

# Sorcellerie

## Table des matières

<b>Descriptif des sorcelleries</b>	<b>1</b>	<b>Duman'Kir (Cephea)</b>	<b>86</b>
<b>Des rangs de sorcellerie...</b>	<b>2</b>	<b>Fu</b>	<b>88</b>
<b>De la génétique de la sorcellerie...</b>	<b>2</b>	<b>Dark Glamour</b>	<b>100</b>
Sang Pur	2	Mente	110
Demi-sang	2	Mirage	120
Sang-mêlé	2	Mixtio	124
Puissance du sang de sorcier	2	Sogno	132
<b>Sorcelleries autorisées sans restriction à la création</b>	<b>3</b>	<b>Tempus Fugit</b>	<b>134</b>
Arcana Vitae (Guérisseur sympathique)	3	<b>Sorcelleries interdites à la création</b>	<b>139</b>
El Fuego Adentro	6	Af'a	139
Glamour	10	Foi en Légion	142
Lærdom	25	Foi de l'Inquisition	152
Porté	35	Gesamtnacht	154
Pyeryem	46	Mayawi Shakti	161
Sorte	64	Necros	164
<b>Sorcelleries à l'accès limité à la création</b>	<b>86</b>	Zerstörung	172

## Descriptif des sorcelleries

Tout d'abord, il convient de définir la méthode qui sera utilisée pour décrire toutes ces sorcelleries. Voici les rubriques que vous trouverez dans chacune d'elles :

**Description** : une petite présentation des origines de cette sorcellerie et ce qu'il apporte.

**Bénéficiaires** : le groupe qui bénéficie de l'usage de cette magie, généralement une nation ou une société secrète.

**Corruption** : l'effet que l'utilisation de cette magie a sur l'apparence et le physique de son utilisateur.

**Restrictions** : dans cette rubrique, vous trouverez les conditions restrictives à l'usage de cette sorcellerie.

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

**Compétences** : la description et les effets précis des différentes compétences de cette sorcellerie.

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

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

## Des rangs de sorcellerie...

Chaque voie de sorcellerie a trois niveaux de maîtrise – apprenti, adepte et maître. Lorsqu'un héros maîtrise 4 compétences de sorcellerie au rang 4, il devient adepte ; lorsqu'il maîtrise cinq compétences de sorcellerie au rang 5, il devient un maître.

## De la génétique de la sorcellerie...

La sorcellerie est, la plupart du temps, transmise génétiquement des parents aux enfants. Et la puissance de ce sang transmis dépendra de la puissance magique charriée dans leurs veines. Voici ce que cela donne en terme de jeu. On trouve trois types de puissances de sang sorcier.

### Sang Pur

Un sorcier de sang pur est l'enfant de deux parents de sang pur et de même origine. Il coûtera 40 PP.

### Demi-sang

Un sorcier demi-sang est un individu dont l'un des parents n'est pas de sang pur. Il coûtera 20 PP.

### Sang-mêlé

Un sang-mêlé est l'enfant de deux parents sorciers de nationalités différentes. Il ne pourra atteindre que le rang d'apprenti. Il coûtera 40 PP.

## Puissance du sang de sorcier

Table 1 : Puissance du sang sorcier		
Degré de magie	Points de sorcellerie à la création	Rang maximum en sorcellerie
Sang pur	7	Maître
Demi-sang	3	Apprenti
Sang-mêlé	Demi-sang dans deux magies	

## Sorcelleries autorisées sans restriction à la création

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

### Arcana Vitae (Guérisseur sympathique)

#### Description

Nombreux sont ceux qui se demandent d'où vient le pouvoir des guérisseurs vestens. Il n'est pas lié au savoir des runes Lærdom, mais semble faire partie du peuple vesten. Il s'agit d'une sorcellerie curative, mais qui tire son pouvoir de la vie même de son utilisateur pour guérir sa cible. Elle raccourcit la vie du sorcier et s'empare d'une partie de l'âme de sa cible pour soigner ses blessures, et peut même être utilisée pour blesser ses ennemis par un "excès curatif".

Le sénateur qui reçut ce don et sa famille réussirent à faire croire qu'ils détenaient un don au service des autres, pour le bien de tous et ils quittèrent Numa, ou peut-être en furent-ils chassés en raison de leur réputation de voleurs d'âmes.

Cette sorcellerie a vu sa puissance s'atrophier et régressa au point que ses pratiquants ne sont aujourd'hui plus que les guérisseurs sympathiques vestens alors que la famille d'origine disparut entièrement. Le raccourcissement de la vie de ces pratiquants lorsqu'ils utilisent leur magie avec trop d'excès est la principale raison de la disparition de cette famille (certains sorciers Arcana Vitae n'atteignirent même jamais l'âge de procréer).

#### Bénéficiaires

Le peuple Vestenmannavnjar.

#### Corruption

Les guérisseurs sympathiques subissent deux corruptions physiques. La première est très visible, il garde sur leur corps, les cicatrices des blessures et maladies qu'ils encaissent ce qui en fait souvent des personnages effrayants avec leur corps complètement couturé. La seconde est le raccourcissement de leur espérance de vie. En effet, à chaque utilisation de cette sorcellerie, l'espérance de vie du Guérisseur Sympathique diminue suivant le tableau ci-dessous :

Table 2 : Espérance de vie d'un guérisseur	
Pouvoir utilisé	Diminution de l'espérance de vie
Capacité d'apprenti	- 1 jour
Capacité de Adeptes	- 3 jours
Capacité de maître	- 1 semaine
Utilisation des compétences	- 1 jour

Enfin, trois mots résument simplement ce qui guette un sorcier trop zélé : dédoublement de personnalités. En effet, à force d'absorber en lui-même une partie de l'âme, des connaissances, des traits physiques ou de l'apparence de tierce personne, cela provoque inévitablement ce trouble psychique.

#### Restrictions

En raison de la disparition de la quasi-totalité des sorciers sang pur Arcana Vitae, les joueurs ne peuvent pas créer de sorciers Arcana Vitae avec plus de 20 PP, c'est-à-dire qu'ils sont limités à du demi-sang qui leur permettra d'atteindre le rang d'apprenti. Quelques PNJ atteignent par contre encore le rang de Maître.

#### Nations



Vestenmannavnjar



## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Guérisseur Sympathique (Genezer)

En touchant un individu et en utilisant 1 dé d'âme ou d'héroïsme au titre d'action, le guérisseur sympathique peut tenter de subir les blessures d'autrui. Il effectue un jet de Détermination contre un ND de 10. En cas de réussite, il absorbe toutes les blessures légères de l'individu en question, plus une blessure grave par augmentation prise sur ce jet. Il doit alors sur-le-champ effectuer un jet de Gaillardise pour voir si l'absorption soudaine de blessures légères lui inflige des blessures graves.

Les guérisseurs sympathiques peuvent également prendre en charge les maladies et empoisonnements d'autrui. Il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet. Le guérisseur se contente de toucher son patient et d'utiliser 1 dé d'âme ou d'héroïsme, puis une dose de poison ou une maladie est transférée du patient au guérisseur, qui en subit immédiatement les effets.

### Adeptes : Toucher mortel (Hande dodelijke)

Par désespoir, un guérisseur sympathique peut tenter de transférer des blessures, poisons ou maladies à autrui. Pour ce faire, il lui faut toucher la personne en question et dépenser 1 dé d'âme ou d'héroïsme. S'il souhaite transférer un poison ou une maladie, il doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 20. En cas de réussite une maladie ou une dose de poison est transférée du guérisseur vers le patient. S'il souhaite infliger des blessures à autrui, il doit effectuer un jet de Détermination contre un ND de 15. En cas de réussite, il perd une blessure grave et inflige 2g2 dés de dommages que l'on considère semblables à ceux provoqués par une arme à feu. Toute augmentation prise sur ce jet augmente le nombre de dés lancés (mais pas gardé) de 1.

### Maître : Voleur d'âme (Dief ziel)

Comme l'apprenti est capable d'absorber blessures, maladies et poisons, le maître peut absorber l'âme de la victime qu'il parvient à toucher. Ce faisant, il la transforme en une coquille vide, à la manière des Waisen d'Eisen. Il ne peut s'en prendre ainsi qu'à ceux qui ont une âme forte, c'est-à-dire les héros, les vilains et les scélérats ; en aucun cas les hommes de main et les brutes ne peuvent être victimes de ce pouvoir. Pour réussir son coup, il doit dépenser un dé d'âme ou d'héroïsme et gagner un jet d'opposition d'Esprit + Vol de l'âme contre Trait le plus élevé + dés de réputation de la victime. S'il gagne, sa victime a perdu son âme et une partie de celle-ci rejoint définitivement le corps du sorcier, il reçoit (nombre de dés d'héroïsme de la victime) dés d'âme. S'il échoue, rien ne se passe.

## Compétences

### Appropriation (Krediet)

Grâce à cette compétence, le guérisseur sympathique peut absorber temporairement les connaissances de sa victime. Pour ce faire, il doit dépenser un dé d'âme ou d'héroïsme et effectuer le jet d'opposition suivant : Finesse + Appropriation contre Détermination + Compétence visée. Si le sorcier Arcana Vitae réussit son jet, il absorbe 2 rangs, plus 1 par augmentation prise dans la compétence qu'il souhaitait s'approprier. A l'inverse, le rang de la victime dans cette compétence diminue d'autant. Cette appropriation est d'une durée variable. Consultez le tableau ci-dessous pour en connaître la durée exacte :

Table 3 : Durée de l'appropriation	
Rang de maîtrise du sorcier	Durée de l'appropriation
Apprenti	5 rounds
Adeptes	1 heure
Maître	1 jour
Une augmentation prise	Durée x 2
Deux augmentations prises	Durée x 3
Etc.	

## Immunité (Immunitet)

Lorsque le Guérisseur absorbe des poisons et des maladies, il peut en mourir. Pour lutter contre ces empoisonnements, il fait alors appel à sa compétence Immunité. Tout d'abord, pour chaque rang dans cette compétence, il est totalement immunisé à un type de poison ou de maladie (à l'exception de la Peste Blanche bien entendu). Ensuite, il peut tenter de lutter contre les autres poisons et maladies de la façon suivante : il dépense un dé d'âme ou d'héroïsme et effectue un jet de Détermination + Immunité contre un ND de 25 (+1 augmentation par dose au-delà de la première). S'il réussit ce jet, le poison ou la maladie a été annihilé par son organisme. S'il le rate, il va en subir les effets.

N.B. Si un sorcier Arcana Vitae élimine un poison ou une maladie grâce à sa compétence Immunité, il ne peut plus le transférer à une tierce personne.

## Rétablissement (Herstel)

Lorsque le guérisseur sympathique absorbe des blessures, il en subit immédiatement les conséquences. Toutefois, il peut y remédier en faisant appel à cette compétence. Pour cela, il doit effectuer un jet de Détermination + Rétablissement contre un ND égal à 15 pour les blessures légères + 1 augmentation par blessures graves. S'il réussit, la totalité des blessures est annihilée, s'il rate, il les subit en totalité.

N.B. Si un sorcier Arcana Vitae élimine ses blessures grâce à sa compétence Rétablissement, il ne peut plus les transférer à une tierce personne.

## Mimétisme (Imitatie)

Un sorcier Arcana Vitae n'est pas seulement capable d'absorber les blessures de ses patients, mais aussi ce qui fait son physique et son apparence. Grâce à cette compétence, il peut "voler" les traits du visage, la couleur des yeux, des cheveux ou tout autre signe distinctif sur le corps de sa victime. Pour cela, il doit dépenser un dé d'âme ou d'héroïsme et réussir un jet d'opposition de Panache + Mimétisme contre Détermination + Apparence de la cible. Par apparence, il faut entendre qu'il est plus difficile au sorcier de "copier" des personnes très belles. Ainsi, l'avantage Beauté du diable accorde 1 dé lancé, et l'avantage séduisant 1 dé par niveau à la victime. S'il réussit, le sorcier arrive à s'approprier l'apparence de sa victime. Celle-ci se retrouve alors avec un visage que l'on qualifiera de "vierge", c'est-à-dire qu'il n'aura plus de traits, ses yeux seront délavés, ses cheveux incolores et ses cicatrices auront disparues. Ce mimétisme a une durée variable en fonction du rang de maîtrise du sorcier :

Table 4 : Durée du mimétisme	
Rang de maîtrise du sorcier	Durée du mimétisme
Apprenti	5 rounds
Adepté	1 heure
Maître	1 jour
Une augmentation prise	Durée x 2
Deux augmentations prises	Durée x 3
Etc.	

## Vol de l'âme (Vlucht van de ziel)

Un sorcier Arcana Vitae peut tenter de voler une partie de l'essence de la personne qu'il touche. Tout d'abord, cette compétence n'est efficiente que contre les héros, vilains et scélérats. En effet, grâce à cette compétence, le sorcier Arcana Vitae vole les dés d'héroïsme de ses victimes pour les transformer en dés d'âme. Pour cela, il effectue un jet d'opposition de Détermination + Vol de l'âme contre la Détermination + dés d'héroïsme restants de sa cible. S'il réussit, il vol 1 dé d'héroïsme, plus un par augmentation prise. Ces dés deviennent alors des dés d'âme.



## Autres commentaires

### Dés d'âme

Les dés d'âme représentent l'âme et l'héroïsme dont s'est emparé le sorcier Arcana Vitae. Ils sont dépensés pour utiliser les capacités magiques des guérisseurs sympathiques. Les dés d'héroïsme peuvent être dépensés à la place des dés d'âme. On peut les utiliser pour activer des capacités et compétences de sorcier Arcana Vitae ou pour améliorer ces jets suivant le principe suivant : le dé d'âme se transforme en un dé lancé supplémentaire (mais pas gardé).

Le nombre de dés d'âme ne peut dépasser votre nombre de dés d'héroïsme plus votre trait le plus faible. Les dés d'âme ne se transforment pas en points d'expérience.

### Toucher sa cible

Tous les pouvoirs des Guérisseurs sympathiques nécessitent que le sorcier Arcana Vitae touche la peau de sa cible. Pour une cible consentante, il n'y a pas de problèmes. Dans le cas contraire, ils doivent réussir un jet d'Attaque (Combat de rue), d'Attaque (Pugilat) ou de Prise avec en cas de besoin, des augmentations pour viser les parties découvertes (Bras / Jambes ou Poitrine ND +10, Pied ou Main, ND +15, Visage ND +20, Œil, Oreille ou nez, ND +30). Autant dire que le Guérisseur sympathique a intérêt de doubler ses capacités de sorciers d'excellentes compétences de lutteur !

### Waisen et Sorte

Une streggha della sorte peut manipuler la destinée en tirant les filaments du destin qui lient une personne à une autre. Quand un individu à l'extrémité de ce lien est tué, ce lien est détruit. Les Waisen sont ces âmes infortunées dont tous les filaments de la destinée ont été détruits, les laissant complètement seuls au monde. Ainsi, un sorcier Arcana Vitae détruit, sans le savoir, tous les filaments de sa victime lorsqu'il lui vole son âme. Il est possible à un Waise de recouvrer son âme en "récupérant" un filament. Cette méthode est laissée à la discrétion du MJ, mais la façon dont Gisela von Inselhoffer y parvient avec le baron Waise Reinhard von Wische (en se faisant passé pour son épouse défunte, recréant ainsi un filament) en est une.

## El Fuego Adentro

### Description

Avant d'être chassée, la famille royale de Castille dominait le pouvoir d'El Fuego Adentro, forme de sorcellerie comptant parmi les plus destructrices connue. Les flammes apparaissaient et se mouvaient sur ses ordres, ils se baignaient dans le feu des plus formidables volcans, et ses membres les plus puissants étaient même capables de créer des créatures embrasées.

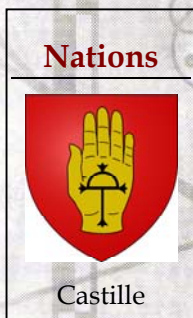
Même si la famille royale fut chassée de son palais et presque anéantie, quelques-uns de ses membres survécurent. Certains cherchent à racheter l'honneur de leur famille, alors que d'autres se retirent en des lieux reculés, attendant de reprendre le trône à l'Eglise et à son "roi pantin". Toutefois, nombre craignent de faire usage de leur magie car l'Inquisition punit ce crime de mort.

### Bénéficiaires

Les personnages qui choisissent El Fuego Adentro viennent toujours, ou presque, de Rancho Gallegos en Castille ; il s'agit en effet du seul endroit de Théah où l'on puisse développer ces talents en toute sécurité.

### Corruption

Les pupilles des sorciers El Fuego Adentro sont rouges, ce qui les oblige à dissimuler leurs yeux pour échapper à l'Inquisition. De plus, lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs, de minuscules flammes brûlent dans leurs yeux. Il convient d'ajouter à cela qu'ils ne craignent ni la chaleur,



ni le feu (qui ne leur inflige aucun dégât), qu'ils ne transpirent pas et qu'ils ne boivent pas d'eau (uniquement de l'alcool).

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Le Cœur de Feu (Corazón del Fuego)

En tant qu'apprenti sorcier, le sorcier El Fuego s'est emparé du feu et en a fait une partie intégrante de son être. Les dommages basés sur le feu et la chaleur ne l'affectent pas, et l'équipement qui lui colle à la peau (comme les vêtements qu'il porte) est également protégé. Il peut par exemple nager dans la lave d'un volcan – cela ressemblerait à un bain chaud relaxant. En outre, il peut diriger le déplacement d'un feu situé dans les trois mètres. Ce foyer ignorera les vents et traversera les cours d'eau s'il le lui demande (mais s'éteindra s'il n'utilise pas la compétence Combustion). Avec les compétences Concentration et Portée, il lui est possible d'affecter plus de foyers, et sur de plus grandes distances.

### Adeptes : La Main de Feu (Mano del Fuego)

Les adeptes d'El Fuego Adentro peuvent se saisir de flammes comme s'il s'agissait d'objets solides. Ils sont connus pour escalader de belles flambées comme s'il s'agissait d'échelles et pour ramasser des poignées de flammes qu'ils jettent ensuite à leurs adversaires. Les rumeurs affirment même qu'ils sont capables de faire danser des flammes sur la lame de leur épée (voir les compétences de Tours pour de plus amples détails).

### Maître : L'Esprit de Feu (Espíritu del Fuego)

Les maîtres d'El Fuego Adentro gagnent la faculté de donner vie aux flammes. Ils peuvent envoyer des oiseaux de feu sur les toits de chaume lors de sièges, et créer des serpents enflammés qui ramperont sur le dos des prisonniers, ce qui s'avère bien plus douloureux que n'importe quel coup de fouet (voir les compétences de Tours pour de plus amples détails).

## Compétences

### Combustion (Combustión)

Grâce à l'utilisation de cette compétence (nulle action n'est requise), le sorcier est capable d'alimenter un feu sans le moindre combustible. Sans elle, dès qu'il dirige un feu hors de sa source de combustion, il s'éteint. Toutefois, cette compétence exige de lui qu'il puise dans ses propres forces pour alimenter le foyer. La compétence Combustion permet au feu de ne pas s'atténuer avant la phase suivante, mais pour chaque dé de dommages que ce foyer aurait dû perdre (tous les dés de dommages s'il était censé s'éteindre complètement, comme dans le cas d'une immersion dans l'eau), le sorcier reçoit deux blessures légères. Les dommages sont réduits de 1 blessure par rang de compétence Combustion. Dès lors qu'il reçoit au moins une blessure légère, le sorcier doit effectuer un jet de blessure à la fin de chaque phase.

### Concentration (Concentración)

Cette compétence permet au sorcier de contrôler plus d'un foyer à la fois. Pour chaque rang de compétence Concentration qu'il possède, le personnage est capable de contrôler un foyer supplémentaire en plus du premier.

### Extinction (Extinción)

Cette compétence permet au sorcier d'éteindre des flammes par la pensée. En dépensant une action, le sorcier peut réduire les dommages infligés par un feu d'un nombre de dés égal à son rang de compétence Extinction. Si cela amène le feu à 0 dés, il est totalement éteint. Cela affecte 3 mètres x 3 mètres de superficie par rang de compétences Extinction. Toutefois, un autre sorcier peut utiliser la compétence Combustion pour contrecarrer cette action.

### Portée (Gama)

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la portée d'utilisation de ses pouvoirs. Sans cette compétence, un sorcier ne peut affecter qu'un feu situé dans les 3 mètres. Cependant,



grâce à elle, il est capable d'affecter les feux jusqu'à 12 mètres par rang de compétence Portée (soit un maximum de 60 mètres au rang 5).

## Tours (Vuelta)

Chaque compétence Tour qu'achète un sorcier lui permet de réaliser des exploits particuliers, comme combattre avec une lame embrasée par exemple. Chaque compétence Tour doit être achetée et évolue distinctement des autres. En outre, un personnage ne peut acheter une compétence Tour si son niveau de maîtrise ne correspond pas au moins à celui requis.

## Autres commentaires

### Epée de Damoclès Pourchassé

Des personnages qui voudraient utiliser la sorcellerie El Fuego Adentro devraient prendre garde à l'endroit et au moment où ils en font usage, car les représentations publiques ont tendance à attirer le courroux meurtrier de l'Inquisition (ainsi que celui d'autres factions, comme la Rilasciare ou les chevaliers de la Rose et de la Croix). Afin de simuler ceci, le MJ exigera d'un personnage qui possède El Fuego Adentro de prendre l'épée de Damoclès Pourchassé, d'une valeur de 3 PP.

### Les limites d'El Fuego Adentro

#### Le déplacement des flammes

Bien qu'un foyer contrôlé par un sorcier puisse défier vents et marées, il lui est impossible de se déplacer rapidement. Un feu dirigé par un sorcier ne peut se déplacer que de un pouce (2,5 cm) sur le plan de situation, plus un pouce par niveau de maîtrise atteint. Parfois, mieux vaut laisser faire le vent.

#### L'étincelle

Les sorciers d'El Fuego Adentro ne sont pas capables de créer des flammes, tout comme ils ne peuvent accroître la taille d'un feu sans l'alimenter avec amadou et autres combustibles, à l'instar de n'importe qui. Chaque fois que le feu n'est plus en contact avec une source d'alimentation, il faut utiliser la compétence Combustion pour l'empêcher de s'éteindre.

## Liste des tours

### Allumer un feu (Para encender un fuego) (Apprenti)

Grâce à cette compétence, le sorcier est capable d'allumer un feu dans des conditions défavorables en utilisant les techniques d'allumage classiques (pierre à feu, etc.). Toutefois, il reçoit à chaque fois une blessure légère. La rudesse des conditions est limitée par le rang du sorcier, comme suit.

- Rang 1 : amadou humide ou vent fort.
- Rang 2 : amadou mouillé ou pluie légère.
- Rang 3 : amadou imbibé d'eau ou pluie moyenne.
- Rang 4 : amadou incombustible ou pluie forte.
- Rang 5 : tout matériel ou toutes conditions météorologiques.

### Jet de flammes (Llama del soplete) (Adeptes)

Le sorcier dépense une action pour plonger sa main dans les flammes, en ramasse une poignée et la jette à son adversaire dans l'espoir qu'il prenne feu. La portée de cette attaque est de 5 + (Gaillardise x 2) mètres, sans pénalités pour toucher, et le personnage effectue un jet de Finesse + Jet de flammes en guise de jet d'attaque. S'il touche, l'attaque inflige 1 dé de dommages, plus 1 par niveau de maîtrise du sorcier, mais le feu s'éteint sur le coup (même la compétence Combustion ne permet pas aux flammes de continuer à brûler). Cette compétence inflige au sorcier 2 blessures légères chaque fois qu'il y a recours, mais la compétence Combustion permet d'absorber ces dommages (voir plus haut).



## Lucioles (Luciérnagas) (Maître)

Le sorcier dépense trois actions et subit une blessure légère pour créer à partir d'une flamme d'au moins un dé une nuée de "lucioles" de 3 mètres sur 3 (réduisant immédiatement la taille du feu d'un dé). La blessure légère reçue à la création des lucioles ne disparaît pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'elles ne soient immergées dans l'eau ou dissipées par leur créateur, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Ces créatures sont sous le contrôle du sorcier qui les crée et ressemblent à des braises enflammées flottant dans les airs. Il n'est pas nécessaire d'utiliser la compétence Combustion pour les entretenir. Toute créature prise dans la nuée subit 1 blessure légère par phase, sauf si elle porte des vêtements épais ou quelque autre forme de protection. Les lucioles peuvent se déplacer de 3 pouces (7,5 cm) ou d'un niveau par phase sur le plan de situation. Un sorcier peut donner vie à une nuée par rang de compétence Lucioles.

## Lame enflammée (Lámina encendida) (Apprenti)

Le sorcier plonge sa lame dans un feu, utilisant sa magie pour protéger le métal de la chaleur et pour entretenir la combustion de la flamme. Cela permet à l'épée d'ajouter le niveau de maîtrise du sorcier multiplié par son rang de compétence aux dommages. Cette compétence inflige au sorcier 6 blessures légères au début de chaque tour mais il peut en annuler les effets à tout moment. La compétence Combustion permet d'absorber une partie des dommages.

## Serpent de feu (Serpiente del fuego) (Maître)

Le sorcier dépense 5 actions et subit 3 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins deux dés un serpent de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de deux dés). Les blessures légères reçues à la création du serpent ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Le créateur du serpent n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. Le serpent dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le tuer qu'en l'immergeant dans l'eau. Quand il touche la cible reçoit 1 dé de dommages par rang de compétence du créateur à l'apparition du serpent. Ces dommages sont diminués d'un dé chaque fois que le serpent touche, et ce jusqu'à ce qu'il tombe à 0 dé, auquel moment il ne s'agit plus que d'une minuscule flammèche qui fuit pour récupérer (ce qui exige la présence d'une flamme dans laquelle il plongera, récupérant ainsi un dé par tour d'immolation par le feu, jusqu'à concurrence de son maximum originel). Un sorcier peut donner vie à une créature par rang de compétence Serpent de feu.

## Oiseau de feu (Pájaro del fuego) (Maître)

Le sorcier dépense dix actions et subit 5 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins quatre dés un gigantesque et magnifique oiseau de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de quatre dés). Les blessures légères reçues à la création du serpent ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. L'envergure de l'oiseau feu est d'environ douze mètres. Son créateur n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. L'oiseau dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser quand l'immergeant dans l'eau. À l'origine, les sorciers castillians se servaient d'oiseaux de feu comme de destriers, qui les transportaient de 80 kilomètres par jour par rang de compétence à la création. Il est également possible d'embarquer un passager par rang de compétence. Le contact de l'oiseau de feu ne brûle pas, mais il peut exploser en une gigantesque boule de feu (explosion de rang 4) si le créateur le souhaite. Dans ce cas, il est totalement anéanti et disparaît.

## Glamour

### Description

Dans les Îles d'Emeraude, les légendes sont revenues à la vie. Les sorciers d'Avalon canalisent l'énergie des croyances populaires et la manipulent afin d'accomplir de miraculeuses démonstrations de force, de ruse ou d'habileté. Cette faculté est connue sous le nom de Glamour. Elle fut enseignée aux natifs d'Avalon par les Seelies Sidhes, qui leur offrirent aussi la puissante relique magique connue sous le nom de Graal. Si le Graal venait à être perdu, les sorciers d'Avalon perdraient leurs pouvoirs jusqu'à son retour.

### Bénéficiaires

Les peuples des îles d'Emeraude : Avalon, Inismore et Marches des Highlands.

### Corruption

Le sorcier Glamour a tendance à ressembler de plus en plus à l'idée que les gens se font de lui. S'il est décrit comme grand et blond, il grandira de quelques centimètres alors qu'il a depuis longtemps passé l'âge de la puberté et ses cheveux deviendront aussi blonds que les blés. En bref, son apparence est magnifiée en rapport avec sa réputation.

### Niveaux de maîtrise

#### Apprenti : la bénédiction de renom (blessing of reputation)

A ce niveau de maîtrise, vous bénéficiez de deux avantages :

Tous les dés de réputation (généralement positive) du sorcier sont considérés comme des dés de Glamour ;

Le sorcier peut utiliser la compétence d'apprenti de n'importe quelle Légende qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

#### Adeptes : la bénédiction de bonne fortune (blessing of good fortune)

Au début d'une histoire, le nombre de dés d'héroïsme du MJ est diminué d'un nombre de dés égal au rang de votre héros dans son trait le plus faible, sans que ses dés d'héroïsme puissent être inférieurs à (joueurs présents) dés. Ce niveau d'initiation permet aussi d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle Légende que connaît votre héros en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

#### Maître : la bénédiction de puissance (blessing of power)

Votre nombre de dés d'héroïsme dépend désormais du rang de votre héros dans son trait le plus élevé, et plus le plus faible. De plus, vous pouvez utiliser la capacité de maître de chaque Légende que connaît votre héros en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

## Légendes

### Légendes de Détermination

#### Le chevalier de pierre (the stone knight)

Le chevalier de pierre est devenu une figure de courage légendaire. Après avoir appelé des renforts avec tant de force qu'on l'entendit sur une centaine de kilomètres, il défendit seul un col étroit contre une armée d'invasion pendant une nuit et un jour avant l'arrivée de ses compagnons. Mais dès qu'il les vit à ses côtés, il tomba raide mort sous le coup de la fatigue.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide. Vous pouvez choisir un nombre d'amis égal à votre rang dans cette compétence. Ils vous entendront tous, quelle que soit la distance vous séparant et sauront immédiatement où vous vous trouvez (ou au moins l'endroit d'où vous appelez).





**Adeptes :** vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour ignorer un niveau de peur inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence jusqu'à la fin de la scène.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, choisir un bout de terrain (ou un pont, etc.) dont la longueur et la largeur ne sont pas supérieurs à 3 mètres. Tant que vous ne quittez pas le lieu choisi, vous ne pouvez mourir ou sombrer dans l'inconscience, jusqu'à ce que le soleil se soit levé et couché une fois. Vous subissez toujours des blessures graves, mais elles restent sans effets tant que la magie est active. Si vous quittez le lieu choisi, les effets cessent immédiatement. A l'expiration du Glamour, si vous avez subi trois fois ou plus votre Détermination en blessures graves, vous succombez immédiatement.

## David

David est l'une des plus anciennes, peut-être la plus ancienne, des légendes d'Avalon. Son histoire la situe bien avant le Premier Prophète, avant même la république de Numa, quelque part dans les terres de l'Empire du Croissant. Les histoires sur David sont nombreuses et multiples ; il apaisa un fantôme qui tourmentait le roi en jouant de la harpe. Il épousa la fille du roi, devint un grand chef militaire, et parfois, suivant les contes, devint lui-même roi.

L'histoire la plus célèbre au sujet de David se déroule alors qu'il n'est encore qu'un berger. Un géant du nom d'"Achish" avait envahi la région à la tête d'une bande de brigand. David le défia en lui laissant le choix des armes. Achish partit d'un rire tonitruant pendant que le garçon lançait son défi. Il lui annonça alors qu'il choisissait la pierre. Lui-même se saisit alors d'un énorme rocher. Mais avant qu'il n'ait pu le lancer, David s'empara d'un morceau de granit qu'il lança à l'aide de sa fronde et vint percuter le front de Achish juste entre ses deux yeux. Achish, mort sur le coup, s'effondra en arrière de tout son long. Ses hommes, inquiets que leur chef se soit fait battre par un enfant, s'enfuirent.

**Apprenti :** en dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant une heure. Vous effectuez alors un jet de Détermination + David pour apaiser la douleur d'un fantôme et lui permettre de trouver le repos éternel. Le ND dépend du type de fantôme.

Table 10 : Difficulté pour apaiser un fantôme

Fantôme	ND
Simple fantôme	15
Fantôme du Miroir	25 (mais vous devez d'abord briser le miroir)
Bateau et équipage hantés	40 (coûte 5 dés d'héroïsme)
Echo	Rang de peur de l'Echo x 5
Fantôme célèbre	Réputation du fantôme
Fantôme lié à une Epée de Damoclès	Coût de l'Epée de Damoclès x 15, voir ci-dessous
Fantôme exceptionnellement puissant	Voir ci-dessous

Si plusieurs de ces cas peuvent s'appliquer, utilisez le ND le plus élevé. Par exemple, pour un Célèbre Echo, le ND sera soit la réputation de l'Echo soit son rang de peur x 5.

Cette compétence ne fonctionne pas à l'encontre des fantômes reçus grâce à une Epée de Damoclès, à moins que le joueur, par l'intermédiaire de son personnage, ne veuille la résoudre (et cesser ainsi de gagner des XP).

Si vous utilisez cette compétence contre un fantôme particulièrement puissant (lire : n'importe quel fantôme disposant de caractéristiques individualisées), le fantôme a droit à un jet de Détermination pour résister à votre influence ; s'il détient de la sorcellerie, il utilise sa compétence magique avec le rang le plus élevé en liaison avec son jet de Détermination.

N'importe quel fantôme capable de se défendre, comme les échos ou les fantômes du miroir, peut tenter de vous éliminer pendant trois rounds. Pendant ce temps, vous devez consacrer une action par round à votre chant ou votre musique. Si le fantôme ne vous a pas vaincu au bout des trois rounds, votre chant ou votre musique le soumet à votre pouvoir et il retourne auprès du créateur éternel. Si vous échouez, il peut attaquer de nouveau immédiatement.

Quoi qu'il arrive, si vous essayez d'apporter le repos à un fantôme et que vous échouez, vous ne pourrez essayer de l'apaiser de nouveau que lorsque vous aurez progressé d'au moins un rang dans votre compétence David.

