revend au prince Vincenzo di Caligari, qui s'empresse de le porter sous ses vêtements.

Aujourd'hui, quelques pièces de l'armure ont totalement disparues : les deux brassards et les deux cuissards.





Fonctionnement ludique

Avantage Dracheneisen (10, 20 ou 40 PP, réservé aux eisenors)

Les natifs d'Eisen n'ont jamais été des sorciers, mais leur pays est parcouru de filons de Dracheneisen (ou "fer du dragon"). Il s'agit d'un minerai à base de fer d'une qualité supérieure à tout ce que l'on peut trouver sur Théah que des forgerons d'Eisen, les Nibelungen, passent leur vie à travailler. Il s'agit d'un procédé long et difficile, mais le résultat final est, pour le moins, impressionnant.

Lorsque vous acquérez cet avantage, vous allouez une importante part de vos PP à l'héritage culturel de la nation d'origine de votre héros. En ce sens, cet avantage fonctionne de la même manière que la sorcellerie pour les autres nations : il permet d'acquérir l'avantage Noble à moindre coût et traduit l'existence d'un lien entre le héros et la lignée royale d'Eisen (à déterminer avec votre MJ).

Vous pouvez choisir entre la Haute noblesse (40 PP), la Petite noblesse (20 PP) et la noblesse mineure (10 PP). ce choix modifie la quantité de Dracheneisen à laquelle vous pourrez avoir accès :

Haute noblesse : 16 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust.

Petite noblesse : 6 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust.

Noblesse mineure : 3 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust (en partant du principe que vous vous êtes débrouillez pour en trouver un).

Nom*	Coût	Effet
Eléments d'armure		
Bouclier (1)	4	1g1 dommages, +1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec la compétence de la spécialisation Bouclier
Brassard (2)	2	Armure **
Cuirasse (1)	6	Armure
Cuissard (2)	2	Armure
Gantelet (1)	2	Armure
Heaume (1)	3	Armure
Jambière (2)	1	Armure
Panzerfaust (1)	6	+1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec les compétences de la spécialisation Panzerfaust, Armure (3 points d'armure)

Armes		
Arbalète	4	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres 2g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Escrime
Arme d'escrime	3	3g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Arme d'hast
Arme d'hast	5	3g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Arme lourde
Arme lourde	4	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres
Mousquet	7	-5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres
Pistolet	5	1g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Couteau
Poignard	2	3g3 dommages, +1 dé lancé conjointement avec les compétences de la spécialisation Armes lourdes
Zweihänder	6	

Divers		
Cadenas	2	Un cadenas incassable
Dracheneisen brut	2	3 unités de Dracheneisen (voir l'avantage Nibelung)

* le nombre entre parenthèse indique le nombre d'objet du même type qu'il est possible d'acheter et de porter

* l'effet "Armure" fait gagner un nombre de points d'armure équivalent au coût de l'équipement, à l'exception du Panzerfaust qui ne fait gagner que 3 points d'armure (pour 24 points d'armure au maximum pour une armure complète).

Après avoir arrêté le nombre de points d'armure du PJ, utilisez la seconde table ci-dessous pour déterminer le bonus à son ND pour être touché et le malus aux jets de dommages de ses adversaires.

PP d'armure	Modif. au ND	Réduction des dommages
1-6	Aucun	L'assaillant garde un dé de moins (min. 0).
7-12	+5	L'assaillant garde un dé de moins (min. 0).
13-18	+5	L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0).
19-24	+10	L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0).

Ces bonus ne sont pas cumulatifs. Comme les bonus au ND obtenus grâce au Dracheneisen ne peuvent normalement pas être annulés, un Eisenör bénéficiant d'un bonus de +5 qui serait surpris ou à terre aura malgré tout un ND pour être touché de 10.



Modifications de Panzerfaust

Note : vous devez avoir acheté un Panzerfaust en Dracheneisen pour choisir l'une de ces modifications. On ne peut s'offrir qu'une modification par Panzerfaust.

Arbalète montée (4 points)

Une arbalète infligeant 1g3 de dommages a été installée sur votre Panzerfaust. Hormis les dommages qu'elle inflige et sa petite taille, elle a tout d'une arbalète normale.

Articulations lestées (1 point)

Le Panzerfaust a été fondu pour prendre l'apparence d'un poing fermé et présente de lourdes articulations lestées. Cela accroît les dommages qu'il inflige à 2g2, mais il ne sert à rien d'autre qu'à donner des coups de poing. Il ne permet donc pas l'utilisation des compétences Désarmer (Panzerfaust) et Lier (Panzerfaust). Cependant, le MJ pourra autoriser certaines actions avec des modifications.

Pistolet incorporé (5 points)

Un pistolet est incorporé dans le Panzerfaust. Lorsqu'il est chargé (ce qui nécessite 20 actions), un coup part dès que l'utilisateur réussit une attaque avec la compétence Attaque (Panzerfaust), infligeant alors 4g3 dommages, +1 dé lancé par rang de Finesse du porteur.

Pointes (2 points)

Le Panzerfaust est recouvert de pointes, ce qui accroît ses dommages à 2g2.

Prise de blocage (3 points)

Lorsque vous utilisez la compétence Lier (Panzerfaust), votre adversaire ne peut briser votre étreinte, et il vous est possible de vous servir de votre compétence Désarmer (Panzerfaust) ou de votre capacité de compagnon de l'école de Eisenfaust. Il faut une clef de 3 actions pour relâcher votre poigne. Dans l'attente, votre main non directrice ne vous sert à rien d'autre.



Fils de Dominique et Montègue de Montaigne

Rappel historique



et enfant était censé être l'aboutissement de l'un des plans les plus évolués des Filles de Sophie. Il devait permettre de donner naissance à un enfant charriant dans ses veines quatre héritages de sang sorcier. Elles avaient fait en sorte que son père (Montègue de Montaigne) se retrouve être un sang mêlé Mente/Mirage et sa mère (Dominique de Montaigne) une sang mêlée Porté/Sorte. L'enfant de leur union devait ainsi devenir l'un des plus puissants sorciers que Théah est porté.

Malheureusement (ou Heureusement ?), leur plan échoua lorsque Dominique fit en sorte que son fils n'hérite d'aucune sorcellerie via un ancien rituel.

Mais il y eut un contrecoup, c'est maintenant Dominique elle-même qui s'est retrouvée avec toutes ces sorcelleries dans ses veines et son fils trouva la mort lors de cette expérience.

Le but des Filles ne devait pas, toutefois, s'arrêter à cet enfant. Elles cherchaient à créer un enfant porteur de TOUTES les sorcelleries du Pacte. A savoir Porté, Sorte, El Fuego, Zerstörung, Mente, Mirage, Duman'Kir et Necros.

Fonctionnement ludique

A l'heure actuelle, Dominique de Montaigne est maintenant considérée comme une sorcière de sang pur Porté, Sorte, Mente et Mirage ! Mieux vaut ne pas la mettre en colère...

Idée d'aventure

Il y a sans doute (connaissant les Filles de Sophie) quelque part une petite fille de l'âge qu'aurait le fils de Dominique et Montègue de Montaigne qui est une sorcière sang pur El Fuego, Zerstörung, Duman'kir et Necros. Malheureusement pour elle, comme les deux sujets de leur expérience sont maintenant des filles, elles ne pourront engendrer un rejeton...

Pour le moment en tout cas, encore quelques générations et quelques siècles de plans à mettre en œuvre pour y parvenir...

Ile de Carlos

Rappel historique

Traduit de *Islands of Gold, The Midnight Archipelago* pages 11, 12, 13, 75, 76 et 77.



éjouissez-vous, mes amis, Theus vous aime et prendra soin de vous. En dépit de vos péchés et de vos défauts, il vous aime.”

Il y a trois cents ans, un prêtre de village nommé Padre Carlos de Rioja prêcha un sermon à sa petite congrégation sur la nature de l’amour, et déclara que Theus avait une quantité infinie d’amour, indépendamment des défauts des gens. Coïncidence du destin, un noble des environs s’était déguisé en homme du peuple pour venir l’écouter. Impressionné par la foi et l’éloquence du prêtre, il en parla à la cour la semaine suivante.

Un membre de l’Inquisition entendit ses commentaires et se rendit immédiatement dans la petite paroisse pour y arrêter le prêtre. Padre Carlos fut arrêté et accusé d’hérésie car il avait affirmé que Theus pouvait pardonner tous les pécheurs, y compris les sorciers (qui étaient donc en faute). Le procès dura plus d’un mois au cours duquel les dires du prêtre furent détournés par des douzaines de fausses déclarations. L’Inquisition affirma que la sorcellerie était une pratique convenable pour la noblesse, allant ainsi à l’encontre de la théologie du Vatican et des sermons du Padre Carlos. Il le déclarèrent coupable et le brûlèrent pour hérésie.

Au cours du siècle suivant, un petit groupe d’individu continua de suivre les enseignements du défunt prêtre. Il s’agissait principalement de sorciers qui voulait appartenir à l’église en dépit de leurs pouvoirs maudits. Ils pensaient que l’amour de son prochain et de Theus était la plus grande vertu et que la sorcellerie pouvait co-exister avec une vie pieuse et sainte. Bien que l’Inquisition les pourchassa comme hérétiques, leur foi survécut jusqu’en 1425, lorsqu’un prêtre d’Eisen nommé Heinrich Volstad accueillit un grand nombre d’entre eux dans un petit village de Castille occidentale. Là, ils codifièrent leur croyance hors des interdits de l’Eglise. Avec une centaine de membres venus d’Eisen, de Montaigne, de Castille, de Vodacce et même quelque vesten, ils crurent qu’ils pouvaient convaincre d’autres personnes de la justesse de leurs convictions et convertir de nouveaux fidèles. Toutefois, Volstad les avertit un jour qu’il avait reçu une vision prophétique au cours de la nuit. L’Inquisition les avait découverts, et leur seul espoir résidait dans la fuite vers l’ouest afin de découvrir une terre qui pourrait les accueillir et où ils vivraient pacifiquement. Heureusement, le galion que Volstad avait pris pour venir en Castille se trouvait toujours à quai. Les sorciers virent alors les torches d’une troupe de l’Inquisition s’approcher tandis qu’ils embarquaient et naviguaient dans la nuit.

Le voyage fut long et difficile. La maladie frappa et décima l’équipage du navire, laissant les sorciers (la plupart d’entre eux étant des nobles sans connaissances de la marine) naviguer seuls.

Leur voyage finit brutalement dans l’obscurité, lorsque leur navire échoua sur une étrange île non répertoriée. Volstad leur déclara qu’ils avaient atteint leur nouvelle maison.

Les quelques membres d’équipage et nobles survivants démontèrent l’épave du bateau pour fabriquer des abris et travailler la terre. Tout espoir de retour sur Théah était anéanti, mais ils décidèrent de développer leur nouvelle colonie. Nommant leur île Carlos en l’honneur du prêtre à l’origine de leur culte – et se nommant eux-mêmes les “carls” – ils survécurent et prospérèrent pour faire de leur île leur nouveau foyer.

Située au sud-est des îles Thalusiai, Carlos a une forme ovale approximative qui s’étend d’est en ouest ; seule la chance a pour le moment empêché la découverte de leur refuge par un nouveau navire. Un petit volcan et plusieurs collines s’étendent dans la partie nord-ouest de l’île, mais ils ne contiennent aucun gisement de métal. Il y avait beaucoup d’arbres sur l’île mais aucun signe de vie sauvage ou d’animaux. Sans autre métal que ce qu’ils pouvaient récupérer sur l’épave du navire, ni animal de ferme pour les aider, le travail de la terre fut long et laborieux. Heureusement, la cargaison du galion contenait de nombreux sacs de céréales (à l’origine destinés à l’Eisen), qui permirent aux carls de planter dans les terres arables du blé, de l’orge, de l’avoine, des tomates et d’autres légumes. Alors qu’ils attendaient la première récolte, les arbres fruitiers de l’île et la vie maritime abondante leur fournirent la nourriture nécessaire pour survivre.

Malheureusement, les coffres de livres, d’encre et de parchemins furent perdus pendant le naufrage. Sans ces articles, ils ne purent garder une trace précise de l’histoire de leur colonie. Les colons transmirent alors par oral leur tradition et leur histoire, et bien entendu ces contes se transformèrent au fil du temps. Sur cette nouvelle terre, sans moyens d’écriture, les carls en revinrent à une vie simple.

Ils renoncèrent à leurs titres et noms nobles, préférant n’utiliser que leurs seuls prénoms. Cela aida également à réduire les tensions entre les nobles sorciers et les simples marins qui détenaient les compétences essentielles à leur survie. Ils abandonnèrent également leurs différentes langues et utilisèrent le Théan comme langue commune. Ils développèrent une culture communautaire où ils firent en sorte de s’aimer et se comprendre. Les décisions quotidiennes seraient prises par un groupe formé par trois aînés élus par la communauté. Pour les décisions difficiles, la question était posée à la communauté dans son intégralité.

Dans les années qui suivirent, la pratique du mariage fut dissoute, à la place, les couples furent autorisés à se former et à se séparer à volonté. Le village entier éleva les enfants. A la puberté, chaque enfant choisissait un métier pour lequel il possédait les aptitudes naturelles. Il mettrait ensuite ses compétences au service du groupe. Les métiers comprenaient l’agriculture, la pêche, la langue montaginoise, la fabrication de cordes, la garde des enfants, la lecture, le tissage, la musique ou la poterie et bien d’autres encore.

Le métissage des lignées sorcières est également devenu l’un des quotidiens de l’île de Carlos. Sur Théah, les différentes lignées sont liées à la noblesse de chaque nation et ne se “rencontrent” que rarement. Pour la première fois depuis des générations, les sorciers de l’île Carlos peuvent épouser les personnes qu’elles souhaitent et préserver leur lignage. Toutefois, cette nouvelle philosophie amena au fil des générations à un mélange sans précédents des sorcelleries. Ainsi, après la cinquième ou sixième



génération se produisit quelque chose d'inattendu : des sorciers avec des pouvoirs étranges firent leur apparition dans les familles où les mariages "inter-sorcellerie" furent nombreux. Alors, une race entièrement nouvelle de sorciers fit son apparition. Toutefois, ces nouveaux pouvoirs n'apparaissaient que dans les familles où au moins trois lignées sorcières s'étaient mélangées. Les descendants des quelques membres survivants de la famille von Drachen, qui possédait la sorcellerie Zerstörung, manifestèrent en particulier des pouvoirs étranges.

Les carls développèrent alors sans contrainte leur nouvelle sorcellerie. Les messages étaient emportés d'un bout à l'autre de l'île par les sorciers Porté. Les sorciers El Fuego utilisaient leur pouvoir pour brûler la forêt et ainsi préparer le terrain pour de la culture sur brûlis, ou pour amuser les enfants avec des animaux ardents. Les sorcières de la destinée utilisaient leurs pouvoirs pour désamorcer les conflits avant qu'ils ne se produisent afin de maintenir la paix sur l'île. La sorcellerie Zerstörung leur permit de creuser des puits et des tunnels avec facilité malgré leur manque de matériel (ils utilisèrent donc plutôt des briques à la place du bois pour construire leurs bâtiments). La magie Lærdom n'était pas aussi puissante que les autres formes de sorcellerie mais beaucoup d'objets sur l'île portent encore les runes ayant servies à les renforcer ou à augmenter certaines propriétés utiles. L'un d'eux possédait la capacité de transformer la matière en or et permit la création de magnifiques bijoux pour les habitants. Un autre pouvait s'assurer en touchant une plante qu'elle était exempte de maladie, assurant ainsi une bonne récolte. Un troisième pouvait faire pleuvoir une pluie de sang d'un ciel sans nuages, ce qui le rendit très populaire auprès des pêcheurs : après la pluie, ils faisaient des pêches miraculeuses en récupérant les poissons montés à la surface pour s'alimenter.

Malheureusement, ces nouveaux pouvoirs eurent un prix. A partir de la sixième génération, les sorciers commencèrent à développer des tares : généralement des défauts esthétiques. Par exemple, quand les sorciers Porté utilisaient leurs pouvoirs, ils suaient du sang pendant plusieurs minutes. Les feux des sorciers El Fuego avaient tendance à changer de couleurs ou à produire des odeurs de soufre. Les sorciers Zerstörung perdaient la mémoire lorsqu'ils utilisaient leurs pouvoirs.

Au fil du temps, des tares plus importantes firent leur apparition : des difformités, des membres déformés, des calvities, des folies telles que la démence, la catatonie, des personnalités multiples ou de la maniaco-dépression. Et cela devint commun chez ceux qui avaient de multiples héritages magiques. Plus que toute autre chose, ces défauts dus à la sorcellerie furent l'un des plus grands défis à la façon de vivre des carls. Alors que les défigurations se faisaient de plus en plus fréquentes au cours des générations, nombreux sont ceux qui se demandèrent si la sorcellerie était un cadeau de Theus ou de Légion. Cela frappa leurs croyances au cœur et devint un sujet de discussion féroce dans les années suivantes.

Le problème se résolu avec Maria, une fille ayant hérité des sorcelleries Sorte et d'une autre venant des îles vesten lui permettant de guérir les autres de leurs blessures en les encaissant elle-même. Elle déclara alors que Theus l'avait bénie. La foi et la sincérité de Maria, combinée à son sacrifice qui lui permit de guérir des douzaines de villageois lorsqu'un orage brutal détruisit la moitié du village convainquirent les carls que la sorcellerie devait être d'origine divine et qu'elle était imparfaite comme tout ce qui était humain.

Les pouvoirs divins étaient trop puissants, beaucoup trop pour de simples corps humains, entraînant de fait des déformations physiques et mentales. En cela, les défauts et les aberrations les plus grotesques étaient la marque de la puissance de Theus. Plus l'affliction était grande, plus la bénédiction de Theus l'était également. Cette croyance perdura jusqu'à aujourd'hui ; plusieurs des derniers aînés étaient complètement fous puisque les carls crurent que leurs tares les rapprochaient de Theus. La plupart des étrangers considéreraient ces individus comme des monstres. Etant donné leur puissance, ils n'auraient pas tout à fait tort...

Quel sera leur destin ?

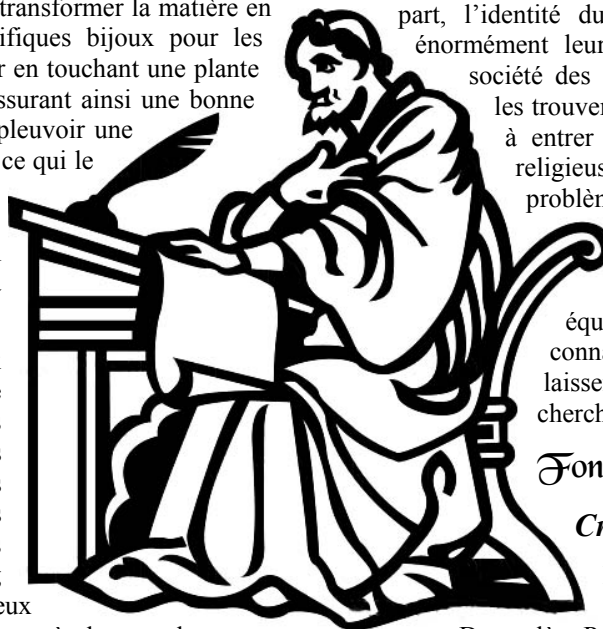
Le futur de Carlos est difficile à cerner et très variable. D'une part, l'identité du peuple qui les découvrira influencera énormément leur avenir. Un groupe de membres de la société des explorateurs ou des marchands vendelars les trouverait sans doute sympathiques et les aiderait à entrer en contact avec Théah ; leurs pratiques religieuses ne poseraient alors pas trop de problèmes. A l'inverse, leur découverte par des castillians, des eisenors ou l'Eglise du Vaticine entraînerait sans doute une guerre ouverte entre une force armée bien équipée et des sorciers désespérés. Ceux qui connaissent les dangers de la sorcellerie ne laisseront pas une telle menace en paix et chercheront à la faire disparaître.