**Adeptes :** lorsque vous vous battez avec une arme qui ne permet de garder qu'un seul dé, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme que vous lancerez (il peut exploser) et dont vous additionnerez le résultat aux dommages infligés.

**Maître :** dépensez un dé d'héroïsme et effectuez une attaque avec une arme relativement insignifiante (une pierre, une chope de bière, une croix ou même une flèche contre un monstre très grand) ; si vous touchez, vous renoncez alors à votre jet habituel de dommages. A la place, vous effectuez un jet de Gaillardise de votre adversaire + votre Détermination et gardez un nombre de dés égal à la Gaillardise de votre ennemi. Si celui-ci échoue à son jet de blessure, il encaisse une blessure grave tous les 10 points (comme avec une arme à feu). Si vous le manquez, le dé d'héroïsme est gaspillé. En outre, vous ne pouvez jamais employer cette compétence deux fois contre le même adversaire ; si vous le manquez, ou s'il survit à votre coup, votre compétence David n'est tout simplement pas assez puissante pour en venir à bout...

### L'homme vert (the green man)

Les légendes évoquent le jour où l'homme vert mit au défi un chevalier de le décapiter avec une hache. Une fois la tête tranchée, il la ramassa calmement puis la reposa sur ses épaules. Malheureusement pour lui, le chevalier ne survécut pas à la contre-attaque de l'homme vert.

**Apprenti :** utilisez un dé d'héroïsme, puis lancez (rang de compétence) des non explosifs et gardez le meilleur résultat. Vous pouvez maintenant donner ce dé à un autre joueur, qui bénéficiera d'un bonus égal à ce résultat à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène, sous réserve des restrictions ci-dessous :

Nul ne peut bénéficier plus d'une fois simultanément de ce bonus.

Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur vous-même.

Vous ne pouvez pas affecter plus de (rang de compétence) joueurs à la fois.

Vous ne pouvez pas affecter un joueur qui ne désire pas être affecté.

Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le héros du joueur qui a bénéficié de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé, arrondie à la tranche supérieure.

**Adeptes :** utilisez un dé d'héroïsme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le vôtre). La prochaine blessure grave qu'il subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'a reçue. Cette aptitude peut permettre à un personnage de sortir de l'inconscience, mais pas de ressusciter.

**Maître :** lorsque vous utilisez votre capacité d'adepte sur un autre personnage, le joueur qui l'incarne peut payer le "coût" d'activation de cette capacité à votre place.

### Le roi Robert le Noir (King Robert The Dark)

Robert unifia les clans des Marches des Highlands grâce à sa forte personnalité, ce qui lui valut immédiatement une place dans les légendes de ce pays. Avec le temps, on a associé à son nom de grandes victoires et coups d'état militaires, de sorte que même aujourd'hui, on dit d'un chef particulièrement habile qu'il a reçu la "Bénédiction de Robert".

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence au jet de Stratégie de votre général à ce tour. Trois mages Glamour maximum peuvent contribuer ainsi au succès de leur armée, voire cinq si le général est un MacLeod.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre jet personnel durant un combat de masse.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le double de votre rang en Commander au prochain jet qu'effectueront cinq personnes de votre choix (au maximum,



vous compris). Vous ne pouvez choisir la même personne plus d'une fois. Il faut se servir de ce bonus avant la fin de la scène sans quoi il disparaît.

## La Reine Maab (Queen Maab)

La reine Maab contrôle l'océan et tous les êtres qui vivent sous ses vagues à l'exception de sa rivale synneth, la Sirène noire et ses filles. Maab est une Sidhe susceptible qui peut s'en prendre violemment à quelqu'un pour une insulte ou un léger écart ; sa puissance sous les vagues est inégalée.

**Apprenti :** l'apprenti peut parler et comprendre les créatures qui vivent dans la mer. Cela ne signifie pas que la créature sera amicale et cette compréhension des êtres aquatiques ne dure que cinq minutes par rang dans cette compétence.

**Adeptes :** l'adepte peut rester sous l'eau sans respirer pendant les six prochaines heures. Cela permet également au mage de survivre dans toutes les conditions où il peut manquer d'air, comme être enterré vivant, étranglé ou gazé.

**Maître :** le mage doit au moins avoir un pied dans de l'eau de mer pour activer ce pouvoir. Pour un nombre de rounds égal à son rang de maîtrise, il gagne deux dés lancés gardés sur tous ses jets et un rang de peur de 2.

## Légendes d'Esprit

### Derwyddon

En dépit de son apparence inquiétante et de sa réputation à l'odeur de soufre, la puissance subtile utilisée par le conseiller de la reine Elaine a fini par faire de lui une légende que les autres sorciers peuvent utiliser à leur profit. Alors que plusieurs des tours magiques qu'il a exécutés sont bien au-delà de ce qu'un mortel peut réaliser, quelques sorciers Glamour utilisent sa légende pour développer leurs capacités prophétiques. Depuis qu'il a été emprisonné par la reine Maab, ils sont plus nombreux à pouvoir y avoir recours – peut-être parce que les Sidhes sentent qu'Avalon va avoir besoin de nouveaux prophètes...

**Apprenti :** dépensez un dé d'héroïsme pour effectuer un jet d'Esprit + Derwyddon (ND 25) pour obtenir une réponse à une question simple. Si le MJ décide que vous donnez une telle réponse serait trop anti-jeu, il vous donnera une énigme à résoudre ou simplement un indice. Vous ne pouvez jamais utiliser cette compétence pour obtenir une réponse vous concernant personnellement, y compris les sentiments d'une tierce personne à votre égard. Cela ne vous empêche pas d'apprendre des faits simples sur votre environnement, comme de savoir si votre nourriture a été empoisonnée. Vous ne pouvez poser plus d'une fois la même question (ou une variante évidente).

De temps en temps, des informations vous parviennent de façon non souhaitées. Le MJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour vous imposer une vision, qui peut être aussi simple ou complexe qu'il le souhaitera. Cette vision est extrêmement douloureuse, vous infligeant un dé de blessures légères. Alors que vous apprendrez à mieux Voir (reportez-vous aux rangs d'adepte et de maître), ces visions pourront concerner le passé ou le futur ; une vision du passé entraînera deux dés de dommages alors qu'entraîner le futur provoquera le jet de trois dés de blessures légères.

**Adeptes :** dépensez deux dés d'héroïsme pour observer une scène du passé. Vous devez indiquer le moment et le lieu de celle-ci ("que s'est-il produit dans la salle de bal la nuit passée à 02 heures du matin?") ou un événement particulier ("Je veux voir la conversation que Francis a eu avec le Sidhe"). Vous pouvez voir, entendre et utiliser tous vos autres sens comme si vous étiez présent, bien que vous ne puissiez pas vous déplacer ou interagir avec les personnes présentes ou l'environnement (comme tourner les pages d'un livre) à ce moment là. Une telle vision ne vous aidera pas à résoudre le mystère à coup sûr. Par exemple, ce n'est pas parce que vous pouvez assister à l'assassinat du duc que vous verrez le visage de son assassin... vous pourrez, toutefois, apprendre que le tueur était gaucher, ou qu'il portait une croix des Kreuzritter, ou qu'il a été blessé à la jambe, même s'il a nettoyé les traces de sang depuis.

Il n'y a théoriquement aucune limite de temps ou de distance à cette compétence. Toutefois, lors d'événements éloignés physiquement ou temporellement, il sera difficile de savoir quoi chercher exactement et les différences de cultures et de langages devraient rendre votre vision difficile à comprendre.

Vous ne pouvez jamais observer un événement au cours duquel vous étiez présent, même si vous étiez alors inconscient.

**Maître :** dépensez deux dés d'héroïsme pour voir un événement du futur des Secrets de la Septième Mer. Le MJ sait généralement où et quand doivent se passer certains grands événements. Vous pourrez assister à l'un d'entre eux et généralement savoir quand et où il aura lieu. Ce que vous savez exactement de cet événement dépend du MJ, il peut vous réclamer un jet d'Esprit + Derwyddon pour voir la qualité de votre vision et ainsi savoir quels détails vous donner.

Si vous le souhaitez, vous pouvez indiquer plus précisément un pays, un puissant dirigeant ou un autre sujet d'importance générale (le Collège Invisible, la disparition du cardinal de Montaigne, etc.) comme thème de votre vision.

Une fois que vous avez prédit un événement, aucune puissance au monde ne pourra empêcher qu'il se produise ; et essayer de le contrecarrer s'avérerait une très mauvaise idée. Vous ne pouvez pas non plus voir comment cet événement vous affectera à titre personnel, mais il est certain qu'en l'observant vous avez lié votre destin à celui-ci...

### Isaac Snaggs

Isaac Snaggs est célèbre pour ses mains rapides comme l'éclair. Il servait dans l'armée avalonienne lorsque son unité manqua de flèches pour ses arcs longs. Isaac se mit alors à courir devant les lignes ennemies, attrapa chaque flèche qui lui fut tirée dessus et les rapporta à ses hommes qui purent ainsi reconstituer leurs réserves. Grâce à ses efforts, ils vainquirent l'armée montagnaise.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et après avoir tenté une défense active, ajouter au total le double de votre rang dans cette compétence.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper un projectile dont vous êtes la cible. Ce qui inclut les couteaux, les haches et même les flèches. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez alors aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper la balle d'un pistolet ou d'un mousquet lorsqu'on vous tire dessus. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

### Jack

Les légendes content les mille et une ruses et astuces de Jack. Les victimes de ses tours pendables (généralement des Firbolgs) ne réalisèrent souvent que bien trop tard ce qui leur arrivait. Presque plus impressionnant encore, il semble que Jack ait été presque invincible lorsqu'il se trouvait chez lui.

**Apprenti :** vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour transformer un petit objet (moins de 30x30x30 cm) en un des objets indiqués ci-dessous (où jusqu'à ce que vous décidiez de l'interruption de l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation, tous ces débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminé au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée. Les objets en question sont : un couteau, un morceau de fromage de la taille d'un poing (s'il est mangé, l'objet d'origine est détruit), un oiseau (s'il est tué, l'objet d'origine est détruit), une pierre (le héros peut transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup), deux dés, une carte à jouer ordinaire ou une carte divinatoire Sorte (le héros peut transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup), guilden (le héros peut transformer jusqu'à (rang de compétence) x 5 petits objets d'un coup), une bobine de fil de 6 m de long, un bouton.



**Adeptes :** vous pouvez prendre l'apparence de (rang de compétence) personnage(s) décrit(s) ci-dessous. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour que votre héros adopte l'une des formes qu'il connaît jusqu'au prochain lever de soleil et deux dés pour transformer, dans les mêmes conditions, un autre personnage volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas).

**L'enfant :** le personnage affecté devient temporairement plus jeune. S'il s'agit d'une personne âgée ou d'âge mûr, elle devient jeune ; si elle est plus jeune que cela, il n'y a aucun effet. Si le MJ est en train d'appliquer les pénalités dues à l'âge, il est possible de les annuler en adoptant cette forme ; il n'y a aucun autre effet technique. Un vieux cheval regagnera temporairement sa prime jeunesse.

**La sorcière :** le personnage paraîtra bien plus vieux et décrépit qu'il ne l'est réellement. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux sous cette forme en gardant un dé de moins et il sera impossible de reconnaître le personnage qui s'est transformé. Ni ses traits, ni ses compétences ne seront affectés par la transformation. Sous cette forme, un cheval sera simplement moins beau.

**Le noble :** le personnage affecté devient plus beau et plus séduisant. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux sous cette forme en gardant un dé de plus. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

**L'ogre :** l'aspect physique du personnage est légèrement transformé et le rend bien plus intimidant : que ses dents soient devenues bien plus pointues ou que son regard s'embrace d'une lueur rouge, ces subtiles différences ont tendance à mettre mal à l'aise les personnes qui le voient. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux en gardant un dé de moins, à l'exception de ceux faisant appel à la compétence Interrogatoire ou à la faculté d'intimidation du système de répartition, qu'il fera en gardant deux dés supplémentaires. Sous cette forme, un cheval sera plus effrayant : il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges luminescents.

**Le paysan :** le personnage affecté prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature en gardant deux dés supplémentaires. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein...

**Maître :** vous pouvez enchanter un bâtiment de 120m<sup>2</sup> maximum grâce à l'essence du Glamour en choisissant trois des conditions ci-dessous. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de Sidhe. Les conditions choisies produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer (comme la compétence Thomas). Le héros ne peut enchanter qu'un seul bâtiment, mais peut faire cesser l'enchantement affectant un bâtiment afin de pouvoir enchanter un autre (ce qui demandera un nouveau mois et une nouvelle larme de Sidhe).

*Je ne peux pas mourir dans ma demeure.*

*Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.*

*Je sais toujours où sont les choses (et les personnes) dans ma demeure.*

*Nul ne peut entrer dans ma demeure sans ma permission.*

*Nul ne vieillit dans ma demeure.*

*Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boissons et de nourriture.*

*Je peux modifier l'agencement intérieur de ma demeure d'une simple pensée.*

*Il est impossible d'infliger le moindre dommage à ma demeure.*

*L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.*

*Nul ne peut trouver le chemin de ma demeure si je ne l'y autorise pas.*

## La Dame du Lac (Lady of the Lake)

La reine de la Terre veille sur Avalon et Bryn Bresail et guide lentement ses deux royaumes vers le futur.

**Apprenti :** en dépensant un dé d'héroïsme, l'apprenti peut réussir automatiquement un jet de perception (observation, qui-vive, fouille ou tout autre jet du même type).

**Adepte :** l'adepte a des flashes sur des événements futurs et leurs conséquences possibles qui lui permettent de se guider vers un avenir meilleur. Vous pouvez activer ce pouvoir lorsque vous venez de rater n'importe quel jet, vous permettant de le relancer immédiatement (sans pouvoir échapper au nouveau résultat). Vous pouvez utiliser ce pouvoir (rang de maîtrise du sorcier) fois par acte.

**Maître :** le sorcier Glamour peut activer ce pouvoir pour regarder dans une étendue d'eau douce et assister à des événements qui se produisent à proximité d'une autre étendue d'eau douce. Il peut également regarder des événements passés ou à venir. Toutefois, un jet de Lady of the Lake + Esprit ND 30 est nécessaire pour choisir le bon cours d'eau et le bon moment. Le sorcier Glamour ne peut alors assister qu'à cinq minutes par rang de maîtrise en sorcellerie Glamour.

### Le roi Elilodd (King Elilodd)

Selon la légende, le roi Elilodd forgea une amitié durable avec les Sidhes, amitié qui fut source de tout le Glamour. De nombreuses années durant, il resta fort apprécié des Flamboyants.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre jet lorsque vous vous servez du système de répartition contre un Sidhe. Seul le charme et autres effets bénéfiques similaires permettent de vous faire bénéficier de ce bonus contre un Flamboyant, alors que seul l'intimidation et autres effets négatifs similaires vous confèrent ce bonus contre une Ombre.

**Adepte :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide le Sidhe le plus proche. Effectuez un jet de Détermination + Légende (Le roi Elilodd) contre un ND de 30. Si vous réussissez, un Flamboyant répond à votre appel et vous aide du mieux qu'il le peut (pour un certain prix naturellement). Si le résultat de votre jet est de 10 ou moins, c'est une Ombre qui se présente, et le prix de son assistance (en partant du principe qu'elle ne vous tue pas sur-le-champ) sera beaucoup, beaucoup plus lourd.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, créer autour de vous un cercle de 3 mètres de diamètre que les Ombres ne peuvent pénétrer. Elles sont projetées au loin si elle se trouve dans le cercle au moment de son apparition et ne peuvent utiliser contre vous leur magie tant qu'en dure les effets. Ces derniers perdurent tant que vous êtes éveillé (vous devez chaque matin réussir un jet de Détermination contre un ND de 10 multiplié par le nombre de jours passés sans sommeil, ou vous endormir). Si vous quittez le cercle, il cesse de faire effet. En outre, toute personne qui en sort est immédiatement vulnérable aux Ombres.

### Légendes de Finesse

#### Anne du vent (Anne o' the Wind)

Anne du vent était une femme légendaire qui fit la course avec les quatre vents et l'emporta. Elle fut récompensée d'une coupe toujours pleine de vin, d'une marmite toujours pleine de ragoût et d'un sac toujours plein de pain. Cela tombait bien, car la course lui avait donné tellement faim qu'elle du manger pendant trois mois sans interruption pour récupérer.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter 5 fois votre rang dans cette compétence à votre total d'initiative jusqu'à la fin du tour.

**Adepte :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre héros dans cette compétence à son rang dans la compétence Course de vitesse jusqu'à la fin du tour.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, dépenser immédiatement toutes vos actions pour le tour en cours, en ignorant les règles des interruptions. Vous pouvez ainsi agir au début du tour, une fois que chacun a déterminé son initiative. Si plus d'un mage Glamour souhaite faire usage de cette capacité, celui ayant le plus haut total d'initiative commence.



## Mad Jack O'Bannon

Le roi inish est toujours un sujet apprécié des mythes et des légendes. Certains contes parlent de ses nombreux tours – disparaître derrière de petits objets, apparaître à des endroits inattendus, et même s'ôter la vie... pour réapparaître le lendemain matin comme si de rien n'était.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître complètement lorsque vous vous tenez derrière un objet vous dissimulant au moins partiellement. Personne ne vous verra tant que vous ne bougerez pas. Mais on vous entendra, et si vous vous penchez pour voir ce qui se passe, la moitié de votre corps sera visible.

**Adepté :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître derrière un objet et apparaître derrière un autre situé au plus à 30 mètres par rang dans cette compétence du premier objet.

**Maître :** votre personnage peut utiliser 3 dés d'héroïsme lorsqu'il se fait tuer. A l'aube du lendemain, il revient à la vie, ses blessures soignées et son corps purgé de toute substance nocive. Sa Gaillardise est toutefois réduite de 2 rangs en raison du stress lié au trépas, et si son score de Gaillardise devait être inférieur à 0, toute magie serait alors impuissante et il mourrait pour de bon. Bien sûr, même si la magie fait effet, il a peut-être déjà été enterré...

## Harry Howden

Harry Howden était un célèbre monte-en-l'air et un virtuose de l'évasion. En effet, bien qu'il y ait d'innombrables histoires sur ses coups magnifiques, il en existe encore plus sur ses arrestations. Toutefois, quels que soient la sécurité de sa prison, les gardes assignés à sa surveillance ou les chaînes mises à ses pieds, il parvenait toujours à s'échapper.

Finalement, il se fit prendre alors qu'il était en train de voler dans la demeure d'un puissant duc. Celui-ci ordonna l'exécution de Howden. Il fut menotté, enfermé dans un coffre en chêne fermé à double tour et renforcé de barres en fer, puis jeté à la mer. Le duc proclama alors officiellement que si Howden parvenait à s'en sortir, il lui pardonnerait tous ses crimes et lui donnerait l'or qu'il avait essayé de voler. Le lendemain, à l'aube, Howden marcha jusqu'au palais du duc afin que ce dernier lui remette l'or qu'il avait promis. Ses habits n'étaient même pas humides.

**Apprenti :** vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour faire en sorte que toutes les entraves qui vous retiennent (cordes, menottes, chaînes, etc.) tombent au sol. Quand on vous observe, il vous faut dépenser deux dés d'héroïsme pour réussir le même tour. Si vous êtes attrapé (grâce à la compétence Prise de l'entraînement Lutte), vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour gagner (Harry Howden) augmentations sur votre jet pour briser cette prise.

**Adepté :** dépensez un dé d'héroïsme pour disparaître sans avertissement préalable pendant deux rounds. Vous n'êtes pas vraiment invisible ; vous vous déplacez seulement tellement furtivement que personne ne remarque votre présence, même si vous portez cent clochettes et que vos cheveux sont en feu. Si une personne vous observait, si vous discutiez ou luttiez avec elle lorsque vous activez cette compétence, elle vous perd de vue. Toute personne qui vous chercherait volontairement devrait réussir un jet de Qui-vive opposé à un jet de Finesse + Harry Howden de votre part pour vous repérer. Si vous effectuez une action qui attire l'attention sur vous, comme parler ou attaquer, le charme se brise ; à moins que vous ne frappiez quelqu'un par derrière pendant que personne ne regarde.

**Maître :** lorsque l'on ne vous regarde pas, vous pouvez dépenser deux dés d'héroïsme pour vous échapper de n'importe quel endroit, quelle que soit la façon dont vous êtes prisonnier. Vous pouvez être enfermé dans la cale d'un bateau en train de couler, prisonnier d'un cercueil enterré, ou jeté du haut d'une falaise (et à condition que l'on ne vous regarde pas vous écraser), vous parviendrez toujours à vous évader. Vous ne savez pas exactement comment et à quel moment vous parvenez à vous enfuir ; vous vous retrouvez simplement dans un endroit discret, où vous ne courez aucun danger. Généralement à moins de 1500 mètres de l'endroit où vous vous trouviez. Vous ne vous retrouvez jamais dans un endroit d'où vous devriez vous échapper de nouveau. Par exemple, vous ne vous échapperez pas

d'une cellule pour vous retrouvez dans une autre, ou éviter la chute d'une falaise pour vous retrouvez suspendu à un escarpement.

## Robin Goodfellow

Les légendes content l'extraordinaire archer qu'était Robin Goodfellow : il pouvait toucher une cible à des distances incroyables, planter une flèche dans l'œil d'un homme et même couper une flèche dans le sens de la longueur.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, diminuer la portée effective de la prochaine attaque de votre héros avec un arc de (rang de compétence) x 1,50m.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, faire le jet de dommages correspondant à la prochaine attaque de votre héros avec un arc en lançant (rang de compétence) dés supplémentaires.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, diminuer le ND du prochain jet d'attaque de votre héros avec un arc de (rang de compétence) x 5.

## Sombrecap (Sinkcape)

Sombrecap fut le plus grand voleur de toute l'histoire d'Avalon. On raconte qu'il pouvait escalader tous les murs et crocheter toutes les serrures, et qu'il ne laissait jamais la moindre trace de son passage.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer les traces de votre passage pour le reste de la scène. Le ND de toutes les tentatives visant à vous suivre à la trace sont augmentées de 5 pour chacun de vos rangs dans cette compétence.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet d'Escalade de 10 fois votre rang dans cette compétence.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet de Crochetage de 10 fois votre rang dans cette compétence.

## Légendes de Gaillardise

### Le chasseur cornu (the horned hunter)

Les légendes décrivent le chasseur cornu comme un guerrier d'une force et d'une endurance phénoménale, capable de franchir d'impressionnantes distances en sautant, de lancer d'énormes rochers et de survivre à des coups qui couperaient en deux un autre homme.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre héros dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet. Cette capacité ne peut pas être utilisée pour faire un jet d'opposition, un jet de blessure ou un jet de dommages.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre héros dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet de blessure.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre héros dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet de dommages ou d'opposition.

## Cuhulan

Cuhulan fut l'un des plus grands héros de l'histoire inish. On pense qu'il était le descendant d'un Firbolg. Dès l'âge de six ans, il parvenait à défaire les adultes à mains nues et par dizaine. Il y a une quantité innombrable de contes se rapportant à sa force légendaire, à son courage, à ses prouesses au combat, à son esprit et même à sa grande beauté ; et plus particulièrement aux distances époustouflantes qu'il parvenait à franchir en un saut. Mais il était surtout connu pour sa fureur au combat, qui le consumait totalement, le laissant incapable de distinguer l'ami de l'ennemi et tuant tout ce qui s'approchait de lui jusqu'à ce qu'il ait éteint sa fureur.

Les druides dotèrent Cuhulan de deux geis qu'il ne devrait jamais violer : la première lui imposait de ne jamais manger de viande de cheval ; la seconde de ne jamais refuser un



cadeau ou l'hospitalité qui lui était offert. Lorsque l'un de ses ennemis eu connaissance de ces faiblesses, il lui suffit alors de s'installer au bord de la route et de proposer un repas (que Cuhulan ne pu refuser) de viande chevaline (qui lui fit rompre son second geis). Cuhulan fut alors tué le lendemain dans une bataille.

**Apprenti :** dépensez un dé d'héroïsme pour effectuer un saut impressionnant, jusqu'à une distance égale à (Cuhulan) x 3 mètres. Si vous voulez sauter plus loin, vous devez effectuer un jet de Gaillardise + Sauter. Vous ajouterez alors votre résultat multiplié par 0,333 mètres (soit 1 m tous les 3 points) pour connaître la distance à laquelle vous avez effectivement bondi. Vous n'encaissez aucun dommage à la suite de votre bond.

**Adeptes :** dépensez un dé d'héroïsme pour ajouter votre rang dans la compétence Cuhulan à tous vos jets d'attaque et de dommage pour un round. Toutefois, si des amis combattent auprès de vous, le MJ est libre de dépenser un dé d'héroïsme pour vous obliger à réussir un jet d'Esprit (ND 20) ou attaquer l'un d'entre eux. Vous ne pouvez utiliser d'armes à projectiles (pistolets, arcs, etc.) en utilisant cette compétence.

**Maître :** vous pouvez maintenant porter l'un de vos traits à 6 (ou 7 avec l'avantage Trait légendaire ou certains rangs d'escrimeurs). Cette compétence ne vous donne pas réellement un trait à 6, il vous faudra l'atteindre avec l'expérience. Mais vous pourrez l'utiliser pour effectuer vos jets de compétences. Cependant, chaque fois que vous augmentez ainsi l'un de vos traits, vous recevez l'une des restrictions de la liste suivante (ou une autre si le MJ souhaite en créer de nouvelles) :

*Ne jamais dormir dans le lit d'un autre homme (à l'exception des tavernes et des chambres d'invité) ; lire "une autre femme" si votre personnage est de sexe féminin ;*

*Ne jamais voyager sur un bateau à voile sans un chat à bord ;*

*Ne jamais rester nu sous la pluie ;*

*Ne jamais manger de viande de cheval ;*

*Ne jamais dormir sur un sol consacré (église, abbaye, etc.) ;*

*Ne jamais refuser de cadeau ou l'hospitalité (dans ce cas, vous êtes immunisé contre tout empoisonnement de la nourriture ou de la boisson qui vous serait offerte à cette occasion) ;*

*Ne jamais revenir sur sa parole à moins que la personne à qui on l'a donné l'ait rompu en premier ;*

*Ne jamais faire l'amour à un(e) noble (les enfants bâtards ou déshérités sont autorisés) ;*

*Ne jamais mentir sur votre nom, votre lieu de naissance ou sur vos parents ;*

*Ne jamais refuser un défi.*

Ces restrictions sont mortelles. Si vous violez l'une de celles qui vous est assignée, même à contrecœur, vous ne pouvez plus faire exploser vos dés lors des jets de blessures et de défenses actives (ou tout autre jet pour éviter des dommages, tel que Sauter pour éviter une explosion), et vous ne pouvez plus dépenser de dés d'héroïsme sur ces jets ; chaque restriction violée au delà de la première vous donne une pénalité supplémentaire d'un dé lancé gardé sur ces jets. Ensuite, les compétences Premiers secours et Chirurgie ne peuvent plus être utilisées pour soigner vos blessures. Si vous vous retrouvez inconscient – et si vous ne dépensez pas de dés d'héroïsme pour vous réveiller – vous mourrez.

## Meg de fer (Iron Meg)

On raconte que Meg de fer fut la femme la plus forte à avoir jamais vécu. Elle doit son nom à son habitude de manger des clous au déjeuner et des épées au souper. Selon la légende, elle parvint une fois à attraper un boulet de canon et à le mordre avant d'en avaler un morceau alors qu'il était encore brûlant, uniquement pour se moquer des artilleurs qui l'avaient tiré.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, vous soignez instantanément de 5 blessures légères pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, annuler les effets d'un type de poison agissant actuellement dans votre organisme.

**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réussir automatiquement un jet de blessure dont le ND n'est pas supérieur à 100.

## Nicolas

Nicolas était un simple forgeron dont la grande force était associée à une grande gentillesse. Quand il ne ferrait pas les chevaux ou réparait les charrues, il prenait un grand plaisir à fabriquer des jouets pour les enfants de son village. Pour des raisons connues de lui seul (s'il y a une raison), un Unseelie particulièrement malveillant s'offensa de la joie simple de cet homme à fabriquer ses cadeaux, et maudit certains des jouets qu'il fabriquait pour qu'ils blessent les enfants à qui ils étaient offerts.

Dans sa grande bonté, la Dame du Lac intervint avant que le moindre mal ne soit fait aux enfants. Elle accorda un charme au forgeron de telle sorte qu'il puisse reconnaître les personnes bonnes des personnes mauvaises, de façon qu'il n'offre ses jouets maudits qu'à des personnes mauvaises. Nicolas passa le reste de sa vie à fuir la fureur de l'Unseelie, voyageant en se déguisant, ne restant pas plus d'une nuit au même endroit afin de ne pas attirer son horrible ennemi, continuant ses travaux charitables jusqu'à la fin de ses jours.

**Apprenti :** en dépensant un dé d'héroïsme et en utilisant une action pour concentrer votre attention sur un individu, vous pouvez discerner immédiatement son véritable score de Réputation. Aucune magie connue ne peut protéger contre cette compétence ; cependant, si l'individu a un arcane qui l'aide à cacher sa véritable réputation, les capacités en sont réduites. Si vous êtes incapable de deviner le niveau d'héroïsme ou de vilenie de votre interlocuteur (la valeur de sa réputation), vous connaissez son statut, vous savez s'il s'agit d'un héros, d'un vilain, d'un scélérat, d'un homme de main ou d'une brute.

**Adeptes :** en dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez utiliser votre compétence Nicolas pour permettre à n'importe quel objet de rentrer dans un réceptacle normalement trop petit pour le contenir. En utilisant Nicolas, vous pouvez rentrer une rapière dans votre poche, un coffre fort dans votre sac à dos, etc. vous ne pouvez affecter qu'un seul objet à la fois et sa taille ne doit pas dépasser celle de votre propre corps. Vous devez dépenser une action, mais pas un dé d'héroïsme, pour retrouver l'objet une fois qu'il est rangé. A l'initiative du MJ, de nombreux petits objets similaires (comme des pièces ou des clous) peuvent être affectés par un simple dé d'héroïsme. Le poids de l'objet n'est en rien affecté. Ainsi si notre homme peut rentrer un coffre fort dans un sac à dos, il y a peu de chances qu'il parvienne à soulever ledit sac...

**Maître :** un maître Glamour détenant la compétence Nicolas et dépensant un dé d'héroïsme (plus tout dé d'héroïsme nécessaire pour activer une autre Légende) peut "stocker" ce pouvoir Glamour dans un petit objet inanimé qu'il a fabriqué de ses propres mains. L'objet doit être assez petit et assez léger pour tenir dans une main. Il peut être offert à une autre personne, qui peut alors utiliser le Charme qui y est stocké comme s'il était lui-même un mage Glamour du rang minimum pour l'utiliser. Si cette personne le donne elle-même librement à une autre, c'est cette dernière qui pourra à son tour l'utiliser. Si l'objet est pris de force ou voler, le malotru souffrira d'une grande malchance (un dé lancé gardé de moins sur tous ses jets) jusqu'à ce qu'il rende l'objet. S'il essaie d'activer l'objet, le charme aura l'effet exactement inverse à ce qui est normalement prévu. Une fois que le charme est utilisé, ou si l'article est perdu ou jeté, la magie disparaît et l'objet redevient normal.

## Le Roi Cornu (The Horned King)

The Horned King est l'incarnation de toute la masculinité et la puissance des Sidhes. Aucune femme, humaine ou Sidhe, ne peut résister à l'envie de l'embrasser lorsqu'il a sa magnifique apparence. (N.B. The Horned King est une puissance primaire. Il n'y a aucun romantisme à attendre d'une rencontre avec lui. Le MJ devrait adapter l'utilisation de ce personnage en fonction des susceptibilités des joueurs).

**Apprenti :** l'apprenti peut activer ce pouvoir pour ajouter un dé lancé gardé à tous ses jets de séduction et sociaux avec des personnes du sexe opposé.



**Adeptes :** en activant ce pouvoir, l'adepte peut se déplacer instantanément d'une forêt à une autre dans un rayon de 150 kilomètres. Toutefois, il ne peut décider de l'endroit exact où il arrivera dans cette forêt.

**Maître :** le maître glamour peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature masculine de la taille d'un ours (ou inférieure) jusqu'à l'aube du jour suivant. Incarner un être spécifique est toutefois impossible (par exemple, on ne peut devenir Giovanni Villanova ou Quicksilver, le cheval de McAllister, on pourra juste être un homme ou un étalon). Le sorcier Glamour gagne le Travers Libertain pendant toute son incarnation.

## Légende de Panache

### Jeremiah Berek

Jeremiah Berek est une légende vivante. Il est devenu si célèbre que les mages Glamour ont commencé à utiliser le pouvoir de sa renommée (et de son incroyable chance). Il est connu pour se sortir régulièrement de situations désespérées, et les causes apparemment perdues sont son lot quotidien.

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter deux fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet.

**Adeptes :** utilisez un dé d'héroïsme avant d'effectuer un jet. Pour chaque dé qui "explose" lors de ce jet, vous pouvez relancer et garder non pas un, mais deux dés supplémentaires.

**Maître :** utilisez un dé d'héroïsme après avoir raté un jet. Vous pouvez le recommencer immédiatement. Mais si vous échouez une seconde fois, le résultat est inévitable. Vous ne pouvez vous servir de ce pouvoir plus d'une fois par jet, pas plus qu'il n'est cumulable avec un autre pouvoir permettant de tenter de nouveau un jet.