Fonctionnement ludique

Création d'un natif de Carlos

Les personnages issus de l'île de Carlos reçoivent tout d'abord l'Epée de Damoclès Pourchassé (Sociétés secrètes) (4 PP) (à moins que l'île n'est pas encore été découverte dans votre campagne) et ne parlent que le Théan. Le coût pour apprendre une autre langue est de 3 PP et de 2 supplémentaires pour savoir la lire et l'écrire.

Le personnage ne reçoit aucun bonus de nationalité. A la place, le joueur peut choisir les lignées sorcières de son personnage jusqu'à un maximum de quatre parmi Porté, Sorte, Zerstörung et El Fuego Adentro. S'il prend plus d'une lignée sorcière, il aura un problème génétique (voir ci-dessous). Le personnage peut alors acheter sa sorcellerie parmi les lignées dont il descend. S'il n'en a qu'une, il peut être de sang pur, mais s'il en a plus d'une, il sera demi-sang dans chaque sorcellerie qu'il prendra. Il lui en coûtera alors 20 XP par sorcellerie. Ensuite, il pourra dépenser ses points de sorcelleries dans les compétences de ses héritages magiques.



Il bénéficie également de compétences magiques supplémentaires qui seront classées dans un héritage magique appelé "Natif de Carlos"; pour les acheter, le joueur devra dépenser 3 points de sorcellerie pour avoir ce talent au rang 1 (reportez-vous au tableau pour la description des compétences). Ces compétences de sorcellerie ne sont pas limitées au rang 3, comme c'est le cas pour les autres compétences d'un sang mêlé.

Compétences de Sang mêlé

Lignée Compétences sorcière

Porté / Sorte **Vision longue distance** : Choisissez un objet commun comme focus (un miroir, une toile d'araignée, etc.). Le sorcier fait un jet de Détermination + Vision longue distance afin d'observer quelque chose qui se trouve à moins de 15 mètres d'un objet similaire. Le ND est de 10 + 1 par tranche de 7 kilomètres entre le sorcier et l'objet par lequel il regarde. Cette perception est strictement limitée à la vision, ainsi le sorcier peut voir mais pas entendre la scène autour de l'objet cible.

Porté / El Fuego **Sang ardent** : le sang du sorcier est inflammable s'il est exposé à l'air. Il peut l'utiliser pour mettre le feu à des objets inflammables ou le jeter sur des adversaires comme une arme de jet, infligeant des dommages variant suivant le rang de sa compétence. Le sorcier lui-même et tous les objets qu'il porte sont immunisés à ces dommages.

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

Sorte / El Fuego **Variation de température** : en réussissant un jet de Panache + Variation de Température le sorcier peut ressentir les variations de température dans l'air qui l'entoure. Il peut utiliser cette compétence pour détecter la présence d'êtres humains, bien qu'il ne puisse indiquer exactement le nombre de personnes ni la direction d'où vient cette variation. Le ND du jet dépend de la distance que le personnage veut "sonder".

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

Porte / Zerstörung ou Sorte / Zerstörung ou Porté / Sorte / Zerstörung **Douleur à distance** : une fois par round, le personnage peut fouetter l'air avec ses pouvoirs pour attaquer quelqu'un à distance. La cible doit être dans le champ de vision du sorcier qui effectue alors un jet de Détermination + Douleur à distance pour voir s'il parvient à le toucher (utiliser le ND pour être touché de la cible). Si c'est un succès, la cible encaisse immédiatement 3g2 blessures légères.

Zerstörung / El Fuego **Cendres Ardentes** : le personnage peut créer un nuage de cendres qui inflige 1g1 dés de dommages par round à toutes les personnes qui se trouvent dedans. Ce nuage va s'étendre du sorcier jusqu'à une distance de 2 mètres par round, et jusqu'à un maximum de 10 mètres. Le sorcier lui-même n'encaisse aucun dommage, mais doit effectuer un jet de Détermination + Cendres ardentes à chaque round pour maintenir le nuage. Le ND est de 10 + 5 pour chaque round consécutif au-delà du premier. S'il échoue à son jet, le nuage disparaît immédiatement. Le sorcier peut utiliser cette compétence une fois par jour.

Porté / Sorte / El Fuego ou Porté / Zerstörung / El Fuego

Pluie de sang : une fois par jour, le personnage peut faire tomber une pluie de sang rouge venue du ciel, mouillant tout dans un rayon de 500 mètres. Ceux qui n'ont jamais vu un tel événement (c'est-à-dire tous ceux qui ne sont pas nés sur l'île de Carlos) traiteront le sorcier et ses alliés comme s'il possédait un rang de Peur égal à son rang dans cette compétence. La pluie de sang dure 2g2 x 5 rounds.

Sorte / Zerstörung / El Fuego **Le Prix du Destin** : le sorcier peut accorder à n'importe qui (lui-même compris) un dé d'héroïsme supplémentaire. Cependant, lorsque le personnage l'utilise, il encaisse un certain nombre de blessures légères égal au résultat du dé ; s'il est employé sans jet (par exemple pour activer le vice d'un vilain), le personnage encaisse 1g1 blessures légères. A tout moment, le sorcier peut détenir par ce biais un nombre de ces dés d'héroïsme égal à son rang dans cette compétence. Si plus d'un de ces dés est lancé en même temps, les blessures légères encaissées sont traitées comme un jet de dommages. Ces dés d'héroïsme disparaissent à la fin de la scène s'ils ne sont pas utilisés, et infligent leurs dommages à ce moment là. Ces dés d'héroïsme se transforment en points d'expérience.

Les quatre sorcelleries **Altérer la matière** : choisissez l'un des éléments suivants : l'or, le bois, le fil ou le verre. Une fois par semaine, le personnage peut transformer n'importe quelle matière inanimée en cet élément. Il peut ainsi affecté un objet par rang dans ce talent (si l'objet est plus petit que 30 cm³), ou 30 cm³ de matière (si l'objet est plus grand, comme un mur).

Désavantages

Pour chaque lignée sorcière que le sorcier natif de Carlos possède au-delà de la première, il gagne une maladie ou un défaut. Lancez un dé sur la table ci-dessous par lignée au-delà de la première :

Jet Désavantage

1	Le personnage a un membre difforme ; il perd un point permanent de Finesse (jusqu'à un minimum de 1), et ne pourra jamais avoir un rang de Finesse supérieur à 3 (ou 2 si ce résultat est tiré 2 fois, voire 1 s'il est tiré 3 fois).
2	Le personnage a un visage déformé, d'où suinte le sang, ou une autre caractéristique tout aussi répugnante. Les gens qui ne sont pas nés sur Carlos, le trouve repoussant. Les ND du personnage impliquant des relations sociales sont systématiquement augmentés de 10.
3	Le personnage a les mains déformées (peut-être a-t-il trop de doigts ou pas assez). C'est pourquoi tous les ND relatif à une manipulation fine sont augmentés de 5.
4	Les os du personnage sont fragiles, il est hémophile ou souffre d'une autre maladie fragilisante. Tout coup qui le touche lui inflige un dé lancé non gardé de dommages supplémentaire.
5	Le personnage a un problème de vision, il louche ou a une autre affection visuelle, il perd définitivement un point de Finesse et ne pourra jamais avoir un rang supérieur au rang 3 (ou 2 si ce résultat est tiré deux fois, ou 1 s'il est tiré trois fois).
6	Le personnage est hypersensible à la lumière. Ainsi, il perd un dé lancé non gardé sur tous les jets qu'il effectue à la lumière du soleil.
7	Le personnage est mentalement déficient ; il perd définitivement un rang d'Esprit et ne pourra jamais avoir un rang supérieur à 3 (ou 2 si ce résultat est tiré deux fois, voire 1 s'il est tiré 3 fois).
8	Le personnage est fou, Lancez un dé sur le tableau des Folies un peu plus bas et appliquez-en les effets sur le personnage.
9	Le personnage ne souffre d'aucun désagrément.
10	Lancez deux fois le dé sur cette table, ignorez tout autre résultat identique.

Les natifs de Carlos avec une seule lignée sont créés comme des sorciers normaux.

Folies

D6	Type de folie
1-2	Désordre affectif
3-4	Désordre dissociatif
5-6	Psychose

Désordre affectif

D6	Désordre	Description
1	Acoustico phobie	La victime est mortellement terrifiée par tout son supérieur à celui d'une personne qui parle. Une fois confrontée à sa crainte, il doit faire un jet de Détermination (ND 25) ou s'enfuir de terreur jusqu'à ce qu'il n'entende plus de bruits trop forts si c'est possible, sinon il s'effondrera alors dans une stupeur catatonique jusqu'à ce que son stimulus disparaisse.
2	Phobie des lames pointues	La victime est terrifiée par les objets effilés ou pointus, parce qu'elle a peur d'être blessée par celui-ci. Ainsi, quand elle se retrouve à proximité de tels objets, elle essaiera par tous les moyens de s'en tenir à plus de 2 mètres.
3	Pacifisme	La victime ne s'engagera dans aucune violence, même dans un geste d'autodéfense.
4	Menteur pathologique	La victime ment toujours, même quand ce n'est pas nécessaire. Il doit réussir un jet de Détermination (ND 20) quand il souhaite dire la vérité.
5	Haine de l'humour	La victime déteste les plaisanteries, l'humour, et tous les comiques. Il essaiera d'arrêter ou de détruire toute personne qui dit plus d'une plaisanterie ou histoire drôle.
6	Phobie du noir	La victime ne peut plus rien faire lorsqu'elle se retrouve dans l'obscurité. Elle s'effondre de peur et divague sans fin tant qu'elle n'est pas revenue dans un environnement lumineux.

Désordre dissociatif

D4	Désordre	Description
1	Personnalités multiples	La victime développe 1d4 personnalités multiples. Créez un personnage pour chaque personnalité, y compris les compétences physiques et mentales. Les différentes personnalités emploieront seulement les compétences/pouvoirs de leur personnalité. De plus, ils agiront comme si leurs points de compétences étaient "vrais". Lorsque le personnage est dans l'effort (combat, argumentation intense, etc.), il doit faire un jet de Détermination (ND 20) pour éviter un changement de personnalité. Toutes les fois qu'un tel changement se produit, déterminez aléatoirement quelle personnalité émerge. Notez que les différentes personnalités séparées sont complètement ignorantes de l'existence des autres.

2	Fugue dissociative	La victime oublie tout au sujet de son passé, recommençant sa vie comme sur "une ardoise neuve." Il développe immédiatement une nouvelle personnalité et commence avec un personnage créé avec 100 points. Il ne se rappellera jamais sa personnalité originale, et il n'a aucun accès à ses anciennes compétences/pouvoirs gagnées dans sa "vieille" vie.
3	Amnésie totale	La victime ne peut plus se rappeler d'informations sur ses amis, son histoire, etc. Il garde toutefois ses compétences et ses pouvoirs. Simplement, il ne peut pas se rappeler qui il EST ou quoique ce soit qui soit en rapport avec son passé. Il ne se rappelle pas de ses compétences / pouvoirs dans le sens traditionnel du terme, il y a simplement accès par une utilisation "instinctive".
4	Amnésie antérograde	La victime se souvient de tous jusqu'à ce qu'il ait cet accident. Cependant, il ne peut plus développer sa mémoire à long terme. Ainsi, il ne peut gagner de nouvelles compétences ou pouvoirs. Il peut augmenter le rang des compétences qu'il possède déjà ou son niveau dans une école de spadassin ou de sorcellerie, mais il lui est impossible d'en apprendre une nouvelle.

Psychose

D10	Désordre	Description
1-2	Cécité psycho logique	Toutes les fois que le personnage est confronté à une situation stressante, il doit réussir un jet de Détermination (ND 20) ou devenir "aveugle". Le personnage n'est pas vraiment infirme, mais son esprit ignore complètement les stimuli visuels, le rendant aveugle. Cette cécité dure 1d6 rounds.
3-4	Paranoïa	Le personnage croit que tout le monde le déteste ou à quelque chose contre lui. Il ne peut garder aucune amitié et ne peut faire confiance à personne. Toute les fois qu'il est en contact avec une personne agissant d'une telle manière (à la discrétion du MJ), il devra réussir un jet de Détermination (ND 20) ou l'attaquer immédiatement.
5-6	Schizo phrénie	Le personnage souffre en permanence d'hallucinations auditives et visuelles qui lui demandent de faire des choses méchantes. Une fois par minute, il doit effectuer un jet de Détermination (ND 25) pour éviter d'attaquer quelqu'un ou quelque chose de manière aléatoire.
7-8	Manie homicide	Complètement berserk, il attaque toute personne dans son champ de vision. Le personnage peut agir normalement un jour par semaine.
9-0	Renaissance	Le personnage voit sa vision du bien et du mal s'inverser complètement. Ainsi, s'il était un héros, il devient un vilain et s'il était un vilain ou un scélérat, il devient un héros.



Immortalité et immortels

Rappel historique



Je ne vais pas vous raconter ici toutes les histoires personnelles des PNJ immortels. Je vais simplement vous donner des explications sur les raisons qui peuvent amener une personne à devenir immortelle. Voici ces raisons :

1) le PNJ est un razhdost. Il en reste cinq, mais seulement trois sont présents sur Terra. Seuls ces trois derniers pourraient être rencontrés par des PNJ. Il y a Matushka en Ussura, l'Errant Gris, Vieux Père ou Grumfather au Vestenmannavnjar et le roi dieu de Mezoamerican ;

2) le PNJ est un syrneath. Il y en a quelques-uns qui se promènent encore à la surface de Théah. On peut par exemple citer Ebedi Yilan al'Kadeem (un Ssassiss) ou Jacques-Louis de Pau, Pierre-Antoine Le Rouzic et Sergei Boris Orlof (des Thalusai), ou encore Fleichwulf, le Schattenmann et Opa Nacht (des Baumgeist) ;

3) le PNJ est un sidhe. Ils sont nombreux mais on peut citer Mad Jack O'Bannon, la Dame du Lac, la Reine du Ciel ou encore la reine Maab ;

4) le PNJ a reçu son immortalité en don d'une entité supérieure telle que les razhdost ou les prophètes. En voici la liste connue à ce jour :

- Hrodgeir qui l'a reçue de Grumfather ;
- Koschei qui l'a "volée" à Matushka ;
- Lakov qui l'a reçue de Matushka ;
- Ma Taipo qui l'a "reçue" du Premier Prophète ;
- Gunrud Stigandsdottir qui l'a "reçue" de la rune vivante Uvitenhet ;

5) le PNJ est un sorcier puissant et sa sorcellerie lui permet de contourner les règles de la mort. On peut par exemple citer Mandred von Franken (la sorcellerie Necros) ou Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich, le prince Vincenzo di Caligari, Lucita di Mondavi et Figuero Calleras (la sorcellerie Tempus Fugit), ou bien encore Sean Blairwitch (Dark Glamour) qui maîtrise la légende Francis Doom et fait ainsi vieillir son portrait à sa place ;

6) le PNJ est devenu une légende. A force d'en faire "trop", le PNJ est devenu une légende et ne peut donc véritablement mourir. Son corps mortel mourra mais sa légende perdurera d'une façon ou d'une autre. C'est par exemple le cas de Fiona dubh Gaoithe, de Reis, de Jack-in-Irons ou de Jenny Greenteethe, voire de Jeremiah Berek ;

7) le PNJ sous l'influence d'un geis majeur ("Tu ne peux mourir que par..."). Si ce PNJ ne rencontre jamais sa Némésis, il est littéralement immortel. C'est par exemple le cas du druide Tearlaidh Partholan ;

8) le PNJ a bu le baume de Westmoreland (généralement des femmes). C'est par exemple le cas de Alda Grüber, de Reune Vengasdottir et de nombreuses autres Filles de Sophie, mais également des deux hommes que sont Derwyddon et Louis-Claude de Sillery ;

9) les PNJ victimes de sorcellerie, comme le capitaine Necros, Kheired-Din, Odel Herrickson ou les Runes Vivantes (comme Herje qui sévit en Eisen ou Velstand, sous l'identité de Maître Vel, qui agit au sein de la Ligue de Vendel) ;

10) et enfin, les PNJ qui restent en vie par la seule force de leur volonté, grâce à leur chamanisme, en particulier les pratiquants du chamanisme Baofong Xue Wudao, comme Kunchen Choden ;

11) d'autres causes à l'immortalité sont possibles à la discrétion du MJ.

Fonctionnement ludique

Bien entendu, l'immortalité a ses avantages et ses inconvénients. Du côté des avantages :

- on peut dire qu'à partir de cent cinquante ans d'existence, le PNJ maîtrise littéralement toutes les compétences au rang 1, il a largement eu le temps de les étudier...
- il bénéficie de trois augmentations gratuites sur ses jets d'histoire si les événements qu'il tente de se rappeler ont eu lieu alors qu'il était vivant ;
- il peut prévoir des plans qui s'étalent sur des centaines d'années, après tout, il a le temps...

Du côté des inconvénients :

- en particulier, si le PNJ ne vieillit pas physiquement, il convient de changer d'identité tous les dix ou quinze ans, car ses voisins et sa famille vont commencer à se poser des questions...
- il est maintenant un peu inhumain, il a vu mourir tous ses proches et il sait que tous ceux qui l'entourent sont mortels et voués à disparaître. On considère donc qu'il possède l'Epée de Damoclès suivante :
Froidure de l'éternité : le rang dans cette épée de Damoclès dépend de la durée effective de son immortalité. Ainsi, un homme qui a déjà vécu plus de cent ans détiendra celle-ci au rang 1 ; à plus de 200 ans, au rang 2 ; à plus de trois cents ans, au rang 3 et à plus de 500 ans au rang 4. Cela entraîne un détachement dans les relations sociales qui se ressent pour leurs interlocuteurs. Ils ont ainsi un malus d'une augmentation par rang dans cette Epée de Damoclès sur tous leurs jets sur le système de répartition. Plus ils ont un rang élevé dans cette Epée de Damoclès, plus il leur semble être entouré de cadavres en sursis.

Un PJ pourrait peut-être prétendre à l'immortalité, mais comme vous l'avez vu dans la description des causes de l'immortalité, cela nécessitera sans doute une quête rien que pour cela et il devrait sans doute se retrouver affublé d'une Epée de Damoclès telle que Obnubilé au rang 3.



Isabeau de Montaigne

Rappel historique



n 654 AV, pour maintenir l'ordre dans son royaume, Charles I de Montaigne épouse l'aînée des filles Montanus, toujours très influente dans la zone de la future Montaigne et ce malgré le déclin de sa famille sous le règne de Carloman. En réalité, Isabeau, une Fille de Sophie fréquentant assidûment la caverne de l'Oracle, savait très bien que Charles mourrait peu de temps après. Elle demanda donc à son père de proposer une forte dot et le séduisit pour devenir son épouse sachant qu'il devait mourir dans l'année suivante.

En 659, Charles meurt d'une maladie étrange et mystérieuse, laissant son royaume entre les mains de sa femme Isabeau. En réalité, les Filles de Sophie utilisèrent la magie sorte de certaines de leurs membres pour retarder la mort de l'Empereur. Apprenant cela, Isabeau l'empoisonne afin d'hériter de ses terres et quitte les Filles de Sophie.

Le mois qui suit, Isabeau se remarie avec son propre cousin, Léon Montanus.

En 670, après avoir soutenu le développement de la magie Porté dans son pays, elle exprime le souhait de mettre au monde un enfant qui serait le fils d'un Synneth, afin de se faire des alliés contre les Filles de Sophie, en imitant, de l'autre côté, ce qu'avait fait la Dame du Lac avant elle.

En 671, quelques mois après cette déclaration, c'est une Isabeau vieillissante et enceinte qui se représente devant la cour. Pour les Filles de Sophie, Isabeau est allé trop loin. L'enfant et sa mère sont tués peu après l'accouchement dans des circonstances inconnues.

Fonctionnement ludique

Isabeau avait réussi à contacter un Thalusiai qui se trouvait sur les terres de Montaigne du nom de Pierre-Antoine le Rouzic. Contre une bonne récompense et une place de choix à la cour, celui-ci accepta de la mettre enceinte. Ainsi, l'enfant auquel elle donna naissance était un hybride d'humain et de Thalusiai !