### Merylyn

La légende raconte que Merylyn, le grand illusionniste, était le fils d'un Sidhe et d'une prêtresse. On raconte que Merylyn travestit un ami paysan pour qu'il ait l'apparence du High King of Avalon et puisse ainsi séduire la reine. Lorsque la propre épouse de Merylyn fut condamnée à mort par l'église du Vaticine, il mit en scène une exécution avec une foule de plus de cent personnes, récupéra son épouse et s'enfuit dans la forêt, où ils vécurent en paix jusqu'à la fin de leurs jours.

**Apprenti :** vous pouvez créer de petites illusions, sans substances, et visiblement fausses, à volonté. Vous pouvez y inclure des bruits et des odeurs, bien que ceux-ci soient vagues et brouillons, comme le reste des illusions d'apprenti d'ailleurs. En Avalon, vous pouvez utiliser ce pouvoir dans la rue ; ailleurs, quelques accessoires pourront vous aider à les faire passer pour de l'alchimie. Ainsi, vous pouvez donner corps à vos histoires et à vos performances d'acteur (vous effectuez un jet de Panache + Merylyn ou vous pouvez ajouter deux fois votre rang en Merylyn à un jet de Narrer).

Créer quelque chose de crédible, cependant, exigera que vous dépensiez un dé d'héroïsme et que vous effectuiez un jet. Vous lancerez alors Merylyn + Panache en opposition avec un jet d'Observation de tous ceux qui regardent votre création. Ceux qui échouent sur leur jet croient en l'illusion et réagissent face à elle comme si elle était vraie. Vous ne pouvez rien créer qui dépasse trente centimètres, ni aucun son plus fort qu'une conversation normale (bien que vous puissiez imiter le son d'un tir d'arme à feu dans le lointain par exemple) ou tout ce qui doit durer plus d'un round.

**Exemple :** un garde vous poursuit dans une rue passante, et soudain, un chariot bloque votre route. Vous n'avez nulle part où fuir et le garde est sur vos talons, vous vous retournez alors et faites semblant de lui jeter un poignard. Votre jet de Merylyn bat celui d'observation du garde, aussi essaie-t-il d'esquiver le poignard imaginaire. Sa défense active réussit automatiquement, mais elle lui coûte une action. Le chariot bouge à la fin du round, vous permettant de reprendre votre fuite.

**Adeptes :** dépensez un dé d'héroïsme pour déguiser une personne (c'est également possible pour vous-même) en une autre. Vous pouvez également travestir ainsi un animal en une

autre créature de taille et de formes similaires (ainsi, un cheval ordinaire pourrait passer pour un magnifique étalon, un âne ou même un bébé drache). Le bénéficiaire du déguisement ne peut tirer aucun avantage substantiel en dehors de son apparence ; vous ne pouvez transformer quelqu'un de taille moyenne en quelqu'un de grand (pour lui faire profiter d'un tel avantage...) ou un simple artisan en un guerrier effrayant (il ne gagnera pas pour autant l'avantage Expression inquiétante) car il semblera, d'une certaine façon, moins effrayant que l'original. Le bénéficiaire ne perd également pas le bénéfice de ses avantages personnels ; ainsi si vous travestissez la beauté de la ville en une vieille sorcière fripée, elle sera toujours une vieille dame extraordinairement attirante...

Le déguisé adoptera la façon de marcher, la voix, l'odeur corporelle, la façon de s'exprimer de la personne imitée ; le déguisement supportera même un examen au toucher. Cependant, tous ceux qui connaissent bien l'original (famille, amis proches, collègues de travail, etc.) peuvent effectuer un jet d'opposition : leur observation contre un jet de Panache + Merylyn du sorcier qui l'a déguisé. S'il réussit son jet, l'observateur se rend compte que quelque chose ne va pas, qu'il ne s'agit pas de la personne qu'il connaît, agissant alors comme le MJ l'entend.

Le déguisement dure jusqu'à la prochaine aube, plus un jour pour deux dés d'héroïsme dépensés en plus lors de la création de cette illusion.

**Maître :** vous êtes maintenant capable de créer de façon totalement libre vos illusions. Elles seront mobiles, auront une odeur, feront du bruit et pourront être touchées. Vous pouvez créer des objets dont la taille peut atteindre celle d'une maison ou jusqu'à douze créatures se déplaçant indépendamment ; ainsi vous pourrez créer une cascade tombant dans un petit lac, ou six hommes avec leurs chevaux ou douze goules. Vous pouvez également créer quelque chose de plus grand mais qui semble plus éloigné, comme un château dans le lointain, avec les bruits sourds qui vont avec, mais les gens qui se trouvent à proximité se rendront parfaitement compte qu'il s'agit d'une illusion.

Utiliser cette compétence coûte un dé d'héroïsme et exige une concentration constante ; quand vous cessez de vous concentrer, vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme complémentaire pour la faire durer jusqu'à la fin de la scène, mais elle ne bougera alors plus du tout ou répétera les mouvements particuliers que vous lui aurez indiqués (ainsi, vous pouvez créer un groupe de troubadours en train d'effectuer leur spectacle, mais ils répéteront sans cesse les trois mêmes chansons en effectuant les mêmes gestes). Vous pouvez également dépenser un dé d'héroïsme pour maintenir cette illusion lorsque vous tombez dans l'inconscience, si vous le souhaitez.

Toute personne qui interagit avec cette illusion peut effectuer un jet d'observation contre un ND égal à votre propre jet de Panache + Merylyn effectué lors de la création de celle-ci, afin de se rendre compte qu'elle n'est pas réelle.

Vos illusions peuvent se battre individuellement ou en bandes de brutes, mais vous ne pouvez diriger efficacement qu'un individu ou une bande de brutes par action. Vos illusions ont une défense passive égale à  $5 + 5 \times$  votre Esprit, utilisent le résultat de votre jet de Panache + Merylyn effectué lors de leur création pour simuler tous leurs jets – bien que vous puissiez lancer réellement les dés pour faire "du bruit" – et 2g2 pour les dommages. Toutes les blessures que les illusions infligent disparaîtront quand la victime cessera d'être à proximité immédiate, et toute personne inconsciente le restera jusqu'à la fin de l'illusion ou que quelqu'un la soigne.

### St Rogers

Le capitaine Rogers fut le tout premier pirate. On raconte que son bateau faisait partie de lui – deux proches amis naviguant ensemble sur les vagues. Aucun homme ou femme ne parvint à les séparer, et lorsque Rogers disparut, une tempête se leva rapidement et emporta son bateau. Ils se sont peut-être retrouvés au fond de la mer, qui sait ?

**Apprenti :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter trois fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet d'une compétence des métiers de la Mer.

**Adeptes :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer un dégât grave d'un navire que vous touchez.



**Maître :** vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ne faire qu'un avec le navire dont vous tenez le gouvernail. Tous deux devenez alors une seule et même entité. Lorsque vous devez effectuer un jet pour l'un ou l'autre, utilisez le trait le plus haut des deux (le vôtre ou celui du navire). Toutefois, ce pouvoir prend fin dès l'instant où vous lâchez la barre. En outre, lorsque vous subissez une blessure grave, le navire subit immédiatement une blessure grave et vice versa. Outre ce pouvoir, un maître de Légende (St Rogers) peut (une seule et unique fois dans toute sa vie) attribuer l'une des trois capacités suivantes à un navire.

La possibilité pour un navire d'acquérir de la réputation et d'utiliser, tel un mage Glamour, des dés de réputation comme des dés d'héroïsme. le navire reçoit un nombre de dés de réputation égal à la somme de la réputation de tous les membres de son équipage divisé par 10 (arrondie à l'inférieur).

Un bonus permanent de +2 à l'un des traits du navire, en ne tenant aucun compte des limites maximales.

La capacité de choisir seul son cap. A moins que le barreur ne dirige volontairement le navire vers un obstacle ou vers le rivage, le vaisseau évitera ce genre d'écueils, indépendamment des limitations s'appliquant aux navires normaux.

## La Reine des Sidhes (The Seelie Queen)

La reine du ciel est le monarque incontesté des Sidhes. Tandis que ses sœurs peuvent être en désaccord avec ses décisions, elles ne les contestent jamais publiquement en raison de sa nature acariâtre et de sa capacité à drainer lentement toute leur puissance.

**Apprenti :** l'apprenti peut activer ce pouvoir pour augmenter sa stature et son aura. Cela lui accorde un bonus de 1 dé lancé gardé sur tous ses jets de relations sociales pendant (The Seelie Queen) heures.

**Adeptes :** l'adepte peut faire venir des vents pluvieux pour désorienter et accabler ses adversaires. En déclenchant ce pouvoir, un petit tourbillon vient entourer une victime ou une zone que le sorcier peut voir. Il ne provoque aucun dommage, mais réduit tous les jets de ceux qui s'y trouvent de (rang du sorcier Glamour) dés pour (The Seelie Queen) rounds.

**Maître :** le mage Glamour peut, en activant ce pouvoir, désigner du doigt une personne dans son champ de vision et sélectionner l'un de ses Traits. La cible perd alors un point dans celui-ci (elle aura au minimum 1 rang dans ce trait) jusqu'à l'aube du jour suivant. Par dé d'héroïsme complémentaire investi, la victime perd 1 rang supplémentaire dans le trait désigné.

## Thomas

Les légendes racontent le voyage de Thomas jusqu'à la cour des Sidhes et comment il y apprit à sentir et à résister à la sorcellerie. Lorsqu'il revint à Théah, il élimina de nombreux sorciers malfaisants, ce qui le rendit célèbre.

**Apprenti :** lorsque quelque chose (ou quelqu'un) possédant une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres du héros, ce dernier éprouve des picotements dans le pouce gauche, jusqu'à ce que la chose (ou la personne) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'un personnage utilise directement de la sorcellerie contre le héros, ce dernier le détecte immédiatement et le joueur qui l'incarne peut utiliser un dé d'héroïsme pour résister à cette magie. Cette capacité ne permet pas d'éviter un coup porté par un sorcier d'Ussura sous une forme animale car la magie affecte le sorcier et non le héros. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée contre le héros doit être inférieur ou égal au rang du héros dans la compétence Légende (Thomas).

**Adeptes :** lorsqu'un personnage fait appel à la sorcellerie à moins de dix mètres du héros, ce dernier la détecte immédiatement. Le joueur qui l'incarne peut utiliser un dé d'héroïsme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de dix mètres du héros : cela peut permettre, par exemple, d'annuler une bénédiction d'une sorcière de la destinée, de forcer un sorcier d'Ussura à reprendre forme humaine ou d'empêcher un mage de Montaigne de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée contre le héros doit être inférieur ou égal au rang du héros dans la compétence Légende (Thomas).

**Maître :** utilisez un dé d'héroïsme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour du héros pendant (rang de compétence Légende (Thomas) tours. Les effets de tout pouvoir magique actif entrant dans cette zone sont immédiatement annulés.

## *Autres commentaires*

### **5 légendes par sorcier Glamour**

Vous remarquerez que chaque compétence Légende est basée sur un trait spécifique. Vous ne pouvez pas choisir plus d'une compétence associée au même trait.

### **Exception à la règle précédente**

Alors que la plupart des humains ne peuvent détenir qu'une légende Glamour par trait, les Sidhes et quelques hommes d'exception peuvent s'absoudre de cette restriction. Pour chaque point dans un trait au-dessus de 5, le mage Glamour peut prendre une légende additionnelle dans ce trait. Par exemple, un personnage avec un trait légendaire de Panache à 6 pourra détenir les légendes St Rogers et Jeremiah Berek. Un tel pouvoir ne vient cependant pas sans danger ni responsabilité.

Les mages Glamour humains tirent leur pouvoir de ces mythes et légendes. Ceux qui en détiennent plus d'une par trait courent un risque important. En effet, lorsqu'un humain utilise la puissance des Sidhes, le MJ doit lancer 1g1 (2g2 à Bryn Bresail). Si le résultat est égal ou supérieur à 20, le Sidhe à l'origine de ce talent va s'intéresser au mage...

### **Le Dark Glamour**

Si un mage Glamour décide d'utiliser des Dark Legend, cela ne va pas sans contre coup. Les gens auront tendance à moins lui faire confiance.

Pour chaque niveau de maîtrise qu'un mage possède dans une compétence de Dark Glamour il perd 5 points de réputation. Son maximum de points de réputation, normalement de 130, est réduit de 5 points. Cette limitation existe essentiellement pour rappeler au Sorcier Glamour que plus il développe son côté ombrageux, plus il aura de mal à trouver grâce aux yeux des gens.

De plus, à chaque utilisation d'une de ces compétences de Dark Glamour, les gains de Réputation normalement engendrés par l'action sont minorés d'un point (minimum 1) : on accorde aux utilisateurs du Dark Glamour qu'ils sont capables de faire le bien, mais leurs victoires ont toujours un arrière goût amer...

Enfin, à partir de la 3<sup>ème</sup> compétence de Dark Glamour, le Sorcier gagne l'Épée de Damoclès Recherché (3 PP). Cette Épée représente l'aversion et la lutte que mènent les Mages Glamour traditionnels contre les représentants de l'infamie que sont les Mages noirs.

Exemple : Un Mage Glamour qui possède 3 rangs de Jack aux Fers ne pourra jamais atteindre un score de réputation supérieur à  $130 - 3 \times 5 = 115$  points. S'il passe à 4 dans cette compétence, il perd 5 points de réputation immédiatement, et ne pourra pas atteindre un score de réputation de plus de 110 points.

### **Dés de Glamour**

Les dés de Glamour s'utilisent de la même façon que les dés d'héroïsme à une exception près : il ne peut les utiliser pour activer (ou empêcher l'activation) d'un arcane.



## Lærdom

### Description

Lærdom est une forme de sorcellerie basée sur l'étude de certains mots considérés comme les "noms véritables" des concepts métaphysiques fondamentaux aux yeux des Vestens. Si l'on en croit les Skjærens (skair-en : les graveurs de runes), ce sont ces vingt-cinq mots que prononcèrent leurs ancêtres tribaux, avant de devenir les dieux du panthéon vesten. Chacun de ces mots représente une caractéristique physique ou émotionnelle personnifiée par le dieu qui a, le premier, gravé la rune correspondante. De nos jours, les Skjærens sont capables de puiser dans les forces primordiales du monde par le biais de l'utilisation des compétences (compétences : runes).

Les runes sont inscrites, forgées ou gravées sur des objets afin de faire bénéficier ces derniers du pouvoir associé au dieu correspondant. Prononcer le mot ne suffit pas ; il faut l'amener dans ce monde en l'invoquant au moyen d'un rituel que seul les Skjærens savent accomplir.

Le pouvoir invoqué par la lærd dépend du niveau de maîtrise du Skjæren. Les apprentis ne comprennent que la nature physique des runes, le pouvoir qui irradie à leur surface ; les adeptes connaissent les secrets qui se cachent au-delà de la surface de ces runes et sont capables de les inscrire sur des objets.

Les maîtres, eux, ont découvert le dernier secret - l'Ultime Sagesse - et sont capables d'invoquer le pouvoir des compétences eux-mêmes. Ils peuvent également percevoir le Walhalla - le Mythe Vivant - tout autour d'eux, sous la forme d'un lieu fantomatique. Ils peuvent entendre les échos étouffés des voix de leurs ancêtres entonnant le Chant du Monde tandis qu'ils chevauchent pour aller au combat. La plupart du temps, cela n'aura pas d'effet direct sur le jeu, mais des maîtres Skjærens pourront occasionnellement recevoir des conseils utiles de leurs ancêtres ou percevoir d'importants présages inaccessibles à leurs compagnons d'armes (à la discrétion du MJ).

### Bénéficiaires

Les Vestens et leurs cousins vendelars qui suivent les vraies voies.

### Corruption

Le sorcier Lærdom devient la Rune qu'il utilise (cf. la description des runes un peu plus loin). De plus, lorsqu'il fait appel à une rune, ses yeux "virent au blanc", ses pupilles partent vers l'arrière de son crâne, ne laissant alors apparent que le blanc de l'œil.

### Niveaux de maîtrise

#### Apprenti : le Découvreur des Secrets (Invoquer) (de Ontdekker van de Geheimen)

A ce niveau de maîtrise, le héros peut invoquer de manière temporaire une infime portion du pouvoir des runes. Puiser dans le pouvoir d'une rune, c'est comme vouloir toucher un fil électrique - l'instinct hurle de ne pas le faire. Après tout, il s'agit des mots prononcés à la création, et un tel pouvoir pourrait parfaitement consumer celui qui se montre imprudent. La plupart des apprentis utilisent du papier et de l'encre pour invoquer les mots de pouvoir, mais on peut aussi les écrire dans le sable, sur du bois, du verre ou toute autre surface.

#### Adeptes : le Gardien des Secrets (Inscrire) (de Bewaker van de Geheimen)

Au deuxième niveau de maîtrise, le héros a appris à contenir le pouvoir des runes un peu plus longtemps - suffisamment pour inscrire sa marque sur un objet, en gravant la rune sur sa surface (on trouve des runes sur des épées, des armures, des portes, des voûtes et même des gobelets). Les runes gravées sur des objets ne sont pas permanentes et doivent donc être renouvelées une fois par an, sous peine de voir l'objet perdre le pouvoir correspondant. Selon la sagesse populaire vendelare, les compétences renouvelées le jour anniversaire de leur première inscription acquièrent des pouvoirs supplémentaires, permettant même au Skjæren d'entrer temporairement en contact avec les dieux.

#### Nations



Vestenmannavnjar



Ligue de Vendel

## Maître : le Cœur des Secrets (Devenir) (het Hart van de Geheimen)

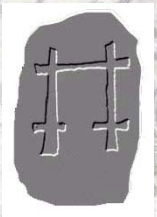
Au niveau de maîtrise final, le Skjæren a appris à toucher le cœur de Lærdom – il peut devenir la rune qu’il invoque. Les lærds sont gravés au fer rouge dans la chair du Skjæren, devenant à jamais partie intégrante de lui-même.

Ils sont également capables de recouvrir un objet de runes afin que l’enchantement devienne permanent plutôt qu’il ne dure un an. Il n’existe dans ce cas qu’une seule condition : le Skjæren ne peut graver de manière permanente une lærd qu’il n’est pas devenu.

## Runes

Dans les descriptions suivantes, et sauf précision contraire, les effets liés à une tentative pour Invoquer, Inscrire ou Devenir une rune ne varieront jamais. Les ND indiqués concernent respectivement les jets de : Invoquer / Inscrire / Devenir.

### 01 - Kjøtt (“Chair”) – ND 15/25/40



La première rune est celle du moi. “Connais-toi toi-même, chante-t-elle. Telle est la première leçon, la première vérité...” La rune de Chair exige du sorcier qu’il soit honnête vis-à-vis de lui-même. On dit que le dieu qui personnifie cette rune fut le plus mystérieux des Vestens à avoir foulé le sol de bénédiction et qu’il n’a jamais parlé à personne d’autre qu’à Harmonie après que celle-ci soit parvenue à résoudre l’énigme de Chair.

**Effet :** vous faites vos jets pour résister à une tentative de tromperie ou de séduction, que ce soit par des moyens classiques ou magiques, en lançant deux dés supplémentaires.

### 02 - Bevelgese (“Harmonie”) – ND 20/30/40



Au-delà du moi se trouve le monde extérieur, où les autres se mêlent en une unité cohérente (bien que chaotique). Harmonie est le premier pas logique après Chair, la rune de l’union du moi et du monde extérieur. On raconte que la déesse qui personnifie Harmonie apprit à Chair à se comprendre lui-même, ce qui lui permit de devenir la plus forte des deux, même si Solitude contesta ce fait en affirmant que “le Deuxième ne pourrait survivre sans le Premier”.

**Effet :** vous faites tous vos jets liés à une interaction sociale en lançant deux dés supplémentaires.

### 03 - Varsel (“Présage”) – ND 15/25/40



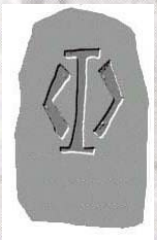
La troisième rune est celle du messenger des dieux, l’être magique qui envoie des présages et de subtils avertissements. Bien que Présage ait été accusé de ne pas être juste, de créer des présages trop compliqués pour que les hommes puissent les comprendre, il a toujours prétendu que “seuls ceux qui sont prêts à écouter méritent d’entendre...”.

**Note :** tous les effets indiqués s’appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

**Effet pour Invoquer / Inscrire :** si le joueur réussit son jet, le Skjæren qu’il incarne peut alors parler à d’autres personnes en secret (tous les individus présents que le Skjæren décide d’ignorer n’entendent qu’un étrange langage, vraisemblablement étranger). Les utilisateurs de la rune Chair sont insensibles au pouvoir de cette rune.

**Effet de Devenir :** le Skjæren peut utiliser l’effet pour Invoquer / Inscrire à volonté et sans que le joueur qui l’incarne est à faire de jet de dés.

### 04 - Ensomhet (“Solitude”) – ND 15/25/40



La quatrième rune est celle qui libère du passé, qui n’est qu’un lien qui empêche d’aller de l’avant. Cette rune permet au Skjæren de se libérer de ses colères, de ses peurs et de ses obsessions afin de pouvoir se concentrer sur le présent. Tel est le devoir du véritable héros : celui qui comprend que le futur n’attend pas. Solitude fut le premier à accepter ce don, le premier à l’utiliser et le premier à périr en sauvant son foyer.

**Effet :** vous faites tous vos jets de Détermination en lançant deux dés supplémentaires.



## 05 - Styrke ("Force") - ND 15/25/40

La cinquième rune est celle de la Force. Elle est en lutte contre Chair pour le contrôle du corps humain. Le dieu qui la personnifie était un guerrier, de cœur et de corps ; il avait l'âme d'un démon et la puissance du plus sauvage des taureaux. Son courage légendaire est bien connu en Vendel ; un sport contemporain (le "lancer de tronc"), qui consiste à lancer un tronc en le tenant par une extrémité, trouve son origine dans la légende qui raconte que Force déracina le plus grand arbre de tout Théah en guise de défi à Légion. En agissant ainsi, il traça la frontière entre ce monde et celui des démons. Cette légende est restée particulièrement populaire chez les Vestens de nos jours.

**Effet :** vous faites tous vos jets de dommages en lançant un dé supplémentaire.

## 06 - Uvitenhet ("Mystère") - ND 20/30/40

La sixième rune est celle qui dissimule la vérité ; c'est Mystère. Ce qui était clair est dissimulé, ce qui était connu est oublié. Lorsque le Skjæren prend l'aspect de Mystère, il est impossible de percer à jour ses mensonges et ses tromperies, même en faisant appel au pouvoir de la rune Portail. Beaucoup ont dit que ceux qui inscrivent cette rune ont tendance à se détacher d'eux-mêmes et à devenir de plus en plus étrangers à ce qu'ils étaient auparavant. Et comme pour confirmer ces allégations, ceux qui ont fusionné avec Mystère (qui sont devenus la rune) ont coupé de manière permanente tous les liens qu'ils entretenaient avec leur entourage, consacrant le reste de leur vie à l'étude et à la compréhension de la nature profonde de tout ce qu'ils peuvent rencontrer.

**Effet :** vous faites tous vos jets pour tromper quelqu'un ou pour contrer le pouvoir de la rune Portail en lançant deux dés supplémentaires.

## 07 - Stans ("Calme") - ND 10/20/35

La septième rune est Calme, également connue sous le nom de Chagrin, car pour les marins il n'y a pas de plus grande tragédie qu'une mer d'huile. Sur ordre du Skjæren, les vents cessent de souffler, l'air devient silencieux et la malédiction du grand calme s'abat sur la mer. Le dieu Calme observa le moment de grand calme qui suivit la chute de Légion dans les Abysses, à la fin de la guerre pour la conquête de Vendel, et a depuis observé les mêmes moments de calme entre chaque grand âge.

**Note :** lors de la création d'un héros utilisant cette rune il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects – le temps ou les émotions. Chacun de ces deux aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le héros développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

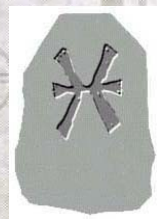
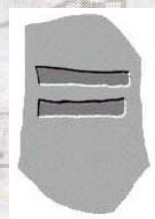
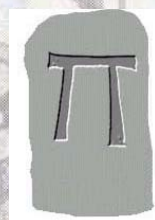
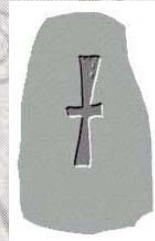
**Effet de temps :** cette rune apaise le temps qu'il fait dans la zone d'effet. son pouvoir transforme les rafales de vent en brises légères et les blizzards en douces chutes de neige ; il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

**Effet émotionnel :** vous faites tous vos jets pour calmer un personnage ou réprimer l'agressivité de votre héros en lançant deux dés supplémentaires.

## 08 - Storsæd ("Grandeur") - ND 15/25/40

Tout comme le Bateleur des arcanes majeurs, Grandeur représente le héros en devenir, le jeune prodige inexpérimenté attendant de parfaire ses aptitudes. Mais le dieu qui personnifie cette rune est également bien plus que cela : Grandeur est un encouragement pour les autres comme pour soi-même, il reflète ce qu'il y a de meilleur chez les gens qui le rencontrent. La première personne à avoir rempli ce rôle était un écuyer de l'homme qui deviendra Force. Bien qu'apparemment faible et toujours protégé par d'autres, Grandeur prouva qu'il pouvait être le plus vaillant de tous : il ne fléchit jamais au long des mauvais jours et s'avéra rapidement être un exemple de ce pour quoi tous se battent.

**Note :** tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.



**Effet pour Invoquer / Inscrire :** on active le pouvoir de la rune de Grandeur comme toute autre rune faisant bénéficier de dés de bonus. Durant toute son utilisation et après avoir réussi une action, le joueur qui incarne le Skjæren peut distribuer les augmentations effectuées sur cette réussite aux personnages qui ont été spectateurs de cette action (toutes à un seul personnage ou une chacune réparties entre plusieurs). Ces augmentations sont considérées comme des augmentations gratuites et doivent être appliquées par le héros qui en bénéficie à sa prochaine action (quelle qu'elle soit). Un Skjæren ne peut distribuer plus de (rang dans son trait le plus bas) augmentations.

**Effet de Devenir :** au début de chaque scène, le maître Skjæren reçoit (rang dans son trait le plus bas) augmentations. Il peut les utiliser lui-même ou en faire profiter d'autres personnages présents à n'importe quel moment de la scène. Toutes les augmentations qui n'auront pas été utilisées à la fin de la scène seront perdues (on ne peut donc pas les accumuler d'une scène sur l'autre).

## 09 - Kyndighet ("Compétence") - ND 15/25/40

Si l'on en croit les légendes vestens, Compétence était le vaillant et sage mentor du groupe qui sauva le monde. Il savait que la victoire ne pourrait venir qu'en apprenant la patience, que la vaillance ne serait utile que si elle venait au moment opportun. Il leur enseigna longuement les vertus de la patience, du choix du bon moment. Puis, il leur montra ce qu'était le triomphe. Sa rune est devenue le symbole de l'habileté et de l'enseignement.

**Effet :** le pouvoir de cette rune permet de relancer un dé à chaque tour de combat. Tous les paramètres pour l'utilisation des runes qui font bénéficier de dés de bonus s'appliquent ici.

## 10 - Sterk ("Tout") - ND 20/30/40

Selon un adage vesten attribué à Tout, le chef de guerre qui ne fut jamais défait, "Comprendre ses propres faiblesses est plus important que connaître celles de son ennemi". Son style de combat était purement défensif : il se concentrait sur sa propre protection plutôt que sur la destruction de son adversaire. Il remporta la plupart de ses batailles en parvenant à repousser l'agresseur, jusqu'à ce qu'il puisse lui porter un seul coup, mais décisif. C'était un compagnon de Compétence, dont il écouta avec attention les enseignements. Les Skjæren qui le vénèrent par l'intermédiaire de sa rune sont dotés de l'incroyable faculté d'ignorer les coups ; ils peuvent esquiver même des carreaux d'arbalète tirés à courte portée.

**Effet :** ajoutez 5 au ND pour être touché du Skjæren. Tous les paramètres pour l'utilisation des runes qui font bénéficier de dés de bonus s'appliquent ici.

## 11 - Velstand ("Fortune") - ND 10/20/35

A en croire les conteurs vestens, Fortune l'indigent était l'homme le plus riche du monde. Son altruisme fut peut-être la plus pure des valeurs portées par les dieux lorsqu'ils descendirent parmi les Vestens il y a plus de mille ans de cela. Fortune venait d'une terre étrangère : ses traits étaient étonnants, le ton de sa voix semblait se mêler au bruit des vagues de l'océan et il était sage comme aucun autre homme de son âge. Sa terre natale avait été détruite par Légion avant le début de la Guerre et il était venu à Vendel afin de protéger ce qu'il estimait être "une culture innocente, vierge de la cupidité et de la luxure qui lentement se répandaient de par le monde".

Sa rune est devenue Fortune en l'absence de terme plus précis permettant de la décrire. C'est un puits sans fond d'idées, comme si l'esprit du graveur de rune s'emplissait des pensées de tous ceux qui ont vécu avant lui. Les premiers Skjæren faisaient très attention à ne pas dévoiler les secrets de cette rune à n'importe qui car ils étaient parfaitement conscients des risques en cas de mésusage de son pouvoir. Mais la plupart d'entre eux vivent désormais avec leur temps : Vendel est un pays moderne et ils se désintéressent des mauvais usages de cette rune. Fortune est rapidement en train de devenir la rune la plus appréciée parmi les Skjæren, particulièrement au sein de la classe marchande.

**Note :** lors de la création d'un héros utilisant cette rune il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects – richesse ou sagesse. Chacun de ces deux aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la



partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le héros développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

**Effet de richesse :** après un jet de compétence réussi, le Skjæren double la somme d'argent qu'il pourra acquérir par d'autres moyens que ses revenus réguliers, tant que cette rune est activée.

**Effet de sagesse :** après un jet de compétence réussi, le joueur peut puiser dans la mémoire héréditaire du Skjæren et poser une question concernant la situation présente de son héros au MJ. La réponse prendra la forme d'un bref flash-back dans la vie d'un ancien Skjæren dévoué à la rune Fortune, lui livrant des informations utiles en rapport avec la situation actuelle du héros. Au joueur de déterminer si le contenu de ce flash-back correspond bien à la scène.

## 12 - Fjell ("Montagne") - ND 15/30/45

La douzième rune est autant celle du sacrifice héroïque que celle de l'absence de souffrance. Les Skjæren qui utilisent cette rune peuvent ignorer des blessures terribles. Elle soulage les douleurs, allège les souffrances et libère l'esprit du Skjæren, lui permettant de "vivre l'instant présent".

Montagne, l'homme qui devint cette rune au nom de son peuple, était un guérisseur. Durant les dernières heures des Mauvais Jours, lorsque le puissant Krieger tomba devant Légion, il subit les blessures du guerrier, lui sauvant ainsi la vie en faisant le sacrifice de la sienne. Refusant la défaite, Krieger défia le Négociateur qui leur avait offert leurs dons et s'aventura jusque dans sa demeure, au cœur de la grande montagne Tarn, afin d'y trouver un moyen de ramener le guérisseur à la vie. Il revint en possession de cette rune, dont le nom sauva le guérisseur.

**Note :** tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

**Effet pour Invoquer / Incrire :** lorsqu'il utilise cette rune, et tant que son pouvoir fait effet, le Skjæren peut ignorer les conséquences de l'une de ses blessures graves, aussi bien en ce qui concerne les pénalités qu'elle pourrait infliger que pour son seuil d'inconscience.

**Effet de Devenir :** le Skjæren peut subir une blessure grave de plus avant de sombrer dans l'inconscience et peut ignorer toutes les pénalités liées à l'une de ses blessures graves (à choisir lorsque la blessure est infligée ; il peut en choisir une autre une fois que la blessure est guérie).

## 13 - Høst ("Moisson") - ND 20/30/40

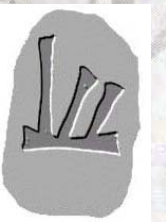
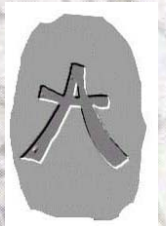
La treizième rune symbolise l'abondance, la Moisson. Il n'y a pas de famine durant les moissons et la faim de l'hiver est vite oubliée. C'est la saison des réjouissances car les fruits du labeur des hommes attendent d'être récoltés. Mais Moisson représente aussi un enseignement – rien ne peut être gagné sans travail et opiniâtreté, il faut planter avant de récolter, la persévérance offre la plus précieuse des récompenses.

Moisson fut le seul Skjæren à rester au pays durant les Mauvais Jours. Il s'occupa des femmes et des champs vestens durant l'assaut de Légion, puis il rallia le peuple et parvint à le convaincre de le suivre dans sa voie. Les terres et les demeures du peuple vesten furent sauvées. Le premier repas préparé avec la moisson de l'année est l'occasion de se souvenir des efforts de Moisson, même pour ceux qui considèrent que Lærdom est une corruption qui souille la nation.

**Note :** tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

**Effet pour Invoquer / Incrire :** avant le début d'une nouvelle histoire, le joueur peut volontairement réduire l'une des compétences du Skjæren d'un rang. S'il réussit son jet pour utiliser cette rune, ce rang est "mis en réserve" durant toute l'aventure empêchant ainsi d'utiliser le dé correspondant. A la fin de l'aventure, le Skjæren récupère son rang, ainsi que 2 points d'expérience qu'il ne pourra utiliser qu'avec cette compétence.