Idée d'aventure

Pour que cela puisse se reproduire, il faudrait déjà que la mère soit humaine, sorcière d'un puissant niveau (maîtresse sang pur) et ait à son chevet des médecins compétents (l'idéal étant certainement un guérisseur sympathique) car les douleurs de l'enfantement d'un tel monstre entraînerait la mort de la mère et de l'enfant.

Si l'enfant venait à naître, il aurait une apparence totalement humaine, mais l'esprit d'un Thalusiai, avec les bonus suivants à son profil : Gaillardise + 1, Esprit +2 et Détermination +1, il serait également capable d'atteindre le rang 4 (Grand Maître, et compétences de sorcellerie au rang 6) dans la sorcellerie maternelle et gagnerait l'immortalité de son père synneth. Autant dire qu'il deviendrait rapidement l'une des personnes les plus dangereuses de Théah !

D'autant plus que les Thalusiai qui se trouvent sur Théah afflueraient sans doute à son service pour tenter de créer un nouveau royaume Synneth !

Lames du Mystère

Rappel historique



n 1561, désireux d'améliorer ses techniques de forge et de travail du métal, le célèbre et talentueux forgeron montagnais Hector Lemaître entame un tour de Théah des grands forgerons et autres artisans travaillant le métal. C'est très logiquement qu'il décide donc de se rendre en Ussura, dans le village natal de Leon Ivanov Batist (le créateur des œufs Krashenka) pour y apprendre ses techniques. Là, au bord du Lac Vigile, il finit par rencontrer les rebelles Setine des îles nomades qui lui enseignent leur art de la mécanique.

En 1564, Hector Lemaître, grâce aux techniques Setine, forge une épée magnifique aux capacités quasi-magiques. La première Lame du Mystère vient d'être forgée.

En 1579, Hector Lemaître décide de former deux apprentis à ses techniques si particulières. Ces apprentis sont Roland Bonnegrâce et Ernestin Malemort. Chacun d'eux développera des techniques particulières, Bonnegrâce préférant le côté technique et défensif alors que Malemort privilégie la partie offensive et mortelle.

En 1586, Hector Lemaître décède en laissant Bonnegrâce et Malemort poursuivre son œuvre. Les deux apprentis, devenus maîtres, se brouillent et se détestent, pensant que l'autre a perverti les techniques de leur ancien maître.

En 1618, Bonnegrâce décide de prendre une apprentie, Régine Renart, pour lui succéder afin d'insuffler un nouveau style aux Lames du Mystère, plus féminin et plus calme.

En 1619, apprenant que Bonnegrâce a pris une apprentie, Malemort décide de faire de même, mais choisit un homme volontaire et puissant, Fabien Isengrin, afin, d'insuffler encore plus de violences dans les Lames du Mystère.

En 1634, Roland Bonnegrâce meurt d'un arrêt cardiaque dans sa forge. Régine Renart poursuit l'œuvre de son maître et forge des Lames très érotiques.

En 1637, Régine Renart et Fabien Isengrin se rencontrent et tombent éperdument amoureux ; deux ans plus tard, c'est un mariage qui rapproche les deux branches techniques des Lames du Mystère.

En 1639, Malemort, aigri par le rapprochement de Isengrin et Renart, meurt seul et abandonné dans sa forge.

En 1659, Renart et Isengrin, les deux derniers forgerons des Lames du Mystère décèdent dans d'étranges circonstances sans avoir donné naissance à des enfants ni avoir formé d'apprentis. Les techniques des Lames du Mystère viennent de se perdre à tout jamais. C'est une grande perte pour la Montaigne.

Fonctionnement ludique

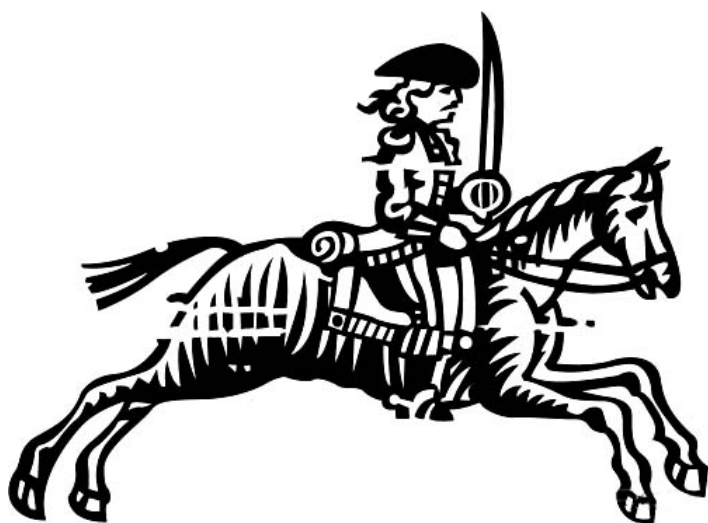
Idée d'aventure

Tout d'abord, la mort des deux forgerons en 1659 est un prétexte tout trouvé pour une aventure palpitante. Qui a bien pu se débarrasser de ces deux forgerons ? les Kreuzritter lorsqu'ils ont fait le lien entre ces lames et les syneth ? Vincenzo di Caligari pour s'emparer de leurs œuvres ? Malemort qui a simplement mis en scène son décès et se venge de son traître d'apprenti ? Les sidhe, qui craignent une nouvelle lignée de McEachern ? Ou bien encore, Renart et Isengrin ont-ils mis en scène leur propre mort avant de prendre la file de l'air pour l'Archipel de Minuit ? Les idées sont nombreuses, à vous de voir...

Avantage *Lame du Mystère* (2, 5 ou 10 PP, réservé aux montagnais)

Un personnage qui choisit cet avantage a acquis l'une des infâmes Lames du mystère Montagnoises. Commencez par déterminer la nature de votre arme en lançant un dé sur la table des Lames du mystère. Suivez les instructions de ladite table et payez les PP lorsqu'on vous le demande. Selon son fabricant, une Lame du mystère coûte 2, 5 ou 10 PP. Une fois que vous commencez à lancer les dés, vous **devez** payer tous les coûts indiqués sur la table ; vous ne pouvez décider de ne pas effectuer de jet sur la table suivante pour éviter de dépenser des PP. ainsi, nous vous conseillons de mettre de côté 10 PP avant de commencer vos jets de dés.

Les personnages originaires des provinces occidentales (Verrier, Viltoille, Martise, Rachecourt, Torignon et La Motte) soustraient 1 point sur tous les jets effectués sur la table des Lames du Mystère. Les personnages originaires des provinces septentrionales (Douard, Crieux, Aury et Arrange) ajoutent 1 point sur tous leurs jets effectués sur la table des Lames du Mystère. Les personnages originaires des provinces méridionales (Sicée, Charousse, Pourcy, Glavène et Surly) ne font l'objet d'aucun modificateur.



Règles générales sur les Lames du Mystère :

Nombre de Lames du Mystère disposent de boutons cachés, crans dissimulés, etc. Ces mécanismes secrets font l'objet des règles suivantes :

✂ Il faut effectuer un jet d'Esprit contre une difficulté de 30 pour les découvrir, sauf lorsque l'utilisateur les connaît déjà.

✂ Il n'est nul besoin d'utiliser quelque action pour enfoncer un bouton, libérer un cran de sûreté, etc., du moment que l'individu en question tient l'épée à la main.

✂ Nombre de Lames du Mystère disposent de parties détachables comme des dards, réservoirs d'huile, etc. Ôter ou vider l'un d'eux affecte l'équilibre fragile de l'épée. Lorsqu'une Lame du Mystère est mal équilibrée, son utilisateur souffre d'une pénalité d'un dé (à lancer et à garder) sur tous ses jets d'attaque et de défense active effectués à l'aide de l'épée.

Jet Résultat

0-5 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Renart. Payez 2 PP.

6-11 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère d'Isengrin. Payez 2 PP.

Lames du Mystère de Renart

0 : Garrot. La garde de l'épée dissimule un garrot. En cas d'attaque dans le dos, la victime est incapable d'émettre le moindre son et commence à suffoquer. La victime est considérée comme Prise (voir la compétence correspondante) et peut tenter de se libérer normalement.

1 : Poignée ouvragée. La poignée particulièrement bien réalisée de l'épée permet à son utilisateur de se livrer à quelques feintes osées. Ajoutez 5 au ND de quiconque effectue une défense active contre une telle attaque.

2 : Fourreau maquillé. L'épée ressemble à une canne lorsqu'elle est au fourreau. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites dès lors qu'il s'agit de la dissimuler.

3 : Bien équilibrée. L'équilibre de l'épée est tel que lorsque vous l'utilisez, vous ajoutez 1 à tous vos jets d'attaque (un 18 passera ainsi à 19).

4 : Entrave. Les détails de la garde de l'épée entravent les attaques. Elle augmente ainsi la défense active de son utilisateur de 2 points (un 19 passera à 21).

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3 PP et effectuez un jet sur la table des Lames Rares.

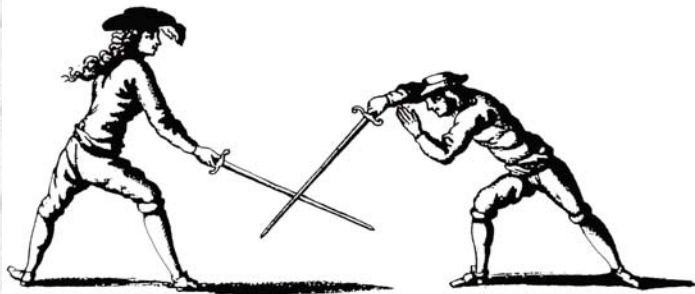
7 : Bonne allonge. L'utilisateur ajoute toujours 5 points de plus à son allonge totale.

8 : Garde de serrurier. La poignée de l'épée dissimule un jeu d'outils de crochetage (jet d'Esprit contre un ND 40 pour les découvrir). Ces outils sont de si bonne qualité qu'ils donnent toujours une augmentation gratuite lorsque l'utilisateur souhaite user de sa compétence Crochetage.

9 : Compartiment secret. Le pommeau de l'épée s'ouvre sur un tout petit compartiment secret. On peut y dissimuler messages, bijoux et autres petits objets utiles qu'il ne sera alors possible de trouver qu'en effectuant un jet d'Esprit contre un ND de 40.

10 : Antirouille. L'épée est immunisée aux effets de l'âge et du temps. Elle ne rouille pas, ne se ternit pas et n'est sujette à aucune corrosion (même la magie *Zerstörung* est sans effet sur elle).

11 : Fourreau de sûreté. Il y a sur le fourreau un cran de sûreté qui garde l'épée en place tant qu'on ne la débloquent pas. Il est impossible de l'en ôter sans une Gaillardise de 6 au moins. Libérez ainsi l'épée brisera au passage le fourreau.



Lames du Mystère d'Isengrin

0 : lame en dent de scie. La lame de cette épée est conçue pour infliger de vilaines et douloureuses entailles. Lorsque l'utilisateur parvient à obtenir une augmentation sur son ND pour être touché, le jet de dommages qui suit augmente de 2 points (ainsi un 18 passera à 20) par augmentation (en plus de tous les dés de dommages normaux supplémentaires).

1 : Flamberge. Lorsqu'il effectue un jet de dommage pour des blessures infligées à l'aide de cette épée, l'utilisateur relance tous les 1 jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

2 : lame légère. Cette épée est extrêmement légère. Lorsque vous faites une Riposte, vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets d'attaque (en partant du principe que vous avez réussi votre défense active).

3 : Indestructible. Il est impossible de briser cette épée. En outre, elle se redresse toute seule quand on la tord.

4 : Garde barbelée. La garde de l'épée est parcourue de filigranes conçus pour coincer les lames. L'utilisateur bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il tente de désarmer un adversaire.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3 PP et effectuez un jet sur la table des Lames Rares.

7 : Fil tranchant. Le fil de l'épée est si tranchant qu'il augmente les jets de dommage de son utilisateur d'un point (un 14 devient ainsi un 15).

8 : Garde pointue. La garde de l'épée est décorée de plusieurs pointes aiguës. Les coups de pommeau infligés à l'aide de cette épée infligent 2g2 de dommages plutôt que 0g2.

9 : Jamais émoussé. Cette épée ne perd jamais son fil tranchant. Il n'est jamais nécessaire de l'aiguiser ou de l'entretenir. Il est néanmoins possible qu'elle rouille ou qu'elle se brise.

10 : lame lourde. Cette épée est particulièrement lourde et offre deux augmentations gratuites à son utilisateur lorsqu'il se sert de la compétence *Coup puissant*.

11 : Dague. Une dague sort du pommeau de l'épée quand on enfonce un bouton caché. Cela permet à l'utilisateur de se servir de sa compétence *Attaque (Couteau)* lorsque son adversaire lie son épée. A l'instar d'un poignard classique, la dague inflige 1g2 de dommages et brise automatiquement le Lien de l'adversaire quand elle inflige des dommages.

Table des Lames Rares

Jet	Résultat
0-5	Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Bonnegrâce.
6-11	Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Malemort.

Lames du Mystère de Bonnegrâce

0 : Nuage de fumée. L'épée diffuse un nuage de fumée sur trois mètres quand on enfonce un bouton caché, plongeant ainsi la zone dans le noir complet pendant 10 phases. L'épée renferme suffisamment de fumée pour une utilisation, suite à quoi il faut la recharger avec un mélange d'huile et d'herbes assez courantes (1 guilden, ce qui nécessite 5 actions. Quand le réservoir est vide, l'épée est mal équilibrée (voir plus haut).

1 : Poignée articulée. La poignée de l'épée s'adapte particulièrement bien à la paume de son utilisateur. L'épéiste peut utiliser un dé d'action pour parer comme s'il était une phase avant (un dé d'action utilisé en phase 5 permettra de passer en phase 4).

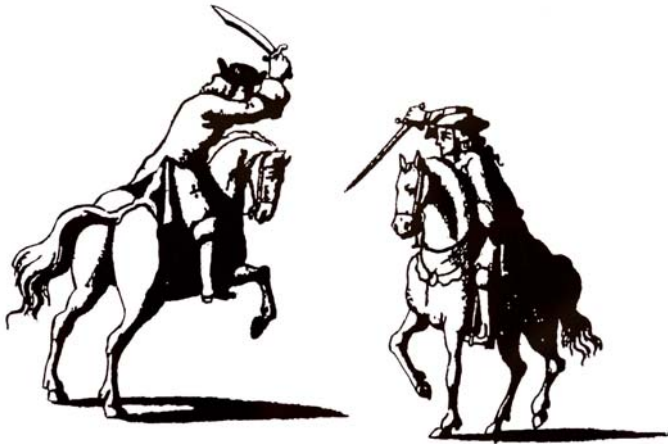
2 : Queue de lézard. L'épée dispose d'une fausse pointe dont elle peut se séparer. Quand l'adversaire réussit une parade, la pointe tombe. Il lui faut alors refaire son jet de parade. S'il l'emporte une seconde fois, l'attaque est bloquée ; autrement, la ruse fonctionne et l'attaque finit par passer. Il faut 5 actions pour refixer correctement la pointe ; sans elle, l'épée est mal équilibrée (voir plus haut).

3 : Garde serpentine. A moins qu'il ne relâche le cran de sûreté, la garde de l'épée se referme soudainement sur la main de son utilisateur une phase après qu'il s'en soit emparé. Libérez la main de la victime exige une Gaillardise de 5 une fois que la garde s'est refermée. La victime doit lancer un dé et obtenir moins que son rang de Détermination ou avoir la main brisée pendant un mois (période pendant laquelle elle aura -1 en Finesse). La garde s'ouvre en appuyant sur le bouton.

4 : Garde serrée. La garde de l'épée est d'une conception telle qu'elle s'enroule autour de la main de son porteur lorsqu'il s'en saisit. Cela présente deux avantages. Premièrement, il n'est pas possible de désarmer l'utilisateur. Deuxièmement, le cran qui permet de relâche la garde est dissimulé, ce qui signifie qu'un utilisateur étranger aura la main piégée comme dans un étau.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5 PP et effectuez un jet sur la table des Lames de Lemaître.

7 : Garde réglable. La garde de cette épée peut être raccourcie ou allongée en dépensant une action. Elle devient alors une Epée d'Escrime (2g2) ou une Arme lourde (3g2). L'utiliser comme une arme lourde nécessite les deux mains, alors que l'utiliser comme une arme d'escrime n'en requiert qu'une.



8 : Garde à grappin. La garde de l'épée peut faire office de pistolet à grappin. Elle dispose d'une solide corde de 6 mètres de long et il faut 10 actions pour la rembobiner. Si l'on se bat avec pendant que la corde est déroulée, l'épée est mal équilibrée.

9 : Propriétés curatives. Au contact d'un bouton dissimulé, l'épée injecte au porteur un liquide qui le soigne de 15 blessures légères. La formule de ce liquide est connue du porteur et coûte 5 guilders la dose mais n'est efficace qu'injectée. Une seule dose marchera chaque jour sur un même individu, et le réservoir de l'épée ne peut en contenir qu'une. Ensuite, il faut le recharger, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

10 : Garde loyale. Une aiguille empoisonnée pique le pouce du porteur une phase après qu'il se soit saisi de l'épée, sauf si un minuscule verrou dissimulé est débloqué. Le poison peut être de l'arsenic comme un soporifique, à la discrétion du propriétaire de l'épée. Un lourd gantelet ou un Panzerfaust viendront à bout de cette mesure de sécurité. Il faut remplir le réservoir après chaque utilisation, mais il n'est pas assez grand pour affecter l'équilibre de l'épée.

11 : Brise lames. Il s'agit d'un objet conçu pour frapper la lame de l'adversaire en un point fragile afin de la briser. Cela n'est utile que lorsqu'un adversaire vient de parer la Lame du Mystère. Le porteur appuie alors sur un bouton caché, et une

partie de la garde de l'épée surgit brutalement, tentant de briser l'autre arme. Cela fonctionne sur le même modèle que la technique de compagnon de l'école d'escrime Eisenfaust, l'épée disposant dans ce but d'une Gaillardise de 4. Une fois déclenché, il faut remonter le mécanisme avant de pouvoir l'exploiter de nouveau, ce qui prend 10 actions. Dans l'attente, l'épée est mal équilibrée.

Lames du Mystère de Malemort

0 : Poignée pistolet. Il y a dans la poignée de l'épée un pistolet à un coup dissimulé dont on peut se servir en appuyant sur un bouton. Si l'utilisateur appuie sur le bouton au moment même où il cause des dommages à son adversaire, le pistolet touche automatiquement au but, infligeant des dégâts normaux (4g3). Autrement, le porteur doit réussir un jet d'Attaque (Armes à feu) avec une augmentation pour toucher.

1 : Cracheuse de feu. Lorsque l'on brandit l'épée et que l'on appuie sur un bouton dissimulé, elle vaporise de l'huile qu'elle enflamme à l'aide d'un silex incorporé. Le résultat produit un arc de feu qui part de l'extrémité de l'épée. La cible peut éviter l'arc en effectuant un jet de Finesse + Roulé-boulé contre un ND de 20 (sans dépenser d'action). L'épée renferme suffisamment d'huile pour une utilisation et doit ensuite être rechargée, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

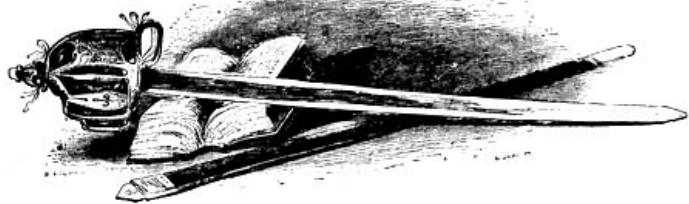
2 : Jet aveuglant. L'épée dispose d'un réservoir de liquide qu'il est possible de pulvériser au visage de son adversaire par simple pression sur un bouton caché. Cela nécessite un jet d'Attaque réussi accompagné de deux augmentations. Plutôt que de subir des dommages, la victime est aveuglée (comme si elle était dans le noir complet) jusqu'à ce qu'elle se rince les yeux ou qu'une heure se soit écoulée. L'épée renferme suffisamment de liquide pour une utilisation et il faut 5 actions pour la remplir (avec de l'eau et des herbes pour une valeur de 1 guilder). Quand le réservoir de l'épée est vide, celle-ci est mal équilibrée.