**Effet de Devenir :** le Skjæren peut utiliser l'effet Invoquer / Incrire une fois par histoire sans que le joueur qui l'incarne n'est à faire de jet.





## 14 - Grenseløs ("Liberté") - ND 15/25/40

La voie est ouverte par la quatorzième rune. Tout ce qui pouvait retenir le Skjæren est défait. Et même si des portes verrouillées peuvent toujours se dresser sur son chemin, les menottes et les liens glissent sur lui sans pouvoir trouver de prise. Liberté, le premier à posséder cette capacité, fut la seule personne qui parvint à s'échapper du grand donjon de Krigsfang, dont on dit qu'il parvint même à retenir Légion.

**Note :** tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

**Effet pour Invoquer / Inscrire :** lorsque cette rune est active, les liens, les entraves et chaînes glissent sur le sorcier.

**Effet de Devenir :** les liens, entraves et chaînes glissent sur le sorcier lorsqu'il le désire.



## 15 - Krieg ("Guerrier") - ND 15/25/40

La quinzième rune, le Guerrier, est la rune de la victoire au combat. La flèche trouve sa cible plus facilement et la hache semble avide de sang. Les enfants du Nord vénèrent cette rune, et nombreux sont ceux qui se rappellent les temps anciens, lorsque Krieger l'inhumain ravageait les côtes à la tête d'une armée de suivants marqués de sa rune.

**Effet :** vous faites tous vos jets d'attaque en lançant un dé supplémentaire.



## 16 - Nød ("Violence") - ND 15/25/40

La seizième rune est Violence, celle qui s'oppose diamétralement à Calme. Selon les légendes, ils étaient époux avant la venue des Mauvais Jours et d'être séparés par leurs différences après que chacun eut reçu sa rune. Violence est tout ce qui est violent, agressif, à l'état brut. Elle (ainsi que sa rune) est la terreur des marins, presque autant que son ancien époux. Elle hurle des vents sauvages, bouillonne sous les vagues roulantes et crève les yeux de ceux qui osent regarder sa colère en face.

**Note :** lors de la création d'un héros utilisant cette rune il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects – le temps ou les émotions. Chacun de ces deux aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéissent toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le héros développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

**Effet de temps :** cette rune aggrave les conditions climatiques dans sa zone d'effet. Son pouvoir peut transformer une fine pluie en mousson et une chute de neige en blizzard ; il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

**Effet émotionnel :** vous faites tous vos jets pour exciter la colère ou les émotions violentes d'un personnage en lançant deux dés supplémentaires.



## 17 - Sinne ("Colère") - ND 15/25/40

La dix-septième rune est celle des coups de vent violents et soudains. Colère guette haut dans le ciel jusqu'à ce que sa rage accumulée se déverse sous la forme de violentes bourrasques de vent. Comme un enfant, elle est incontrôlable et infatigable. Colère était l'incarnation vivante de cette fureur, une beauté que nul ne pouvait posséder ou contrôler. Personne n'était non plus capable de retenir son attention bien longtemps. Elle reste encore aujourd'hui l'une des divinités les plus vénérées du panthéon vesten.

**Effet :** vous faites tous vos jets basés sur le trait Gaillardise en lançant deux dés supplémentaires.



## 18 - Tungsinn ("Obscurité") - ND 15/25/40

La dix-huitième rune apporte les froides pluies du matin. Obscurité absorbe la vie de tout ce qui l'entoure, plongeant le monde dans un univers sans vie fait d'ombres grisâtres, avant de le couvrir d'une pluie de larmes silencieuses et d'absorber le courage des héros. Cette rune évoque le souvenir des échecs et balaie tous les autres. Obscurité était l'incarnation vivante de cette rune, un esprit critique et nihiliste persuadé, encore bien longtemps après qu'elle eut



pris fin, que les Vestens ne pouvaient que perdre la guerre. Il est en grande partie oublié, tant les gens ont d'autres choses à faire que de se plaindre et de se terrorer de peur.

**Effet :** vous faites tous vos jets pour tenter de déprimer un individu ou provoquer la peur en lançant deux dés supplémentaires.

## 19 - Herje ("Ruine") - ND 20/30/40

La dix-neuvième rune est celle de la rupture, celle des forces destructrices de la nature. Ruine vient sans qu'on s'y attende, réveillant brutalement ceux qu'elle touche, les précipitant dans un désespéré combat pour la survie. Ruine était l'incarnation vivante de ce pouvoir dévastateur, un homme affligé de la pire malchance qui ait jamais frappé un être humain. Comme de nombreux autres dieux ancestraux, Ruine quitta sa terre natale après les Mauvais Jours, et presque toutes ses représentations (exceptées celles portées par les Skjæren qui le vénèrent pour la puissance de sa rune) furent brûlées dans l'espoir qu'il ne revienne jamais.

**Effet :** ajoutez le rang de votre héros dans cette rune au ND de la prochaine action entreprise par la cible de cet effet. Le pouvoir de cette rune cesse de faire effet immédiatement.

## 20 - Reise ("Voyage") - ND 15/25/40

La vingtième rune est le preste Voyage. Même si la bataille se déroule à des kilomètres de là, les Enfants du Nord qui entendent l'appel de Voyage se précipiteront afin d'y répondre, leur sang bouillonnant dans leurs veines. C'est le chemin suivi qui est important, pas le but, car ils ont appris à comprendre l'importance de chaque expérience faite au long de la route. On pourrait même dire qu'ils sont tristes à l'idée d'approcher du terme de leur voyage (particulièrement du voyage de la vie), mais des années consacrées au voyage et à la réflexion les ont préparés à transmettre le manteau de leur dieu aux générations suivantes lorsque le temps en sera venu. Le dieu qui personnifie cette rune a peut-être été le premier à gagner ce titre, mais il ne sera pas le dernier – le nom de Reise, Voyage est devenu de plus en plus populaire en lèvres ces dernières années.

**Effet :** vous faites tous vos jets de perception en lançant deux dés supplémentaires.

## 21 - Fornuft ("Portail") - ND 20/30/40

La vingt et unième rune est Portail. Des images apparaissent dans les pièces d'eau frôlées par les doigts du Skjæren. Grâce à cette rune, les Enfants du Nord peuvent espionner leurs ennemis et découvrir leurs plans. Les pouvoirs de la rune Mystère constitue la seule protection sûre contre Portail. Les Skjæren qui ont appris les secrets de cette rune sont particulièrement recherchés en Vendel (notamment par les guildes marchandes qui louent leurs services pour accroître leurs profits).

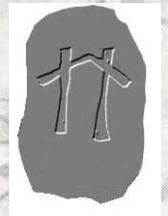
Le premier porteur de cette rune Portail, était un artisan vieillissant devenu aveugle en voulant peindre le soleil. Il finit par recevoir une inspiration divine, et commença à créer des œuvres d'art basées sur les exploits des autres dieux vestens. Durant les Mauvais Jours, il comprit que ses visions étaient en train de se réaliser tandis que la guerre faisait rage sous les cieux assombris. A partir de cet instant, ses œuvres et ses idées furent considérés avec le plus grand respect. Et il finit par rejoindre le panthéon qu'il avait aidé à de nombreuses reprises.

**Effet général :** le Skjæren peut tenter d'avoir des visions d'autres lieux, mais le pouvoir de la rune Mystère empêche de voir au-delà de 15 m, ne laissant voir qu'un brouillard gris. Lorsqu'il tente d'avoir une vision, le sorcier doit fermer les yeux et il ne peut pas parler.

**Effet d'Invocation :** le Skjæren peut distinguer des événements se déroulant dans un endroit qui lui est familier, pour une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation.

**Effet d'Inscription :** lorsqu'un objet portant cette rune est activé, il peut montrer pendant une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation des événements se déroulant dans un endroit que l'utilisateur doit avoir déjà vu. L'objet doit impérativement être muni d'une surface réfléchissante.

**Effet de Devenir :** le Skjæren peut tenter d'avoir des visions de n'importe quel endroit au monde dans lequel il est déjà allé et peut les maintenir pour une durée de 1 tour + 1 tour par



augmentation. Lorsqu'il tente d'obtenir une vision, il doit fermer les yeux et il ne peut pas parler. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour uniquement.

## 22 - Lidenskap ("Passion") - ND 15/25/40

La vingt-deuxième rune est Passion, aussi appelée jour. Les nuages se dissipent, la pluie cesse et le ciel s'éclaircit. Le brouillard, lui aussi, est dispersé par le pouvoir de cette rune. Grâce à l'utilisation combinée des runes Passion et Haine, toutes les journées peuvent devenir agréables. Passion était un homme fougueux dont les accès de colère étaient aussi connus que sa redoutable maîtrise de l'épée.

**Effet :** cette rune permet d'augmenter la température dans la zone délimitée. Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de violentes rafales de chaleur, d'une sécheresse ou de tout autre effet basé sur la chaleur.

## 23 - Kjølip ("Haine") - ND 15/25/40

La vingt-troisième rune est Haine, aussi appelée nuit. Les nuages s'amoncellent, la lune a un rictus blafard et l'air devient plus frais. Haine était un ange dont la forme sombre se découpait sur les nuages éclairés par la lune, lors des nuits claires de cet âge héroïque. Les corps de ceux qui sentirent ses baisers acides sont éparpillés au nord des montagnes de Tarn.

**Effet :** cette rune permet de faire baisser la température dans la zone délimitée. Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de nuits glaciales, de chutes de neige ou de tout autre effet basé sur le froid.

## 24 - Villskap ("Fureur") - ND 15/25/40

La vingt-quatrième rune est Fureur, aussi appelé éclair. Le tonnerre grondant sous les cieux annonce la fin des ennemis des Vestens. Fureur combattit aux côtés de Force et de Guerrier durant les Mauvais Jours, projetant des éclairs du haut des montagnes Tarn. Lorsque Guerrier devint fou après la bataille, ce fut Fureur qui le tua, mais seulement après que Guerrier, dominé par sa folie eut étranglé Force.

**Effet :** cette rune permet au héros de faire jaillir un éclair de ses mains. Cette action est considérée comme un attaque à distance classique ; cet éclair a une portée maximale de (niveau de maîtrise) x 8 mètres. Le jet d'attaque et le jet de dommages sont déterminés selon la formule suivante : niveau de maîtrise + compétence Villskap ; vous gardez donc un nombre de dés égal à votre degré de maîtrise.

## Autres commentaires

### Lærdom et Vendel

Les vénérables dieux du Vestenmannanvjar confèrent la magie Lærdom. Comme les Vendelars ont abandonné ces dieux, ils ont, d'une certaine manière, renoncés à leurs talents magiques. Pour devenir un maître Lærdom, il faut être doté d'une foi sans faille que les Vendelars n'ont pas. Aucun vendelar ne peut donc devenir un maître Lærdom, quelles que soient ses compétences de sorcellerie. Les seuls niveaux de maîtrise ouverts aux Vendelars sont donc ceux d'apprenti et d'adepte (ainsi un sorcier sang pur vendelar ne pourra jamais être maître). De leur côté, les Vestens ne sont pas soumis à une telle restriction.

### Tirage des runes

Les Vestens réalisent une cérémonie lorsque naît un enfant. Un Skjæren pose quatre questions, plongeant chaque fois la main dans un sac renfermant vingt-quatre pierres, chacune étant gravée d'un lærd. La première question est "Qui est-ce ?", la seconde est "Quels seront ses débuts ?". La suivante est "Quel sera son périple ?". Et la dernière est "Quelle sera sa destination ?". Chaque fois qu'il pose une question, le Skjæren sort une pierre du sac, dont il interprète le sens. Le Skjæren remet la pierre dans le sac avant de poser la question suivante.

Retournez les runes, mélangez-les et tirez-en une, puis reposez-la et remélangez avant le nouveau tirage. Pour les résultats, reportez-vous au supplément Vendel-Vesten pages 82 à 86.



## Techniques de jeu

La plupart des runes permettent de bénéficier de dés de bonus à des actions spécifiques ou de contrôler le temps qu'il fait : leurs effets sont décrits un peu plus haut. Pour chaque rune sont indiqués trois ND, correspondant aux trois pouvoirs de la sorcellerie Lærdom : Invoquer, Inscrire et Devenir.

### Les dés de bonus

#### Invoquer

Pour invoquer une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser une action et faire un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez des effets de la rune durant 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation.

#### Inscrire

Pour inscrire une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser cinq actions (cela ne devrait généralement pas être possible durant un combat). Puis vous ferez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Le héros devra en outre donner un nom à l'objet sur lequel la rune est gravée (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'augmentations réussies lors de ce jet. S'il est réussi, la rune restera inscrite durant une année – jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), le héros pourra relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet aura été gravé d'une rune, il ne pourra plus jamais en recevoir d'autre. tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation réussie lors de la première inscription. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune.

De manière permanente (pour les maîtres) : le mécanisme est semblable à celui ci-dessus, sauf que vous effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND de Devenir plutôt que le ND d'Inscrire. En outre, il faut utiliser 10 actions, pas 5. Durant le processus, le Skjæren doit imprégner la rune de son sang (qui est en réalité le sang de la lærd qu'il est devenu), subissant ainsi 2g2 dés de dommages. Il donne ensuite un nom à l'objet. S'il l'emporte, la rune ne disparaît pas, à moins que l'objet ne soit détruit. Si le rituel échoue, le Skjæren subit les blessures et l'objet est détruit.

Quand on se sert d'un objet enchanté avec une rune conférant des dés, l'effet est activé et désactivé en prononçant le nom de l'objet alors qu'on le tient. La rune compte dans la limite normale de runes pouvant vous affecter, mais pas dans celle que vous pouvez contrôler.

Lorsque l'on utilise un objet enchanté de manière permanente sur lequel est inscrit une rune de temps, il suffit de tenir l'objet et d'en prononcer le nom pour activer sa magie. La personne qui l'active reçoit sur le champ 2g1 dés de dommages alors qu'elle nourrit la rune. On effectue simplement un jet quand on inscrit la rune permanente, pas quand on l'emploie. Ces runes ne comptent pas dans le total habituel de runes qu'un sorcier peut contrôler et elles ne servent qu'en extérieur. L'enchantement de l'objet peut de nouveau servir après un nombre de phases égal à 10 moins le nombre d'augmentations utilisées lors de l'inscription de la rune (minimum 1). Par exemple, si vous utilisez 4 augmentations lorsque vous inscrivez la rune et que vous l'employez en phase 7 du tour en cours, vous pourrez la réutiliser 6 phases plus tard ( $10 - 4 = 6$ ), à savoir en phase 3 du tour suivant.

#### Devenir

Pour devenir une rune ajoutant des dés à des actions, le héros doit la graver au fer rouge ou se la graver de manière permanente sur le corps. Le rituel nécessite 10 actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Le joueur qui l'incarne fait ensuite un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND correspondant. S'il réussit son jet, la rune fait désormais partie intégrante du héros et le fera

bénéficier de ses pouvoirs aussi longtemps qu'il vivra. Le héros subit 2g2 dés de dommages lors du rituel.

Cette rune ne comptera pas dans la limite du nombre de runes pouvant affecter le héros en même temps, elle n'aura pas à être renouvelée et la seule façon de la détruire consistera à tuer le héros. Si le rituel échoue, le héros subit les dommages indiqués et ne pourra pas recommencer avant une semaine, le temps que la rune ratée disparaisse.

## *Les runes de temps*

Les runes de temps ont des effets puissants. En utilisant plusieurs runes à la fois, il est possible de provoquer des typhons, des sécheresses ou des blizzards. La zone affectée est de 2,5 km<sup>2</sup> pour un apprenti, de 7,5 km<sup>2</sup> pour un adepte et de 25 km<sup>2</sup> pour un maître. La durée d'effet du pouvoir d'une rune est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître (si aucun autre sorcier ne tente lui aussi de modifier le temps dans la même zone). Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes quand vous le désirez.

C'est le MJ qui a le dernier mot s'agissant des conséquences pratiques de l'invocation des pouvoirs d'une rune sur le temps : une mousson ou un tremblement de terre peuvent tuer des gens, mais le Skjæren qui les a provoqués ne contrôle pas leurs effets. Un jet réussi sans augmentation permet juste d'obtenir les effets météorologiques basiques (tels qu'ils sont détaillés dans la description de la rune). Les augmentations peuvent permettre d'amplifier ou de diminuer certains des effets obtenus normalement. Le Skjæren décrit alors la modification souhaitée et le MJ assigne au jet un nombre d'augmentations pour y parvenir, comme pour n'importe quelle autre action. D'ordinaire, le MJ utilisera les règles concernant les conditions climatiques qui figurent dans le guide du maître.

## **Invoquer**

Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et faites un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez-vous à leur description ci-dessous). Le héros doit être en plein air pour pouvoir invoquer une rune de temps.

## **Inscrire**

Pour inscrire une rune du temps, utilisez cinq actions et faites un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Donnez un nom à l'objet ainsi gravé et notez le nombre d'augmentations réussies. Si vous réussissez votre jet, la rune est inscrite et pourra être utilisée une seule fois. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante, comme s'il était le sorcier qui l'a inscrite.

Le personnage qui active la rune subira immédiatement 1g1 dé de dommages. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune. Les runes de temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes qu'un sorcier peut maintenir en même temps. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

## **Devenir**

Le processus est le même ici que pour les runes qui font bénéficier de dés de bonus. Ce rituel permet au héros de pouvoir utiliser le pouvoir de la rune correspondante à volonté.

## *Limitations*

### **Limitations générales**

Manipuler les runes est dangereux. Si le héros surestime ses capacités, leur pouvoir pourrait bien le consumer. Un héros dont le joueur rate le jet d'Invoquer, d'Inscrire ou de Devenir une rune subit 1g1 dé de dommages par tranche de 5 points (arrondis à la tranche supérieure) sous le ND.



Un Skjæren ne peut pas contrôler en même temps plus de (rang de Gaillardise) runes, sauf en utilisant des augmentations (une augmentation par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées avec cette rune). Si un joueur rate un jet de compétence en Lærdom alors que son héros utilise plus de (rang de Gaillardise) runes, le pouvoir qui l'investit est tellement puissant que le corps de ce dernier ne pourra le canaliser et il subira 1g1 dé de dommages par rune qu'il était en train d'utiliser. Toutes ces runes cesseront alors aussitôt de produire leurs effets.

Plus important encore, nul ne peut être affecté plus d'une fois par la même rune en même temps.

## Limitations concernant le pouvoir Invoquer

Un héros ne peut tenter d'invoquer plus de (rang d'Esprit) rune par jour. Les tentatives infructueuses et les invocations multiples de la même rune comptent dans ce total.

## Limitations concernant le pouvoir Inscrire

Les runes ne peuvent pas être inscrites sur un être vivant autre qu'un Skjæren.

Un même objet ne peut être marqué que d'une seule et unique rune, à jamais.

Un sorcier ne peut maintenir plus de (rang de Gaillardise) runes inscrites (c'est-à-dire qu'il ne peut inscrire de runes sur plus de [rang de Gaillardise] objets). S'il dépasse cette limite, toutes les runes maintenues perdront leur pouvoir, abîmant en même temps les objets sur lesquels elles étaient inscrites. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés d'une rune.

Une rune inscrite ne peut être activée que (rang d'Esprit du sorcier qui l'a inscrite) fois par jour.

## Limitations concernant le pouvoir Devenir

Un héros ne pourra jamais devenir qu'une seule et unique rune, la même jusqu'à la fin de ses jours.

## *Gâte, la vingt-cinquième rune*

La vingt-cinquième rune est Héroïsme. Les Enfants du Nord peuvent faire appel à cette rune pour décupler leur sens héroïque et accomplir des actes hors du commun. Le premier porteur de cette rune Héroïsme, était un Vesten descendant de l'antique tribu des Novgod qui gagna l'Ussura. Il finit ses jours dans les îles vestens.

**Effet d'Invocation :** le Skjæren reçoit un dé d'héroïsme supplémentaire par aventure.

**Effet d'Inscription :** lorsqu'un objet portant cette rune est activé, son porteur gagne un dé d'héroïsme à utiliser avant la fin de l'aventure.

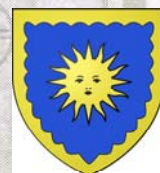
**Effet de Devenir :** le Skjæren devient l'incarnation de l'héroïsme et reçoit (rang dans sa compétence Gâte) des d'héroïsme supplémentaires par aventure.

## Porté

### Description

Rien ne symbolise plus la noblesse Montaigne que l'utilisation de la sorcellerie Porté. La magie des portails (nommée Porté par ceux qui la pratiquent) permet au sorcier de créer des brèches dans le canevas sur lequel est construit l'univers, de les emprunter et de ressortir ailleurs. Non seulement il semblerait que les portails ainsi créés "saignent", mais certains prétendent avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture des portails, comme des cris de douleur étouffés. Il s'avère que le "sang" du portail n'est pas le seul élément nécessaire à cet héritage, celui du sorcier montaignois l'est tout autant. Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le "passage", un endroit mortel et mystérieux. Nul ne sait quels êtres le hantent mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder.

### Nations



Montaigne

Avec la chute de la lignée de Montanus et la persécution des nobles, son utilisation publique a fortement diminué. Toutefois, les capacités de cette sorcellerie ont permis à un grand nombre de praticiens qualifiés de fuir les foules hurlantes qui voulaient leur mort et aujourd'hui, on trouve des utilisateurs de cette sorcellerie à travers tout Terra, comme jamais auparavant dans l'histoire des Secrets de la Septième Mer. Nombre de sociétés secrètes qui s'opposent à la sorcellerie, comme la Rilasciare et les Kreuzritter, ont participé activement à la révolution afin de s'en prendre directement aux sorciers les plus puissants et les plus dangereux, les poursuivant dans les ombres, où qu'ils aillent. Avec des siècles de pratique et d'amélioration de leur art mais aussi, aujourd'hui, avec la détermination de préserver leur mode de vie, de nombreux sorciers Porté ont affiné leurs talents et ont développé de nouvelles techniques que vous pouvez trouver ici.

## **Bénéficiaires**

On trouve les sorciers Porté en Montaigne. A partir de la Révolution montaginoise, on en trouve en nombre dans tous les pays de Théah.

## **Corruption**

La corruption des sorciers Porté varie en fonction de leur rang de maîtrise. Les apprentis ont les paumes des mains rouge de sang, et celui-ci ne part pas au lavage. Les adeptes ont toute la main recouverte de sang et les maîtres voient également leurs avant-bras se couvrir de ce liquide chaud et visqueux.

## *Niveaux de maîtrise*

### **Apprenti (ou Tirunculus/Tiruncula) : Objets**

Au début de son apprentissage, le sorcier Porté apprend à créer de petits portails, juste assez large pour laisser passer une main. Puis on lui enseigne à utiliser le sang. La technique consiste pour le sorcier à marquer un petit objet, comme un miroir, un couteau ou une tabatière, avec son sang. Il est ensuite emmené dans une autre pièce où on lui demande de se concentrer sur l'objet en question. Lorsqu'il se sent prêt, il crée une brèche dans le voile de la réalité, puis y passe la main pour atteindre l'objet marqué. Lorsque l'apprenti le sent, il ne lui reste plus qu'à le rapporter par le portail.

### **Adepte (ou Viatrix/Viaticis) : soi-même**

A ce degré de maîtrise, le sorcier Porté a appris à rejoindre les objets marqués de son sang. Là, il se concentre sur l'objet, crée une large brèche dans le voile de la réalité, puis franchit le portail. Lorsque le sorcier Porté sent qu'il a rejoint l'objet marqué, il l'attrape et se retrouve avec l'objet à l'endroit où il l'avait laissé. Les sorciers apprennent à ne jamais ouvrir les yeux quand ils sont dans le passage.

On raconte que ceux qui ont osé violer cette règle s'y sont perdus à jamais. Bien sûr, nul ne peut prouver cette théorie car la plupart des sorciers sont trop... sages pour ouvrir les yeux lorsqu'ils traversent un portail. Il est probable que ceux qui ne sont jamais arrivés au terme de leur voyage sont les mêmes qui ont décidé d'ignorer les conseils de leur maître.

En outre, l'adepte est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1,80 m et 100 kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le sorcier doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est-à-dire être capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique.

Enfin, l'adepte peut désormais tenter d'éviter tous les désagréments liés à une chute en pénétrant dans un portail entre ciel et terre.

### **Maître (ou Dux/Ducis) : les autres**

Finalement, le sorcier Porté a appris à déplacer des éléments plus grands que lui, notamment d'autres personnes. Les personnages qui franchissent un portail souffrent du mal du passage, sans parler même du risque, toujours présent, que ceux qui empruntent le passage ouvrent les yeux.



Le sorcier Porté ne peut faire passer plus de (rang de Détermination) personnages, qui devront toujours s'accrocher à lui ou à quelqu'un qui s'accroche à lui. Bien sûr, ceux qui lâcheront prise dans le maelström séparant deux portails (jet de Gaillardise contre un ND de 10, mais seulement lorsque les vents sont vraiment violents), se perdront à jamais.

Le maître est également capable de participer au rituel permettant la création d'un passage Porté permanent.

## Compétences

### Ensangler

Lorsqu'un sorcier désire ensangler un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Ensangler contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le sorcier est parvenu à marquer l'objet, ce qui signifie qu'il pourra le localiser et ouvrir un portail à l'endroit où il se trouve. Pour chaque augmentation utilisée lors de ce jet, le ND pour ouvrir un portail à l'endroit où se trouve cet objet sera réduit de 5.

Un apprenti peut posséder jusqu'à trois objets ensanglantés à la fois, un adepte six et un maître neuf. Il est possible de détruire le lien avec un objet à n'importe quel moment, mais il faudra l'ensangler à nouveau pour pouvoir rétablir un lien.

Le rituel permettant d'ensangler un objet demande 10 actions, mais les traces de sang pourront être nettoyées par une personne suffisamment observatrice pour les avoir remarquées au premier coup d'œil. Quelle que soit la distance, un Mage peut effacer n'importe laquelle de ses marques de sang.

Il est possible de remarquer la présence d'une marque de sang en effectuant un jet d'Esprit + Observation (limité par Ensangler ou Occultisme) ND 25 +5 par augmentation prise à cette fin lors de sa création. Un personnage ayant remarqué la présence d'une marque peut tenter de l'effacer avec un jet d'Esprit + Ensangler ou Occultisme contre le même ND.

### Harmonisation

Grâce à sa compétence Ensangler, un sorcier Porté peut percevoir, en gros, où se trouvent par rapport à lui-même les objets qu'il a ensanglantés. Chaque rang dans cette compétence permet de percevoir des objets de plus en plus éloignés. Le ND du jet d'Ensangler + Esprit est de 15 + 5 par demi-portée supplémentaire (ainsi avec une compétence de 4 et 3 augmentations, notre sorcier pourra atteindre son objet à une distance de 100 km [40 + 20 x 3] !).

**Table 26 : Distance et sens de l'utilisation de la compétence Harmonisation**

Rang	Portée de base	Distance de perception	Sens
1	5 m	Contact	Toucher
2	100 m	3 m	Vue
3	2 km	60 m	Odorat
4	40 km	1,2 km	Ouïe
5	800 km	24 km	Tous

Explications du tableau : la portée de base est la distance jusqu'à laquelle l'objet peut être perçu. La distance de perception est le rayon autour de l'objet où le sorcier Porté peut exercer ses sens. Les sens sont ceux que le sorcier peut utiliser à partir de l'objet.

### S'approprier le Sang d'autrui (Réservé aux Viaticis et aux Ducis)

Le sorcier Porté peut essayer de s'approprier l'objet ensanglanté d'un autre mage Porté afin de pouvoir "percevoir" par son intermédiaire. Le ND dépend du lien de parenté entre les deux Mages (voir ci-dessous). S'il utilise une goutte du sang du sorcier dont il cherche à s'approprier l'objet, la difficulté du jet est réduite de 10 points. Le sorcier propriétaire de l'objet a automatiquement conscience de l'utilisation de son bien marqué par quelqu'un d'autre s'il possède au moins 1 rang dans la compétence Harmoniser.

**Table 27 : Lien de parenté entre 2 sorciers et difficulté à s'approprier l'un de ses objets**

Relation entre les mages	ND
Jumeaux	5
Père, fils, mère, fille	10
Frère, sœur	15
Oncle, tante, neveu, nièce	20
Cousin germain	25
Autre (sans lien de parenté)	30

## Atteindre

Les effets de cette compétence varient en fonction du rang du sorcier Porté.

**Tirunculus** : le mage peut toucher, manipuler à distance à travers un portail un objet marqué. Le ND du jet d'Esprit + Atteindre est de 20 diminué de 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plu fort).

**Viatrix** : le mage peut se rendre physiquement à proximité de l'objet marqué augmenté de 10m par augmentation (une Harmonisation est préférable pour repérer les sites où l'extrémité du Portail peut s'ouvrir). Le ND du jet de Détermination + Atteindre est de 20 diminué de 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort).

**Dux** : le mage peut à présent emmener d'autres personnes à travers le Portail. Le ND du jet de Détermination + Atteindre est de 20 + 10 par personne supplémentaire diminué de 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Les voyageurs doivent se tenir les uns les autres (exemple : une chaîne humaine) et en particulier au Mage, pour ne se perdre entre les deux Portails.

Il faut deux actions pour ouvrir un portail permettant à un homme de passer, et cinq actions pour atteindre le portail suivant. Le temps de voyage diminue d'une action pour deux augmentations réussies lors du jet.

Chaque personnage supplémentaire augmente le temps d'ouverture d'une action et la durée du voyage de deux actions.

## *Synchroniser un portail (Réservé aux Viatrix et aux Ducis)*

Une fois par tour, le sorcier peut créer un deuxième portail Porté à moins de 1,50 mètres d'un autre portail qui vient d'être ouvert. Cela nécessite une action et demande un jet réussi de Détermination + Atteindre ND 15 (ou 25 si le premier portail a été ouvert par un autre sorcier). La connexion entre les deux portails ne dure que jusqu'à la fin du round.

En cas de succès, tous ceux qui entrent dans le premier portail ressortent immédiatement par le deuxième. On utilise cette technique afin d'empêcher un sorcier Porté de s'enfuir en synchronisant son portail avec celui que le sorcier Porté poursuivant a ouvert, obligeant ainsi le fuyard à ressortir sur son lieu de départ plutôt que dans le lieu de destination qu'il avait choisi.

Une autre utilisation de cette capacité est de porter des attaques par l'intermédiaire du portail. L'attaquant effectue son assaut à travers un portail et la lame ressort par l'autre. Les attaques à distance et à mains nues sont possibles, mais reportez-vous à la partie "Passer les portails". Les attaques effectuées à travers un portail voient leur ND augmenter de 15 (25 pour un personnage qui n'est pas sorcier Porté). Si un objet est encore dans le passage entre les deux portails synchronisés à la fin du round, il est coupé en deux.

Toute personne qui passerait les yeux ouverts entre les deux portails aurait un aperçu de ce qui se trouve "de l'autre côté". Aussi, toute personne effectuant une attaque de mêlée à travers un portail et qui rate son jet de plus de 15 points passe dans le portail avec les yeux ouverts. Instantanément, il bascule dans la folie. Le personnage devient catatonique et ne répond plus à aucuns stimuli. Cet état dure entre un et dix jours. À la fin de ce délai, un portail Porté apparaît sous la personne et il tombe tout simplement à l'intérieur. Pour ne jamais réapparaître.



## Rejoindre un proche (Réservé aux Viatricis et aux Ducis)

Un mage Porté peut également tenter de rejoindre un proche en utilisant le pouvoir du sang qui l'unit à un autre mage Porté en effectuant un jet de Détermination + Atteindre. Le premier mage commence à ouvrir son portail et l'autre ressent une démangeaison à la base de la nuque l'informant qu'un proche tente de le rejoindre. Chaque mage doit utiliser une action pour ouvrir le portail, puis une nouvelle action pour que leurs mains entre en contact. Plus les mages entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé. S'il utilise une goutte du sang de la personne qu'il cherche à rejoindre, la difficulté du jet est réduite de 10 points.

**Table 28 : Lien de parenté entre 2 sorciers et difficulté à le rejoindre**

Relation entre les mages	ND
Jumeaux	15
Père, fils, mère, fille	25
Frère, sœur	30
Oncle, tante, neveu, nièce	40
Cousin germain	50
Autre (sans lien de parenté)	60

## Attirer

Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit effectuer un jet de Détermination + Attirer. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Il faut une action pour ouvrir un portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté. Le sorcier Porté peut Attirer 30 kg par rang dans sa compétence, sans pouvoir dépasser son rang de Gaillardise. Le Portail ne mesure pas plus de 1,80m.

## Déposer quelque chose dans un objet ensanglanté

Un sorcier Porté peut toucher un objet ensanglanté à travers un passage et y déposer quelque chose plutôt que de l'attirer à lui. Par exemple, cela lui peut lui permettre de déposer un objet dans une boîte ensanglanté ou de placer du poison dans une tasse à thé ensanglanté. Le ND de base du jet est de 20 ; +5 par objet au-delà du premier, +10 s'il veut le faire discrètement. Il faut une action pour ouvrir un portail et une action pour déposer quelque chose. Quant à la taille des objets, elle doit rester raisonnable et pouvoir tenir dans l'objet ensanglanté contenant.