3 : Poignée dard. L'épée peut projeter une petite fléchette. Celle-ci sort du pommeau et va jusqu'à 3 mètres quand on appuie sur un bouton. Pour toucher, il faut réussir un jet d'attaque accompagné de trois augmentations. On enduit généralement le dard de poisons mortels ou soporifiques. Si la fléchette est perdue, un forgeron qualifié (au moins 4 rangs dans la compétence du même nom) la remplacera contre 10 guilders. Sans le dard, l'épée est mal équilibrée. Il faut réappliquer le poison après chaque utilisation.

4 : Métal étrange. L'épée est faite d'un métal si léger que le porteur peut diminuer l'un de ses dés d'action d'une phase ou bénéficier de +10 à son initiative totale lors de la phase 1.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5 PP et effectuez un jet sur la table des Lames de Lemaître.

Lames du Mystère de Lemaître



7 : Double lame. Cette épée est dotée d'un puissant ressort qui se trouve entre deux moitiés de lame. Lorsqu'on enfonce un bouton caché, les deux moitiés de l'épée se séparent. Cela cause souvent des fractures de côtes et autres blessures horribles. En termes de jeu, lorsqu'une attaque est couronnée de succès, le personnage peut activer cette capacité pour infliger deux dés (lancés & gardés) de blessures supplémentaires (appliqués séparément après les dommages normaux de l'épée). Toutefois, le ND pour être brisé de l'épée est réduit de 5 points. En outre, une fois qu'elle est activée, elle est inutile tant que 10 actions n'ont pas été utilisées pour la remettre en place.

8 : Réservoir de poison. Il y a un petit compartiment étanche dans la poignée de l'épée. Lorsque l'on tortille une certaine décoration du pommeau, cela ouvre le compartiment, ce qui permet au liquide qui est à l'intérieur de s'écouler. Si l'on tient l'épée la pointe vers le bas quand on l'ouvre, le liquide coule le long, enduisant la lame. Cela prend une action. Cependant, le liquide reste collé à l'épée jusqu'à la fin du tour et s'infiltre dans toute blessure qu'elle inflige. Généralement, on met dans le réservoir des poisons mortels ou soporifiques. L'épée renferme suffisamment de poison pour une utilisation et la recharger nécessite 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

9 : Garde fragile. Si l'on dégaine l'épée sans enfoncez un cran de sûreté, lancez un dé. Autant de phases plus tard, l'épée tombe en morceau dans les mains du porteur. Il faut (10 - Esprit) actions pour la ré assembler.

10 : Métal souillé. Lorsqu'un adversaire rate son jet de blessure après avoir été frappé par cette épée, il ne peut effacer qu'un nombre de blessures légères égal à son jet de blessures. Par exemple, si l'adversaire a 87 blessures légères et qu'il obtient 42 sur son jet de blessures, il subit 3 blessures graves (1 + 2 pour avoir raté de plus de 40) et a toujours 45 blessures légères (87 - 42).

11 : Rasoir. Pour chaque 10 que garde le porteur lorsqu'il effectue des dommages avec cette épée, il inflige automatiquement une blessure grave à la cible. Les 10 n'explorent pas et ne comptent pas dans le total du jet de dommages, mais il ne font pas non plus disparaître les blessures légères. Par exemple, si le porteur a obtenu un 9 et un 10 sur son jet de dommages, la victime subit une blessure grave et effectue un jet de Gaillardise contre son ancien total de blessures légères augmenté de 9.

0-1 : La Lame Passionnée. Cette épée peut instantanément bondir dans la main de son propriétaire quand il le souhaite et quelle que soit la distance qui les sépare. Si jamais il la tend à autrui garde en avant, l'épée obéira aux ordres de ce nouvel individu. Si le propriétaire meurt, la première personne qui touche l'épée en devient le nouveau propriétaire.

2-3 : La Lame Fantomatique. Hormis son propriétaire, nul ne peut se saisir de cette épée. Quand son propriétaire s'en empare, l'épée est tangible et n'importe qui peut la toucher (il en va de même pour elle), mais dès qu'il la lâche, elle reprend son apparence fantomatique. Si jamais il la tend à autrui garde en avant, l'épée n'autorisera plus que ce nouvel individu à s'en saisir. Si le propriétaire meurt, l'épée devient tangible et la première personne qui la touche en devient le nouveau propriétaire.

4-5 : La Lame Aigre. Une fois par acte, cette épée peut attaquer à de vastes distances. Si le porteur est en mesure de voir sa cible, il peut l'attaquer avec l'épée, où qu'elle se trouve, la lame se volatilise et apparaît près de la cible. Cette dernière peut toujours utiliser ses défenses passives et actives, comme d'ordinaire. Il faut évidemment effectuer un jet de surprise (le porteur reçoit deux augmentations gratuites) pour déterminer si la cible est consciente ou non du porteur.

6-7 : La Lame Chatoyante. Une fois par acte, cette épée peut "chatoyer". Elle commence à trembler comme un mirage, et jusqu'à la fin du tour suivant, elle ignore toute forme d'armures et de protection, et ne peut être parée (qu'il s'agisse d'une défense active ou passive).

8-9 : La Lame Cupide. Le porteur de cette épée peut utiliser une action pour ouvrir une brèche dans les airs à l'aide son arme et y plonger son autre main. Cela permet au porteur d'agir comme s'il disposait de 3 rangs dans la compétence Porté Poche, sauf que les objets qui se trouvent à l'intérieur ne disparaissent jamais.

10-11 : La Lame Assoiffée. Une fois par acte, cette épée peut dérober du sang à l'adversaire de son porteur. Le porteur déclare qu'il souhaite activer l'épée avant de faire son jet de dommages. Il peut alors doubler la valeur de dommages d'un dé lancé gardé. Ainsi, si l'un des dés explose et fait 15, il peut utiliser cette capacité pour le transformer en 30, en plus de tous les autres dés qu'il garde pour la résolution des dommages.



Lorenzo, Bianco et Serrano

Rappel historique



u cours du pacte des sénateurs, en 724 AUC, la sénatrice Roy Lorenzius reçoit des Thalusiai les deux faces d'une même sorcellerie : la magie Sorte qui permet d'utiliser les filaments du destin, qu'elle transmettra à ses descendantes et la magie Mente qui permet de contrôler les humains, qu'elle transmettra à ses descendants.

En 727, le sénateur Arius Voronius qui reçut la sorcellerie Necros lors du Pacte des sénateurs trouve la mort dans des circonstances inconnues. La seule chose qui soit sûre est, qu'avant de mourir, il engrossa deux servantes (certains parlent même de cinq). Après la "mort" de cet homme, ces esclaves, qui gagnèrent la maison de Roy Lorenzius, donnèrent chacune naissance à un enfant, intégrant ainsi discrètement la sorcellerie Necros au sein de la famille Lorenzius...). Ce mélange de trois puissantes sorcelleries (précurseur de l'île Carlos) devient rapidement détonnant et leurs descendants vont devenir de plus en plus fou au fil des générations.

En 215 AV, pour ne pas partager le pouvoir, Roy Lorenzius et ses sœurs streghe della sorte éliminent tous leurs frères Mente dans une série de violents "accidents" (elles ont sans doute bénéficié de l'aide des descendants de Voronius intégrés dans leur famille). A partir de ce moment là, tous les enfants mâles détenant ce don sont éliminés dans le ventre de leur mère. Roy est également tué dans la bataille.

En 687, une coalition composée des familles des sénateurs Delaga (des artisans), Lorenzo (une vieille famille de l'ère numaine et descendants directe de la sénatrice Roy Lorenzius) et Gallili (des érudits), s'emparent des terres de la Vodacce pendant que Iago I est parti dans le nord pour se battre contre son frère, Stefan I.

En 800, la famille Lorenzo crée une organisation vouée à réitérer le Pacte conclu avec les Négociateurs afin d'obtenir encore plus de puissance. Cette organisation portera ensuite le nom de l'Agiotage.

Dans les siècles qui suivent, ils entrent en possession des médaillons permettant d'utiliser la sorcellerie Tempus Fugit. Ainsi, la famille Lorenzo possède maintenant dans ses rangs des sorciers Sorte, Mente (bien cachés...), Necros et Tempus Fugit. Une véritable force de frappe magique !!!

En 1011, Vincenzo et Marietta ("la reine folle") Lorenzo étaient si fous que leurs sujets préféraient partir mourir aux croisades. Cette folie est sans doute due à la consanguinité visant à garder au sein de la famille les différentes sorcelleries familiales. Du coup, Marietta tenta de modifier le destin sur des siècles à l'aide des rituels aujourd'hui disparus et de la sorcellerie Tempus Fugit. Se rendant compte du danger que Marietta représente, le Tessatore décide de l'éliminer. Les trois marraines mettent en commun leurs pouvoirs et modifient les filaments de telle sorte que l'entreprise de la reine folle implose. Ainsi, Marietta provoque une catastrophe qui fait disparaître l'île et tous ses habitants. La mer est rouge pendant quatre années. Les résidus de

cette famille donnent ensuite naissance aux familles Bianco (qui "hérite" de sang des sorciers Mente) et Serrano (qui "hérite" de sang des sorciers Necros) ; la sorcellerie Tempus Fugit a disparu avec la disparition de l'île de la famille Lorenzo.

En 1175, ruinés, les Serrano sont obligés de se retirer du Grand Jeu. Les femmes de la famille deviennent courtisanes, les hommes et les streghe della sorte intègrent d'autres familles vodacci, en particulier la famille Bianco. Les Serrano s'étaient spécialisés dans les poisons et la manière de donner rapidement la mort (sans doute en raison de l'influence des sorciers Necros). Leur île tombe entre les mains de la famille Bernouilli. Les marraines du Tessatore sont ainsi parvenues à éliminer la première lignée descendant des Lorenzo.

En 1398, l'Eglise du Vaticine autorise la famille Vestini, une famille mineure, à éradiquer les Bianco. Monsignor Leonardo Vincenza a fait parvenir des preuves de l'adoration de Légion par la famille Bianco au hiérophante Lucius III. En fait, Vincenza rapporte que la famille Bianco est un nid de sorciers, il semble qu'ils maîtrisent plus ou moins quatre sorcelleries différentes : Sorte, bien sûr, mais également Mente (leur héritage de la famille Lorenzo), Necros (qui leur a été transmis par les rescapés de la famille Serrano) et la Foi en Légion via un Pacte passé avec des envoyés de Légion. En raison du risque important qu'une telle famille s'empare du pouvoir en Vodacce, son éradication est décidée par l'Eglise. Les marraines du Tessatore décide de venir en aide au hiérophante pour l'aider à vaincre les Bianco. Au bord de l'échec, c'est grâce à l'aide d'Andare del Casigula Rosa, un chevalier bardé des protections confectionnées par les marraines du Tessatore, que la famille Vestini parvient à en finir avec les Bianco. C'est le plus grand chevalier qu'ait connu la Vodacce. Il meurt, de façon mystérieuse (un sorcier Necros rescapé du massacre des Lorenzo l'assassina dans son sommeil), peu après cette bataille et est enterré dans la petite ville de St Ivo della Sapienza en Mantua. C'est ainsi que se termine la sinistre lignée des Lorenzo en Vodacce.

Fonctionnement ludique

Aujourd'hui encore, des descendants des familles Lorenzo, Bianco et Serrano sont parvenus à se cacher et à intégrer les grandes familles nobles de Vodacce. On peut par exemple citer Visconti Tigran Lorenzo ou Mandred von Franken (alias Gennaro di Bianco). De tels hommes détiendront l'épée de Damoclès ci-dessous et sont par eux-mêmes de grandes sources d'aventures.

Epée de Damoclès Lorenzo, Vodacci uniquement

Votre lignée remonte à l'infâme famille Lorenzo : des sadiques brutaux qui choquèrent les Vodaccis les plus blasés. Même si vous n'affichez pas nécessairement leurs caractéristiques, votre réputation serait réduite à néant si l'on apprenait vos antécédents. Le nombre de PP que vous décidez d'investir dans cette épée de Damoclès détermine la force de votre lien de parenté et le tort que vous subiriez si vos ennemis l'apprenaient.

McEachern

Rappel historique



C'est en 601 AUC que des membres du clan McEachern découvrent le dernier survivant Tesseran. Très âgé, il fait toutefois l'effort d'apprendre leur langue et leur enseigne un certain nombre de ses secrets. C'est ainsi que les McEachern deviennent les meilleurs forgerons des Highlands. Ce Tesseran utilise également le langage des Highlanders (le cymrique) pour mettre sur le papier toutes les connaissances que lui ont léguées ses ancêtres, parmi lesquels le secret du fer froid (qui permet de détruire les Sidhe et qui fut utilisé en grande quantité dans la guerre syrho-sidhe). Ainsi il a installé un nouveau piège à l'intention des Sidhe avant de mourir.

En 590 AV, en utilisant les écrits du dernier Tesseran, les Mac Eachern fabriquent du fer froid. Ils en ont assez d'être les victimes des tours pendables des sidhe et veulent leur rendre la monnaie de leur pièce...

En 613, les Sidhe détruisent le clan McEachern qui sait fabriquer des armes capables de tuer les membres du peuple magnifique. Les Sidhe interviennent au moment où un flamboyant se rend sur les terres du clan et y trouve les têtes de plusieurs Sidhe sur des piques. Quelques McEachern parviennent en s'enfuir en raison de l'immense colère qui s'est emparé des Sidhe ; ils passent à travers des mailles du filet et s'intègrent dans d'autres clans highlanders.

Fonctionnement ludique

Voici deux avantages qui sont complètement liés aux armes du clan McEachern.

Arme du clan McEachern (5 PP, Réservé aux avaloniens, inish et highlanders)

Bien que vous ne sachiez pas exactement d'où elle provient, vous êtes en possession d'une arme du clan McEachern. Cette arme de fer froid fut forgée au moyen des techniques secrètes du clan McEachern, et il peut s'agir de n'importe quelle type de lame, d'un couteau à une claymore.

Si une telle arme frappe un Sidhe, faites un jet de dommages comme d'habitude. En revanche, le Sidhe n'effectue pas de jet de blessure. Au lieu de cela, divisez le nombre total de blessures par 5. Le résultat est le nombre de blessures graves infligées au Sidhe. Bien qu'il ressente la douleur avec une intensité dépassant les limites de l'imagination humaine, ce dernier ne souffre d'aucune pénalité. La plupart peuvent endurer sept blessures graves avant de succomber. Vous pouvez posséder autant d'armes du clan McEachern que vous le désirez. Toutefois, si le groupe auquel appartient votre personnage en détient plus d'une, les Sidhe pourront vous détecter où que vous alliez... et vous écraser à leur guise tel un insecte. Une seule arme par groupe est le meilleur moyen de ne pas avoir d'accident.

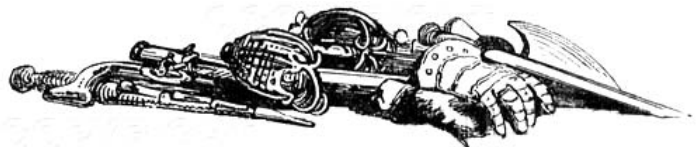


Héritage du clan McEachern (10 PP, Réservé aux avaloniens, inish et highlanders)

Les McEachern, censés avoir été décimés par les Sidhe il y a bien longtemps, n'ont pas entièrement disparus et se cachent parmi les highlanders. Les personnages possédant l'avantage Héritage du clan McEachern détiennent un terrible secret : l'art d'occire les Sidhe.

Tous les McEachern connaissent les secrets des armes du clan, néanmoins, seuls ceux qui disposent de talents de forgeron sont capables d'en créer. En outre, ils résistent légèrement au Glamour et à la magie Sidhe. Ils lancent et gardent toujours un dé supplémentaire sur leurs jets de résistance au Glamour. Lorsqu'ils sont confrontés à la sorcellerie des Sidhe, les McEachern ont toujours un dé d'héroïsme (qu'ils ne peuvent pas dépenser), ce qui signifie que tous les sorts qu'on leur lance ne durent que jusqu'au matin suivant. De la même manière, s'ils s'entourent d'un cercle continu de douze couteaux de fer, aucune magie Sidhe (de Lumière ou d'Ombre) ne peut les affecter.

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



Main du destin vodacci

Rappel historique



es personnages de Vodacce sont bien plus liés aux filaments que ceux des autres nations. En fait, les sorcières de la destinée tissent les filaments depuis si longtemps dans le pays que des intrigues nées il y a plus d'un siècle peuvent soudainement porter leurs fruits avec l'aide d'un personnage vodacci. Ces intrigues culminent dans ce que l'on appelle un nœud de la destinée.

D'ailleurs, chaque personnage vodacci possède sans le savoir un nœud qui le pousse inexorablement vers sa destinée. Seuls les personnages vodacci possédant l'avantage Non lié en sont exempts. Donc, si le MJ sort un jour de son chapeau une surprise à l'attention de votre personnage, ne dites pas que l'on ne vous aura pas prévenu.

Fonctionnement ludique

Avantage Non lié (15 PP ; Réservé aux hommes)

A chaque génération, une poignée d'hommes vodacci naît hors des toiles du destin. Aucun filament ne va jusqu'à eux, et la sorcellerie Sorte glisse sur eux comme l'eau sur le plumage d'un canard. Tout effort visant à lire leur destin n'a pour résultat qu'une sorte de charabia incompréhensible. Les "non liés", comme les appellent les sorcières de la destinée, constituent quelques-uns des plus grands héros de l'histoire de Vodacce, mais également les pires vilains. Vous êtes immunisés contre toutes les utilisations de la sorcellerie Sorte. On considère que les filaments qui vous sont attachés sont des têtes, et ce quelle que soit leur puissance. En outre, lorsque vous affrontez une sorcière de la destinée, vous disposez à son encontre d'un niveau de peur de 2. Reportez-vous à la partie concernant la sorcellerie Sorte si vous souhaitez avoir plus de renseignements sur l'avantage Non-lié.

Table des nœuds de la destinée

Pour chaque personnage vodacci qui utilise la Main du Destin et qui ne possède pas l'avantage Non lié, lancez un dé et consultez la table suivante (ne révélez pas le résultat au joueur) :

1-2 Trahison : le personnage est destiné à trahir une personne proche. Celle qui a créé ce nœud de la destinée détestait la personne qu'il va trahir et désirait qu'elle souffre beaucoup.

3-4 Meurtre : le personnage est destiné à tuer quelqu'un qui lui est connu ou non. Celle qui a créé ce nœud de la destinée utilise le personnage comme un pion afin de se débarrasser d'un ennemi.

5-6 Justice : le personnage est destiné à résoudre un mystère. En agissant de la sorte, il découvrira qu'une personne qui lui est

proche est coupable et qu'elle a fait quelque chose d'abominable dans le passé. Celle qui a créé ce nœud de la destinée désire se venger et utilise l'amitié du personnage pour que le criminel paie son crime.

7-8 Découverte : un objet perdu sera découvert par le personnage. Celle qui a créé ce nœud de la destinée désire récupérer l'objet en question et projette de le faire dès que le personnage l'aura découvert.

9-10 Tâche : le personnage est destiné à accomplir une tâche particulière comme par exemple retirer une épée d'un rocher, mettre fin à une malédiction millénaire ou délivrer un prisonnier. Il est évident que celle qui a créé le nœud de la destinée tirera avantage de l'accomplissement de la tâche.

Les nœuds de la destinée dans le jeu

Un nœud de la destinée est un événement vers lequel le personnage progresse secrètement. Dans la mécanique de jeu de *Seventh Sea*, cela fonctionne à peu près comme un travers auquel un personnage ne peut pas s'opposer et qu'il ne connaît pas. Vous devez, en tant que MJ, dépenser un dé d'héroïsme à chaque fois que vous introduirez dans votre campagne un élément qui poussera le personnage vers sa destinée. Cela inclut les mini-aventures qui aideront à planter le décor, les personnages qui seront impliqués dans le dernier acte et les objets que le héros devra posséder pour que l'intrigue soit enfin menée à bien. Ces dés ne sont pas perdus : ils sont simplement mis en réserve jusqu'à ce que vous en ayez suffisamment pour refermer le piège sur le personnage (15 ou plus). Lors de la partie où le nœud de la destinée du personnage arrivera à sa conclusion, vous pourrez prendre ces dés d'héroïsme dépensés et les ajouter à votre réserve normale pour cette partie. Si les joueurs se plaignent, remerciez celui dont le personnage s'apprête à rencontrer sa destinée et indiquez-leur que vous bénéficiez de ces dés en vertu de la Main du Destin vodacci.