## Transmettre un objet (Réservé aux Viatricis et aux Ducis)

Un mage Porté peut également passer l'un de ses objets ensanglantés à un autre mage Porté en effectuant un jet de Détermination + Attirer. Le premier mage commence à envoyer l'objet et l'autre ressent un picotement l'informant de l'expédition. S'il utilise une goutte du sang de la personne avec laquelle il cherche à transmettre un objet, la difficulté du jet est réduite de 10 points. Chaque mage doit utiliser une action pour ouvrir le portail, puis une nouvelle action pour mener l'échange à son terme. Plus les mages entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé.

**Table 29 : Lien de parenté entre 2 sorciers et difficulté à lui transmettre un objet**

Relation entre les mages	ND
Jumeaux	5
Père, fils, mère, fille	10
Frère, sœur	15
Oncle, tante, neveu, nièce	20
Cousin germain	25
Autre (sans lien de parenté)	30

## Moduler

Le sorcier peut ouvrir des portails qui restent ouverts plus (ou moins) longtemps que la normale. Alors qu'un portail se referme normalement dix phases après qu'il ait été ouvert, un sorcier doté de cette compétence peut choisir de garder le portail ouvert plus (ou moins) longtemps, dans la limite de 2 phases en plus (ou en moins) par rang dans sa compétence Moduler. Dans sa version prolongation, cette compétence est surtout utilisée pour permettre à plus d'une personne d'emprunter ce portail. Tandis que dans sa version rapide, elle vise surtout à empêcher un autre sorcier Porté de créer un autre Portail synchronisé avec celui qu'il vient d'ouvrir.

### *Créer un passage Porté permanent (Réservé aux Ducis)*

Il est également possible de créer un passage Porté permanent. Pour cela, il ne faut pas moins de cinq maîtres de lignées différentes (c'est-à-dire qui auraient un ND de 30 pour se transmettre des objets). Il faut construire sur chaque site qu'est censé relier le passage une arche de pierre d'une valeur d'au moins 1 000 guilders. Ensuite, les mages doivent, sur chaque emplacement, les Ensangler lors d'un rituel qui dure trois mois (donc six mois pour les deux lieux). Enfin, les mages doivent sacrifier, de manière permanente, 1 rang de Détermination et réussir chacun un jet de Moduler ND 30. Cela diminue également le maximum que peut atteindre leur rang de Détermination. En outre, si la Détermination de l'un des mages tombe en dessous de 0, il meurt lors de la tentative (la création du passage prendra tout de même effet si au moins un mage survit). Vu le coût élevé de la création de passages, ces derniers restent assez rares sur Théah. Ils relient généralement les capitales et autres lieux importants.

### *Amortir une chute (Réservé aux Viaticis et aux Ducis)*

Enfin, pour éviter une chute, un héros peut tenter d'ouvrir un portail entre ciel et terre. Il doit effectuer un jet de Détermination + Moduler contre un ND dépendant de la hauteur dont il tombe. Veuillez noter qu'une fois le portail franchi, il doit Atteindre un objet ensanglanté, comme d'ordinaire.

**Table 30 : Hauteur de chute et ND pour ouvrir un portail rapidement**

Niveau de chute	ND	Niveau de chute	ND
1	30	4	15
2	25	5	10
3	20	6+	5

## Poche

Le héros s'est approprié une petite "poche" dans le passage, où il peut stocker des objets. Ces objets n'ont pas besoin d'être ensanglantés, mais ils doivent respecter certaines conditions :

Il ne peut s'agir de créatures vivantes, qui ne peuvent tout simplement pas y entrer ;

Le PJ peut stocker jusqu'à (rang de Poche) x 5 kg d'objets : s'il dépasse cette limite, la poche répandra son contenu sur le passage, où il sera définitivement perdu ;

Il y a un risque, faible mais il existe, que des objets puissent disparaître de la poche dans laquelle ils ont été placés ; ce n'est donc pas une très bonne idée d'y laisser des objets uniques ou de très grande valeur. Les sorciers ne savent pas à quoi sont dues ces disparitions, mais selon certaines théories, ces objets seraient dérobés (par quelque chose ou quelqu'un) ;

Un objet placé dans la poche doit avoir une forme propre. Ainsi, des liquides ne peuvent pas être stockés, à moins qu'ils ne soient dans un récipient. Si l'on tente de verser du liquide dans la poche, il glissera sur le portail sans y entrer.

Il faut une action pour atteindre et retirer un objet spécifique de la poche.

### *Attraper un projectile (Réservé aux Viaticis et aux Ducis)*

Le mage Porté maîtrise l'art d'ouvrir rapidement de petits portails afin d'attraper balles et autres projectiles et donc de ne pas être touché. En termes de jeu, il s'agit d'une compétence



de défense que l'on utilise comme une défense active contre les armes à feu et de jet en général. En outre, lorsqu'il s'en sert comme défense active contre des projectiles plus lents (flèches, carreaux, armes de jet, etc.), le mage bénéficie d'une augmentation gratuite. Tout ce qui est ainsi "attrapé" finit au travers du portail et est perdu, sans doute à jamais. Cette compétence ne peut pas servir de défense passive et s'avère inutile contre les armes de mêlée.

## *Parer une attaque (Réservé aux Ducis)*

Il s'agit de la même technique que pour les projectiles, mais cette fois-ci le mage Porté crée de petits portails qu'il interpose entre l'arme de contact de son adversaire et lui-même. En termes de jeu, il s'agit d'une compétence de défense que l'on utilise comme une défense active contre les armes de contact. En outre, le mage peut essayer de refermer rapidement le portail pour bloquer l'arme de son adversaire, pour cela, il augmente le ND de sa défense active de 10 points. Cette compétence ne peut pas servir de défense passive.

## Artefacts Porté

### Les coffrets jumeaux

Ces deux coffrets sont fabriqués en même temps et mesurent approximativement 40 cm de longueur, 25cm de largeur et 25 cm de hauteur et ne semblent pas avoir de couvercle ni de serrure et encore moins d'ouverture. Ils semblent simplement être un morceau de bois solide, mais creux. Le coffret est dépourvu de toute ornementation en dehors d'une coloration rouge du bois et d'une petite plaque ronde en argent incrustée sur le sommet.

Le coffret s'ouvre lorsqu'un sorcier Porté applique une petite goutte de son sang (une personne ne possédant pas de sorcellerie Porté peut également l'ouvrir s'il détient une goutte de sang d'un sorcier Porté, on pense en particulier aux adeptes de la Science du Sang) sur le disque d'argent. Lorsque cela est effectué, on entend un bruit de succion tandis que le couvercle s'excave au-dessus du coffret et peut alors être retiré. L'intérieur est identique à l'extérieur et une légère odeur douceâtre et humide s'en échappe.

Les coffrets peuvent être ouverts simultanément, mais ceux qui les connaissent savent qu'il est moins dangereux de les ouvrir séparément. Toutefois, en raison de l'extrême rareté de ces coffrets et des conséquences qu'une ouverture conjointe pourrait entraîner ont découragé toute tentative à ce jour.

Lorsqu'un objet est placé dans un coffret, il est immédiatement disponible dans son jumeau, une fois le couvercle refermé (qui disparaît à nouveau dans la structure du coffret). La distance physique entre les coffrets n'a aucune importance. Si le duc Auguste Danceney du Rosemonde, depuis son hôtel particulier de Charousse, dépose un livre, un message, des pommes ou un pistolet dans le coffret et le referme ensuite, son neveu René, qui s'est réfugié à Pavtlow peut ouvrir son coffret et prendre l'objet qui s'y trouve, complet et en parfait état.

Le coffret est hermétique pour que les objets qui y sont installés ne soient pas affectés par leur passage de l'autre côté du passage. Par exemple, une bougie allumée déposée dans le coffret s'éteindrait en raison du manque d'oxygène. Bien que très solide, ces coffrets case ne sont pas à l'abri des dommages physiques, la destruction d'un coffret détruira toutes les propriétés mystiques de son jumeau.

Bien que les mages Porté puissent vendre ces artefacts, ils ne sont utiles que pour ceux qui disposent de sang de sorcier Porté, ce qui réduit grandement le nombre d'acquéreurs potentiels. Ces coffrets auraient pu être un outil de communication magnifique entre les ports et les navires en mer en raison des officiers disposant de sorcellerie Porté servant à bord, mais la rareté de ces coffrets a réduit leur utilisation aux vaisseaux les plus importants. Enfin, la plupart du temps, ceux qui utilisent les deux coffrets détermineront un protocole d'utilisation afin de ne pas prendre le risque de les ouvrir simultanément par accident.

### Le Plateau d'argent

Le sorcier Porté utilise un plateau d'argent poli et délicat paré de huit rubis pourpre, un à chaque angle, et un au centre de chacun des côtés. Cet objet est associé à un collier ou un

anneau en argent équipé d'une clochette ainsi que d'un verre et d'un stylo fait du même métal. Le bijou, le verre et le stylo sont également ornés d'un rubis pourpre.

Pour utiliser cet appareil, le mage Porté doit réussir un jet de Détermination + Attirer contre un ND identique à celui de Transmettre un objet (ND variable en fonction du lien de parenté avec le sorcier Porté avec lequel il communique) afin d'éveiller les pouvoirs du plateau d'argent. S'il utilise une goutte du sang de la personne avec laquelle il veut entrer en contact, la difficulté du jet est réduite de 10 points. Loin de là, si le sorcier appelé porte son collier ou sa bague voit sa clochette sonner légèrement, l'avertissant qu'il est appelé. Il lui suffit alors de prendre son plateau d'argent, assurant ainsi le lien entre les deux surfaces polies.

Pour communiquer, les mages doivent alors utiliser une encre à base de leur propre sang (Finesse + Ensanglanter ND 15 pour en produire une quantité assez importante pour trois conversations) et écrire sur le plateau à l'aide du stylo argenté qui lui est apparié. Alors qu'il écrit, les mots apparaissent sur la surface du plateau du sorcier appelé. Au début, ils semblent avoir été écrits à l'envers (Esprit+Code Secret ND 10 pour en saisir le sens), mais après une minute, la phrase se brouille avant d'apparaître dans le bon sens. Chaque phrase disparaît une fois que le sorcier émetteur écrit une nouvelle ligne.

Il est possible de communiquer avec plus d'une personne simultanément, le ND est alors lié à celui de la personne qui a le lien de parenté le plus éloigné et chaque sorcier contacté en plus de la première voit augmenter le ND de 5.

## La Clochette de Portail

Ces clochettes de cristal délicates peuvent être installées dans une pièce mesurant jusqu'à une surface de 15 mètres carrés. Plusieurs clochettes peuvent couvrir des pièces plus grandes mais une seule clochette ne peut fonctionner sur plusieurs salles plus petites car, même le mur le plus fin bloque le fonctionnement de ces carillons. Quand elles sont suspendues, les clochettes se mettent à tintinnabuler si un passage Porté est ouvert dans la pièce qu'elles couvrent. Bien que le carillonnement ne soit pas très fort, certains pourraient le qualifier de "surnaturel". L'alarme ne laisse pas toujours beaucoup de temps pour réagir ; lancer un D10, divisez le résultat par deux, cela vous donne le nombre d'action dont le personnage dispose avant l'arrivée du sorcier Porté, avec un minimum d'une action.

## Les bougies Porté

Ces bougies blanches sont incrustées d'une toile d'araignée de veines rouges. Quand les deux extrémités d'une telle bougie sont allumées, le mage Porté assis à proximité constate que tout ce qui implique la sorcellerie Porté est plus facile, plus clair, tant que les bougies brûlent, mais, en contrepartie, tout le reste lui semble plus flou et difficile à comprendre. Les bougies ne peuvent pas être allumées dans le Passage et si un mage Porté pénètre dans celui-ci avec une bougie allumée, elle s'éteindra immédiatement. L'effet d'une bougie dure trois heures et pendant cette période, tous les ND relatifs aux compétences de sorcellerie Porté bénéficient de deux augmentations gratuites, mais à l'inverse, tous les autres jets souffrent d'un malus inversement proportionnel.

## L'anneau d'appel

Le porteur de cet anneau peut utiliser sa compétence Attirer pour faire venir à lui n'importe quel objet appartenant à la personne dont il a le sang sur les mains. Cela compte comme une action et nécessite un jet de Détermination + Attirer. Le ND de ce jet est incrémenté d'un malus de 20 points. Si le jet est raté, le porteur de l'anneau doit effectuer un jet de (Niveau de Maîtrise + Esprit) pour ne pas être affecté par le mal du passage, laisser l'objet en question et perdre l'action utilisée. Notez également qu'il y a une 1 chance sur 10 pour que l'objet soit tombé dans le passage et qu'il ne soit jamais retrouvé.



## Autres commentaires

### Le mal du passage

Tout être humain qui franchit un portail, y compris le sorcier qui l'a ouvert, subit le mal du passage. Les symptômes sont proches du mal de mer, mais sont bien plus violents : les nausées et les étourdissements sont fréquents et le malaise peut perdurer des heures.

Lorsqu'un sorcier franchit un portail, le joueur qui l'incarne lance un dé et soustrait le rang de Détermination de son PJ au résultat : le résultat final indique le nombre de tours pendant lequel il souffrira du mal du passage. Jusqu'à ce qu'il soit remis, il fera tous ses jets correspondants à des actions en lançant deux dés de moins. Pour tous les personnages qui ne savent pas (ou ne peuvent pas) utiliser la magie Porté et qui franchissent un portail ensanglanté, le joueur détermine la durée du malaise en lançant un dé sans soustraire le rang de Détermination de son PJ.

### Franchir un portail

Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir ce dernier pour aller jusqu'à un objet ensanglanté. Il n'existe aucune connexion physique entre les deux portails. En d'autres termes, si un héros fait tomber une broche marquée de son sang dans l'océan et ouvre un portail jusqu'à cette broche, l'eau ne passera pas par le portail. Mais lorsqu'il la tirera de l'océan, la broche sera mouillée.

De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage... une bien désagréable option.

Si un héros a franchi un portail et a rejoint un objet marqué, pour finalement découvrir qu'il ne peut pas passer et qu'il n'a aucun autre objet marqué lui permettant de se guider, alors il restera piéger dans le passage à jamais, ou jusqu'à ce que quelque chose le trouve.

### L'ancre

Lorsqu'un sorcier franchit un portail ou rapporte un objet, il doit y avoir un objet ensanglanté de l'autre côté, une "ancre", et ce, que le sorcier Porté attire l'objet à lui ou qu'il aille le chercher. Sans cette ancre, la magie ne peut pas fonctionner.

### Ouvrez les yeux et voyez !

De nombreux joueurs seront sans doute tentés de faire ouvrir les yeux à leur PJ entre deux portails. Surtout qu'ils n'hésitent pas : ça permet de se débarrasser des imprudents. Lors d'un passage entre deux portails, certains ont affirmé avoir senti une force s'attaquer à leur volonté. Ils prétendent avoir entendu des voix leur promettant mille merveilles s'ils ouvraient les yeux. Si cela devait arriver à un héros, il devrait réussir un jet de Détermination (ND=10) pour parvenir à garder les yeux fermés. Si cela devait arriver, bien évidemment.

### Emprunter un passage Porté permanent

Tout le monde peut emprunter un passage Porté permanent. L'utilisateur entre les yeux fermés et marche jusqu'à ce qu'il ressente une secousse, ce qui signifie qu'il est arrivé au terme de son voyage. Une fois l'arche d'arrivée franchie, il subit une blessure grave car le portail lui dérobe une partie de son énergie vitale pour demeurer opérationnel. Les passages qui restent inutilisés pendant plusieurs siècles perdent leur teinte jaune pour prendre une couleur rouge sang. Le premier être qui franchit le seuil d'un tel portail est totalement consumé pour revitaliser l'énergie du passage. Après cela, le portail fonctionne de nouveau normalement et reprend sa coloration jaunâtre.

### Où vont les sorciers Porté lorsqu'ils franchissent le passage ?

En fait, la réponse est assez simple, ils ouvrent une brèche dans le Voile qui sépare le monde matériel du monde spirituel, comme les sorciers Necros. Mais à la différence de ces derniers qui ramènent les esprits des défunts du monde des morts, les sorciers Porté pénètrent dans le royaume des morts pour atteindre leurs objets ensanglantés. Les voix qu'ils entendent sont,

bien entendu, les défunts qui cherchent à leurs faire ouvrir les yeux pour qu'ils les rejoignent (comme Orphée dans la mythologie grecque qui ne doit pas se retourner sous peine de ne pouvoir quitter le royaume d'Hadès).

## Pourquoi la magie Porté ne fonctionne pas à proximité de certains miroirs ?

Lorsqu'un sorcier Porté se suicide après avoir été victime d'un sorcier Mirage (cf. cette sorcellerie pour plus d'informations) son âme gagne le miroir le plus proche et s'y retrouve condamnée pour l'éternité. La présence d'un tel miroir annule le fonctionnement des sorcelleries Porté et Mirage dans un rayon égal à (rang de maîtrise du sorcier Porté décédé) km.

## Tarifs de la sorcellerie Porté

Avec la chute de la noblesse, beaucoup de sorciers nobles ont dû trouver un moyen de compenser leur perte de statut et de revenu. S'ils sont rares à avoir cherché un travail, beaucoup ont compris l'avantage qu'ils pouvaient tirer de leur art. En effet, ils sont nombreux à être prêts à payer pour les services que les mages Porté peuvent rendre. Pendant des siècles, l'utilisation de Porté a permis à la Montaigne d'avoir les meilleures cartes de Théah, mais aujourd'hui, avec des dizaines de mages vendant leurs talents au plus offrant, ce privilège est ouvert à tous ceux qui peuvent se le permettre. La sorcellerie Porté est aussi devenue un moyen permettant à tout le monde de transporter des objets ou des personnes à travers de longues distances jusqu'à des lieux qu'elle n'avait jamais atteints auparavant. Ainsi, de nombreux sorciers Porté ont été embauchés sur les navires qui se lancent vers de nouveaux horizons. Avec le début de l'Age des Explorations, les talents de ces sorciers sont très recherchés par l'Avalon, la Castille et la Société des Explorateurs en particulier, mais pas seulement. Le MJ est libre de fixer les tarifs qui lui agréent en ce qui concerne les services d'un sorcier Porté.

## Passer les portails

Porté est l'une des sorcelleries les plus répandues de Théah, mais beaucoup de MJ ont des difficultés à visualiser son fonctionnement en détail. Aussi, voici un exemple d'une session de jeu au cours de laquelle la sorcellerie Porté est correctement utilisée.

*Après que Timothée, un sorcier Porté Vilain, ait séduit Soeur Monique, celle-ci jura de le tuer. Après des mois de poursuite, elle finit par le rattraper. Philippe, son compagnon, également sorcier Porté, espère parvenir à l'empêcher de donner sa vie pour accomplir sa mission.*

*Maître du jeu : Tout le monde sort son arme ? Très bien, jetez vos dés d'initiative. (Le MJ effectue le jet de Timothée et obtient 2, 2 et 4).*

*Monique : 1, 5, 9.*

*Philippe : 5, 7, 8, 10.*

*Maître du jeu : Ok, c'est à toi Monique.*

*Monique : "Vous allez payer pour vos crimes, sale porc obscène." Je passe à l'attaque, j'obtiens 19.*

*Maître du jeu : Il esquive ton attaque et ton arme le frôle. (La défense passive de Timothée est de 20). Timothée tente de poignarder Philippe. J'obtiens 25 sur mon attaque, ce qui est suffisant pour te toucher. Tu encaisses 8 blessures légères.*

*Philippe : je réussis facilement mon jet d'encaissement. Il passe alors un message au MJ lui signalant qu'il ensanglante la rapière de Timothée.*

*Maître du jeu : il incline la tête pour donner son accord et retourne le message en indiquant que le ND est de 25. Philippe lance les dés et réussit. "Bien que j'aurais aimé vous laisser vous repaître de mes entrailles, je crains de n'avoir un autre rendez-vous urgent à honorer." Timothée semble enfoncer ses mains dans l'air lui-même et ouvre violemment un passage devant lui. Une odeur nauséabonde agresse vos narines tandis que ses mains disparaissent dans le trou sanglant qu'il vient d'ouvrir dans le vide. Il écarte alors la plaie assez largement pour pouvoir y passer les épaules et vous pouvez voir que du sang chaud à l'odeur métallique lui dégouline le long des avant-bras. (Phase 2)*



# Les Secrets de la Septième Mer

Monique : "Non ! Vous n'échapperez pas aussi facilement à la justice !" J'utilise une interruption pour l'attaquer.

Maître du jeu : Désolé, une interruption ne peut être utilisée pour effectuer une attaque. Avant que vous ne puissiez réagir, il saute dans le portail et disparaît. (Phase 5) Philippe, tu as deux actions, puis c'est au tour de Monique.

Monique : je saute dans le portail derrière lui !

Philippe : "NON ! Si tu passes le portail, tu mourras ou deviendras folle. Si tu agis ainsi sans réfléchir, tu es condamnée !"

Monique : "Je ne vais quand même pas le laisser s'enfuir sans réagir !"

Philippe : "Ne t'inquiètes pas. J'ai ensanglanté son épée avant qu'il ne disparaisse. Je peux nous conduire à lui, mais tu dois me suivre. Me tenir la main et fermer les yeux. Ne les ouvre sous aucun prétexte même si on te le demande instamment. Peu importe ce que tu entendras, tu dois les garder fermés, c'est bien compris ?"

Maître du jeu : quelle main de Monique tends-tu, Philippe ?

Philippe : la droite.

Monique : Je hoche la tête et obéis à ses instructions.

Philippe : je prends sa main et pénètre dans le portail en utilisant ma compétence Atteindre pour rejoindre mon ancre, la rapière de Timothée que j'ai ensanglantée. J'ai obtenu 27 sur mon jet.

Maître du jeu : Tandis que vous passez le portail, vous sentez quelque chose de chaud et humide couler sur vous, comme si vous passiez sous une pluie torrentielle en quittant le porche de votre maison pour monter dans votre coche. Cependant, ce n'est pas de l'eau. Vous sentez l'odeur métallique du sang, la forte odeur que l'on peut sentir après qu'un tel liquide est séché plusieurs heures au soleil. Le sol sous vos pieds semble mou, comme si vous étiez dans un marais. Philippe, tu ressens l'appel de ton ancre devant toi et continues d'avancer dans cette direction, tirant Monique, réticente, derrière toi. Depuis que vous avez passé le portail, vous n'entendez plus aucun son en dehors de votre propre respiration. Ensuite, vous entendez un vent fort souffler dans votre direction, même si vous ne le sentez pas sur votre peau humide. Quelques temps plus tard, le vent diminue et se transforme en un chuchotement dans vos oreilles. La voix qui s'adresse alors à vous est étrangement déformée et faible. "Vous n'auriez pas dû me suivre, Monique. Vous êtes dans mon royaume maintenant. Goûtez ma lame !"

Monique : Je dégaine mon épée et cherche autour de moi où se trouve Timothée !

Maître du jeu : Lorsque tu tires ton épée, tu utilises instinctivement ta main droite et lâches celle de Philippe.

Philippe : Quand je sens qu'elle est en train de me lâcher, j'essaie de rattraper sa main et crie : "Non ! Surtout, ne me lâchez pas !"

Maître du jeu : Très bien. Philippe, tu dois réussir un jet de Détermination contre un ND de 5 pour garder les yeux fermés.

Philippe : 29.

Maître du jeu : Très bien. Tu parviens facilement à conserver tes yeux fermés alors que tu lui saisis la main. Tu entends alors un affreux cri d'agonie et de terreur. La voix du vent se met alors à caqueter hideusement. "Pauvre Monique. Elle ne peut tout simplement plus t'entendre. Tu l'as perdu maintenant. A moins que tu ne veuilles venir avec elle, je pourrais te montrer où aller. Il te suffit simplement d'ouvrir les yeux..."

Philippe : "Non. Et je te retrouverai Timothée."

Monique : Que vois-je ?

Maître du jeu : je suis désolé. Tu as été trop curieuse en ouvrant les yeux et ce que tu vois fait basculer ton esprit humain trop fragile dans la folie. Plus personne ne reverra Monique...

## Nations



Ussura

## Pyeryem

### Description

Pyeryem est l'une des formes les plus étonnantes des arts mystiques. La capacité à adopter une forme animale est presque un acte religieux, un don né de la relation spirituelle entre les natifs d'Ussura et Matushka. C'est aussi elle qui octroie le don de parler aux animaux.

Ceux qui sont dotés de ces capacités considèrent ces dons avec respect. Ils ne doivent pas être utilisés avec frivolité ou pour le plaisir du spectacle. Ces dons peuvent être retirés si le sorcier en abuse.

L'art de Pyeryem est transmis à l'enfant par sa mère. Une fois ceci fait, un animal viendra jusqu'à l'enfant et lui fera don de son "enveloppe spirituelle", ce qui lui permettra de prendre la forme de l'animal en question en recouvrant toutes les parties de son corps de cette enveloppe spirituelle. L'enfant ne pourra adopter une forme animale ou parler aux animaux avant d'avoir appris à parler aux humains.

Le sorcier doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme bestiale, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi longtemps que l'homme auquel il a donné sa permission. En revanche, si l'animal venait à mourir, la capacité de changer de forme persisterait : dans ce cas, l'usurateur doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes.

### Bénéficiaires

On trouve les sorciers Pyeryem en Ussura.

### Corruption

Tous les sorciers Pyeryem voient leurs pupilles changer de couleur pour prendre une teinte vert émeraude.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : la forme de la bête (transformation totale) (Форма зверя)

A ce niveau de maîtrise le PJ découvre seulement le potentiel de son pouvoir, mais peut se transformer de façon rudimentaire. Il peut adopter une forme animale, ce qui lui permettra d'acquérir les capacités de la bête en question pour toute la durée de la transformation (qui peut être aussi longue qu'il le désire). Sous sa forme animale, il peut aussi parler aux animaux (ainsi qu'aux possesseurs de ce don), mais pas à des humains ne connaissant pas l'art Pyeryem.

Pour que le PJ se transforme, le joueur qui l'incarne doit utiliser une action et un dé de Pyeryem ou d'héroïsme, puis faire un jet de Détermination + compétence de la forme animale choisie contre le ND correspondant. Le dé d'héroïsme permet de tenter cette transformation, mais il ne donne aucun autre avantage. Si le joueur rate son jet, l'action et le dé de Pyeryem ou d'héroïsme sont perdus. S'il obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ est prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever du soleil. Le PJ utilise la compétence Forme humaine pour reprendre sa forme d'origine (ND 15) de la même manière, mais le joueur qui l'incarne n'a pas à utiliser de dé de Pyeryem ou d'héroïsme.

Le PJ peut parler à n'importe quel type d'animal vivant en Ussura. Ailleurs, votre MJ déterminera le ND du jet ; il vous faudra alors faire un jet de Détermination + Parler. Plus le PJ s'éloignera d'Ussura ou moins l'animal sera sauvage, plus la difficulté augmentera.

### Adeptes : le cœur de la bête (transformation partielle) (Сердце зверя)

Le PJ est désormais familier du processus de transformation : il le contrôle mieux et peut ne se transformer que partiellement. Le PJ choisit une capacité liée à une forme animale qu'il connaît (même un défaut s'il le désire) et le joueur qui l'incarne fait ensuite son jet de



transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé de Pyeryem ou d'héroïsme). S'il réussit son jet, seule la partie du corps du PJ concernée par la capacité de l'animal se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le PJ utilise ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de ses yeux et son nez aura tendance à être crochu.

Le PJ ne peut faire appel en même temps à deux capacités manifestement ou physiquement incompatibles. Cela recouvre les capacités dont les effets sont antagonistes, ainsi que celles qui affectent la même partie du corps (le MJ a le dernier mot en la matière).

Enfin, le PJ ne peut faire appel à plus d'une capacité d'un même animal à la fois : il pourra ainsi utiliser la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou et celle de vol de sa forme d'autour, mais ne pourra jamais faire appel aux deux capacités avec la forme hibou.

Activer chaque capacité requiert une action car un tel effet demande une concentration bien plus grande qu'une transformation totale. Le PJ doit toujours utiliser la compétence *Forme humaine* pour retrouver sa forme d'origine (ND 15) et si le joueur qui l'incarne obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ reste là encore prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

## Maître : l'esprit de la bête (transformation spirituelle) (Дух зверя)

A ce niveau de maîtrise, le PJ a enfin percé l'ultime vérité de la Grande Ancienne : la forme n'a aucune importance ; seul compte l'esprit. Il peut désormais, par l'intermédiaire d'une technique appelée "conjuraison de l'esprit", utiliser les capacités des formes animales qu'il connaît sans avoir à se transformer. Il peut, en une seule action et en utilisant un dé de Pyeryem ou d'héroïsme, faire appel à autant de capacités d'une même forme animale qu'il le souhaite. Il ne peut cependant faire appel aux capacités que d'une seule espèce lorsqu'il utilise ce pouvoir. En outre, il n'a plus besoin d'utiliser la compétence *Forme humaine* pour reprendre sa forme d'origine puisqu'il n'a subi aucune transformation physique. Les effets de la conjuraison s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou si le sorcier a décidé de les interrompre.

## Compétences

Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes formes animales que peuvent choisir les sorciers Pyeryem, ainsi que les capacités correspondantes.



### Homme (Формы права)

ND : 15

**Notes :** cette compétence permet au sorcier Pyeryem de retrouver sa forme d'origine en dissipant les effets de l'enveloppe spirituelle de l'animal dont il a adopté la forme. Cette compétence n'implique pas l'utilisation d'un dé d'héroïsme.

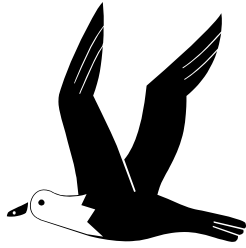


### Aigle (Орел)

ND : 30

**Capacités :** Finesse +1, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Silence, Vitesse, Voler, Vue perçante.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Albatros (Альбатрос)

ND : 25

**Capacités :** Chanter, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Anguille (Угри)

ND : 25

**Capacités :** Dénervé, Eau salée, Electricité, Finesse +1, Esquive +10, Gaillardise -2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vue faible.

**Notes :** (Esquive +10 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau salée), (Pas de prise et Nager) et (Electricité et Vue faible).



## Asproie (змея)

ND : 20

**Capacités :** Attaque (Morsure 0g2), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Poison, Pas de prise, Sang froid, Vitesse, Voler.

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Poison et Sang froid) et (Voler et Pas de prise).



## Baleine (Кит)

ND : 40

**Capacités :** Chanter, Chuter, Eau salée, Gaillardise +4, Gigantisme, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

**Notes :** (Gaillardise +4 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gigantisme et Vue faible) et (Nager et Eau salée).



## Baudroie (Удильщики)

ND : 10

**Capacités :** Camouflage, Eau salée, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Sang froid.

**Notes :** (Nager et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Pas de prise) et (Camouflage et Sang froid).



## Bison (Зубробизон)

ND : 15

**Capacités :** Attaque (Cornes 0g3), Chaleur naturelle, Finesse -2, Gaillardise +3, Pas de prise, Vue faible.

**Notes :** (Gaillardise +3 et Finesse -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Attaque (Cornes) et Pas de prise) et (Chaleur naturelle et Vue faible).



## Belette (норка)

ND : 20



**Capacités :** Creuser, Finesse +2, Escamoter, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Grimper, Joueur, Odorat développé, Ouïe mauvaise.

**Notes :** (Finesse +2 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive +10 et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).

## Blaireau (Барсук)

ND : 10



**Capacités :** Attaque (Griffes 0g2), Chaleur naturelle, Creuser, Finesse -1, Gaillardise +2, Ouïe mauvaise, Pas de manipulation fine, Vue faible.

**Notes :** (Creuser et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Finesse -1), (Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine) et (Chaleur naturelle et Ouïe mauvaise).

## Bouquetin (Козерог)

ND : 30



**Capacités :** Attaque (Cornes 0g3), Chaleur naturelle, Gaillardise+1, Pas de prise, Sauter, Vue perçante.

**Notes :** (Sauter et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Brochet (Щыка)

ND : 20



**Capacités :** Attaque (Morsure 0g2), Eau douce, Gaillardise +1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique.

**Notes :** (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau douce).

## Buse (Трубкы)

ND : 15



**Capacités :** Attaque (Serre 0g2), Gaillardise -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Voler, Vue perçante

**Notes :** (Vitesse et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Voler et Pas de manipulation fine).

## Cachalot (Кит)

ND : 40



**Capacités :** Attaque (Rostre 0g3), Chuter, Eau salée, Gaillardise +3, Gigantisme, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

**Notes :** (Nager et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gigantisme et Vue faible) et (Gaillardise +3 et Pas de prise).

## Castor (Бобр)

ND : 25



**Capacités :** Constructeur, Finesse +2, Nager, Retenir son souffle, Vue faible.

**Notes :** (Nager et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Canard (Утка)

ND : 20

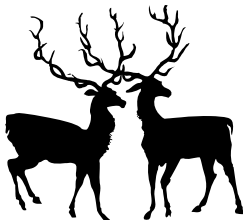


**Capacités :** Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Voler.

**Notes :** (Pas de prise et Voler) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Cerf (Снар)

ND : 45



**Capacités :** Attaque (Cornes 0g2), Brame (idem Hurlement), Finesse +3, Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de prise, Sauter, Vitesse.