Lors de cette partie, vous pourrez faire les choses suivantes avec vos dés d'héroïsme :

Annulation (1 dé)

Vous pouvez annuler un dé d'héroïsme utilisé par le personnage destiné.

Echec (1 dé)

Lorsque le personnage destiné tente une action, lancez un dé explosif. Soustrayez votre résultat à celui du personnage.

Catastrophe (2 dés)

Quelque chose se passe véritablement mal non loin du personnage destiné. Son bateau pourrait avoir une voie d'eau ou lui même pourrait trébucher et tomber sur la personne qu'il tentait de protéger... pour chuter accidentellement tout les deux du haut d'une falaise. Ces catastrophes ne devraient pas tuer ou estropier le héros ou d'autres personnages. Le héros destiné devra simplement travailler très dur pour éviter cette éventualité.



Mur de feu

Rappel historique



nquiet en raison des attaques des Toba (une ethnie cathayane des steppes que les usurans appelleront tumains) contre les indigènes vivant en Ussura et craignant la colère de Matushka, l'empereur Han Wu Ti fait appel à un puissant rituel. C'est ainsi qu'en 735 AUC, 64 maîtres du Huo Qlang utilisent leurs talismans pour ériger le Mur de Feu. Ils laissent 64 talismans permettant de le traverser. A partir de ce moment-là, le Mur de Feu s'élève le long de la frontière orientale de la Gallenia. L'immense barrière piège de nombreuses tribus sauvages du Cathay, appelées les tumains, du côté occidental.

Fonctionnement ludique

Quelqu'un qui tenterait le Mur de Feu encaisserait immédiatement 10g10 blessures légères. Et lors du jet d'encaissement, il recevrait une blessure grave toutes les 5 blessures légères. Autant dire que tenter cette traversée entraînerait une mort rapide...

La seule exception, bien entendu, serait un sorcier Fuego. Lui pourrait traverser sans dommages, et encore... (cela est laissé à votre entière discrétion)

Sinon, seuls les détenteurs des 64 talismans qui permirent aux maîtres du Huo Qlang d'ériger le Mur de Feu peuvent traverser sans risque le Mur. Seulement deux de ces talismans sont entre les mains de non cathayan, Koschei en détient un. Pour l'autre..., à vous de voir.

Idée d'aventure

Le Mur de Feu s'élève non seulement sur Terra, mais également à travers toutes les dimensions. Ainsi, il est visible dans le Royaume du Dixième Cercle, au Walhalla, dans Bryn Bresail et dans le Monde des Morts. La seule exception est la dimension des Contrées Obscures où le feu n'a pas de prises. Ainsi, un sorcier Gesamtnacht ou des Kreuzritter pourraient passer le Mur de Feu et atteindre le Cathay en le contournant par cette dimension.. Pour le moment, personne ne semble avoir encore tenté ce voyage. Mais peut-être qu'une bande de héros motivés...

Peste Blanche

Rappel historique



a Peste Blanche est une maladie mortelle qui a fait des milliers de victimes à travers Théah lors de plusieurs pandémies.

La première fut provoquée par un trop grand usage des sorcelleries à proximité des huis menant à Bryn Bresail. Le mélange des pouvoirs sidhe et syrneath entraîna la mort des sorciers qui se trouvaient à proximité et la transmission de cette maladie à toutes les personnes qui avait un peu de sang sorcier dans les veines.

Ce sont les Filles de Sophie qui parvinrent à mettre au point un antidote. Elle gardèrent cependant les germes de cette maladie, au cas où...

La seconde pandémie fut provoquée par les Filles de Sophie qui lâchèrent la Peste Blanche afin de frapper les agioteurs. En effet, ces derniers, détenteurs de la Foi en Légion, font en fait appel à la sorcellerie offerte par Seraphia et sont donc victime de cette Peste. Malheureusement, les Filles ne contrôlèrent pas parfaitement leur arme bactériologique et celle-ci leur échappa et contamina une bonne partie de Théah, entraînant la mort du tiers de la population du continent !

Quelques autres épidémies ponctuelles et localisées se produisirent encore sur Théah. Bien entendu, ce sont les Filles de Sophie qui utilisèrent la Peste Blanche pour éliminer des menaces sorcières. Leur arme leur a rarement échappée depuis.

Fonctionnement ludique

Si les Filles venaient à lâcher de nouveau la Peste Blanche, vous utiliserez le système suivant :

- les sorciers sang pur et sang-mêlé qui se trouve en contact avec un pestiféré meurent dans les quarante-huit heures sans possibilité de rémissions ;
- les sorciers demi-sang en contact avec un pestiféré ont une petite chance de survivre, il faudra qu'ils réussissent un jet d'encaissement contre un ND de 100 (espérons qu'ils ont une bonne réserve de dés d'héroïsme !!!) ; s'ils ratent leur jet, ils meurent dans les soixante-douze heures suivantes ;
- les personnes sans sorcellerie ont également une petite chance de mourir en raison d'une infime présence de sang sorcier dans leurs veines. Ils lancent 1d10, et si le résultat est compris entre 1 et 5, ils ont du sang sorcier dans les veines. Dans ce cas, il effectue un jet d'encaissement contre un ND égal au résultat du dé x 10. S'il rate son jet, il meurt dans les quatre-vingt seize heures suivantes ;
- Enfin, les chamans réduisent l'influence de leur sang sorcier dans les proportions suivantes : Rang de chamanisme x 15.

Exemple : Luigi Gavazzi se retrouve en contact avec un pestiféré, c'est un demi-sang Mente (ND 100 pour résister à la Peste Blanche) qui est adepte du Vœu de la Rose et de la Croix (rang 2 x 15). Son ND pour résister à la maladie est donc de $100 - 30 = 70$! Malgré son chamanisme, il risque d'avoir du mal à résister à la maladie ! Espérons qu'il a encore une bonne réserve de dés d'héroïsme !!!

L'antidote des Filles de Sophie est efficace dans les vingt-quatre premières heures et permet une rémission totale. Après, il est trop tard...



Pizkaya, la pureté fidheli

Rappel historique



n 1329, le peuple fidheli fait son apparition en Ussura. Il a traversé le Mur de Feu et son sang est complètement vierge de toute sorcellerie. Matushka décide alors de le garder ainsi et de faire en sorte qu'ils ne puissent avoir accès ni à la sorcellerie, ni au chamanisme. Les Fidheli sont ainsi un peu son échantillon test par rapport auquel elle peut comparer les autres peuples. Et toujours afin de les protéger, elles les immunise totalement à ces deux types de magie.

Fonctionnement ludique

Avantage Pizkaya (20 PP, réservé aux fidhelis)

On considère que tous les fidhelis détiennent cet avantage. Il les immunise contre toutes les formes de sorcelleries et de chamanisme. Rien ne peut les influencer. Par contre, ils ne sont pas immunisés aux effets indirects de ces magies, comme une tempête levée par un sorcier Lærdom ou un incendie déclenché par un sorcier El Fuego Adentro.



Plans de Matushka et de l'Errant Gris

Rappel historique



os deux razhdost se préparent pour la fin du monde. Chacun d'eux prépare son armée, a choisi le champion qui l'entraîne au combat et l'élue qui la dirigera. Ils attendent le jour où les synmeth seront libérés de leur prison. Alors les deux razhdost lâcheront leurs armées aux côtés des humains et des sidhe pour tenter d'éradiquer ces monstres et de permettre aux hommes de rester libre. Voici les détails de leurs troupes.

Matushka

Matushka a lié son destin à la nation ussurane.

Elu : Gaius d'Ussura

Le Gaius d'Ussura est choisi par Matushka à la mort du précédent. Il s'agit toujours d'un muzhik dont les cheveux blanchissent.

Champion : Lakov

Vous trouverez plus de détails sur le champion de Matushka dans la description des PNJ un peu plus loin. C'est lui qui va entraîner les troupes de Matushka.

Guerriers : les zaloshniy

Il s'agit des guerriers ussurans les plus courageux. Vous trouverez plus de détails sur ces soldats au chapitre V.

Lieu de stationnement de l'armée : le Royaume du Dixième Cercle

Ces zaloshniy attendent dans le Royaume du Dixième Cercle que Matushka leur donne l'ordre de se battre.

L'errant gris

L'errant gris a lié son destin aux îles vestens.

Elu : Haut Roy des vestens

Il est choisi par Grumfather lui-même qui le désigne en le perdant dans un brouillard et en lui prenant un œil. Ainsi, il peut voir dans les deux mondes (le Walhalla et Terra) et en ramener ses troupes en passant par la caverne où se trouve l'arbre de l'errant.

Champion : Hrodgeir

En enseignant Leegstra à tous ceux qui le souhaitent, Hrodgeir augmente les soldats potentiels de Vieux Père. Car de tels hommes sont inconscients dans la bataille. Et s'ils meurent, ils gagneront le Walhalla.

Guerriers : les Bearsark

Tous les vestens qui meurent au combat gagnent le Walhalla où ils s'entraînent au côté des Walkyries.

Lieu de stationnement de l'armée : le Walhalla

Les guerriers vestens décédés au combat attendent au Walhalla.

Fonctionnement ludique

Pour un personnage vesten ou ussuran, mourir au combat et gagner le Walhalla ou le Royaume du Dixième Cercle peut être une belle fin, si le joueur y consent, bien entendu.

Quatrième Prophète d'Allayah et Troisième Messager de Seraphia



llayah semble être le relais de Theus pour délivrer son message aux êtres humains. Elle a déjà envoyé trois émissaires : le premier, le second et le troisième (le vrai) Prophète.

De son côté, son frère ennemi, Seraphia, qui veut la destruction de l'univers afin que Theus recommence son travail, a copié les méthodes d'Allayah en envoyant des émissaires : le premier était un ussuran nommé Démétrius et le second le Faux Troisième Prophète à l'origine de la création de l'Inquisition.

Or, Allah sait qu'en envoyant le Quatrième Prophète sur Théah, elle détruira l'œuvre de Theus. Par contre, de son côté, Seraphia dispose encore d'un émissaire avant la fin du monde. Et, parmi les rares initiés de ce genre de choses, certains se demandent si ce troisième émissaire ne serait pas un certain Esteban Verdugo...

Science du sang

Rappel historique



n grand nombre des premiers efforts des savants de Théah eut pour objet l'alchimie et les nombreux "miracles" qu'elle était supposée permettre. Au cours des siècles, cette discipline prit bien des formes pour devenir plus récemment la médecine moderne,

alors que les médecins de Théah prenaient conscience de leurs anciennes erreurs. Pourtant, il existe un dernier bastion qui suit les anciennes voies : une branche du Collège Invisible dissimulée avec tant de soin que même les autres membres n'ont bien souvent aucune idée de son existence. De fait, seul un petit nombre d'érudits œuvre pour cette branche : les autres ne travaillent que comme conseiller ou sujets de tests.

Les trois principaux savants impliqués sont Alvaro Arciniega, Joshua Daylen et don Petrigai, qui ont tous acquis durant ces dernières années la réputation d'effectuer leurs recherches dans des champs d'étude moins "sains" (consultez leurs profils et description dans le supplément *Le Collège Invisible* pour plus d'informations). Pour cette raison – si ce n'est directement à cause de leurs travaux actuels – ils font l'objet d'une certaine dose de scepticisme, de ridicule et même parfois de crainte. La plupart des autres érudits du Collège considèrent la Science du Sang comme une science "bâtarde" et un déshonneur pour leur éthique. Mais Arciniega – fondateur de la Science du Sang et peut-être son plus ardent défenseur – ne tient aucun compte de ces insultes, certain de l'intégrité du projet. Il qualifie la Science

du Sang "d'Ultime Mystère, sur lequel toute chose se construira un jour."

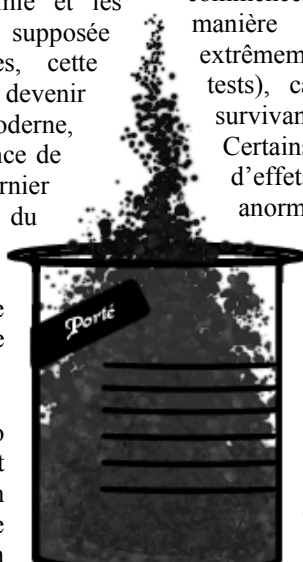
La Science du Sang se fonde sur les premiers travaux de Wendel Hargreaves (qui a découvert la circulation sanguine) et de Ravenild Hibbot (qui inventa la notion de transfusion sanguine), bien qu'on puisse douter que l'un de ces deux savants approuve ce que son œuvre est devenue. En apparence, le but de cette Science est de déterminer la nature de la sorcellerie – son origine, la raison pour laquelle elle se transmet par le sang, comment la déclencher et comment la soigner. Malheureusement, elle est aujourd'hui beaucoup plus que cela. En effet, ces érudits étudient le sang de divers types de sorciers et tentent de déterminer le moyen de le manipuler, de l'améliorer... et de le mêler.

Bien que l'alchimie fut toujours incapable de déterminer comment procéder, même à son âge d'or, le sang sorcier pourrait être combiné, altéré et préparé pour jouer le rôle de catalyseur dans le but de déclencher des effets magiques. La Science du Sang est parvenue en de multiples occasions à transférer la capacité sorcière (même si ce ne fut que pour une très courte période) à des sujets de test ne possédant pas le don. Il a également réussi à donner à cette capacité une forme liquide, pouvant être emportée avec soi et utilisée à tout moment. En outre, ce qui est peut-être encore plus incroyable, ses savants ont réussi à mélanger le sang de deux ou plusieurs sorciers et obtenus des effets magiques décuplés (et souvent inattendus), entraînant la création de pouvoirs sorciers, que personne n'avait encore jamais vus.

Malheureusement, ces incroyables résultats ont leur prix. Pour commencer, la Science du Sang peut affecter les sujets de manière horrible. Les solutions préparées peuvent être extrêmement dangereuses (en particulier lors des premiers tests), causant très souvent la mort. En outre, tous les survivants ne tirent pas forcément profit de l'expérience. Certains contractent de violentes affections ou souffrent d'effets secondaires malheureux, comme un vieillissement anormal, un déchirement chronique de la peau, une cécité subite, ou pire. Pour ces raisons, les scientifiques du sang informent rarement leurs sujets des risques qu'ils encourent, seulement des bénéfices possibles. Certains n'ont même pas le choix – ils sont tout simplement immobilisés, ligotés et soumis aux effets d'un ou plusieurs catalyseurs.

Le deuxième inconvénient – le besoin constant de sang sorcier frais – a des conséquences plus infâmes. Ainsi, ils emploient des "moissonneurs" qui attaquent les nobles insouciantes, les endorment au moyen d'un chiffon imbibé de laudanum ou d'éther, les traînent jusqu'à un endroit tranquille et leur dérobe une certaine quantité de sang. Ils ont pour instruction de ne jamais prendre plus d'un litre... les scientifiques n'ont pas besoin de cadavres, seulement de sang...

Enfin, la Science du Sang est arrivée à un point où plus personne ne connaît son objectif. Bien qu'elle soit à l'origine un procédé purement alchimique (et qu'elle en ait encore l'apparence), la Science du Sang est aujourd'hui radicalement différente.



L'œuvre actuelle d'Arciniega, de Daylen, de Petrigai et de leurs associés est à présent fermement ancrée dans le domaine du surnaturel. Ces scientifiques sont devenus ce qu'ils étaient supposés détruire.

Ils sont devenus la Mort.

Fonctionnement ludique

Les premières découvertes en Science du Sang furent réalisées par Arciniega, un maître des secrets, qui en savait bien plus que ses pairs n'auraient pu le comprendre. Plutôt que d'observer les différences énormes existant entre les diverses formes de sorcelleries, il entreprit de rechercher leurs points communs. Grâce à l'étude de plusieurs textes ésotériques, il prit conscience du Pacte des Sénateurs de 724 AUC qui est à la base de la sorcellerie et qui prétend que la plupart de leurs formes ont une origine commune. Mais si toutes les formes de sorcelleries ne naquirent pas du Pacte, il ne lui en fallut pas davantage pour songer à plusieurs axiomes fondamentaux.

Il fit une seconde observation critique après avoir examiné la généalogie de plusieurs nobles familles : la sorcellerie est un héritage. Ayant saisi que la sorcellerie venait des lignées, il émit l'hypothèse qu'elle trouvait son origine dans le sang. Un chercheur moraliste aurait peut-être reculé face à la tâche consistant à voler leur sang aux nobles, mais ce ne fut pas le cas d'Arciniega. Il poussa une partie de ses collègues à le rejoindre et ensemble, ils marquèrent les débuts d'une nouvelle forme de magie...

Les extraits

Les composants de base de toutes les créations de la Science du Sang sont les "extraits", fruit du travail de filtrage du sorcier. Il s'agit d'en ôter les vulgaires éléments biologiques et de concentrer les traces physiques de sorcellerie en un élixir. Il ne s'agit aucunement d'un véritable processus alchimique. Le sang brut ne produit aucun effet notable. L'ébullition et l'évaporation du sang n'ont pas non plus d'intérêt. Seule une réaction alchimique peut suffisamment concentrer les propriétés et les mettre en évidence.

Pour produire un extrait, il faut acquérir une certaine quantité de sang auprès d'un sorcier. Tuer et vider un sorcier de son sang suffit à produire cinq extraits. Toutefois, la réalité empêche souvent qu'on en arrive là (après tout, cela anéantirait inutilement des ressources), aussi les scientifiques préférèrent-ils vider partiellement leurs victimes de leur sang. Ôter la quantité de sang nécessaire à la production d'un extrait inflige 1 blessure grave. Pour deux extraits, cela inflige 3 blessures graves. Trois extraits infligent 6 blessures graves et quatre extraits en infligent 10.

Manifestement, peu d'individus survivraient à une telle perte de sang. Le passage du sang à un état utilisable est la *Transformation*. Le processus de Transformation exige un laboratoire complet rempli de matériel alchimique et un jour d'efforts fournis par un personnage qui possède l'avantage

Alchimiste. Chaque extrait produit requiert la dépense d'un dé d'héroïsme (pour imprégner le sang de puissance) et d'un point de réputation (si le sang fut collecté sans l'aval du donneur), mais la réussite est automatique. On ne peut utiliser le sang que d'une personne et celui-ci est fichu si le jet de Détermination + Extraction est raté.

Chaque extrait de différent sorcier est unique en apparence. Un personnage doté de l'avantage Alchimiste fera aisément la différence. Le sang des sang-mêlé (ceux dotés de deux sorcelleries) ne peut pour l'instant pas être transformé et toutes les tentatives échouent. Le sang de ceux qui ne sont pas des sorciers (y compris les chamans) ne produit rien non plus. Ainsi, l'extraction est une méthode difficile mais efficace visant à s'assurer des talents de sorcier d'un individu.

On peut boire un extrait ou le mélanger à d'autres pour créer un cordial. Les effets de l'ingestion d'un extrait dépendent du type de sorcellerie du "donneur", comme précisé ci-dessous (veuillez noter que les sorciers ne tirent aucun bénéfice supplémentaire de l'ingestion d'un extrait ou d'un cordial, mais qu'ils ont le droit d'exploiter les pouvoirs comme n'importe quelle autre personne).

Af'a

Tout individu qui boit ce liquide jaune et sableux est immunisé à tous les venins de serpents jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant.

Arcana Vitae

Tout individu qui absorbe ce liquide jaune clair est sur-le-champ soigné de toutes ses blessures légères et d'une blessure grave.

Duman'Kir

Tout individu qui boit ce liquide grisâtre et vaporeux bénéficie de deux augmentations gratuites sur tous ses jets de Perception basés sur l'odorat ou l'audition jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant.

El Fuego Adentro

Quiconque boit ce liquide orangé est immunisé contre le feu et la chaleur jusqu'au lever ou au coucher du soleil suivant. En outre, tout équipement qui se trouve en contact rapproché avec l'intéressé (comme ses vêtements) profite de cette immunité. Arciniega tente de savoir s'il s'agit d'un champ de protection généré par l'extrait ou si la peau de l'individu est à l'origine de l'immunité.

Gesamtnacht

Quiconque boit ce liquide noir bénéficie d'une meilleure vue et d'une perception accrue de son environnement dans le noir pour les vingt-quatre prochaines heures. Les pénalités d'action dans le noir du personnage sont divisées par deux. Ainsi, il ne perd qu'un dé (à lancer et à garder) dans l'obscurité et deux dés (à lancer et à garder) dans le noir complet.



Cet extrait est particulièrement rare – on a réussi à en produire deux échantillons et nul ne sait où Arciniega a bien pu se procurer ce sang.

Glamour

Toute personne qui boit ce liquide doré et scintillant gagne un niveau de l'avantage Séduisant jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant. Si l'individu dispose déjà de quatre niveaux, alors on considère qu'il est doté d'une séduction surnaturelle (+5 dés lancés sur ses jets sociaux). On ne peut profiter que d'un extrait Glamour à la fois.

Lærdom

Tout individu qui boit ce liquide incolore et sans saveur peut modifier son arcane en choisissant celle qui lui convient jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant.

Mente

Tout personne qui absorbe ce liquide blanc translucide sera capable de connaître les actions de son adversaires lors d'un combat. Il pourra ainsi agir en conséquence. Il peut être particulièrement intéressant de le boire avant un duel par exemple. Si cette capacité n'est pas utilisée dans les vingt-quatre heures, elle disparaît.

Cet extrait est particulièrement rare – on a réussi à en produire cinq échantillons et nul ne sait où Arciniega a bien pu se procurer le sang.

Mirage

Une personne qui boit ce liquide argenté miroitant peut pénétrer dans un miroir comme s'il passait une porte. Il peut rester de l'autre côté tant qu'il le souhaite, mais s'il n'est pas sorti avant le lever ou coucher du soleil suivant, il y est définitivement enfermé.

Mixtio

Tout individu qui boit ce liquide vert émeraude avec des éclats bleus peut respirer sous l'eau jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant.

Necros

Une personne qui boit ce liquide verdâtre pourra voir les "morts" qui l'entourent, comme un sorcier Necros. Il pourra bénéficier de cet effet jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant.

Cet extrait est particulièrement rare – on a réussi à en produire trois échantillons et nul ne sait où Arciniega a bien pu se procurer le sang.

Porté

Toute personne qui absorbe ce liquide rouge gagne la capacité de "clignoter" une fois lors des vingt-quatre heures suivantes. En termes de jeu, le buveur réussit automatiquement une défense active en disparaissant puis réapparaissant quand une attaque est

censée le toucher. Si cette capacité n'est pas utilisée dans les vingt-quatre heures, elle disparaît.

Pyeryem

Quiconque boit ce liquide brun et terreux est capable de parler aux animaux et de les comprendre comme n'importe quel sorcier ussuran jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant. Veuillez noter qu'un animal doté d'un odorat particulièrement fin fera preuve de nervosité dans les environs de l'individu en question pendant vingt-quatre heures après l'ingestion de l'extrait.

Sorte

Quiconque boit ce liquide anthracite gagne immédiatement trois dés d'héroïsme jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant. Ces dés d'héroïsme ne peuvent se transformer en XP, et ne l'individu ne peut boire un autre extrait Sorte avant vingt-quatre heures.

Zerstörung

On ne boit pas ce liquide vert foncé. Par contre, on le jette (via la compétence Lancer ou Lancer (Grenade)) sur les objets non-vivants. Tout objet qui entre en contact avec le liquide est dissous comme si on l'avait plongé dans un bain d'acide puissant. On peut ainsi détruire un cube de soixante-cinq centimètres de côté. Le dracheneisen, les artefacts syneth et autres métaux mystiques ne sont pas affectés, tout comme le verre de grande qualité que les scientifiques utilisent pour stocker le liquide.

Cet extrait est particulièrement rare – on a réussi à en produire deux échantillons et nul ne sait où Arciniega a bien pu se procurer le sang.

Sorcelleries manquantes

Malgré toutes ses connaissances ésotériques, ils manquent quelques sorcelleries à Arciniega :

- **Foi en Légion** : il n'a jusqu'à présent pas encore frayed dans ce genre de milieu, il ne s'est donc pas encore rendu compte qu'il s'agissait là d'une sorcellerie ;

- **Foi de l'Inquisition** : il ne la conçoit pas comme une sorcellerie, c'est la seule raison pour laquelle il ne détient pas d'extrait de celle-ci dans sa collection ;

- **Fu** : il n'est pas encore entré en possession de sang de sorcier cathayan ;

- **Mayawi Shakti** : comme pour la sorcellerie précédente, il n'est pas encore entré en possession de sang sorcier du Thiakar, mais cela risque de changer avec la réapparition de Cabora ;

- **Sogno** : cette sorcellerie est trop récente et n'est pas encore génétique, il s'en est rendu compte en récupérant deux doses du sang d'un sorcier Sogno ; après transformation, il n'avait aucun effet, comme avec du sang de *vulgum pecus* ;

- **Tempus Fugit** : cette sorcellerie est très récente et confidentielle, ses pratiquants se comptent sur les doigts d'une seule main et Arciniega n'en a pas encore entendu parler.



Les cordiaux

Les cordiaux sont des formules magiques créées par la mixtion d'extraits. Il faut respecter les proportions mais aussi dépenser un certain nombre de dés d'héroïsme. Ce processus exige 1 action par extrait utilisé. Seuls les personnages dotés de l'avantage Alchimiste sont capables de créer des cordiaux. La liste qui suit inclut tous les cordiaux connus. Le MJ peut en concevoir d'avantage s'il le désire.

Cordial d'Arciniega

Ingrédients : 1 El Fuego, 1 Arcana Vitae, 1 dé d'héroïsme

Ce cordial brille d'une lueur jaune pâle. Toute personne qui le boit prend immédiatement feu pendant un tour, sans recevoir de dommages. Les flammes infligent un dé de dommages supplémentaires (à lancer mais pas à garder) lorsqu'on attaque à mains nues. En outre, tout individu qui agrippe le buveur prend feu (cela commence à 4 dés mais ne diminue pas tant que le contact n'est pas rompu).

Cordial de Daylen

Ingrédients : 1 Sorte, 1 Glamour, 1 dé d'héroïsme

Ce cordial est anthracite et veiné de filets dorés. Toute personne qui le boit bénéficie temporairement d'une chance incroyable. Lancez un dé non explosif. La chance bénit le buveur durant autant de tours. Pendant ce laps de temps, le buveur a le droit de dépenser un dé d'héroïsme pour tenter de nouveau tout jet qu'il vient d'effectuer, y compris un jet de dommages. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite.

Cordial de Petrigai

Ingrédients : 1 Porté, 1 Pyeryem, 1 dé d'héroïsme

Ce cordial a l'apparence et la texture d'un sang partiellement coagulé. Toute personne qui avale ce cordial perd sur le champ 1 rang de Gaillardise permanent. Par contre, si on le lance, le cordial explose avec une force de niveau 5 (cf. p. 181 du *Guide du Maître*).

Cordial empoisonné

Ingrédients : 1 extrait (voir ci-dessous), 1 dé d'héroïsme

Il s'agit du seul cordial que l'on puisse créer à partir du sang normal, encore faut-il que le donneur ait les avantages Foi ou Faiseur de Miracles. Tout sorcier qui boit cette potion perd ses talents magiques pendant vingt-quatre heures. Elle n'a aucun effet sur les chamans et les individus dénués de sorcellerie.

Grand Cordial

Ingrédients : 1 extrait de cinq sorcelleries différentes, 5 dés d'héroïsme

Bien que Théah est peut-être connu la fin de ce cordial, Arciniega a une fois réussi à obtenir ce liquide arc-en-ciel. D'ailleurs, peut-être lui en reste-t-il encore un peu.

Le buveur de ce cordial est immortel durant 5 tours. Pendant ce temps, nulle force de Théah ne saurait lui faire de mal. Quelles que soient les circonstances, il ne reçoit aucune blessure. Par contre, une fois les effets terminés, il sombre dans l'inconscience

pendant vingt-quatre heures durant lesquelles rien ne peut le réveiller.

Effets secondaires

Bien que tous les alchimistes travaillant sur la Science du Sang souhaitent en minimiser les effets secondaires, parfois macabres, des réactions incontrôlées et inexpliquées continuent d'estropier et parfois de tuer les sujets participant aux expériences. Quand un personnage boit l'une de ces formules, lancez deux dés non explosifs. Si l'un des dés donne un "1", consultez l'autre dé et reportez-vous à son résultat sur la table qui suit. Avant d'effectuer ce jet, un personnage a le droit de dépenser un dé d'héroïsme pour lancer un troisième dé et garder les deux de son choix (évitant ainsi les effets secondaires, sauf s'il obtient plusieurs "1").

1 : Folie

la formule a provoqué une réaction magique et les résultats sont catastrophiques. Le buveur contracte sur-le-champ une forme rare de fièvre du sang qui le pousse irrémédiablement vers la folie. Sa Gaillardise et sa Détermination augmentent de 2 rangs, son Esprit perd 1 rang, et il attaque aveuglement tout ce qui se trouve à vue. Chaque heure, la formule inflige au personnage 1 blessure grave, jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience. Ensuite, il est pris d'un sommeil agité et il meurt en quelques heures. Le processus est irréversible mais d'un autre côté, les effets secondaires de la formule durent jusqu'à la mort du personnage. Cela a causé de nombreux saccages parmi les sujets damnés, et les adeptes de la Science du Sang ne sont pas sûrs qu certains n'aient pas réussi à s'échapper...

2 : Tremblements

Au moment où la formule prend fin, le personnage se sent très affaibli. Des tremblements et un sentiment d'impuissance s'emparent de lui. Le personnage perd 1 rang de Gaillardise permanent. Cela réduit également la Gaillardise maximale possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, le personnage est cloué au lit, jusqu'à ce qu'il arrive à amasser suffisamment de points d'expérience pour passer sa Gaillardise à 1.

3 : Poison Mortel

le personnage qui boit est victime des effets de l'arsenic, comme décrit à la page 188 du *Guide du Maître*.

4 : Articulations gonflées

Le buveur souffre en permanence de gonflements aux articulations, d'arthrite et d'affaiblissement des tendons qui gênent sérieusement ses mouvements. Le personnage perd 1 rang de Finesse permanent. Cela réduit également la Finesse maximale possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, le personnage est cloué au lit, jusqu'à ce qu'il arrive à amasser suffisamment de points d'expérience pour passer sa Finesse à 1.



5 : Poison

Le personnage qui boit est victime des effets du lotus jaune, comme décrit à la page 189 du *Guide du Maître*.

6 : Oubli

Avec cette formule, le personnage a désormais les yeux vitreux et des pertes de mémoire. Le personnage perd 1 rang d'Esprit permanent. Cela réduit également l'Esprit maximal possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, le personnage n'est plus qu'un pauvre légume baveux et n'a aucun espoir de récupération.

7 : Coma

Au moment où les effets de la formule cessent, le personnage tombe dans le coma. Sauf interférence Sorte, il y reste de 1 à 10 semaines (lancez 1 dé). Le joueur peut dépenser un dé d'héroïsme pour diviser par deux le temps de coma.

8 : Fièvre

Une fois les effets de la formule terminée, le personnage est pris d'une forte fièvre. Une heure plus tard, il perd un rang de Détermination. Après deux heures, il perd un rang de Gaillardise. Si l'un de ces traits tombe à 0, le personnage meurt de délire. Les effets de la fièvre durent de 1 à 10 jours (lancez un dé).

9 : Grosses fièvres

Alors que la magie de la formule est à l'œuvre, le personnage est pris d'une fièvre de plus en plus forte. Au bout d'une demi-heure, il perd un rang de Détermination. Après une heure, il en perd un autre. L'heure qui suit, il perd un rang de Gaillardise, puis un de plus au bout de deux heures. Si l'un de ces deux traits tombe à 0, il meurt de délire dans l'heure. Dans le cas contraire, le personnage reste victime d'hallucinations bénignes et la fièvre cesse quatre heures après l'ingestion de la formule. Les effets de la formule durent le temps de la fièvre. Ce résultat plus que tout autre fait des morts dans les rangs des sujets participant aux expériences. Comme ils maîtrisent d'étranges formes de magie durant l'expérience, c'est l'un des effets secondaires que les chercheurs craignent le plus.

0 : Crises

la psyché du buveur est à jamais défigurée par la sorcellerie. De minuscules tics nerveux et autres mouvements brusques empoisonnent la vie du personnage. Il perd 1 rang de Panache permanent. Cela ne réduit pas le Panache maximal possible du personnage et une thérapie régulière (rachat du rang par le biais des points d'expérience) minimisera le problème... Un personnage dont le Panache tombe à 0 est incapable de faire face aux situations les plus courantes. En combat, il a le droit d'entreprendre une action en phase 10 et son total d'initiative est égal à 0.



Tessatore



seigneur Villanova,

Dans ma quête des deux femmes qui ont osé défier votre autorité, j'ai pensé qu'il était important que je me renseigne sur le Tessatore, le conseil dirigeant des streghe della sorte. Il est ridicule de croire que ces deux femmes aient pu se livrer au Grand Jeu avec une telle expertise sans une aide extérieure. Aussi, je pense qu'une force aussi puissante que le Tessatore ait pu aider ces deux vipères contre le prince le plus puissant de Vodacce.

Comme vous le savez, les sorcières de la destinée sont dirigées par un conseil de trois femmes, les plus puissantes sorcières Sorte de la terre. Comment ces femmes sont choisies n'est pas clair, mais il semble que leur position soit basée sur leur capacité à manœuvrer les filaments plus que sur celle de leur famille à manipuler la politique. Elles y entrent jusqu'à leur mort et sont ensuite remplacées par une candidate que les survivantes jugent dignes. Comme il s'agit de politique féminine, le processus est relativement simple.

Mes recherches m'ont convaincu qu'il n'existe pas d'organisation structurée des sorcières Sorte. Elles obéissent simplement aux ordres donnés par les trois vieilles femmes qui les dirigent. Ces ordres sont peu nombreux, les sorcières font la plupart du temps ce qu'elles souhaitent. Il semble que le Tessatore existe essentiellement pour désamorcer les conflits entre sorcières. Cela a du sens si l'on raisonne au niveau de la communauté des sorcières de la destinée. Une opposition entre deux de ces harpies n'affaiblirait-elle pas le groupe dans son ensemble ? Certaines rumeurs affirment que le Tessatore aurait des organisations locales. Toutefois, même si ces femmes portent un titre prestigieux, elles ont peu de pouvoir. Aucune des autres sorcières n'a de pouvoir réel sur la société d'aujourd'hui et elles sont plus des victimes que des pions entre les mains du Tessatore.

En réalité, je devrais même dire des trois Tessatore. La première, que vous connaissez bien, est votre grand-mère Demora di Villanova. Elle habite sur l'île de Dionna et une vieille sorcière, reconnue pour ses qualités d'éleveuse d'araignées. Sa tour est d'ailleurs remplie de créatures venimeuses et mieux vaut éviter d'y être invité. La seconde Tessatore est Bianca di Falisci, une dévote vaticine. Elle réside sur le continent pour se tenir à l'écart de la décadence de sa famille. La dernière des maîtresses des filaments est Lucita di Mondavi, celles qui est au sein du conseil depuis le plus longtemps mais qui en reste la plus jeune. Elle vit reclus sur l'île Mondavi et reçoit rarement de la visite.

Chacune de ces trois femmes est une stragha extrêmement puissante. Il est étonnant que Béatrice di Caligari n'en ait pas fait parti, mais il semblerait que même le Tessatore est craint sa puissance.

Donc, il y a une limite à leurs pouvoirs, monseigneur. J'ai utilisé beaucoup de faveurs et dû partager ma couche avec de nombreuses femmes pour obtenir ces renseignements. Et tous les éléments que j'ai réunis sur le Tessatore infirme la possibilité qu'il ait quelque chose à voir avec la fuite de votre épouse et de la putain déviante avec laquelle elle s'est enfuie. Ainsi, après avoir rempli mon humble devoir, j'espère obtenir de votre magnanimité la libération de mon fils afin qu'il soit rendu à sa famille et je vous jure ma fidélité et mon dévouement à votre cause si vous épargnez sa vie.

Avec toute ma dévotion, Anatoli di Bernouilli.

Rappel historique

En 215 AV, pour ne pas partager le pouvoir, Camilla Lorenzius et ses sœurs streghe della sorte éliminent tous leurs frères Mente dans une série de violents "accidents" (elles ont sans doute bénéficié de l'aide des descendants de Voronius intégrés dans leur famille). A partir de ce moment là, tous les enfants mâles détenant ce don sont éliminés dans le ventre de leur mère. Camilla Lorenzius trouve la mort dans cette bataille.

En 312, le fils d'Alexius, Corantine, monte sur le trône. C'est un fervent vaticin qui s'est converti très tôt aux préceptes du Second Prophète. Il déclare la Foi des Prophètes religion officielle de son empire.

En 313, la noblesse de Vodacce est tombée peu à peu dans la paranoïa. L'empire est en ruines et Numa, qui avait été le centre du monde, une cité à la gloire passée. Les immenses pouvoirs et richesses des grandes familles ne cessent toutefois pas de s'accroître sans que quiconque ne puisse les arrêter. Bientôt, ceux qui travaillaient sur leurs terres sont accablés sous les impôts et vivent dans la peur de disparaître s'ils viennent à protester. Ainsi, les paysans sentent monter en eux le vent de la rébellion. Un bon nombre d'entre eux se tourne vers l'église du Vaticine, qui prêche alors que la sorcellerie est maléfique et l'inspiration de Légion. Alors qu'elle n'est pas la sorcellerie la plus voyante, Sorte est la plus mystérieuse. Le fait qu'elle ne fasse pas disparaître des objets ou n'ouvre pas des portails sanglants dans la réalité ne la rend pas moins effrayante. Si vous ne pouvez pas voir les effets de la sorcellerie Sorte, vous ne pouvez avoir aucune idée de ses effets. Il est ainsi facile de croire qu'elle est responsable de tous vos maux...

Ainsi, convaincu d'être protégés par leur foi vaticine et outragés par les abus des nobles, les paysans de Vodacce se rebellent. Ils croient sincèrement que les nobles sont influencés par les sorcières et font tout leur possible pour détruire la Vodacce. Les nobles, peu disposés à perdre l'avantage que leur procurent les sorcières tentent d'apaiser les paysans par des paroles, puis par la force, mais cela ne fait qu'empirer les choses.

En 324, Le point culminant de la crise est atteint lorsqu'un groupe de stragha qui voyage d'une ville vodacci à une autre sont attaquées par des "bandits" et "brûlées vives pour absoudre leurs fautes". Bientôt, de tels bûchers commencent à fleurir un peu partout en Vodacce et les nobles sont forcés de cacher les femmes de leur famille pour qu'elles ne soient pas victimes de

cette chasse aux sorcières. Si les choses s'étaient ainsi poursuivies, elles se seraient sans doute terminées par une révolution, et les nobles n'ont tout de même pas les ressources nécessaires pour écraser tout un peuple.

En 325 AV, création du Credo Vaticine par l'empereur Corantine qui le présente à Cornatius. Il se base sur les travaux du premier concile, fonde l'Eglise du Vaticine et crée le poste de hiérophante, immédiatement occupé par Cornatius. Le siège de cette église est fixé à Numa, capitale de l'Empire.