**Notes :** (Pas de prise et Finesse +3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Chamois (муфлон)

ND : 30

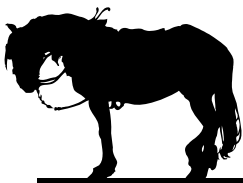


**Capacités :** Attaque (Cornes 0g2), Chaleur naturelle, Pas de prise, Sauter, Sens de l'équilibre, Vitesse, Vue perçante.

**Notes :** (Vitesse et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Cheval (Лошадь)

ND : 25



**Capacités :** Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +2, Pas de prise, Sauter, Vitesse.

**Notes :** (Pas de prise et Gaillardise +2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.





## Chouette hulotte (Неясыть)

ND : 20

**Capacités :** Chanter, Finesse -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Gaillardise -1) et (Vision nocturne et Finesse -1).

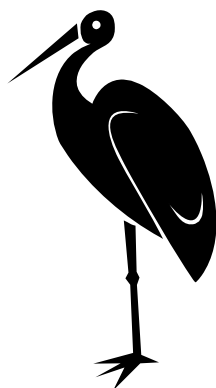


## Corbeau (Корбел)

ND : 20

**Capacités :** Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Voler.

**Notes :** (Pas de manipulation fine et Voler) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Cigogne (Аист)

ND : 25

**Capacités :** Esquive (+5 au ND pour être touché), Orientation instinctive, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Cormoran (Баклан)

ND : 30

**Capacités :** Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Vitesse, Voler, Vue perçante.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

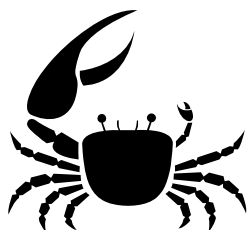


## Coucou (Кукушка)

ND : 15

**Capacités :** Chanter, Escamoter, Finesse +1, Joueur, Pas de manipulation fine, Silence.

**Notes :** (Escamoter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de manipulation fine).



## Crabe (Краб)

ND : 35

**Capacités :** Armure, Attaque (Pincers 0g2), Camouflage, Esquive (+5 au ND pour être touché), Respiration aquatique.

## Cygne (Лебедь)

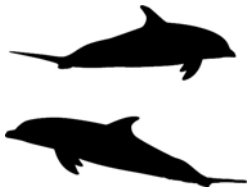


ND : 25

**Capacités :** Chanter, Nager, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Dauphin (Дельфин)



ND : 35

**Capacités :** Attaque (Rostre 0g2), Chanter, Finesse +2, Eau salée, Esquive (+10 au ND pour être touché), Joueur, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Vitesse.

**Notes :** (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Eau salée) et (Vitesse et Joueur).

## Drache (Драше)



ND : 65

**Capacités :** Armure, Attaque (Griffe 0g2), Attaque (Morsure 0g3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +3, Gigantisme, Sang froid, Voler.

**Notes :** (Gigantisme et Sang froid) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Ecrevisse (Раки)



ND : 15

**Capacités :** Armure, Camouflage, Eau douce, Respiration aquatique, Sang froid, Silence, Vue faible.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau douce) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Vue faible) et (Armure et Sang froid).

## Ecureuil (Белка)

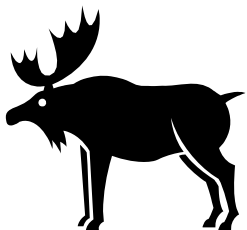


ND : 25

**Capacités :** Chuter, Finesse +1, Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Sens de l'équilibre, Sauter, Silence.

**Notes :** (Finesse +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sens de l'équilibre et Joueur).

## Elan (Тире)



ND : 25

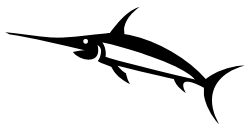
**Capacités :** Attaque (Corne 0g3), Brame (idem Hurlement), Chaleur naturelle, Gaillardise +1, Pas de prise.

**Notes :** (Gaillardise +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Espadon (Меч)

ND : 35



**Capacités :** Attaque (Rostre 0g3), Eau salée, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).

## Esturgeon (Осетр)

ND : 15



**Capacités :** Eau douce, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vue faible.

**Notes :** (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Vue faible) et (Respiration aquatique et Eau douce).

## Exocet (рыбы)

ND : 30



**Capacités :** Eau salée, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Sauter, Vitesse.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).

## Faucon (Сокol)

ND : 25



**Capacités :** Finesse +1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vitesse, Voler, Vue perçante.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +1 et Gaillardise -1).

## Fouine (Длинные)

ND : 20



**Capacités :** Creuser, Finesse +1, Esquive +10, Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Ouïe mauvaise, Sens de l'équilibre.

**Notes :** (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive +10 et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).

## Glouton (Питчфорк)

ND : 25



**Capacités :** Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Creuser, Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Silence.

**Notes :** (Gaillardise +1 et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Grenouille (Спяшес)

ND : 15

**Capacités :** Chanter, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sang froid, Sauter.

**Notes :** (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Sang froid).



## Héron (Кран)

ND : 30

**Capacités :** Esquive (+5 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Vitesse, Voler, Vue perçante.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Hérisson (Еж)

ND : 15

**Capacités :** Chaleur naturelle, Creuser, Pas de prise, Piquer, Silence, Vue faible.

**Notes :** (Silence et Vue faible) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Piquer et Pas de prise).

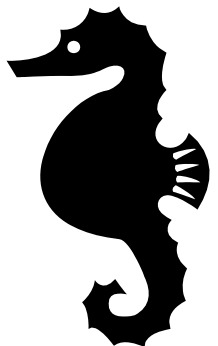


## Hermine (Эрмине)

ND : 25

**Capacités :** Camouflage, Chaleur naturelle, Creuser, Finesse +1, Gaillardise -2, Grimper, Odorat développé, Ouïe mauvaise, Silence.

**Notes :** (Finesse +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Odorat développé et Ouïe mauvaise).



## Hippocampe (Гиппокамп)

ND : 20

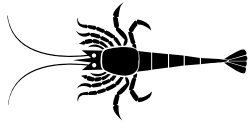
**Capacités :** Armure, Eau salée, Finesse +1, Nager, Pas de manipulation fine, Respiration aquatique.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de manipulation fine).



## Homard (Лобстер)

ND : 15

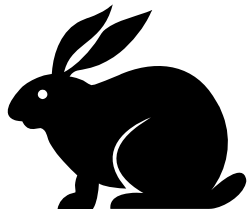


**Capacités :** Armure, Eau salée, Gaillardise +1, Respiration aquatique, Sang froid, Silence, Vue faible.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Vue faible) et (Armure et Sang froid).

## Lapin (Кролик)

ND : 15



**Capacités :** Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vue perçante.

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sauter et Pas de prise).

## Lézard (Ящерица)

ND : 30



**Capacités :** Chuter, Creuser, Dénervé, Esquive (+5 au ND pour être touché), Grimper, Pas de manipulation fine, Sang froid, Sens de l'équilibre, Silence.

**Notes :** (Grimper et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Creuser et Sang froid).

## Léopard des neiges (Леопард из снега)

ND : 45



**Capacités :** Attaque (Griffes 0g2), Attaque (Morsure 0g2), Camouflage, Chaleur naturelle, Grimper, Gaillardise +2, Joueur, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Sens de l'équilibre, Vitesse, Vue faible.

**Notes :** (Attaque (Griffes) et Pas de Prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Odorat développé et Vue faible) et (Gaillardise +2 et Joueur).

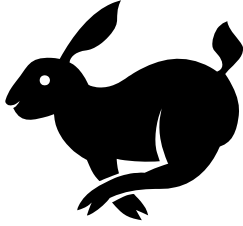
## Licorne (Единорог)

ND : 50



**Capacités :** Attaque (Corne 0g3), Finesse +2, Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +1, Pas de manipulation fine, Sauter, Silence, Vitesse.

**Notes :** (Vitesse et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

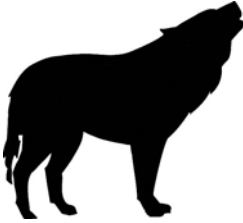


## Lièvre (Заяц)

ND : 20

**Capacités :** Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue perçante.

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vitesse et Pas de prise).



## Loup (Волк)

ND : 30

**Capacités :** Attaque (Morsure 0g2), Hurlement, Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence.

**Notes :** (Gaillardise +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Loutre (Выдра)

ND : 15

**Capacités :** Gaillardise -1, Joueur, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle, Sens de l'équilibre.

**Notes :** (Nager et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Sens de l'équilibre et Joueur).



## Lynx (Рысь)

ND : 25

**Capacités :** Attaque (Morsure 0g2), Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence.

**Notes :** (Attaque (Morsure) et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Marmotte (Сурок)

ND : 20

**Capacités :** Chaleur naturelle, Creuser, Pas de manipulation fine, Silence, Vue perçante.

**Notes :** (Creuser et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Martin-pêcheur (Зимородок)

ND : 20

**Capacités :** Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler, Vue perçante.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Martre (Куница)

ND : 30

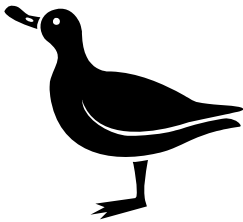


**Capacités :** Finesse +1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Grimper, Odorat développé, Ouïe mauvaise, Sens de l'équilibre, Silence.

**Notes :** (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive et Ouïe mauvaise).

## Mouette (Чайка)

ND : 20



**Capacités :** Chanter, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Mouflon (Муфлон)

ND : 25



**Capacités :** Attaque (Cornes 0g2), Chaleur naturelle, Gaillardise +1, Pas de prise, Sens de l'équilibre, Vue perçante.

**Notes :** (Sauter et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Oie sauvage (Дикие гусь)

ND : 25

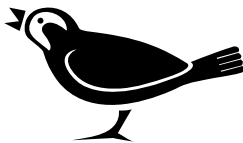


**Capacités :** Chanter, Nager, Orientation instinctive, Pas de prise, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Oiseau chanteur (Сонгбирд)

ND : 25

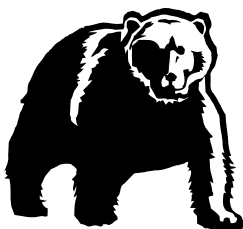


**Capacités :** Chanter, Esquive (+10 au ND pour être touché), Finesse +2, Gaillardise -3, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Voler.

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Voler et Pas de manipulation fine).

## Ours Kodiak (Наши Кодиак)

ND : 40



**Capacités :** Attaque (Griffes 0g3), Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Finesse -2, Gaillardise +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

**Notes :** (Gaillardise +3 et Finesse -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine).

## Phénix\* (Феникс)

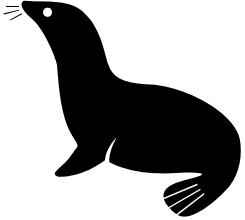


ND : 40

**Capacités :** Attaque (Morsure 0g3), Chanter, Esquive (+10 au ND pour être touché), Orientation instinctive, Pas de manipulation fine, Voler.

**Notes :** (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Phoque (Печать)



ND : 20

**Capacités :** Chaleur naturelle, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +1, Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Vue faible.

**Notes :** (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Vue faible).

## Pieuvre (Каламар)



ND : 35

**Capacités :** Attaque (tentacules 0g2), Dénervé, Eau salée, Finesse +2, Gaillardise -1, Nager, Nuage d'encre, Respiration aquatique, Vitesse, Vue faible.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +2 et Gaillardise -1) et (Dénervé et Vue faible).

## Sanglier (Кабан)



ND : 15

**Capacités :** Attaque (Corne 0g2), Gaillardise +1, Pas de prise, Vitesse.

**Notes :** (Vitesse et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Polatouche (Белка)



ND : 25

**Capacités :** Chuter (effets doublés), Finesse +1, Gaillardise -2, Grimper, Joueur, Sauter, Sens de l'équilibre, Silence.

**Notes :** (Chuter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Finesse +1 et Gaillardise -2).

## Putois (Фитше)

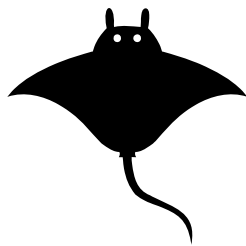


ND : 25

**Capacités :** Creuser, Finesse +1, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Grimper, Joueur, Ouïe mauvaise, Puant, Sens de l'équilibre.

**Notes :** (Finesse +1 et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Esquive et Ouïe mauvaise) et (Grimper et Joueur).





## Raie manta (Полосы Манга)

ND : 30

**Capacités :** Dénervé, Eau salée, Esquive (+5 au ND pour être touché), Finesse +1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

**Notes :** (Respiration aquatique et Eau salée) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise).



## Rainette (Сплашес)

ND : 25

**Capacités :** Camouflage, Chanter, Grimper, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sang froid, Sauter.

**Notes :** (Nager et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Retenir son souffle et Sang froid).



## Raton-laveur (Енот)

ND : 30

**Capacités :** Chaleur naturelle, Creuser, Escamoter, Finesse +1, Grimper, Joueur, Sens de l'équilibre, Silence, Vue faible.

**Notes :** (Escamoter et Joueur) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Creuser et Vue faible).



## Renard (Ренард)

ND : 20

**Capacités :** Esquive (+5 au ND pour être touché), Hurlement, Gaillardise -1, Joueur, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Silence.

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise) et (Sauter et Joueur).



## Renne (Олень)

ND : 20

**Capacités :** Attaque (Corne 0g2), Brame (idem Hurlement), Chaleur naturelle, Finesse +1, Pas de prise.

**Notes :** (Finesse +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



## Salamandre (Саламандра)

ND : 30

**Capacités :** Creuser, Dénervé, Grimper, Nager, Retenir son souffle, Sang froid, Silence.

**Notes :** (Retenir son souffle et Sang froid) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

## Silure (рыбы пилы)

ND : 15



**Capacités :** Eau douce, Finesse -1, Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique.

**Notes :** (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Gaillardise +2 et Finesse -1) et (Respiration aquatique et Eau douce).

## Souris (Крыса)

ND : 20



**Capacités :** Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -3, Grimper, Joueur, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne

**Notes :** (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de manipulation fine) et (Grimper et Joueur).

## Taure (Моль)

ND : 15

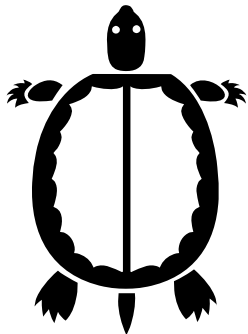


**Capacités :** Aveugle, Chaleur naturelle, Creuser, Orientation instinctive, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence.

**Notes :** (Creuser et Aveugle) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Chaleur naturelle et Pas de manipulation fine).

## Tortue (Черепаха)

ND : 15



**Capacités :** Armure, Finesse -1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Retenir son souffle, Sang froid.

**Notes :** (Esquive et Finesse -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Nager et Pas de prise) et (Armure et Sang froid).

## Truite (Форель)

ND : 15



**Capacités :** Eau douce, Finesse +1, Gaillardise -1, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Vitesse.

**Notes :** (Nager et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Respiration aquatique et Eau douce) et (Finesse +1 et Gaillardise -1).

## Autres commentaires

### Explications des capacités

**Attaque (Griffes, Morsure, etc.) :** le PJ peut utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, etc.) comme arme. La valeur de dommages, indiquée dans la description de l'animal en question, sera généralement de 0g2 ou 0g3. son rang d'Attaque est égal à son rang dans la compétence Forme animale (animal en question). Si un animal n'a pas de



compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de 0g1 ; le PJ utilise la compétence *Forme animale* (animal en question) comme compétence d'attaque. Lorsqu'une capacité mâchoire est active, le PJ ne peut parler à d'autres personnages, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers Pyeryem.

**Armure :** le PJ bénéficie d'une armure naturelle qui lui permet d'ignorer 1g1 dés de dommages encaissés.

**Aveugle :** le PJ est complètement aveugle et ne peut absolument pas utiliser le sens de la vue. Il est considéré comme étant en permanence dans le noir le plus absolu.

**Camouflage :** vous faites tous vos jets de *Se Cacher* en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Chaleur naturelle :** le PJ ne subit pas les effets des froids extrêmes, mais les chaleurs extrêmes (pas le feu) l'affectent deux fois plus intensément que la normale.

**Chanter :** vous faites tous vos jets de *Chant* en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

**Chuter :** on considère que le PJ a trois rang de plus dans la compétence *Amortir les chutes* (rang 3 s'il ne la maîtrise pas).

**Constructeur :** le PJ a l'œil pour les constructions, il sait quel bois utilisé, quelle longueur de branche il a besoin, etc. Vous faites tous vos jets de construction en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

**Creuser :** le PJ peut creuser un tunnel suffisamment grand pour s'y faufiler sous sa forme actuelle. Il creuse au rythme de (rang de *Finesse*) centimètres par tour.

**Dénervé :** le PJ n'a aucun nerfs, ce qui se traduit par une absence totale de douleur. En termes de jeu, il ne subit pas de malus lorsqu'il est sonné.

**Eau douce :** le PJ ne peut survivre que s'il se trouve dans de l'eau douce. Dans le cas contraire, appliquez les règles de noyade.

**Eau salée :** le PJ ne peut survivre que s'il se trouve dans de l'eau salée. Dans le cas contraire, appliquez les règles de noyade.

**Electricité :** le PJ peut infliger des dommages électriques lorsqu'il touche un adversaire. Ces dommages sont de 3g2. Les armures en *Dracheneisen* n'offrent aucune protection. N'oubliez pas que le métal et l'eau sont conducteurs. Plusieurs cibles peuvent donc être affectées en même temps. Dans l'eau, la zone d'effet est de 3 mètres.

**Finesse :** le rang de *Finesse* du PJ est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

**Escamoter :** vous faites tous vos jets de *pickpocket* en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Esquive :** le ND pour être touché du PJ est augmenté de la valeur indiquée dans la description de la forme animale. Cette capacité représente la difficulté à lui infliger des dommages en raison de sa rapidité, de sa taille...

**Gaillardise :** le rang de *Gaillardise* du PJ est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

**Gigantisme :** le PJ est d'une telle taille qu'il paraît gigantesque par rapport aux autres animaux. Le nombre de blessures graves qu'il doit encaisser pour être sonné est égal à *Détermination* x 2, et à *Détermination* x 3 pour être inconscient.

**Grimper :** vous faites tous vos jets d'*Escalade* en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

**Hurlement :** le sorcier peut communiquer avec d'autres animaux et des sorciers Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

**Joueur :** vous vous laissez facilement distraire par un amusement simple. Vous devez effectuer un jet de Détermination pour résister à l'attrait d'un jeu, chaque fois que le MJ le juge bon.

**Odorat développé :** vous faites tous vos jets de Perception concernant l'odorat et de Pister en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Orientation instinctive :** le PJ dispose d'un sens de l'orientation instinctif, il ressent les champs magnétiques. Il sait toujours se trouver le nord, et par là même les autres directions.

**Ouïe fine :** vous faites tous vos jets de Perception concernant l'ouïe en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Ouïe mauvaise :** vous lancez deux dés de moins sur les jets de Perception impliquant l'ouïe.

**Nager :** la vitesse de déplacement du PJ n'est pas modifiée lorsqu'il nage.

**Nuage d'encre :** le PJ peut cracher un nuage d'encre noir très soluble dans l'eau. Il lui permet de s'enfuir rapidement en bénéficiant de cinq augmentations gratuites sur la table des poursuites.

**Pas de manipulation fine :** vous ne tenez pas compte du meilleur résultat de votre dé lorsque le PJ essaie de manipuler des objets avec ses griffes, serres...

**Pas de prise :** le PJ ne peut pas tenir ou manipuler quoi que ce soit, sauf peut-être – et avec difficulté – dans sa bouche, gueule...

**Piquer :** le PJ peut piquer son adversaire lorsque ce dernier cherche à le saisir à l'aide d'une prise, d'une morsure, etc. Son attaque est égale à Forme animale + Finesse et il inflige 0g2 dés de dommages.

**Poison :** le PJ injecte du poison par morsure. Ce poison est un paralysant. La victime se retrouve paralysée si elle rate un jet de Détermination contre un ND de 5 au premier round de combat, puis de 10 au second, etc.

**Puanteur :** le PJ est capable d'expurger par son arrière-train un nuage de puanteur atroce. Ainsi, toute personne située dans ledit nuage (environ 3m x 3m x 3m) subit un malus de 2 dés lancés à toutes ses actions pendant 5 rounds. Par la suite, ses vêtements et sa peau sont également imprégnés de l'odeur et lui font perdre 1g1 dés à tous ses jets sociaux.

**Respiration aquatique :** vous respirez dans l'eau comme s'il s'agissait d'air. Vous n'êtes donc pas victime des effets de la noyade dans l'eau, mais hors de l'eau.

**Retenir son souffle :** on considère que le PJ a trois rangs de plus en Détermination que sous sa forme actuelle lorsqu'on utilise les règles de noyade.

**Sang froid :** lorsque la température descend sous 0°C, vous lancez et gardez un dé de moins à toutes vos actions.

**Sauter :** vous faites tous vos jets de Sauter en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Sens de l'équilibre :** vous faites tous vos jets d'Equilibre en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Sens radar :** le PJ dispose d'un sens radar qui lui permet de s'orienter dans la nuit noire comme en plein jour.

**Soif de sang :** le PJ est incapable de se contrôler lorsque du sang est répandu à proximité. Il doit réussir un jet de Détermination contre un ND de 30 pour ne pas perdre totalement le contrôle de soi et tenter de tuer tout ce qui est à proximité.

**Tisser :** le PJ peut tisser un filament collant (ou une toile avec du temps). Il peut le projeter afin de "coller" une cible. Pour cela, il doit effectuer un jet Finesse (avec deux augmentations gratuites) contre le ND de l'adversaire. La cible ne peut se décoller qu'en réussissant un jet de Gaillardise contre un ND de (5+5xcompétence forme animale) ou en tranchant le filament (avec le même ND). Pour se décoller d'une toile, le ND est de (10 x compétence forme animale).



**Silence :** vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

**Vision nocturne :** le PJ voit, même dans une obscurité presque totale. Les sources de lumière violente forcent le joueur qui l'incarne à faire tous ses jets d'action en lançant un dé de moins.

**Vitesse :** le PJ dispose d'un dé d'action supplémentaire à chaque tour.

**Voler :** le PJ peut voler.

**Vue faible :** vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant deux dés de moins (lancés mais non gardés).

**Vue perçante :** vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

## Création de nouvelles compétences animales

A un moment ou à un autre, un pratiquant Pyeryem souhaitera peut-être adopter l'enveloppe d'un animal qui n'apparaît pas dans cette liste. Lorsque vous devez créer une telle compétence animale, utilisez les règles suivantes.

Pour créer une compétence animale, choisissez d'abord la créature concernée puis, en compagnie de votre MJ, déterminez quelles capacités elle devra conférer. Les capacités négatives doivent faire la paire avec les capacités positives. Ainsi une capacité purement nuisible, comme Gaillardise -1, Pas de prise ou Vue faible, doit faire la paire avec une capacité avantageuse, comme Gaillardise +2 ou Voler. Cette paire ne forme qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Le personnage souhaitant faire l'acquisition de la nouvelle compétence doit partir à la recherche de l'animal du type désiré et marchander la compétence. Il faut effectuer des recherches poussées en ce qui concerne les créatures particulièrement rares ou puissantes, y consacrer une aventure entière. Le MJ peut exercer un droit de veto en ce qui concerne tous les animaux qui ne lui paraissent pas opportun (dinosaures, méduses, etc.). Les animaux qui ressemblent à ceux déjà décrits (par exemple, le chien est apparenté au loup) doivent coller autant que possible à la créature qui les inspire.

## Les dés de Pyeryem

Les dés de Pyeryem sont dépensés pour utiliser les capacités magiques des sorciers Pyeryem. Les dés d'héroïsme peuvent être dépensés à la place des dés de Pyeryem.

Le nombre de dés de Pyeryem dont vous disposez est égal à votre trait le plus faible auquel s'ajoute le rang de maîtrise en Pyeryem.

## Formes animales interdites

Lorsque Matushka demanda à chaque animal tutélaire de lui prêter sa forme afin de l'aider à lutter contre la sorcellerie Syrath, certains s'y opposèrent. Voici les animaux qui refusèrent : araignée, chat, chauve-souris, crapaud, hibou, rat, requin, serpent et vautour. La plupart du temps en raison d'un lien fort avec une autre sorcellerie, comme serpent avec la sorcellerie Af'a.

## Le cas du Drache

En 555 AV, avant de mourir, Svyatogor Muron Pscov demande à Gedevanishviligamsakhurdia le drache de protéger ses descendants et d'accepter de rester sous le château familial qu'il vient de faire terminer. Par respect pour le grand guerrier, le dragon accepte cet emprisonnement à vie et accorde à la famille Pscov et ses descendants le droit de prendre sa forme (la génétique fait alors son œuvre et les descendants de Svyatogor essaient à travers l'Ussura, le Drache devient alors une forme possible pour les sorciers Pyeryem). Aujourd'hui, de nombreux sorciers usurans peuvent donc prendre la forme d'un Syrath : le drache !

## Le cas du Phénix

Tous les cent ans environ, le phénix met le feu à ses ailes et se consume dans un gigantesque brasier d'où émerge un œuf duquel éclore le nouveau phénix. Mais lors de la dernière immolation de cet animal fantastique, en 1660, quelqu'un vola l'œuf, empêchant ainsi au phénix de renaître. Depuis, il n'est plus reparu (reportez-vous à la description du Caballero Ernesto de Guzman y Gallegos au chapitre 3 pour en savoir plus).

## Le cas de Grand Loup

Grand Loup fut l'une des races animales créées par les Razhdosts. Epris de liberté, il refusa toujours la muselière de ses maîtres et ne tarda pas à s'allier avec une autre de leur création : les Thalusiai. Il leur prêta sa forme. Après la Grande Guerre, il fut heureux du massacre des Razhdosts mais quelle ne fut pas sa surprise de se rendre compte que l'un d'entre eux avait survécu (Matushka). Il se rapprocha alors de sa caverne mais ne se sentit pas assez puissant pour l'anéantir. Puis Matushka se réveilla et Grand Loup vit avec hantise le spectre de l'esclavage se profiler de nouveau. Ayant senti un appel venir de l'est (de la Vodacce, le passage du pacte des sénateurs, dont l'un d'entre eux hérite de la sorcellerie Cephea qui permet de se transformer en loup), il sent monter un espoir. Puis tout s'effondre avec la mort du premier Prophète.

Puis, un autre événement ébranla Grand Loup, le 01 Primus 306, 40 000 pèlerins vaticins et le second Prophète sont massacrés par les Croissantins, les sorciers Céphea et leurs alliés loups. Un pèlerin était encore vivant lorsque Grand Loup vint sur le lieu de la bataille. Il prit soin de lui et l'aïda à gagner son pays natal : l'Ussura. Afin de racheter les horreurs de ses frères et enfants, Grand Loup accorda à la famille de cet homme ce que Matushka avait accordé à tous ses enfants : la possibilité de prendre la forme lupine. C'est ainsi que la famille Novgorov acquiert la forme du loup. Les survivants humains et loups lièrent alors leur destin.

## Sorte

### Description

La magie de la destinée n'est pratiquée qu'en Vodacce et cet héritage magique n'est présent que dans le sang des femmes. Ceux qui sont réceptifs aux pouvoirs de Sorte peuvent distinguer la toile de la destinée et les liens de ses filaments avec toutes les choses. En approfondissant ses aptitudes, la streghe della sorte ("sorcière de la destinée") peut aussi apprendre à reconnaître les différents types de filaments. Enfin, les plus grandes sorcières (appelées nonna par les sorcières de moindre niveau) peuvent tisser ou détruire des filaments de la destinée, un pouvoir particulièrement dangereux.

### Bénéficiaires

On ne trouve des streghe della sorte qu'en Vodacce, ce sont toujours des femmes.

### Corruption

La corruption des sorcières Sorte n'est pas très importante. Elles sont glaciales au toucher, mais qui aurait envie de faire cela en dehors de leurs époux ? Leur voix est également glacée, tout comme leur comportement général. En résumé, on peut dire qu'elles sont froides de physique comme de caractère.

### Niveaux de maîtrise

#### Apprentie : toucher les filaments de destin. (filamenti raggiungere destino.)

L'apprentie sorcière sorte (appelée clotho par ses sœurs) apprend d'abord à sentir les filaments de la destinée. Puis, au fur et à mesure qu'elle progressera, elle apprendra à distinguer les liens qu'ils tissent entre les individus.





Rapidement, elle apprend ensuite à déterminer la nature de ces liens. Une clotho pourra, par exemple, voir des filaments de coupe entre deux amants secrets, ainsi qu'un filament d'épée en train de se former entre l'amant et le mari trompé.

## **Adeptes : tendre et étirer les filaments. (gara e disegnare i filamenti.)**

L'adepte de la sorcellerie sorte (appelée lachesis par ses sœurs) a la faculté de "tirer" sur des filaments qu'elle a appris à percevoir. Elle peut ainsi tendre certains filaments pour influencer les héros auxquels ils sont attachés. Ainsi, si un héros éprouve une loyauté plus forte à l'égard de sa mère que de son père, la lachesis peut, durant une courte période de temps, tendre le filament de bâton le plus faible afin de le rendre plus important que le filament liant le héros à sa mère.

La lachesis peut également étirer un filament, au lieu de le tendre, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite et d'échec de la personne visée.

Les sorcières de la destinée ne font pas appel à ce pouvoir inconsidérément. Car, même si elles savent qu'elles obtiendront l'effet désiré en utilisant leurs pouvoirs magiques, elles ne peuvent jamais être sûres de la manière dont la magie accomplira cet effet, et la sorcellerie sorte est souvent perverse dans l'interprétation des souhaits des sorcières de la destinée.

## **Maîtresse : couper les filaments. (Tagliare i filamenti.)**

A ce niveau de maîtrise, la sorcière de la destinée (appelée nonna atropos par ses sœurs) a appris à faire appel au plus puissant des pouvoirs de cette sorcellerie : créer et détruire des filaments de la destinée. Encore une fois, la sorcière obtiendra l'effet voulu, mais elle ne peut que tenter de deviner la manière dont ce nouveau destin s'accomplira.

Créer et détruire des filaments de destinée est une activité extrêmement dangereuse. Elle altère la trame de la réalité, une trame très souple, et les sorcières qui s'y essayent doivent être prêtes à en subir le contrecoup.

## *Compétences*

### **Les filaments de la destinée (I filamenti del destino)**

Lorsqu'une sorcière de la destinée débute son apprentissage, elle apprend à observer les filaments en utilisant un jeu de cartes divinatoire. Ce jeu comporte 78 cartes (arcanes), qui se répartissent entre arcanes majeurs et mineurs. Les arcanes mineurs (56) sont divisés en quatre séries : bâton, coupe, denier, épée ; chaque série comporte 14 lames, dont quatre têtes (roi, reine, cavalier et valet) et dix lames numérotées de 1 à 10. Les arcanes majeurs (22) sont différents : ils ne se répartissent pas en séries et sont juste numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait référence lorsque l'on parle simplement des "arcanes".

La sorcière de la destinée apprend à distinguer les filaments de la destinée en découvrant les relations existant entre les arcanes mineurs. Elle lit les motifs compliqués dessinés par les filaments de la destinée en mélangeant, distribuant et observant les cartes. Chaque suite de cartes correspond à un filament spécifique ; une fois qu'elle est parvenue à comprendre la signification symbolique des différentes suites, elle peut alors aussi comprendre la signification du filament.

Les arcanes majeurs révèlent les forces et les faiblesses qui se cachent dans le cœur de chaque homme. Si la sorcière de la destinée ne peut jamais modifier un arcane, elle peut utiliser ses connaissances pour jouer sur les faiblesses qu'elle a pu découvrir.

### **Les arcanes mineurs (Degli Arcani Minori)**

#### **Bâtons (Bastonis)**

Les bâtons représentent les filaments verts ; ce sont les cartes de l'autorité. Un filament de bâton reliant deux personnes indique une relation basée sur le statut social ou sur le respect (forcé ou naturel), plutôt que sur les émotions ou sur le commerce.

## **Coupes (Calices)**

Les coupes représentent les filaments bleus ; ce sont les cartes des passions. Un filament de coupe indique un lien émotionnel entre les deux individus.

## **Deniers (Denaros)**

Les deniers représentent les filaments jaunes ; ce sont les cartes du commerce. Un filament de denier reliant deux personnes indique une forme de relation d'affaire ou une relation basée sur une question monétaire.

## **Epées (Spades)**

Les épées représentent les filaments rouges ; ce sont les cartes du conflit. Un filament d'épée indique un certain niveau de conflit (émotionnel ou physique) entre deux individus.

## **Crânes (Cranis)**

Les crânes représentent les filaments noirs : ce sont les cartes de la mort. Un filament noir informe sur l'approche de la mort et les relations que l'individu a avec elle (assassin, Comportementalisme, âge, état physique, etc.). Cet arcane n'est pas accessible aux Clothos.

Dans la tradition des sorcières de la destinée, le filament noir est synonyme de mort imminente. Néanmoins, il n'apparaît pas toujours avant la mort d'une personne, aussi existe-t-il probablement une autre condition liée à sa formation. On ne peut étirer, tendre, créer ou couper les filaments noirs. Cependant, les sorcières de la destinée qui apprennent cette compétence voient les filaments noirs lorsqu'ils se forment et restent parfois plus jeunes que la nature ne le permet normalement (voir la main noire ci-dessous). Seules les adeptes et les maîtresses sont capables d'apprendre cette compétence.

## **Les arcanes majeurs (Degli Arcani Maggiori)**

Il existe vingt-deux arcanes majeurs dans un jeu divinatoire sorte ; contemplées toutes ensemble, par ordre numérique, ces cartes forment ce que les sorte lèvres appellent "la Grande Histoire".

Les arcanes majeurs prennent la forme d'images fantomatiques flottant au-dessus des personnes qu'ils accompagnent. Ces images peuvent apparaître dans le bon sens, leur aspect positif, ou dans le sens inverse, leur aspect négatif. La forme positive d'un arcane indique normalement une certaine forme de force, tandis que la forme inversée d'un arcane indique une faiblesse. La seule exception concerne la carte Légion, dont l'aspect positif est lié à la forme inversée et l'aspect négatif à la forme normale.

## *La peur est le véritable pouvoir (La paura è il vero potere)*

La puissance du voile et des robes noires ne doit pas être sous-estimé. La réputation des streghe peut souvent s'avérer plus utile que leurs pouvoirs eux-mêmes. En particulier, si la personne qu'elle fixe de son regard ne sait pas s'il a en face de lui une Clotho inexpérimentée ou une puissante Atropos. Une sorcière du destin qui fixe des yeux sa cible et dit tranquillement : "c'était un mensonge et je te recommande de ne plus essayer de me mentir à nouveau" suffit souvent à déclencher une véritable confession. Peu de personnes sont prêtes à prendre le risque des horreurs potentielles qui les attendent si elles offensent une streggha della sorte et l'idée de dire la vérité leur paraît alors une chose beaucoup plus sensée. Pour inspirer cette crainte, les sorcières du destin peuvent compter sur leur puissance, mais beaucoup apprennent les compétences Comportementalisme, Comédie et Sincérité. Ainsi, grâce à ces compétences (que de nombreuses diseuses de bonne aventure connaissent également), elles peuvent interpréter les expressions du visage de leur interlocuteur et savoir s'il ment ou dit la vérité. Alors, elles peuvent facilement convaincre leur cible que leurs pouvoirs sont immenses.

Voici quelques exemples :

*"Je sais ce que tu as fait la semaine dernière", il a certainement fait au moins une chose honteuse dans la semaine précédente.*



*"Votre peur est transparente pour moi", c'est normal, il est nerveux puisqu'une sorcière du destin l'interroge.*

*"Ça n'est pas la vérité, n'essaie plus de me mentir.", sa première affirmation n'est pas vraie, sinon la sorcière ne chercherait pas à lui tirer les vers du nez.*

*"Tu as grand besoin que les autres te respectent et t'admirent." Qui ne le souhaite pas ?*

*"Je vois que tu as de sérieux doute à propos de ta dernière décision" Quelle était la dernière fois où vous avez été sûr à cent pour cent de votre décision ?*

Une sorcière qui maîtrise parfaitement ces techniques (obtenant des informations par la subtilité) peut souvent en apprendre plus qu'en ayant réellement recours à ses pouvoirs. Avec la sorcellerie Sorte pour asseoir les renseignements qu'elle a déjà collectés, une telle sorcière de la destinée ne laissera pas échapper beaucoup d'informations.

Le problème de la sorcellerie Sorte c'est qu'elle n'est pas visuelle ni évidente à saisir. Les sorciers Porté déchirent de grands trous dans la réalité ; les mages Glamour créent des illusions scintillantes. Toute personne qui voit une sorcière du destin la fixer de ses yeux sombres n'a aucune idée de ce qu'elle est capable de faire avec les filaments du destin. Elle se demandera toujours si elle a fait volontairement ce qu'elle lui a demandé ou si elle a modifié les filaments du destin pour qu'elle le fasse. Il est donc très, TRES effrayant de seulement se trouver à proximité d'une femme qui pourrait à tout moment mettre à jour vos secrets les plus intimes. Imaginez la paranoïa qui s'emparerait de vous si un télépathe dormait dans la chambre voisine de la vôtre. Vous auriez du mal à croire en ses pouvoirs, mais ne vous empêcherait-il pas de dormir ? Prendriez vous le risque de l'énervé ?

C'est ainsi que les choses se passent autour d'une streggha. Après tout, le joueur qui vient de gagner à une loterie et verrait une femme en noir passer près de lui ne se demanderait-il pas s'il a juste eu de la chance ou s'il n'aurait pas bénéficié d'un coup de pouce ? Et le même raisonnement s'applique pour la malchance. La vérité est que les sorcières du destin utilisent les filaments moitié moins de fois que ce que les gens pensent ; la peur qu'elles inspirent suffit, au moins une fois sur deux, à faire faire aux gens ce qu'elle cherche à obtenir. Aussi ne font-elles rien pour faire diminuer la peur et la paranoïa qui les entourent.

Pour simuler ce fait, on considérera que les streghe della sorte bénéficient gratuitement de l'avantage Expression inquiétante (Sombre) ou augmentera le niveau de cet avantage de un rang.

## *Techniques d'apprentie*

### **Sentir les filaments (Sentire i filamenti)**

Une sorcière de la destinée peut faire deux choses lorsqu'elle tente de percevoir les filaments : soit sentir les filaments les plus importants liés à une personne, soit tenter de chercher un filament spécifique liant deux individus.

Une sorcière de la destinée peut automatiquement voir les filaments les plus importants attachés à une personne : une apprentie peut voir le filament le plus important ; une adepte, les deux filaments les plus importants, une maîtresse, les trois filaments de la destinée les plus importants. Une sorcière de la destinée n'a pas besoin de maîtriser les compétences spécifiques à chaque série de filaments pour les voir, elle en a besoin uniquement pour les manipuler.

Une sorcière de la destinée peut aussi tenter de voir un filament spécifique unissant deux personnes. Le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Esprit + compétence correspondant à la série du filament contre un ND de 15. S'il réussit son jet, la sorcière obtient toutes les informations concernant la composition de ce filament particulier ; s'il rate, elle est incapable de trouver ce filament particulier.

### **Baiser des Arcanes (Baciare dei arcanes)**

Les hommes de Vodacce sont réputés pour l'exceptionnel intérêt que semble leur porter dame chance, que ce soit en bien ou en mal. Les femmes de Vodacce sont encore plus

réputées pour leurs bénédictions et leurs malédictions. Les natifs de Vodacce sont tellement liés aux éléments qui composent la trame de la destinée qu'ils peuvent tenter de forcer leur chance. Le coût est élevé, mais bien souvent le jeu en vaut la chandelle. Sur leur lit de mort, de nombreuses mères vodaccies appellent leurs enfants pour les bénir une dernière fois ; de la même manière, elles bénissent souvent leurs enfants juste après leur naissance.

Les ennemis de la Vodacce prennent soin de ne jamais croiser le regard d'une femme vodaccie, histoire de ne pas tenter le sort. Il ne faut jamais sous-estimer la violence de la colère d'une sorcière de la destinée. Et de fait, la plupart des grandes tragédies historiques ont pour point de départ une malédiction vodaccie.

Les femmes vodaccies qui souhaitent lancer une bénédiction ou une malédiction le font au risque de grandement endommager leur propre destinée.

## **Bénédictions**

Le rituel est particulièrement simple : la sorcière regarde sa cible dans les yeux et prononce trois fois son nom, puis l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la bénédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, le joueur qui incarne la sorcière fait un jet de Détermination + compétence appropriée : la cible gagne un dé de bénédiction par tranche de 15 points du résultat. Mais la sorcière perd temporairement 1 rang dans l'un de ses traits par dé de bénédiction accordé (déterminé aléatoirement).

## **Malédictions**

Le rituel est plutôt simple : la sorcière regarde sa cible, prononce trois fois son nom et claque des doigts. Si le rituel est interrompu, la malédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, le joueur qui incarne la sorcière fait un jet de Détermination + compétence appropriée : la cible gagne un dé de malédiction par tranche de 10 points du résultat. Mais la sorcière perd temporairement 1 rang dans l'un de ses traits par dé de malédiction accordé (déterminé aléatoirement).

## **Dés de bénédiction et de malédiction**

Si un héros reçoit un dé de bénédiction, le joueur qui l'incarne fait tous les jets liés au filament approprié en lançant et gardant un dé supplémentaire. Ces dés ne peuvent pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épée sur un héros octroiera au joueur qui l'incarne des dés supplémentaires pour tous les jets liés à des conflits. Dès qu'un de ces dés donne un 1, il disparaît. Lorsqu'un dé de bénédiction donne 1, la bénédiction s'arrête (pour celui qui en bénéficie comme pour la *stregha della sorte*).

Le dé de malédiction fonctionne selon le même mécanisme, mais au lieu d'ajouter leur résultat aux jets, il faut le soustraire. Les malédictions, quant à elles, prennent fin lorsque la cible obtient 20 (10 suivi d'un 10).

Aussi, afin de bien différencier les dés de bénédiction et de malédiction, il convient d'en utiliser un d'une couleur différente.

## **Boire à la Coupe (Bere al calice)**

La sorcière de la destinée peut s'aider des Coupes afin d'améliorer ses compétences sociales. Elle peut effectuer un jet d'Esprit+Coupe contre un ND égal à 5 + (5 x Détermination de la cible) en lieu et place d'une compétence du Système de Répartie, à savoir Bluffer, Charmer, Convaincre, Intimider ou Provoquer. Si la *stregha della sorte* est victime d'une blessure de la destinée en ayant recours à ce sortilège, cela ne lui occasionne pas de dommages, mais la *stregha* devient la victime de son sortilège pour les trois mois suivants. Exemples : Séduction → elle tombe amoureuse de sa cible ; Sincérité → elle ne peut plus contrôler ses émotions.

## **Inutiles Deniers (Denaro inutili)**

La sorcière de la destinée peut se servir des Deniers afin de remplacer ses compétences marchandes et financières. Elle peut effectuer un jet d'Esprit+Deniers contre un ND égal à 5 + (5 x Esprit de la cible) en lieu et place de compétences telles que marchandage, évaluation, comptabilité. Si la *stregha della sorte* est victime d'une blessure de la destinée en ayant recours à ce sortilège, cela ne lui occasionne pas de dommages, mais la *stregha* perd toute



notion comptable pendant trois mois. Toute tentative visant à tromper la Sorcière sur la valeur des choses et sur les chiffres, bénéficie de 3 augmentations gratuites.

## La main de coupes (Mano di calices)

La main de coupes est aussi facilement réalisable. La sorcière sort simplement toutes les cartes de coupes de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sur celles-ci. Elle espère ainsi accroître l'attirance d'une personne pour le consultant et donc créer une sorte de charme d'amour temporaire. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 2 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 4. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Coupes (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le consultant lance 1 dé supplémentaire s'il tente de charmer (via le système de répartition) sa cible dans le mois qui suit. Il est possible d'utiliser de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

## La main de deniers (Mano di denaro)

La main de deniers est l'une des plus simples que puisse réaliser une sorcière de la destinée. Elle sort tout simplement toutes les cartes de deniers de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième sur celles-ci. Elle espère ainsi porter chance au consultant et accroître de manière temporaire ses revenus. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 1 dé d'héroïsme ou que le consultant en dépense 2. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Deniers (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme ainsi obtenue aux prochains revenus mensuels du consultant. Il est possible d'utiliser de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

## L'attention du destin (Attenzione del destino)

Une manière plus subtile de maudire quelqu'un est de lui accorder "l'Attention du Destin". Ce pouvoir attire sur quelqu'un le mauvais œil pour un jour ou deux. Pour utiliser ce pouvoir, la stregua della sorte doit maintenir le contact par regard entre elle et la victime le temps de lancer ce sort. Elle effectue alors un jet de sa compétence Sorte adaptée + Détermination. La cible est alors maudite pour une journée par tranche de 20 points obtenue. La malédiction se manifeste par de la malchance liée au filament maudit.

Ainsi, celui qui voit son filament de coupe maudit ne parvient plus à convaincre ses amis et ceux qu'il aime. Une malédiction de deniers retire l'argent que possède la victime, en réveillant de vieilles dettes, en attirant les voleurs et les écornifleurs. La malédiction de bâtons fait échouer tous les arrangements commerciaux et celle d'épées rend les combats plus difficiles. Une malédiction de deniers ne ruinera pas la victime, une malédiction de coupes ne détruira pas tous les liens qui lient la victime à ses amis et sa famille. Toutefois, les choses se passeront mal le temps de la malédiction. Par exemple, une malédiction d'épées pourrait signifier que la victime subit une blessure légère supplémentaire chaque fois qu'elle est touchée. Ce pouvoir est l'une des raisons pour lesquelles personne ne veut croiser le regard d'une sorcière de la destinée.

## Lire le Jeu (Leggere il gioco)

Lorsque la sorcière de la destinée désire voir si un personnage est doté d'un arcane, le joueur qui l'incarne fait un jet d'Esprit+Arcanes contre un ND de :

- 10. Permet de découvrir la Vertu active de la cible.
- 15. Permet de découvrir la Vertu inactive de la cible.
- 20. Permet de découvrir le Travers actif de la cible.
- 25. Permet de découvrir le Travers inactif de la cible.

S'il le réussit, elle sait si le personnage en question a un arcane et surtout, lequel. En termes de jeu, cela lui permet de connaître le travers ou la vertu du personnage.

La sorcière de la destinée peut également connaître d'autres éléments du background du personnage en effectuant un jet de Détermination+Arcanes contre un ND de :

- 5. Permet de découvrir par augmentation et par ordre de valeur les cartes de la Main du Destin (Passé, Présent et Futur). Par exemple, la Sega découvrira en premier un 2 de Coupe puis un 8 de Bâton avec une augmentation.
- 10. Permet de découvrir par augmentation les avantages du personnage (dans l'ordre de leur inscription sur la liste, par ordre alphabétique ou toute autre logique à la convenance de la Sorcière).

## **Panorama des filaments (Panorama dei filamenti)**

La plupart du temps, une streggha ne souhaite avoir qu'une image générale des filaments d'une personne. Si elle utilise sa technique de Sentir les filaments, elle devra effectuer un grand nombre de jets.

Toutefois, cela peut être évité en effectuant un panorama des filaments. Pour cela, la streggha della sorte effectue un jet de Détermination + compétence de filament la plus faible. Tous les 15 points obtenus, le MJ donne une information sur le PNJ. Toutefois, la streggha ne peut obtenir que des informations que pourrait lui révéler les filaments. Elle peut par exemple apprendre que le filament de coupe le plus épais quitte la pièce (ce qui peut être très intéressant si le conjoint de la cible est dans la pièce...), mais elle ne pourra pas savoir à qui le filament est relié, à moins d'avoir cette personne dans son champ de vision. Cette technique est utile pour déterminer les filaments les plus importants et les rapports qu'entretient la cible avec son entourage immédiat sans effectuer de nombreux jets de dés.

## **Pistage des filaments (Filatura dei filamenti)**

Les sorcières du destin peuvent utiliser la sorcellerie Sorte afin de pister quelqu'un. Si elle peut trouver le filament qui relie deux personnes, elle peut le suivre et localiser l'un des deux individus qui se trouve à l'une des extrémités. Toutefois, il s'agit la plupart du temps de conjecture, le MJ décide finalement de l'endroit où il mène. Ce n'est pas parce qu'une fille est amoureuse que son filament de coupe le plus fort mènera à son amant. La seule exception est lorsqu'une sorcière de la destinée utilise ses propres filaments pour localiser un ami ou un ennemi, parce qu'elle connaît ses propres filaments et sait à qui ils mènent. Suivre un filament requiert un jet d'Esprit + compétence filament appropriée contre un ND de 15 toutes les heures. Si elle échoue, la sorcière perd le filament qu'elle suivait et doit revenir à son point de départ pour recommencer. Pour utiliser cette technique, la streggha doit obligatoirement partir de l'un des deux individus auquel est lié le filament.

## *Techniques d'adepte*

### **Tendre les filaments de destinée (Tendere i filamenti)**

Une sorcière de la destinée ne peut tendre qu'un filament qu'elle est parvenue à percevoir : elle doit être en mesure de voir le filament qu'elle manipule. Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Les filaments définis par des "têtes" au moment où ils sont perçus ne peuvent pas être manipulés.

Pour renforcer ou affaiblir un filament, le joueur fait un jet simple de Détermination + compétence correspondant à la série du filament contre un ND égal à 10 par point de force qu'elle souhaite ôter ou ajouter à la force du filament. Ce changement sera effectif durant (rang dans la compétence utilisée) journée(s).

Les effets de ce pouvoir ne sont pas soudains, pas plus qu'ils ne sont spectaculaires. Techniquement, la sorcière a fait en sorte qu'un élément vienne interférer dans la relation. Si elle a affaibli un filament de passion, alors peut-être les deux amants se querelleront-ils le soir même. Peut-être la jeune femme remarquera-t-elle le regard que son amant lancera à la jeune beauté castillane de la soirée. Peut-être sera-t-il envoyé à la guerre et leur relation s'affaiblira avec la distance. Quelle qu'en soit la raison, la relation en souffrira, au moins jusqu'à ce que le pouvoir cesse de produire ses effets.

### **Étirer un filament (Tendere i filamenti)**

Une sorcière de la destinée ne peut pas étirer un filament défini par une "tête" au moment où elle le perçoit.



Il s'agit de la méthode de magie de la destinée la plus simple pour augmenter ou diminuer le nombre de dés utilisés sur une action (en manipulant le filament avec succès). Le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 15 fois le nombre de dés non gardés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action. Elle doit maîtriser une compétence correspondant au filament manipulé ; ainsi la compétence Coupes ne peut pas augmenter les chances de Marchandage d'un héros. Par exemple, si une sorcière de la destinée désire ajouter (ou retrancher) deux dés non gardés au jet d'attaque d'un héros engagé contre un adversaire, elle doit effectuer un jet de Détermination + Epées contre un ND de 30.

## **Arcanes Illuminés (Arcanes illuminate)**

La Sorcière de la destinée peut activer les arcanes d'une cible sans dépenser de dé d'héroïsme. Il lui suffit de réussir un jet de Détermination+Arcanes contre un ND de 20 pour une vertu ou un travers actifs et de 40 pour une vertu ou un travers inactifs.

## **Empoigner les filaments (Prendere i filamenti)**

Quand une streggha décide d'Empoigner les filaments, elle saisit tous ceux qu'elle peut entre ses mains chez sa cible et les tord ensemble. Cela ne provoque pas de dommages permanents à la victime, mais entraîne une sensation très désorientante lorsque ses sentiments se mélangent, quand, par exemple, l'amour devient de la haine, la loyauté du désir, l'obligation envers sa famille de la honte. Pour empoigner les filaments, la streggha doit effectuer un jet de Détermination + compétence de filament la plus faible (en ne tenant pas compte des filaments d'arcane et des filaments noirs) contre un ND de 15.

Si elle réussit son jet, la cible est stupéfiée et paralysée, perdant sa prochaine action du round. Si la cible n'est pas engagée dans un combat, elle reste immobile les yeux grands ouverts pendant trois ou quatre secondes. La sorcière peut essayer d'augmenter la durée de cette empoignade d'une action additionnelle (ou de 3 à 4 secondes) par augmentation prise sur le jet. Pour s'assurer une prise suffisante sur les filaments du destin de la victime, la sorcière de la destinée doit se tenir à moins de deux mètres de sa cible.

## **La main d'épées (Mano di spade)**

La main d'épées est l'une des plus précieuses que puisse réaliser une sorcière de la destinée adepte. En effet, elle lui permet d'instiller une puissante destinée à une arme utilisable par autrui. Pour la réaliser, elle sort tout simplement toutes les cartes d'épées de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à droite de celles-ci. Pour exécuter cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 4 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 8. Cela confère 1 dé de destinée à l'arme, comme cela est décrit dans l'avantage Lame épaissie. L'arme à enchanter doit être tout ce qu'il y a de plus ordinaire – les Lames de Mystère de Montaigne, les épées en Dracheneisen, etc. y sont immunisés. Il est possible d'utiliser de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix, mais le nombre de dés de destinée ainsi octroyés par la sorcière ne peut dépasser son rang de compétence Epées. Une streggha della sorte peut annuler quand elle le souhaite tout dé de la destinée qu'elle a octroyé.

## **La main de bâtons (Mano di bastoni)**

La main de bâtons est bien plus compliquée que celles de deniers et de coupes – pas dans son déroulement, mais dans la puissance Sorte exigée de la sorcière de la destinée. A l'instar des deux mains précédentes, elle sort simplement toutes les cartes de bâtons de son jeu de Sorte, les mélange et en choisit trois au hasard, posant la seconde sur la première dans le sens de la longueur, et la troisième à gauche de celles-ci. Elle espère ainsi accroître de manière temporaire la célébrité et l'influence du consultant. Pour réaliser cette main, il faut que la sorcière de la destinée dépense 3 dés d'héroïsme ou que le consultant en dépense 6. La sorcière de la destinée lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Bâtons (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10), et ajoute la somme obtenue à la réputation du consultant pour le mois. Il est possible d'utiliser de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix.

## Lame d'Epées (Lama di spade)

La sorcière de la destinée peut s'aider des Epées afin d'améliorer ses compétences martiales. Elle peut utiliser ce sortilège pour attaquer avec des lames (épées, dagues, stylets, carte de tarot, etc.) en lieu et place de sa compétence attaque appropriée. Elle jettera alors Esprit + Epées contre le ND pour être touché de sa cible. En cas d'échec, elle sera victime d'une brûlure de la destinée. Une carte de tarot utilisée avec cette technique d'attaque inflige les dégâts suivants : adepte 1g1, maîtresse 1g2.

## Le Sceptre des Princes (Lo scettro dei principi)

La sorcière de la destinée peut s'aider des Bâtons afin d'améliorer ses compétences de commandement, de respect ou d'étiquette. Elle peut utiliser ce sortilège pour effectuer, par exemples, ses jets lors des combats de masse, ou pour ses jets d'étiquette à la cours. Elle lancera alors Esprit+Bâtons contre un ND de 5 + (5 x Esprit de la cible). En cas de brûlure de la destinée, la bénédiction n'encaisse pas de dommages mais perds toute notion d'étiquette et de hiérarchie pendant trois mois. Toute interaction sociale non neutre génère souvent chez la Sorcière un sentiment et une attitude inappropriés (comme ne pas se soucier d'une insulte, ou nourrir des soupçons après une tape amicale). Jetez 2d10 et appliquez alors les résultats ci-dessous :

**Table 31 : Résultat à appliquer sur un jet de Sceptre des Princes**

Jet	Résultat
de 2 à rang de Bâtons	aucune réaction
de rang de Bâtons à 8	crédule
9 à 10	soupçonneuse
11 à 14	émotion positive sincère
15 à 19	ordre social inversé
20	la cible "est" Theus ou la Sorcière "est" la réincarnation d'une personnalité historique.

## Tisser les filaments (Tessere i filamenti)

Quand une adepte apprend à tendre et étirer les filaments, elle peut être tentée de les tisser afin d'en faire une œuvre magnifique. Beaucoup de sorcières du destin utilisent leurs pouvoirs non seulement pour manœuvrer leur entourage mais également dans des buts purement artistiques. Les filaments ont des couleurs et des textures très différentes et beaucoup de sorcières les travaillent dans un but uniquement esthétique.

Pour tisser les filaments d'une personne de cette façon, la streggha della sorte effectue un jet de Panache + sa compétence Sorte la plus faible. Comme pour toutes les techniques Sorte, la streggha peut bien entendu recevoir une brûlure de la destinée et cette recherche artistique les pousse souvent à accepter une telle punition pour le simple amour de l'art. Une streggha qui travaille sur son "œuvre" bénéficie d'un dé lancé non gardé tous les 15 points sur son jet suivant pour améliorer son Tissage. Ainsi, plus elle y passe de temps, plus son Tissage sera magnifique, mais seules les autres streggha le verront.

Malheureusement, cela tourne parfois très mal. Si la sorcière reçoit une brûlure de la destinée en effectuant son Tissage, la cible en subit les dommages. La victime reçoit immédiatement un dé de malédiction pour chacun de ces quatre filaments. Jusqu'à ce que cette malédiction soit levée, ses filaments sont tordus et disgracieux, tout à fait impropres à un nouveau Tissage. Toutefois, certaines sorcières aiment continuer de tisser ces œuvres torturées pour créer leur propre forme d'art tourmenté. Ce qui est triste, c'est que leurs victimes ne vivent généralement pas très longtemps...

Si le Tissage se passe bien, il est par contre très bénéfique. La cible gagne un dé lancé non gardé à tous ses jets sociaux toutes les tranches de 20 points que la sorcière a obtenues en faisant son jet de Tissage le plus récent. C'est parce qu'il y a quelque chose d'étrangement attirant chez cette personne qu'elle influe positivement sur ceux qu'elle aborde, mais seules



les streghe della sorte connaissent le fin mot de l'histoire. Le MJ peut également autoriser ce bonus chaque fois que la cible effectue un acte artistique ou monte sur une scène de théâtre.

## Techniques de maîtresse

### Détruire les filaments (Tagliare i filamenti)

Bien qu'il soit particulièrement difficile de détruire un filament de la destinée, c'est toujours moins difficile que d'en créer un : il est plus facile de détruire quelque chose qui a déjà été créé que de construire quelque chose à partir de rien.

Détruire un filament revient à déchirer une toile d'araignée : tous les filaments sont aussi importants à l'équilibre de la structure. Une sorcière de la destinée ne peut pas détruire un filament identifié par une "tête" au moment où elle le perçoit.

Afin de détruire un filament de destinée, le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 40. S'il réussit son jet, le filament rompt. Les effets sont toujours dramatiques : des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus aucun lien émotionnel.

Il s'agit du pouvoir le plus dangereux de la magie sorte car la sorcière de la destinée est inévitablement prise dans les effets de son acte. Tous les filaments attachés aux cibles de la sorcière sont altérés par cette destruction, or la sorcière est liée aux deux cibles, même si ce n'est qu'un lien temporaire. C'est pourquoi peu de sorcières sont prêtes – si elles en sont capables – à détruire des filaments ; les conséquences en sont tout simplement trop graves.

### Créer des filaments (Creare filamenti)

La création d'un nouveau filament provoque de terribles tensions dans la toile de la destinée, et donc des contrecoups imprévisibles. Pour créer un filament, le joueur incarnant la sorcière de la destinée fait un jet simple de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 50. Tout comme pour la destruction d'un lien, la sorcière subira les répercussions de cette création.

Mais les effets de la création d'un filament sont généralement moins terribles que ceux liés à la destruction, bien qu'ils soient tout autant imprévisibles. Créer une nouvelle relation politique entre deux chefs politiques peut mener à un accord mutuel, mais aussi une guerre si le filament n'est pas manié correctement. Idem dans le cas d'une relation amoureuse : une sorcière qui s'arrange pour qu'un homme tombe amoureux d'elle court au désastre si elle ne fait pas très attention en choisissant cet homme : elle peut ainsi se retrouver avec un amant passionné qui refusera de la quitter. Il lui faudra alors résister à la tentation de couper court – au propre comme au figuré – à toute relation avec cet homme... il lui faudra alors faire face aux conséquences métaphysiques d'une telle décision.

Les femmes vodaccies doivent se montrer prudentes quand elles font appel à leurs pouvoirs : la sorcellerie sorte est l'une des plus versatiles au monde. Mais elle peut aussi devenir l'une des plus dangereuses pour la sorcière si elle est mal utilisée.

### La main noire (La mano nera)

La main noire est en apparence très simple à exécuter, mais seules les plus puissantes sorcières de la destinée s'y frottent, et uniquement pour leur propre compte. Pour la réaliser, la sorcière utilise une main de cartes spéciale appelée la suite du crâne. On la voit rarement, mais elle inclut les dix premières cartes ainsi que les têtes. Toutefois, on ajoute la maison de dieu, prise dans les arcanes majeurs. La sorcière de la destinée mélange toutes ces cartes, se bande les yeux et en choisit deux au hasard, en les posant l'une sur l'autre. L'objet de ce rituel secret est d'entretenir la jeunesse de la sorcière de la destinée. Cela n'augmente en rien sa longévité, mais il lui sera possible d'avoir l'air d'une jeune femme jusqu'au jour où elle mourra. Cependant, si jamais elle tire la maison de dieu, les effets de toutes ses mains noires précédentes disparaissent. Pour exécuter cette main, la sorcière de la destinée doit dépenser 5 dés d'héroïsme. Elle lance un nombre de dés explosifs égal à sa compétence Crânes (ou tire autant de cartes, en considérant que les têtes sont des 10). Pour chaque tranche de 15 points qu'elle obtient, le personnage ajoute 1 an à ses catégories "mûr et vieux"). Ainsi, en ajoutant 1

an, une sorcière de la destinée sera mûre entre 27 et 41 ans. Il est possible d'user de cette main aussi souvent qu'on peut en payer le prix mais si un dé inflige une brûlure de la destinée à la sorcière, toutes ses catégories d'âge redeviennent normales, comme cela est précisé dans le Guide du Maître.

## **Verrouiller les crânes (Chiudere i crani)**

L'un des secrets terrifiants détenus par les Atropos est qu'elles savent que les filaments noirs peuvent se créer à tout moment. Chaque fois que le risque de mourir se présente, un filament noir commence à se tisser. Ainsi, lorsqu'un héros escalade une falaise ou défie quelqu'un en duel, un filament de crâne commence à apparaître. La bonne nouvelle c'est que ces filaments n'apparaissent que rarement et disparaissent ensuite. Ainsi après que le duel ait prit fin ou que la falaise ait été escaladée, le filament disparaît rapidement. En utilisant la technique de Verrouiller les crânes, une amoureuse peut profiter de ces événements et faire en sorte que le filament ne disparaisse pas. C'est la seule façon pour une streggha de créer un filament de crâne.

Pour Verrouiller un filament noir, la sorcière de la destinée doit connaître son existence. Elle doit d'abord le voir, bien que savoir où regarder n'est pas bien difficile. Elle doit juste s'assurer que sa victime s'engage dans un acte relativement dangereux où la mort est une possibilité non négligeable. Descendre simplement des escaliers ne suffit pas, les filaments de crânes ne se forment que quand il y a une chance significative que la personne décède, pas seulement qu'elle se blesse.

Verrouiller un filament est extrêmement périlleux car il est très difficile de voir et de manœuvrer des filaments noirs naissants sans les casser. Pour verrouiller un filament, la sorcière doit d'abord le voir en réussissant un jet d'Esprit + Crânes contre un ND de 15. Si elle réussit son jet, le MJ lui indiquera si un filament noir est en cours de création (c'est à sa seule discrétion). Si un filament est découvert, la sorcière peut alors essayer de le Verrouiller, mais elle devra pour cela réussir un jet de Détermination + Crânes contre un ND de 50. Si ce jet est un succès, le filament de crânes est verrouillé avec une force de 1. La sorcière de la destinée ne peut en augmenter la force, mais pourra tout à fait le faire croître plus tard à l'aide de la technique d'Accélération.

## **La main d'arcane (La mano di Arcanes)**

Enfin, la main d'arcane est le plus puissant pouvoir de Sorte que connaissent généralement les sorcières de la destinée. Toutefois, plutôt que d'étaler une main de cartes, la streggha della sorte tisse une tapisserie dans laquelle elle incorpore des filaments de la destinée. La sorcière choisit un arcane majeur dans son jeu de Sorte et tisse une tapisserie représentant sa cible, en le symbolisant devant la carte. L'effet est si puissant qu'il peut temporairement modifier la personnalité de la cible, faisant d'un lâche un brave, ou d'un saint un homme cupide. La personnalité d'origine finit par reprendre ses droits, mais le plus souvent après que l'irréparable soit fait. Tisser la tapisserie prend deux mois de travail ininterrompu et coûte 50 guilders de tissus. Une fois l'ouvrage tissé, la sorcière de la destinée doit dépenser 10 dés d'héroïsme pour y inclure les filaments, conférant à la cible l'arcane de son choix (un travers ou une vertu pour les héros, un défaut ou un don pour les vilains) pour une durée de 10 mois, moins 1 mois par rang de Détermination du sujet. Pendant la durée du sort, cela remplace tout autre arcane habituel du personnage. Il est possible d'user de cette main aussi souvent que possible, mais une sorcière de la destinée ne peut avoir que trois tapisseries actives en même temps.

## **Accorder les crânes (Accordare i filamenti)**

Les filaments noirs représentent plus que la simple annonce d'une mort prochaine. Si leur puissance est soigneusement équilibrée, le décès de celui auquel ils sont liés peut être retardé. Quand un filament est ainsi "accordé", la mort imminente est alors convertie en plusieurs "j'ai échappé de peu à la mort". En bref, la personne traîne avec elle une malchance tenace. De nombreuses personnes possédant un filament noir accordé auraient préféré que la sorcière du destin s'en abstienne et les laissent mourir comme ils le devaient.

Accorder un filament de crânes est extrêmement difficile et susceptible de provoquer de nombreuses brûlures de la destinée. La streggha doit regarder fixement sa cible pendant une



bonne minute, et beaucoup de gens sont incapables de rester ainsi les yeux dans les yeux avec une sorcière de la destinée. Ensuite, elle effectue un jet de Détermination + Crânes contre un ND de 50. Si elle le réussit, le filament de crânes est accordé. La personne ainsi accordée reçoit immédiatement l'avantage porte poisson et subit un malus d'une augmentation par niveau de force du filament. Ainsi, la plupart du temps, la mort n'est pas évitée, juste repoussée, la malchance s'acharnant à mettre un terme à la vie de la personne accordée.