En 325, lors du premier concile corantien, les nobles vodaccis sont forcés de faire des concessions aux paysans de leur pays, et ce sont les streghe qui en souffrent le plus. Les chefs de famille noble reçoivent une délégation de l'église (se réclamant du peuple) et négocient le moyen pour les femmes "d'être accueillies dans la lumière de Theus." Il est évident que la sorcellerie ne peut être éradiquée des rangs de la noblesse, et celle-ci n'a aucune intention de se priver des conseils et de la puissance de leurs épouses sorcières. Plusieurs compromis sont trouvés. Le premier est que toutes les femmes nobles porteraient des robes et des voiles noirs, de façon à ce que tous sachent qui elles sont. Les religieux s'attendent également à ce qu'elles mènent une vie vertueuse et pieuse. Seule la lumière de Theus peut les sauver de la corruption qui a déjà terni leur âme. Et pour finir, elles doivent renoncer à recevoir une éducation en dehors de ce qui leur est nécessaire pour faire de bonnes épouses et mères, telle que l'étiquette ou la couture. Apprendre qu'elles doivent renoncer à l'instruction et la politique ne rend pas les sorcières de la destinée heureuses, mais après avoir reçu quelques volées de coups de leurs époux, pères et fils, elles s'y résignent. Et de plus, refuser de se soumettre aurait fait basculer le pays dans une gigantesque révolution, où la première chose qu'auraient fait les paysans aurait été de brûler les sorcières du destin. Quelques femmes essayèrent de résister et de s'éduquer en secret. Celles qui furent découvertes furent brûlées ou eurent les yeux crevés pour les punir de leur "crime". Avec le temps, les femmes de Vodacce se résignèrent à leur sort, et quelques générations plus tard, ce manque d'éducation les empêchait définitivement de pouvoir s'enfuir et devenir libre. A la place, elles formèrent leur propre communauté, le Tessatore, et comme tout le monde en Vodacce, cherchèrent des moyens de gagner de la puissance et de l'influence, par leurs maris, la communauté des streghe della sorte et les secrets qu'elles connaissaient ou découvraient, ainsi le Tessatore est né.

En 782 AV, Gottschalk I envahit une grande partie de la Vodacce, dont Numa. Gottschalk donne les terres entourant Numa à l'Eglise du Vaticine. La Sainte République vient de voir le jour.

En 1011, Vincenzo et Marietta ("la reine folle") Lorenzo étaient si fous que leurs sujets préféraient partir mourir aux croisades. Cette folie est sans doute due à la consanguinité visant à garder au sein de la famille les différentes sorcelleries familiales. Du coup, Marietta tenta de faire modifier le destin sur des siècles afin des rituels aujourd'hui disparus et l'aide de la sorcellerie Tempus Fugit. Se rendant compte du danger que Marietta représente, le Tessatore décide de l'éliminer. Les trois marraines mettent en commun leurs pouvoirs et modifient les filaments de telle sorte que l'entreprise de la reine folle implose. Ainsi,

Marietta provoque une catastrophe qui fait disparaître l'île et tous ses habitants. La mer est rouge pendant quatre années. Les résidus de cette famille donnent ensuite naissance aux familles Bianco (qui "hérite" de sang des sorciers Mente) et Serrano (qui "hérite" de sang des sorciers Necros) ; la sorcellerie Tempus Fugit a disparu avec la disparition de l'île de la famille Lorenzo.

En 1020, n'ayant pas totalement éliminé la descendance de Marietta et s'apercevant que celle-ci maîtrise des sorcelleries impies, les marraines du Tessatore s'emploient à modifier les fils de la destinée sur les quatre siècles suivants pour éliminer définitivement ces lignées corrompues.

En 1175, ruinés, les Serrano sont obligés de se retirer du Grand Jeu. Les femmes de la famille deviennent courtisanes, les hommes et les streghe della sorte intègrent d'autres familles vodacci, en particulier la famille Bianco. Les Serrano s'étaient spécialisés dans les poisons et la manière de donner rapidement la mort (sans doute en raison de l'influence des sorciers Necros). Leur île tombe entre les mains de la famille Bernouilli. Les marraines du Tessatore sont ainsi parvenues à éliminer la première lignée descendant des Lorenzo.

En 1398, l'Eglise du Vaticine autorise la famille Vestini, une famille mineure, à éradiquer les Bianco. Monsignor Leonardo Vincenza a fait parvenir des preuves de l'adoration de Légion par la famille Bianco au hiérophante Luicius III. En fait, Vincenza rapporte que la famille Bianco est un nid de sorciers, il semble qu'ils maîtrisent plus ou moins quatre sorcelleries différentes : Sorte, bien sûr, mais également Mente (leur héritage de la famille Lorenzo), Necros (qui leur a été transmis par les rescapés de la famille Serrano) et la Foi en Légion via un Pacte passé avec des envoyés de Légion. En raison du risque important qu'une telle famille s'empare du pouvoir en Vodacce, son éradication est décidée par l'Eglise. Les marraines du Tessatore décide de venir en aide au hiérophante pour l'aider à vaincre les Bianco. Au bord de l'échec, c'est grâce à l'aide d'Andare del Casigula Rosa, un chevalier bardé des protection confectionnées par les marraines du Tessatore, que la famille Vestini parvient à en finir avec les Bianco. C'est le plus grand chevalier qu'ait connu la Vodacce. Il meurt, de façon mystérieuse (un sorcier Necros rescapé du massacre des Lorenzo l'assassina dans son sommeil), peu après cette bataille et est enterré dans la petite ville de St Ivo della Sapienza en Mantua. C'est ainsi que se termine la sinistre lignée des Lorenzo en Vodacce.

Depuis cette date, le Tessatore est structuré, vous trouverez les détails de son organisation ci-dessous.

Organisation

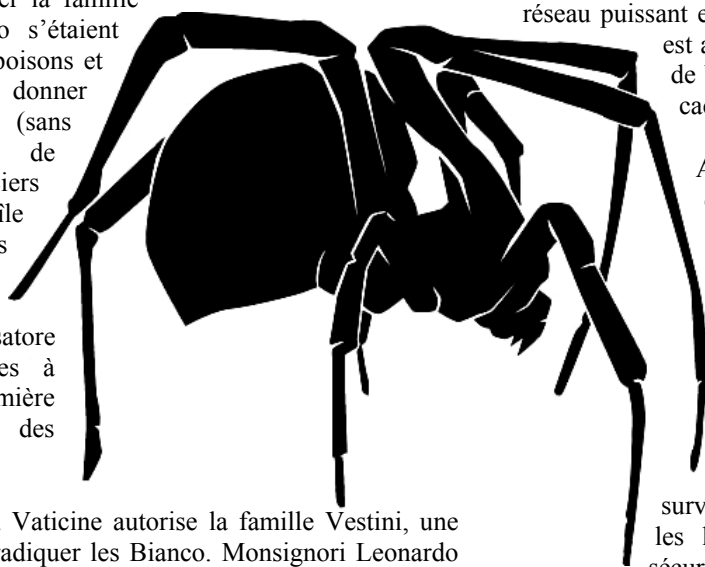
L'extrait de la lettre en introduction de ce paragraphe vous montre bien l'opinion que les hommes de Vodacce ont du Tessatore : il s'agit de trois puissantes sorcières qui font la police chez les streghe della sorte et se tiennent loin de la politique des hommes. Il est possible qu'il y ait quelques autres sorcières sous les ordres du Tessatore mais elles ne sont pas très nombreuses. Les détails fournis dans le supplément de Vodacce sont la perspective masculine de la communauté des sorcières du destin ; la vérité est bien plus obscure. Les hommes pensent que les femmes se sont organisées de manière similaire à eux, avec des conseils et un système hiérarchique. Ils ont bien tort. Il est arrogant et idiot de supposer que les dames de Vodacce sont moins tortueuses que les hommes ou qu'elles organiseront leurs affaires à la manière masculine. En fait, le Tessatore est un réseau puissant et fraternel (sœurterne aurait été mieux ...) qui est au courant de la très grande majorité des secrets de Vodacce. Toutefois, les meilleurs mensonges se cachent au milieu de vérités avérées.

Ainsi, les trois puissantes streghe della sorte dirigent bien le Tessatore et punissent violemment celles qui violent les règles ou révèlent des secrets interdits. On pourrait croire qu'il s'agit d'un puissant chien de garde gardant un œil sur les streghe, mais on serait alors très loin de la vérité. De nombreuses sorcières du destin intègrent temporairement le Tessatore pendant une courte période, mais seules les trois marraines en forment la base permanente. L'illusion d'une organisation surveillant les sorcières n'est là que pour rassurer les hommes et leur faire croire qu'ils sont en sécurité. S'ils se rendaient compte qu'en faisant simplement partie des sorcières du destin, chaque stragha est une partie efficace du Tessatore, ils ne dormiraient plus la nuit.

Tout comme pour un jury populaire, n'importe quelle sorcière de la destinée peut être désignée afin de délivrer un jugement pour le Tessatore. Ces tribunaux ne se réunissent que dans des cas bien particuliers et les sorcières sont ensuite congédiées. Les sorcières du destin elles-mêmes se regroupent en cercles privés et assurent le passage de l'information entre elles de manière discrète et d'un cercle à l'autre. Ainsi, tous les secrets des sorcières du destin finissent par arriver aux oreilles des marraines. Alors que ce système fonctionne de manière optimale et soude la communauté des streghe della sorte, il y a parfois besoin que le Tessatore punisse les contrevenantes pour renforcer son autorité. Ce travail incombe aux "Veuves".

Les Marraines (Le Madrine)

Les membres les plus connus du Tessatore sont désignés sous le nom de "marraines". Ces trois femmes sont généralement les streghe les plus puissantes et les plus expérimentées de leur époque, et elles détiennent de terribles et sombres secrets. Ce poste est attribué à vie, mais dans quelques très rares cas, il est arrivé que l'une des marraines prenne sa retraite. L'élection d'un nouveau membre se fait toujours dans la plus totale discrétion et,



généralement, la nouvelle candidate est connue bien avant la mort de son prédécesseur. Le choix de la remplaçante est entre les mains des deux stragha survivantes et rares sont les personnes qui oseraient mettre en doute leur jugement.

Il n'y a que deux conditions pour le choix d'une nouvelle marraine. La première est qu'elle soit célibataire, bien qu'elle n'ait pas besoin d'être systématiquement veuve. Une marraine ne doit allégerance qu'à elle-même et aux autres sorcières du destin, jamais à un homme. Il n'est pas impossible qu'une femme quitte le couvent pour rejoindre les marraines. La deuxième condition est que les trois marraines doivent venir de familles différentes. C'est la seule concession que le Tessatore est jamais faite aux hommes de Vodacce, et seulement parce qu'elle était d'accord avec cette proposition. Avoir deux ou trois membres de la même famille parmi les dirigeantes du Tessatore pourrait donner une puissance immense à cette famille.

Il peut arriver qu'une sorcière décline l'offre de devenir une marraine. Ainsi, Beatrice di Caligari, mais également Marietta "la reine folle" ont toutes les deux décliné cette proposition. Elles étaient plongées dans leurs propres recherches et avaient dépassé depuis longtemps les connaissances que les vieilles dames pouvaient leur enseigner. Cependant, l'immense puissance et les secrets qu'offre les marraines suffisent généralement à convaincre n'importe quelle stragha della sorte d'accepter l'offre du Tessatore.

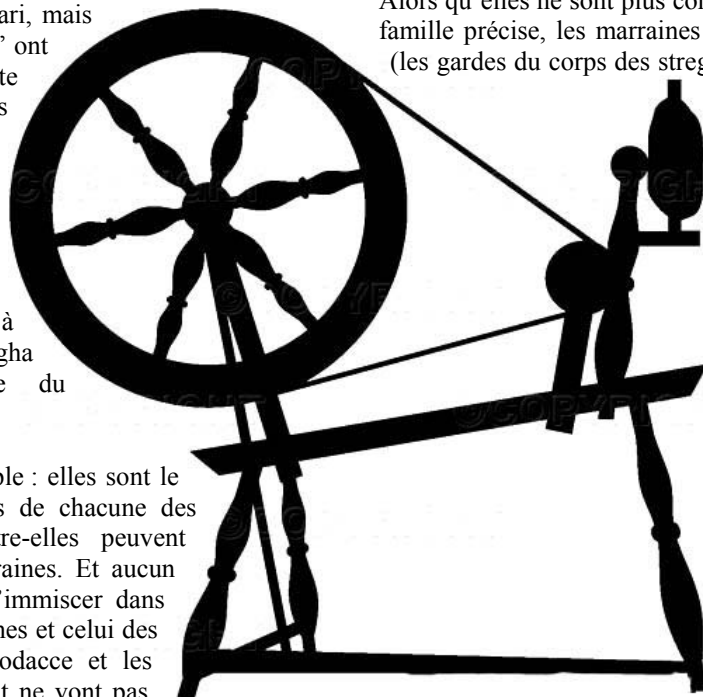
Le pouvoir des marraines est simple : elles sont le juge ultime de toutes les actions de chacune des sorcières du destin. Peu d'entre-elles peuvent s'opposer aux décisions des marraines. Et aucun homme n'aurait la témérité de s'immiscer dans leurs affaires. Le monde des hommes et celui des femmes sont bien séparés en Vodacce et les quelques fois où ils se rencontrent ne vont pas sans de graves conséquences. Les marraines peuvent ainsi faire appliquer leurs lois au sein de la communauté des streghe sans que leur autorité soit remise en question. Elles peuvent juger, punir, et faire tout ce qu'elles souhaitent à leurs consœurs. Tout désaccord entre les trois marraines est réglé par un vote (sans possibilité d'abstention) et le désaccord est ensuite considéré comme n'ayant jamais eut lieu. Cependant, de tels cas sont rares, tout comme l'ingérence du Tessatore dans la vie quotidienne des streghe della sorte. Généralement, les choses se passent bien et elle cherchent surtout à maintenir les liens qui unissent les streghe entre elle au sein du Tessatore. De temps en temps, une marraine demande la réunion d'un tribunal du Tessatore. Seul les marraines peuvent convoquer un tel tribunal. Cependant, il est rare que la marraine fasse plus que le convoquer. Elle ne siège que si elle y voit un intérêt particulier, et dans ce cas là, l'Eglise du Vaticine surveille le jugement de près. Après tout, elle peut très bien passer au-dessus de la décision du tribunal du Tessatore si elle juge que la sanction prise est inadaptée.

Mais parfois, une stragha della sorte commet un crime si horrible ou si trop proche de l'un des princes pour que de simples streghe la juge. Dans ce cas, les trios marraines se réunissent alors au sein d'un tribunal du Tessatore. Elles agissent alors comme n'importe quel autre tribunal du Tessatore et elles ne se sont réunies que neuf fois dans toute l'histoire vodacci. "La Reine folle" Marietta provoqua la réunion de l'un de ces tribunaux mais disparut dans la destruction de son château avant que le jugement ne soit rendu. Ces tribunaux ont toujours eu des conséquences importantes et, à chaque fois, au moins une personne en a payé un prix terrible. Peu de personnes prennent les jugements des marraines à la légère. Les trois marraines sont actuellement Demora di Villanova, Bianca di Falisci et Lucita di Mondavi. Vous trouverez de plus amples détails sur ces trois femmes dans le chapitre trois, *la Voie Obscure*.

Le Fouet (*La Frusta*)

Alors qu'elles ne sont plus considérées comme appartenant à une famille précise, les marraines disposent de leurs propres vigiles (les gardes du corps des streghe). Ces hommes et femmes sont appelés "Le Fouet" et plutôt que d'être issus d'une famille spécifique comme c'est souvent le cas pour les princes, ils sont choisis parmi les meilleurs représentants des différentes familles de vigiles de Vodacce. C'est un grand honneur de se voir proposer de rejoindre Le Fouet, car seul les meilleurs vigiles sont choisis. Ceux qui se distinguent des autres par leur loyauté et leur grand mérite recevront souvent une telle offre. Il peut arriver que cela soit à la suite d'un acte particulièrement héroïque, mais le plus souvent cette proposition récompense un service discret, honorable et constant. En effet, les marraines ont la possibilité

de distinguer le vrai potentiel de chacun en étudiant les filaments. Toutefois, pour rejoindre le Fouet, le candidat doit abandonner tout ce qu'il aime et tout ce qu'il connaît. Le nouveau membre met ses services et sa vie entre les mains des marraines, brisant tous ses liens de fidélité antérieurs, que ce soit envers son seigneur ou sa famille. Mais peu de personne ose refuser un tel honneur de peur de froisser les vieilles streghe. Le Fouet sert simultanément les trois marraines, évitant ainsi qu'une seule des trois femmes ne commande cette petite armée. Cette organisation compte de soixante à soixante-dix personnes, toutes très expérimentées, dont une grande proportion de vodaccis non liés (de trente à quatre-vingt pour cent suivant les versions...). Alors que les marraines n'ont pas besoin de beaucoup de gardes du corps, le Fouet est souvent utilisé pour soutenir les Veuves et pour la sécurité d'autres activités du Tessatore. Leur capacité à résister facilement aux pouvoirs Sorte en fait des gardes parfaits pour les marraines et des instruments idéaux pour punir les sorcières scélérates.



Les spadassins (hommes et femmes) du Fouet vivent dans d'excellentes conditions, dans des casernes confortables que de nombreux nobles envient. Chaque membre dispose également d'une lame épaissie par l'une des marraines et il est dit (la rumeur le prétend en tout cas) que ces armes tombent en poussière si leur créatrice trépasse. Pour conclure, et afin de montrer la pérennité de son allégeance, le nouveau membre est marqué par l'une des marraines. Cette marque est une sorte de bénédiction Sorte qui crée un dessin de toile d'araignée sur la main gauche du nouveau membre. Alors que le nouveau Fouet sert le Tessatore, le tatouage se développe et rampe le long du bras du spadassin jusqu'au côté gauche de son visage et ce, jusqu'à ce qu'il ait recouvert la totalité de la partie gauche de son corps. Ainsi la quantité de peau recouverte révèle l'expérience et la puissance du spadassin du Fouet. Ces tatouages sont un avertissement, non seulement les spadassins du Fouet sont de véritables maîtres d'armes (d'un niveau tel qu'il rendent même les Billets du Seigneur nerveux) mais ils sont également bénis par les assembler les plus puissantes de Vodacce.

Le Tessatore

La plupart des vodaccis pensent que derrière les mensonges des marraines se cache une organisation secrète utilisant la puissance des sorcières du destin à son profit. Bien que ce soit en partie vrai, ce n'est pas l'organisation connue sous le nom de Tessatore qui en est l'ossature. Ne parvenant pas à identifier les membres de cette organisation (et pour cause, elle n'existe pas), les nobles ont réussi à se convaincre qu'elle cache de dangereux secrets. Pour eux, il est inconcevable que des personnes si puissantes se contentent de ce qu'elles ont, même si c'est l'exacte vérité.

Les tribunaux du Tessatore ne se créent que lorsqu'ils sont nécessaires. Ils se constituent par l'assentiment de la majorité des "dames de pouvoir" de la même région. Il n'y a pas de véritable système de vote, les streghe della sorte prennent simplement le thé ensemble et désignent les sorcières qui constitueront les membres du tribunal. Qui sont réellement les "Dames de pouvoir" se définit suivant la situation. Habituellement, seules celles qui sont au mois adepte peuvent en faire partie, mais il arrive que le tribunal restreigne ce rang à celui d'atropos ou l'étendent à toutes les sorcières. Si votre personnage est considéré comme assez important, il recevra une invitation à "boire un thé". Comme pour les hommes, celles qui ont le plus de poids sont les plus puissantes. Toutefois, elles préfèrent ce système plus égalitaire et uni, même si quelques voix ont plus d'importance que les autres.

Les tribunaux du Tessatore ne sont convoqués que pour des problèmes particuliers. Ainsi, la nature du problème définit en lui-même une grande partie de la composition du tribunal. Il se compose de trois streghe della sorte qui peuvent être de n'importe quel rang de maîtrise. Elles sont choisies en fonction de leurs relations avec l'accusé. L'une doit être une amie de l'accusé, une autre une ennemie et la dernière ne doit pas le connaître. Ainsi, le tribunal est équilibré. Quand les sorcières ont été désignées pour constituer le tribunal, elles peuvent difficilement refuser d'y siéger. Cela arrive parfois mais ne présage rien de bon pour l'avenir de la stragha en question. Mais, parfois, elle peut avoir de bonnes raisons de refuser car celles qui

les ont désignés ne savent pas tout. Par exemple, l'accusé peut être un ami secret. Dans ce cas, il n'y a pas de honte à être honnête avec ses sœurs.

Quand le tribunal est nommé, le Tessatore peut se réunir pour juger l'affaire qui a provoqué son rassemblement. La plus vieille atropos des trois streghe désignées dans le tribunal en devient la présidente. Avant que le procès ne débute, une lettre est envoyée à l'une des marraines afin de lui demander la permission de réunir le tribunal. C'est généralement une formalité, mais parfois, l'une des marraines décide d'y assister. Cependant, même une marraine n'interférera que rarement avec le tribunal désigné.

Le procès lui-même se passe à huis clos. Les sorcières ne se réunissent pas dans une grande salle en laissant entrer les spectateurs pour assister au procès. L'accusateur sera entendu par le Tessatore en premier, expliquera les raisons qui lui permettent de penser que l'accusé est coupable ainsi que les preuves qu'il a à sa disposition. Il est permis à l'accusé de réfuter les explications de l'accusateur ou de fournir des preuves de son innocence. Ensuite, une fois les deux parties entendues, le Tessatore prévoit trois jours pour que les deux factions puissent fournir de nouveaux éléments. Pendant ce temps, n'importe qui peut apporter une preuve de l'innocence ou de la culpabilité de l'accusé au Tessatore. Cette preuve sera amenée directement devant le tribunal par une stragha della sorte, et pas à l'accusé ou à l'accusateur. Si la preuve est apportée par une personne extérieure à la communauté des sorcières de la destinée, elle peut témoigner devant le tribunal, mais les trois femmes qui le président apparaîtront alors cachées derrière un épais voile noir pour maintenir le mythe d'un conseil dirigeant. Une personne qui doit se présenter devant le tribunal recevra une lettre polie réclamant sa présence et toute individu avec un peu de bon sens sait qu'il vaut mieux ne pas refuser une telle invitation.

Une fois que tous les éléments ont été apportés devant le tribunal, les trois streghe se retirent pour délibérer. Une décision unanime est bien sûre souhaitable, mais deux voix contre une est une solution acceptable. Une fois que leur décision est prise, le Tessatore informe les marraines de leur décision. Les marraines décident de la sentence et envoient un groupe de Veuves (avec parfois quelques membres du Fouet si nécessaire) pour la faire appliquer. Il est important pour les marraines de connaître les couleurs du vote, car plus le Tessatore aura eu de mal à se mettre d'accord, plus elles seront clémentes. Après tout, si les streghe ont se prononcer sur la culpabilité de l'accusé c'est que les preuves contre l'accusé ne sont pas totalement convaincantes.

Une fois que le tribunal a pris sa décision, il est dissout. Les streghe della sorte qui servent ainsi au sein d'un tribunal ne gagnent aucun titre spécial. Toutefois, en fonction de la sagesse de leur jugement, les marraines retiendront leur nom. Si elles sont particulièrement contentes de la sagacité de leur décision, elles peuvent leur proposer des tâches plus intéressantes et des missions plus importantes que de s'asseoir dans le fauteuil d'un tribunal.

Comparé à l'ensemble de la population vodacci, il y a très peu de crimes au sein de la communauté des sorcières du destin. Mais, toutes les streghe ne sont pas qualifiées pour juger de tels crimes et ainsi, chaque sorcière de la destinée siégera au moins une fois

au sein d'un tribunal pour juger l'une de ses paires. Les marraines essaient de faire en sorte qu'une sorcière ayant siégé à un tribunal ne soit pas appelée de nouveau à cette fonction avant un certain temps. Cependant, si une sorcière s'est choisie des amis et des ennemis peu recommandables, elle risque de se retrouver régulièrement à siéger...

Les Veuves (*Le Vedove*)

L'organisation secrète connue sous le nom des "Veuves" terrifie toutes les personnes qui connaissent son existence. Ce groupe se compose de puissantes streghe della sorte qui agissent sous l'autorité des marraines. Seules les marraines savent où se trouvent "Les Veuves" et combien elles sont. Souvent deux ou trois Veuves travaillent ensemble, mais il n'y a aucune réunion secrète qui leur permettent de se rencontrer. En fait, les Veuves se retrouvent souvent à travailler avec les mêmes personnes afin de limiter ce qu'elles savent sur l'ordre, les marraines ou le Tessatore.

Les marraines ont donné un très large mandat à l'ordre des Veuves. Elles passent leur temps de la même manière que les autres sorcières du destin, gardant les yeux et les oreilles ouverts et transmettant toutes les informations qu'elles apprennent aux marraines. Quand une sorcière du destin doit être punie ou amenée devant un Tessatore, une Veuve (ou plus en fonction de la puissance de la stragha à ramener) est envoyée pour faire ce qui doit être fait. Habituellement, une seule de ces femmes suffit pour faire le travail, mais certains des nombreux rituels secrets qu'elles connaissent nécessitent de l'aide. Les Veuves travaillent souvent avec le Fouet quand la force physique est nécessaire.

On ne peut devenir une Veuve que sur invitation, et seules les marraines peuvent les nommer. Beaucoup de gens pensent que les veuves sont simplement le cercle de Nacosto Sorella de chaque marraine. Et, bien que beaucoup fassent partie de ce cercle, ce n'est pas toujours le cas.

Pour devenir une Veuve, une stragha della sorte a besoin de deux choses. D'abord, elle doit être une puissante sorcière, une atropos, car ce travail n'est pas pour les amatrices. Deuxièmement, elle doit également être réellement veuve. Avoir été mariée lui permet de bénéficier de cette respectabilité dans la société vodacci et lui permet de se faire sa propre place sociale. Cependant, avoir un mari est une grande source de distraction et un risque dangereux pour sa propre sécurité. Mais comme la plupart des streghe survivent à leurs maris, ce n'est pas vraiment un problème. Et le fait qu'un grand nombre de vodacci meure dans des duels d'honneur les aide également. Ainsi, toutes les veuves ne sont pas de vieilles femmes ridées et les plus expérimentées dans l'art des poisons sont parmi les plus jeunes.

Si une stragha della sorte satisfait ces deux conditions, elle peut se voir proposer de rejoindre les Veuves. Mais elles sont nombreuses à pouvoir y prétendre aussi l'expertise magique, la

loyauté et un jugement juste et honorable sont également requis. Enfin, les marraines n'ont pas besoin de s'entourer d'une armée de stragha aussi n'embauchent-elles de nouvelles recrues que quand le besoin s'en fait sentir.

Si une femme se voit offrir une place parmi les Veuves, elle n'a besoin de l'accepter, elle est aussitôt considérée comme en faisant partie. La proposition n'est faite qu'aux femmes qui accepteront le poste immédiatement, car les marraines n'ont pas de temps à perdre. Aussi, mieux vaut pour elle avoir une bonne raison de refuser l'offre des vieilles atropos. Si jamais elle rapporte plus tard qu'elle a osé refuser une telle proposition, elle recevra alors une visite moins polie et sociable comme celle des Veuves ou du Fouet.

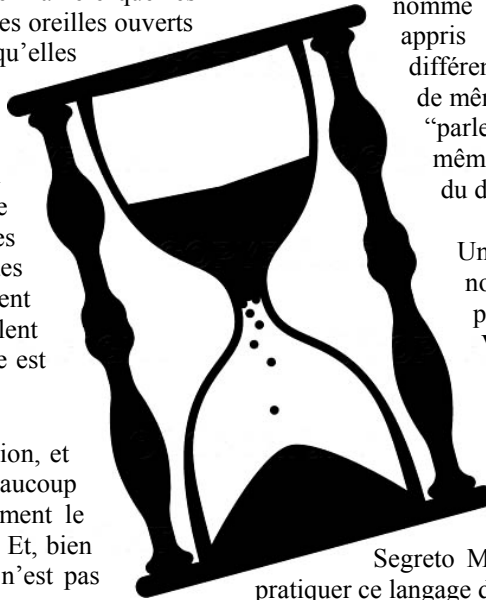
En devenant une Veuve, une stragha della sorte se lance dans une longue et intense période de formation. La première chose qu'on lui enseigne est le langage des signes des Veuves. Il est extrêmement compliqué car les gestes des mains sont subtils et changent de signification suivant les paroles qu'elle prononce en même temps. Ainsi, il semble à des interlocuteurs extérieurs que la stragha della sorte ait une conversation normale. Ce langage se

nomme "Segreto Mano" (la Main secrète) et est appris comme n'importe quelle langue, à la différence qu'il ne se lit et ne s'écrit pas. Il a tout de même un inconvénient, les deux personnes qui "parlent" ensemble doivent s'exprimer dans la même langue. Toutefois, il y a peu de sorcières du destin qui ne parlent pas vodacci.

Une fois qu'elle a appris le Segreto Mano, la nouvelle Veuve est initiée aux rituels et pouvoirs secrets de sa nouvelle charge. Les Veuves gardent en effet jalousement un certain nom de puissants rituels. Sorte secrets dans lesquels elles forment les nouveaux membres (reportez-vous au chapitre deux, *L'Homme ou la Bête* pour plus d'informations sur ces rituels).

Cette formation est souvent effectuée en Segreto Mano afin d'entraîner la nouvelle Veuve à pratiquer ce langage des signes.

Si une femme accepte de devenir une Veuve, elle fait alors partie de l'organisation pour le reste de son existence. Il n'y a aucune retraite ou démission possible. Car le travail d'investigation et de jugement peut être exercé par une femme âgée. Simplement, les femmes qui se retrouvent infirmes de corps ou d'esprit se voient confier des tâches moins harassantes. Parfois, une Veuve devient trop faible ou handicapée mentalement et fait courir un risque à l'ensemble de la communauté (elle pourrait révéler intentionnellement de secrets importants). Dans ce cas, une autre Veuve va lui rendre visite et lui administre un poison rapide et indolore. C'est un devoir accablant, mais toutes les Veuves l'accepteront sans rechigner car cela pourrait leur arriver un jour. Toutes acceptent la nécessité de tels empoisonnements et cela assure qu'elles ne trahiront jamais l'ordre. La plupart attendent de finir leur vie dans la dignité et l'amour de l'une de leurs sœurs.



Fonctionnement ludique

Appartenance : le Fouet

Conditions de recrutement :

- ☛ Nationalité Vodacci ;
- ☛ 3 rangs au moins en Esprit et en Panache ;
- ☛ Être au moins compagnon dans une école d'Escrime ;
- ☛ Pas moins de 3 entraînements ;
- ☛ Venir d'une famille de Vigiles ;
- ☛ Détenir l'avantage Non-lié est un plus non négligeable ;

Devoirs :

- ☛ Obéir aux ordres des marraines ;
- ☛ Protéger les marraines, les veuves et les autres membres du fouet ;

Bénéfices :

- ☛ Ils peuvent obtenir l'aide des autres membres en cas de besoin ;
- ☛ Ils reçoivent gratuitement l'avantage *Lame épaissie* d'une valeur de 6 PP (ou augmentée de 6 PP s'ils en possèdent déjà une) ;
- ☛ Ils reçoivent un tatouage de toile d'araignée qui leur permet de bénéficier d'un dé lancé non gardé supplémentaire par année de service pour résister à la sorcellerie *Sorte* ;
- ☛ Ils bénéficient d'un salaire de 100 guilders/mois et d'appartements somptueux dans leur caserne de Numa ;
- ☛ En outre, quand ils agissent sur l'ordre des marraines, ils ne tombent pas sous le coup des lois de Vodacce. S'ils créent des ennuis à quelqu'un, celui-ci doit en parler aux marraines.

Appartenance : les Veuves

Conditions de recrutement :

- ☛ Être une *stragha della sorte* ayant atteint le rang d'*atropos* ;
- ☛ Être veuve, au sens propre du terme (peu importe la méthode...), ce qui leur permet de bénéficier de revenus élevés et de jouir d'un statut social important ;
- ☛ Connaître au moins un rituel.

Devoirs :

- ☛ Obéir aux ordres des marraines ;
- ☛ Protéger les marraines et les autres veuves ;
- ☛ Punir les *streghe della sorte* condamnées par un tribunal du Tessatore ;

Bénéfices :

- ☛ Elles peuvent obtenir l'aide des autres membres et des membres du Fouet en cas de besoin ;
- ☛ Elles peuvent apprendre un certain nombre de rituels réservés aux veuves ;
- ☛ Elles savent utiliser le *Segreto Mano* ;
- ☛ En outre, quand elles agissent sur l'ordre des marraines, elles ne tombent pas sous le coup des lois de Vodacce. Si elles créent des ennuis à quelqu'un, celui-ci doit en parler aux marraines.

Tomiech

Rappel historique



oyez la traduction de *Le château de Valaamzhensky* pages 30 à 32.

Si *Saska* est réveillée, aucun héros digne de ce nom ne pourra s'en charger. *Matushka* seule en sera capable. Il est même possible que *Saska* soit le Troisième Emissaire de Seraphia...

Fonctionnement ludique

Les "gemmes" claires et scintillantes que l'on trouve dans les *Zall Krovya* sont en fait le sang des *Razhdost* alors que les plus foncées sont celui des *Thalusai*. L'essence même du bien et du mal est enfermée dans ce sang solidifié.

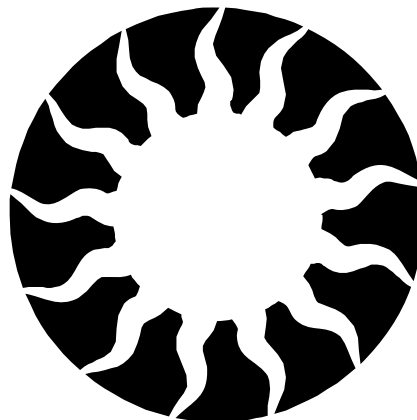
Les gemmes claires

Une personne qui disposerait du minimum d'un rang dans un chamanisme gagnera deux rangs dans ses compétences de chamanisme et un rang de chaman. Pour cela, il devra faire "infuser" une gemme différente chaque jour dans une boisson.

Les gemmes sombres

Une personne qui disposerait du minimum d'un rang dans une sorcellerie gagnera deux rangs dans ses compétences de sorcellerie et un rang de sorcier. Pour cela, il devra "infuser" une gemme différente chaque jour dans une boisson ou garder une telle pierre sous sa langue pendant toute la journée.

Par exemple, un maître Porté se retrouvera avec toutes ses compétences de sorcellerie au rang 7 et atteindra le rang de Grand Maître (correspondant à un rang 4). Vous comprenez maintenant d'où vient la puissance de Saska !!!



Vaisseau fantôme

Rappel historique



Le passé de ce navire est sujet d'histoires sans fins, toutes différentes les unes des autres. Mais voici ce qu'il advint réellement. Le capitaine Upham écumait les mers il y a deux cents ans environ. Upham haïssait les marchands à qui appartenait son navire et il haïssait son équipage plus encore. Il s'arrangea donc, avec la complicité de naufrageurs, pour détruire le bateau. Un jour qu'il transportait une importante cargaison, il le dirigea au cœur d'une mer tourmentée et le mena délibérément sur des récifs. Le navire perdit sa proue et tous ses hommes furent tués, à l'exception du capitaine qui s'échappa sur un canot. Upham rejoignit les naufrageurs sur une crique non loin de là et ensemble, ils pillèrent la cargaison.

Des siècles plutôt, la Sirène Noire et Maab s'affrontèrent. Maab trancha l'une des griffes de la sirène et celle-ci flotta sur les flots et fut emportée par les vagues. Mais elle était emplie de la haine et de la violence de la sirène. Elle se couvrit de corail, puis, un jour, elle "entendit" l'appel d'un équipage et d'un navire sacrifié par leur capitaine. Elle entra en contact avec ce bateau et l'influence pernicieuse de la Sirène Noire réveilla l'équipage d'entre les morts. Un pacte fut passé entre l'équipage et la griffe : elle les aiderait à exaucer leur vengeance à l'encontre de ceux qui avait entraîné leur mort, le capitaine Upham en tête. En échange, les marins la serviraient pour l'éternité, détruisant les navires qu'ils croiseraient sur leur route. C'est ainsi que la griffe s'aggloméra à la coque du navire pour devenir le *Vaisseau Fantôme*.

Quelques années plus tard, on trouva l'un des naufrageurs mort dans ses quartiers. Il semblait s'être noyé, bien qu'il n'y eut pas d'eau à proximité. Son corps était gonflé et défiguré, comme s'il avait passé des mois au fond de l'océan et des algues recouvraient toute la pièce. Un par un, ses complices subirent le même destin ; ils furent découverts dans leur chambre, couverts d'algues moissies et enflés comme des noyés.

Le perfide capitaine Upham fut le dernier de tous. Il disparut, une nuit, après avoir fait irruption dans une auberge du front de mer, vociférant qu'il était poursuivi par des fantômes. L'aubergiste fut réveillé par un hurlement étranglé venant de la chambre de Upham. Il fracassa la porte et ne pu que constater que l'ancien capitaine était parti, le vent gonflant les rideaux de la pièce. De sa position, le brave homme pu apercevoir un navire d'aspect fantomatique, identique à celui qu'Upham et les naufrageurs avaient coulé, s'éloigner, dans une mer tumultueuse. Des cadavres en mouvement le manœuvraient et, bien que l'homme n'eût osé se rapprocher suffisamment près, il jura d'avoir vu la dépouille d'Upham fixée en guise de figure de proue à la nef hantée.

Depuis, le vaisseau fantôme hante les mers de Terra et coule les bateaux qu'il rencontre.

Mais il lui manquait un capitaine. Et c'est une nouvelle tragédie qui vient se mêler à celle-ci. Le comte Robert le Sombre n'était pas le plus infâme pirate de sa génération, mais il se rattrapait grâce à un esprit particulièrement sanguinaire. Son principal ennemi était Philippe Gosse, le gentilhomme pirate. Tous deux croisèrent le fer à de nombreuses reprises, Gosse en ressortant inévitablement vainqueur.

Le Sombre avait toujours fait preuve d'un dangereux déséquilibre mental mais, en 1648, lorsque Gosse prit sa retraite, sa folie se transforma en démence dévorante. Il ne pu se résoudre à laisser son ennemi sain et sauf. Au bout de quelques années, il parvint à localiser Utopie (la cité idéale de Gosse) et su exactement que faire.

Le Sombre kidnappa l'épouse de Gosse, Clarissa, sur l'île paradisiaque pendant que Philippe chassait en compagnie de ses amis. Il savait que Gosse n'avait pas le cran de le tuer, aussi ne prit-il même pas la peine de dissimuler sa course. Le Gentilhomme mit deux semaines à le rattraper. Pendant ce temps, Le Sombre soumit Clarissa aux plus infâmes tortures, la violant et la châtiât sans répit. Alors que son équipage se rendait face à *L'Horizon Lointain*, il lui trancha finalement la gorge avant de disposer son corps de manière à ce que Gosse le trouvât.

Le Sombre pensait que l'éthique de Gosse allait l'empêcher de le terrasser, qu'au titre de gentilhomme, son honneur allait le pousser à l'épargner. Il se trompa lourdement. La vue du corps meurtri et sali de Clarissa fut trop douloureuse pour le pirate à la retraite. Il passa plusieurs heures à torturer le vilain montagnois, avant de le ligoter au mât et de mettre le feu au navire. Les membres d'équipage de Le Sombre eurent deux possibilités : périr dans les flammes aux côtés de leur capitaine ou plonger dans les flots fourmillant de sirènes.

Alors que *L'Horizon Lointain* s'éloignait, Le Sombre hurla un millier de malédictions à l'attention de son ennemi, promettant de revenir d'entre les morts et d'assouvir sa vengeance. Il offrit son âme à Légion en échange d'une occasion de terrasser Philippe Gosse.

Et le *Vaisseau Fantôme* l'entendit. Il en devint le capitaine et eut la prérogative de pouvoir choisir ses hommes d'équipage au gré des abordages sanglants qu'il mena. En échange de sa vengeance, il doit simplement semer mort et destruction sur l'océan pour l'éternité. La Griffé de la Sirène Noire dispose maintenant d'un bateau, d'un équipage et d'un capitaine.

Fonctionnement ludique

La Griffé peut utiliser les pouvoirs de la Sirène Noire (cf. *Chapitre Cinq Shimmering Wall*) au profit du Vaisseau Fantôme, de son équipage ou de son capitaine. Le Vaisseau Fantôme peut apparaître n'importe où et la Sirène Noire couve sa "digne héritière" d'un œil maternel et attendri.