## Accélérer les crânes (*Accelerare i crani*)

Les filaments de crâne ne fonctionnent pas de la même manière que les autres filaments. Il s'agit d'un type de filament que les sorcières de la destinée ne peuvent créer ou détruire. Toutefois, les adeptes peuvent voir ces filaments et les maîtresses peuvent utiliser la technique d'Accélération. Grossièrement, ce pouvoir permet à la sorcière de modifier la puissance de ce filament, mais la technique est différente de celles employées avec les autres filaments.

Un filament noir gagne en force avec l'approche du jour de la mort de la victime. En utilisant le pouvoir d'Accélération, une maîtresse Sorte peut renforcer le filament noir, accélérant ainsi le passage de vie à trépas de sa victime. À l'inverse, affaiblir un filament de crâne nécessite un puissant rituel entre plusieurs streghe maîtrisant les filaments de crâne.

Pour utiliser avec succès Accélérer les crânes, la sorcière doit réussir un jet de Détermination + Crânes contre un ND de 20. La réussite de ce jet augmente la force du filament de 1 point. Toute augmentation prise sur le jet augmente la force du filament d'un rang supplémentaire.

## Tuer par les filaments (*Uccidere con i filamenti*)

Dans de nombreuses histoires des Secrets de la Septième Mer, les streghe della sorte utilisent leur sorcellerie pour tuer par magie. Voici la méthode qu'elles emploient. Toutefois, cette technique n'est pas très héroïque et elle peut détruire la sorcière du destin elle-même.

Quand elle utilise les filaments pour tuer quelqu'un, la stregha les déchire et s'arrange pour qu'ils fouettent leur propriétaire. Pour effectuer cela, la sorcière du destin va intentionnellement chercher à provoquer des brûlures de la destinée qu'elle utilisera pour frapper sa victime plutôt qu'elle-même. Inutile de préciser que c'est là une technique très dangereuse, et si elle est mal employée, la sorcière du destin sera fouettée par la brûlure. Le MJ peut également décider qu'une telle attaque joue sur l'esprit de la sorcière. Il est certain qu'une telle façon de donner la mort peut provoquer la folie chez une sorcière de la destinée. À tel point, que toute sorcière qui utilise ces méthodes devra effectuer un jet d'Esprit contre un ND de 20. Le MJ décidera des effets sur son esprit en fonction du résultat du jet de dés.

Comme d'habitude, chaque brûlure de la destinée est provoquée par une manipulation active de la sorcellerie Sorte et dès qu'un jet de dés indique un résultat supérieur à 20. Mais c'est maintenant que cela devient dangereux. La sorcière doit éviter de subir les dommages de la brûlure et diriger cette dernière contre sa cible. Pour cela, elle doit effectuer un jet de Finesse + compétence filament appropriée. Si le jet dépasse le score de 20, la sorcière a évité le filament et lacère la cible à sa place, infligeant à cette dernière les dommages qu'elle aurait du subir. Si la sorcière crée plus d'une brûlure de la destinée, elle peut les utiliser toutes pour attaquer. Toutefois, elle ne peut les utiliser pour frapper une autre personne que celle qui est reliée aux filaments, et la difficulté pour éviter la brûlure est de 25, un jet doit être effectué pour chaque filament supplémentaire.

Il est utile d'enfoncer le clou : jouer avec de telles techniques est extrêmement dangereux. Le MJ peut également autoriser des sorcières à effectuer un jet quand une brûlure de la destinée apparaît de façon normale, la le ND devrait alors être augmenté de 10. Après tout, grâce à ce pouvoir elle essaie consciemment de créer des brûlures de la destinée ! Alors que lorsqu'elle manie les filaments du destin, elle se concentre sur ceux qu'elle manipule, ne s'attendant pas à créer une brûlure de la destinée. De plus, si la sorcière peut éviter les brûlures de la destinée, sa cible n'en a absolument pas la possibilité. Toute personne frappée par une brûlure de la destinée en subira les effets normaux. On ne peut éviter une brûlure en ayant recours au traditionnel Jeu de jambes. Si la cible est une autre stregha della sorte, le MJ peut l'autoriser à essayer de renvoyer l'attaque sur son ennemie, ajoutant 5 au ND chaque fois que la brûlure est réorientée vers une nouvelle sorcière.

## Rituels

Les rituels Sorte sont beaucoup plus que la capacité à manipuler les filaments. Les streghe ont une puissance qui touche et modifie le destin lui-même. Alors que même une stregha ne peut traiter le destin comme un jouet, avec du temps et de l'aide elle peut le manœuvrer à un niveau plus profond. Les rituels sont des manipulations du destin qui dépassent la seule manipulation des filaments. Leurs effets et puissances sont beaucoup plus dangereux et importants aussi exigent-ils plus de temps et de maîtrise. Ces rituels ne sont généralement pas appris aux jeunes. Ils sont enseignés par les sorcières Sorte les plus expérimentées.

Ainsi, il n'est pas rare qu'une stregha della sorte retourne auprès de sa maîtresse pour qu'elle lui enseigne de nouveaux rituels une fois que son professeur la juge suffisamment expérimentée. Quelques sorcières du destin particulièrement puissantes sont capables de découvrir et de créer de nouveaux rituels. Cependant, il y a beaucoup de pouvoirs terribles et sombres que les marraines et veuves ont non seulement interdit mais qu'elles ont également détruit définitivement. Malheureusement, le destin a une tendance perverse à ramener ces secrets entre les mains des sorcières les plus affamées de puissances.

Les rituels Sorte détaillés ci-dessous ne sont pas connus de la majorité des sorcières du destin. Certains sont inculqués à des streghe (comme les Veuves) en récompense de leurs services. Parfois, ce secret peut-être découvert par des sorcières qui se livrent à des expérimentations. Rares sont ceux qui sont couchés sur le papier pour la raison évidente que la plupart des streghe della sorte ne savent ni lire ni écrire. Si un joueur veut acquérir certains des rituels ci-dessous, ce sera au MJ de décider s'il accepte ou non. Avec du temps et des recherches, il pourrait en découvrir un en dépensant au moins cinq points d'expérience. Alternativement, un professeur pourrait le lui enseigner et une telle instruction aurait un coût en XP à la discrétion du MJ. Il est toutefois recommandé qu'un MJ n'autorise pas la stregha d'un joueur à posséder un rituel dès la création de son personnage. Cependant, si le MJ et le joueur sont d'accord, il en coûterait 5 PP au joueur à la création de son personnage pour que celui-ci connaisse un rituel.

La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, libre à vous d'en créer de nouveaux.

Les joueurs devraient être encouragés à créer les leurs et à en augmenter la liste. Ceux figurant ici sont seulement les plus répandus ; de nombreux autres attendent d'être découverts par des personnages malchanceux ou opiniâtres.

### **Araignée chasseresse (Ragno cacciatrice)**

Ce rituel est commun, et même les hommes de Vodacce connaissent son existence. Il permet à quelqu'un de débusquer son ennemi. La stregha doit tout d'abord identifier le filament qui relie sa cible à son ennemi. Cette étape est laissée à la discrétion du MJ. Cependant, la plupart du temps, il s'agit du plus fort filament d'épée puisque les deux hommes sont opposés.

Pour réaliser ce rituel, celui qui souhaite en bénéficier doit offrir une partie de son sang dans une coupe. La sorcière de la destinée se lave alors les mains dedans puis s'empare du filament reliant les deux ennemis. Elle enduit alors le filament de sang qui coule alors lentement le long du filament, permettant à celui qui en bénéficie de remonter jusqu'à son adversaire. Malheureusement, le sang s'écoule dans les deux sens, permettant aussi à la victime de se rendre compte qu'on la recherche. Pour enduire un filament, la stregha doit réussir un jet de Détermination + Epées contre un ND de 25 + force du filament à enduire. Elle et le bénéficiaire doivent alors dépenser tous les deux un dé d'héroïsme.

### **Changer le destin (Cambiare il destino)**

C'est probablement l'un des rituels les plus dangereux et les plus sombres liés aux Filaments noirs car il s'agit de manipuler des têtes et uniquement des têtes – ce qui est, le plus souvent, impossible... Le coût en est généralement très élevé. Ces têtes sont uniquement celles liées aux Filaments noirs – la fameuse suite des crânes dont il est question dans le supplément Vodacce. Il s'agit, en fait, de déplacer les filaments noirs attachés à une personne vers une autre, ce qui la libère d'une mort imminente, mais condamne quelqu'un d'autre à une fin terrible. En outre, les changements dans la tapisserie sont tels que c'est la destinée de dizaines de personnes qui peut s'en trouver modifiée.



Pour changer le destin d'une personne, l'Atropos dépense 5 dés d'héroïsme, puis doit effectuer un jet de "détruire les filaments" (Détermination + Crânes ND 40), un jet de Dextérité + Crânes ND 25 – pour ne pas le lâcher ni l'anéantir – et enfin, un jet de "créer les filaments" (Détermination + Crânes ND 50). Une fois ceci accompli, elle aura transféré une tête de crânes de la personne qui la possédait vers une cible de son choix. A la suite de ce rituel, et ce, durant (10 – rang en Détermination) jours, la Streggha verra la difficulté de ses jets de magie augmentée de 10. En outre, en raison de la nature même des filaments qu'elle a manipulés, elle subira une pénalité de 10 durant (10 – rang en Esprit) jours sur ses jets d'interaction sociale pour tout autre chose que l'intimidation.

Exemple : Andrea a vu qu'une terrible menace planait sur son époux, menace qui augmentait de minute en minute, à mesure que se rapprochait le jour de l'inauguration de sa nouvelle boutique de parfum. Elle profite de la pénombre de l'arrière-salle, effectue donc le rituel de transfert, au moment même où le 10 de crânes se transforme en Valet et transmet le filament à Maria, une simple servante venue là pour aider. Son époux, qui devait être victime d'une tentative d'assassinat, est sauvé. Mais le soir même, Maria provoque involontairement une rixe dans une taverne, cela dégénère et elle est tuée d'un coup de couteau, ainsi que bien d'autres personnes. Quant aux assassins, peut-être s'agissait-il de ces mêmes personnes qui ont préféré s'en prendre à des innocents sans défense et ont violé et massacré toute une famille ?

## Identifier le propriétaire d'un filament (Identificare il proprietario di un filamento)

Grâce à ce rituel, la sorcière de la destinée peut identifier la personne à qui mène un filament. L'utilisation de ce rituel est limitée par la force du filament (une apprentie ne peut suivre un filament d'une force supérieure à 3, une adepte 5 et une maîtresse 7). Ainsi, en utilisant ce rituel, la sorcière ferme les yeux et se concentre plusieurs minutes. Si elle dépense un dé d'héroïsme, elle obtient une brève vision de la personne qui se trouve au bout du filament. Le visage de la vision aura l'apparence de la dernière fois où la sorcière a vu cette personne. Si elle ne l'a jamais vue, elle n'aura aucune information.

## Lier le destin (Collegamento)

Ce rituel permet de lire très précisément quelle sera la destinée d'une personne. Contrairement aux Mains du destin classiques, qui permettent de discerner les grandes lignes de l'avenir d'une personne en utilisant les Arcanes majeurs d'un jeu de tarots Sorte, ou du rite de naissance permettant avant l'accouchement d'une mère de deviner la Vertu ou le Travers qui dominera l'existence de l'enfant à naître, il est souvent précis et sans appel.

Ainsi, un homme à qui l'on prédit qu'il tuera son père et épousera sa mère ne pourra échapper à sa destinée, quoi qu'il advienne. Pour ce faire, la Streggha pose d'abord le dixième Arcane face à elle sur la table, puis se saisit des quatre Rois, les mélange et en tire un au hasard – qu'elle pose à gauche de la Roue de la fortune. Elle répète l'opération avec les Reines (à droite), les Cavaliers (au-dessus) et les Valets (audessous), puis mélange les lames majeures et en pose une sur chacune des têtes. Ce premier tirage représente la famille, les influences familiales subies par le personnage. Elle répète l'opération une seconde fois, afin de symboliser le présent du personnage, puis une dernière fois, afin de lire son avenir. Elle clôt le rituel par le treizième Arcane, la mort, qu'elle aura pris soin au préalable de retirer du jeu.

En terme de jeu, la Streggha della sorte devra dépenser 4 dés d'héroïsme ou le consultant 6, puis effectuera quatre jets de dés correspondant à ses rangs respectifs en Bâtons, Coupes, Deniers et Epées (les têtes correspondant aux dix). Le consultant possèdera, jusqu'à l'accomplissement de son destin, un nombre de dés d'héroïsme égal à un dixième de la somme des jets de dés effectués par la Streggha (ou des cartes tirées). Chaque dé dépensé le rapprochera de sa destinée. Lorsqu'il n'en possèdera plus, la prédiction de la Streggha s'accomplira – et le personnage en subira les conséquences, quoi qu'il advienne.

Exemple : Antigona a accepté d'effectuer ce rituel sur Giacomo, qui a fait le serment de venger sa famille à n'importe quel prix. Elle obtient 12 + 25 + 17 + 22 soit 76, 7 dés d'héroïsme à dépenser pour réussir sa vendetta. Elle lui prédit en même temps qu'il bafouera une promesse, perdra la seule femme qu'il ait jamais aimée et tuera l'homme qu'il considère

comme son père. Obsédé par sa vengeance, Giacomo délaisse celle qu'il aime, oublie qu'il lui a promis, juré, de la protéger et, parce qu'il est sur une piste, ne prend même pas la peine de lire le petit mot qu'elle lui a envoyé. Il le retrouve dans sa poche, mais trop tard – la belle est morte, victime d'un complot. Fou de rage et de chagrin, Giacomo se consacre de plus belle à sa quête, refusant tout contact avec son mentor de peur que la prédiction ne se réalise, remonte la piste, trouve le vil meurtrier qui a assassiné sa famille, apprend en le faisant parler qu'il n'est qu'un bras armé, que le responsable est quelqu'un de bien plus important. Qu'à cela ne tienne. Giacomo se précipite. Intrigue. Complot. Tue. Trouve enfin, le coupable et, au moment où il va le tuer, se rend compte qu'il s'agit de l'homme qu'il considère comme son père...

Ceci n'est qu'un exemple bien sûr. Et la destinée est parfois plus implacable, encore.

### **Signature de l'araignée (Firma del ragno)**

Certaines streghe trouvent de temps en temps utile de marquer un objet comme leur possession incontestable. Les objets marqués d'une telle manière prouvent qu'ils appartiennent à une streggha en particulier aussi les autres streghe n'osent-elles pas toucher celui-ci. En effectuant un jet de Détermination + Arcane contre un ND de 20, une streggha peut inscrire sa signature ou une marque sur l'arcane d'un objet inanimé. Cette marque est évidente pour toutes les streghe qui voient l'objet en question et ne laisse la place à aucune interprétation quant à l'importance de l'objet ainsi marqué pour une autre streggha. Il est également possible de marquer une personne avec laquelle une streggha travaille, bien que cela porte le ND à 30.

Toute streggha qui voit une telle marque saura que l'objet ou la personne appartient à une consœur. Toutefois, cela peut lui permettre de connaître le rang de maîtrise de celle-ci en réussissant un jet d'Esprit + Arcane contre un ND de 20.

### **Tapisserie de l'âme (Arazzo dell'anima)**

Ce rituel extrêmement périlleux permet à la Maîtresse d'emprisonner la destinée d'une personne dans une pièce de tissu (de la soie exclusivement). La Streggha emploie un carré de soie noire si sa victime possède un Travers (Défaut), de la soie blanche si elle possède une Vertu (Don). Le rituel dure un mois, au cours duquel la Streggha devra dépenser 4 dés d'héroïsme (ou encourir des blessures graves) et effectuer 4 jets de Détermination + Filaments (correspondant à chaque type de filament utilisé : Bâtons, Coupe, Deniers et Epées) ND 40. En cas d'échec, l'un des filaments de la Streggha s'emmêle avec ceux de sa victime, elle reçoit une brûlure de la destinée par marge d'échec de 5 points et doit tout recommencer (oui, on peut en mourir).

Une fois le rituel réussi, la Streggha possède un pion qu'elle peut manipuler à sa guise. Elle peut également, en déchirant le carré de soie, lui infliger 1 Blessure grave automatique (+1 par augmentation prise lors du "tissage").

NB : L'Arcane de la victime est représentée par la couleur du carré de soie mais ne peut être affectée par ce rituel.

### **Tissage de pierre (Tessere la pietra)**

Ce rituel permet à une streggha della sorte de renforcer la structure d'un bâtiment en construction. C'est en utilisant la sorcellerie Sorte que la Vodacce a réussi à faire de ses villes insulaires des cités si aériennes et à l'architecture si légère et dépouillée. Quand un bâtiment est en cours de construction, l'utilisation de ce rituel Sorte accorde des dés d'héroïsme supplémentaires à ceux qui le bâtissent. Plusieurs streghe peuvent participer à un Tissage de pierre pour renforcer de manière plus importante un bâtiment. En fait, pour les tours hautes et fines de Vodacce, c'est même essentiel et impossible à réaliser sans l'aide de la sorcellerie Sorte.

Pour utiliser ce rituel, la streggha doit se tenir à la base du bâtiment et effectuer un jet de Détermination + Arcane. Tous les dix points, elle donne au bâtiment un dé d'héroïsme supplémentaire. Si ce Tissage de pierre est effectué par plusieurs streghe della sorte, le bâtiment pourra alors absorber plus de dés d'héroïsme. Ensuite, les Sorcières peuvent dépenser 3 dés d'héroïsme pour un dé supplémentaire investi dans le bâtiment. Par exemple,



deux stregha veulent renforcer une tour, elles effectuent leur jet, la première obtient 32 (3 dés d'héroïsme investis dans le bâtiment) et la seconde 41 (4 dés d'héroïsme) ; toutes les deux décident de dépenser trois dés supplémentaires à titre personnel, ainsi la tour bénéficiera de 9 dés d'héroïsmes (3 + 4 + 1 + 1).

Le rituel ne peut avoir lieu qu'une seule fois par bâtiment. Le destin renforce alors la structure du bâtiment comme si un lierre invisible maintenait solidement les briques entre elles. En pratique, tandis que le bâtiment est construit, l'architecte et les bâtisseurs peuvent bénéficier des dés d'héroïsme collectés par les sorcières du destin pour construire l'édifice.

## **Vibration des filaments (Vibrazione dei filamenti)**

En utilisant un filament qui la relie à une autre stregha, une sorcière du destin peut essayer de communiquer avec elle quelle que soit la distance qui les sépare. Pour utiliser ce pouvoir Sorte, la stregha doit d'abord trouver un filament qui la relie à la personne avec qui elle souhaite communiquer. Celle-ci doit obligatoirement être une stregha della sorte pour pouvoir recevoir ces informations. Lorsqu'elle a isolé le bon filament, la sorcière doit se concentrer dessus pour envoyer une impulsion que l'autre stregha puisse sentir. Celle qui reçoit "l'appel" doit alors réussir un jet d'Esprit + Compétence du filament (correspondant au filament approprié) contre un ND de 15 pour sentir l'appel. Elle doit alors s'asseoir et se concentrer pour recevoir la communication. Cela signifie que les deux sorcières doivent être calmes et ne rien faire d'autre que se concentrer pour la durée de la conversation.

La nature de la conversation est très étrange. Chaque sorcière peut envoyer un mélange d'images et de sentiments mais peut également inscrire quelques mots sur ses envois (encore faut-il savoir lire et écrire...). Toutefois, les filaments ne peuvent transporter que des informations liées à leur nature même. Ainsi, si la sorcière exprime des pensées liées à une vengeance, elle devra utiliser un filament d'épées, mais parler business nécessitera d'employer un filament de denier. Cela ne signifie pas que la sorcière ne peut penser à autre chose, simplement le filament ne transportera que les pensées liées à sa nature. Une sorcière peut ainsi penser affaires sur un lien de coupes, le destinataire ne recevra rien. Pour changer de sujet, la sorcière doit sélectionner un nouveau filament et recommencer le même processus.

Une telle conversation porte sur les filaments. Quand la conversation se termine, les deux sorcières doivent effectuer un jet de Détermination + compétence appropriée au filament avec un ND de 5 toutes les 5 minutes passées à converser (ainsi une conversation de 22 minutes nécessitera un ND de 25). Si l'une ou l'autre échoue au jet de filament, celui qui les relie s'affaiblit de 1 point.

## *Rituels de Veuves*

Les Veuves et les Mairaines réservent un certain nombre de rituels interdits pour leur usage exclusif. Ainsi, les rituels décrits ci-dessous ne sont connus que de l'élite des veuves et des mairaines. Beaucoup de ces savoirs sont aussi dangereux qu'ils sont puissants. Aucune des puissantes sorcières de la destinée ne souhaite que ces rituels ne quitte leur communauté. Il est possible qu'une stregha exceptionnelle (comme Beatrice di Caligari) puisse développer certains de ceux-ci sans le concours des Veuves ou des Mairaines, mais cela reste exceptionnel. De plus, si cela se produisait, cette stregha se verrait forcée de rejoindre le rang des Veuves, voire même recevoir une proposition pour devenir la prochaine Mairaine ou risquer de devoir affronter ses consœurs. Le règne de Marietta la reine folle est peut-être loin mais aucune des sorcières de la destinée n'a oublié ce qu'un mauvais usage de la sorcellerie Sorte peut provoquer.

## **Malédiction des Sœurs (Maledizione delle sorelle)**

La victime de ce rituel sera maudite de la même manière qu'avec le sortilège d'apprentie. Toutefois, ce rituel permet à plusieurs streghe de lancer une malédiction (ou bénédiction) en même temps. Il est également utile à une stregha solitaire car il lui permet de maudire une victime à distance. Pour effectuer ce rituel, les sorcières de la destinée doivent détenir quelque chose de personnel appartenant à la victime. Ce peut être un cheveu ou une rognure d'ongle, mais aussi un vêtement ou une possession personnelle à laquelle elle tient. Les

streghe effectuent alors un jet de Détermination + Filament comme décrit dans le sort de base. Les streghe additionne alors tous les jets effectués, leur permettant alors d'atteindre un résultat plus important sans risquer de brûlure de la destinée. La quantité de dés de malédiction (ou de bénédiction) reçu par la cible est déterminée de la même façon que dans le sort d'apprentie. Toutefois, les dés de malédiction reçus par les streghe sont divisés entre toutes les participantes au rituel et répartis de la manière qu'elles souhaitent. L'une des sorcières peut très bien décider de prendre à son compte la totalité des dés de malédiction. Habituellement les dés sont divisés entre toutes les participantes mais tout est possible par la négociation entre les joueurs et le MJ.

## **Couronnement des arcanes (Couronner arcanes)**

De temps en temps, une stregha utilise trop facilement son pouvoir de destruction des filaments, et doit être ramenée dans le droit chemin sans la tuer ou provoquer une disparition embarrassante. A la place, la stregha della sorte est souvent soumise à un couronnement. Une fois maîtrisée, car aucune femme ne se soumet volontairement à ce rituel, trois streghe (au moins) créent une toile de filaments complexe autour de la tête de la victime, qui est placée sur son crâne et crée alors un arcane différent de celui d'origine. Cette image est facilement remarquée par n'importe quelle stregha scrutant l'arcane de la sorcière de la destinée punie. La vue de cette marque, toutefois, ne cause aucune frayeur chez celles qui la voient, mais plutôt la pitié. En effet, une stregha soumise à un couronnement ne peut plus utiliser ses talents de Sorte au-delà du rang 4, et toutes ses compétences de sorcellerie d'un rang plus élevé sont ramenées à quatre. Bien entendu, cela la ramène au rang de Lachesis. Après un couronnement, peu de stregha sont tentées d'éprouver à nouveau la patience du Tessatore.

Pour réussir ce rituel, chacune des streghe y participant doit effectuer un jet de Détermination + Arcane contre un ND de 10 + 5 pour chaque rang que la victime possède dans sa compétence Arcane. Au moins trois jets réussis doivent être réunis pour couronner la victime, ainsi si moins de trois sorcières sont présentes, le rituel échoue automatiquement. Quand tous les jets ont été effectués, chacune des participantes au rituel (la victime exceptée) doit dépenser deux dés d'héroïsme.

On dit qu'il existe un traitement à ce rituel mais si cela est vrai, seules les marraines le connaissent. Alors que cette punition est réservée aux crimes les plus graves, certaines streghe voudraient qu'il soit détruit.

## **Entraves filamentaires (Ancora dei filamenti)**

Ce rituel interdit temporairement à une sorcière d'utiliser ses pouvoirs. Avec la forme la plus rudimentaire de ce rituel, la cible se retrouve avec les mains liées et ne peut donc manipuler les filaments. A un niveau plus élevé, le rituel permet également de bander les yeux de la cible, lui interdisant de voir les filaments. Dans certains cas, les deux types d'entraves peuvent être appliqués à la même cible.

Dans les deux cas, le principe est le même. Il y a un jet d'opposition de Détermination + Arcane entre la stregha qui a recours à ce rituel et celle qui en est victime. Comme une seule stregha n'est généralement pas suffisante pour entraver correctement la victime, ce rituel est habituellement réalisé par plusieurs sorcières de la destinée. Chaque stregha effectue alors un jet normal en bénéficiant d'un dé non gardé supplémentaire par sorcière participant afin de battre le jet de la victime. Par exemple, Valentina doit être punie par Fiora et Lucia, elle effectue son jet de Détermination Arcane et obtient 19. Fiora et Lucia bénéficient toutes les deux de deux dés lancés non gardés supplémentaires, Lucia obtient 12 et Fiora 20. Grâce au jet de Fiora, le rituel parvient à entraver Valentina.

La punition dure une année et un jour, mais peut être levée par l'une des marraines lors d'un rituel connu d'elles seules.

## **La Ronde Macabre (Tondo macabres)**

Avec ce rituel, les streghe della sorte diffusent par les filaments une maladie apparemment contagieuse. Pour réussir La Ronde Macabre, elles doivent effectuer un jet d'Esprit + Crânes contre un ND de 100. Le rituel affecte ensuite autant de cibles supplémentaires liées par les filaments à la première victime que le résultat de 1d10. Pendant 3 mois, tous les 3 jours, les



cibles subissent 1g1 blessures légères. Seule la moitié de ces blessures légères peut être soignée par une compétence de soins, les blessures graves ne le peuvent pas avant la fin des 3 mois. Lorsqu'une victime obtient un 20 sur le dé de dommage (10 puis 10 avec 1g1), elle contamine, à son tour, autant de victimes que le résultat de 1d10. Note : La Ronde Macabre est un rituel très dangereux qui peut se transformer en épidémie, voire atteindre les sorcières de la destinée qui l'ont initiées après s'être transmis via de multiples foyers d'infection incontrôlés.

## Déchirement de l'âme (Lacerazione di cuore)

Ce terrible rituel n'est utilisé que pour punir les pires crimes. Il demande la participation de trois streghe della sorte et détruit entièrement l'un des types de filaments de la victime. Ensuite, la victime ne peut alors plus créer de filaments de ce type.

Pour réaliser ce rituel, les streghe doivent détenir quelque chose ayant appartenu à la victime (comme dans le rituel Malédiction des Sœurs). Pour le réussir, les streghe effectuent un jet de Détermination + compétence appropriée. Chacun de leurs résultats est additionné et si elles parviennent à un résultat supérieur à 100, le rituel est un succès. C'est pour cette raison que ce rituel n'est que rarement tenté à moins de cinq participantes.

Si le rituel réussit, l'effet dépend du filament détruit. Si les filaments de coupes sont touchés, la victime perd tous ses amis et relations. Ils s'effacent définitivement et la victime est incapable de créer de nouveaux liens avec des amis ou amants. On peut le voir et discuter avec lui mais il sera rapidement oublié et ne se fera plus jamais d'amis. Celui qui est dépouillé de ses filaments de deniers ne parviendra plus à gagner le moindre guilden. Non seulement l'argent ne vient pas à lui, mais il ne parvient pas à le dépenser, ainsi même s'il en volait, on lui volerait probablement son pactole dans la foulée et personne n'accepterait de lui vendre quoi que ce soit. Quand les filaments de bâtons sont détruits, la victime perd toute autorité et respect de ses supérieurs. Plus personne n'obéira à ses ordres, mais plus personne ne lui en donnera non plus. Et pour finir, celui qui se voit privé de ses filaments d'épées ne peut jamais se retrouver mêlé à un conflit. Il y a de bons côtés puisqu'il ne sera jamais défier en duel et personne ne lui réclamera jamais vengeance. Cependant, il ne peut pas non plus s'opposer à ce qu'on lui vole tout ce à quoi il tient. Toute action de combat qu'il entreprendra échouera systématiquement. Ainsi meurt-il dans le premier combat qui suit cette malédiction.

## Disparition Sorte (Scomparsa sorte)

Ce très dangereux rituel permet à la Veuve qui le lance de détruire ses propres filaments, la faisant disparaître de la réalité pour toujours. Jouer avec le destin d'une telle manière peut être extrêmement dangereux et nombreuses sont celles qui pensent que c'est ce qui arriva à Marietta. Un frisson glacé les parcourt lorsqu'elles se disent qu'une telle personne ne sera alors plus personne pour ses amis et sa famille.

Pour lancer ce rituel, la streghe della sorte doit effectuer un jet de Détermination + filament à détruire (les filaments d'Arcane, de coupes, de bâtons, d'épées et de deniers, mais pas les filaments noirs). Pour le premier jet, le ND est de 15, mais augmente de 5 à chaque jet suivant (20 pour le second, 25 pour le troisième, etc.). L'ordre de destruction des filaments est laissé à la discrétion de la sorcière de la destinée qui lance le rituel. Les effets du rituel durent jusqu'au prochain lever de soleil. Cependant, ils peuvent être prolongés d'un lever de soleil par augmentation prise. Malheureusement, cette augmentation est ajoutée à tous les jets effectués. Et cela ne rapporte qu'une augmentation, pas cinq.

Si le rituel est un succès, la streghe se retrouve effectivement invisible. On peut interagir avec elle mais uniquement si on la voit, et seulement en se concentrant sur elle. Une personne qui serait victime d'une streghe ayant lancé un rituel de Disparition sera très étonnée de se faire attaquer et incapable de riposter.

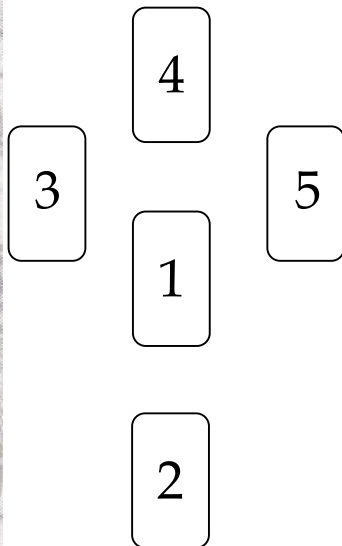
## Le Jeu des Crânes (Gioco dei crani)

A l'aide de ce rituel, une streghe della sorte peut prendre le contrôle de morts-vivants. Pour cela, elle tire plusieurs cartes, chacune représentant un mort animé, et en effectue la somme. Si celle-ci est supérieure à 21, le sort échoue. Les cartes indiquent ensuite la qualité du serviteur mort-vivant ainsi recruté : les rois et reines fournissent des "Vilains" morts-vivants,

les neufs, dix, valets et cavaliers indiquent des “hommes de main” morts-vivants, toutes les autres cartes, des “brutes” mortes-vivantes. Ils restent animés et au service de la streggha pendant trois mois. Par contre, la streggha encaisse automatiquement une brûlure de la destinée qui ne guérit pas à chaque fois qu’elle a recours à ce rituel.

### *La Main du Destin (Il mano del destino)*

Les sorcières de la destinée utilisent une forme particulière de divination pour donner à leurs consultants une idée générale de l’avenir qui les attend. Elles tirent cinq cartes du jeu de sorte et les disposent en croix.



1 Force (Vertu)

2 Faiblesse (Travers)

3 Passé

4 Présent

5 Avenir

Pour la Main du Destin, il faut un jeu de tarot divinatoire (un jeu de tarot normal peut le remplacer). Normalement, on tire les deux premières cartes parmi les arcanes majeurs (dans un jeu de tarot normal, utilisez les atouts) et les trois autres dans les deux suites d’arcanes mineurs qui sont les plus significatives pour le consultant (les Bâtons correspondent au trèfle, les Coupes correspondent au cœur, les Deniers correspondent au carreau et les Epées correspondent au pique). La tradition veut que les sorcières laissent les têtes de côtés dans la mesure où nul n’a de prise sur les événements qu’elles symbolisent.

Avant le tirage, le joueur doit choisir s’il se concentre sur sa force ou sur sa faiblesse. S’il choisit la force, son héros gagne la vertu associée. S’il choisit la faiblesse, son héros se voit affligé du travers correspondant à la carte et le joueur bénéficie de 10 PP supplémentaires.

Enfin, on consulte le passé, le présent et l’avenir du personnage pour découvrir ce que le destin lui offre ou lui retire.

Reportez-vous au supplément consacré à la nation du personnage pour connaître les effets de sa Main du Destin.

La plupart des gens promis à une vie sortant de l’ordinaire portent une marque magique, une aura lumineuse autour de la tête, une aura que les sorcières de la destinée peuvent aisément identifier. Votre personnage a peut-être cette aura magique... s’il accepte d’en payer le prix.

Le PJ peut avoir soit une vertu, soit un travers (où ni l’un, ni l’autre, bien entendu). Bénéficier d’un arcane est déjà une chose suffisamment rare en soi : nul n’a jamais entendu parler d’un individu qui en avait deux.

### *Filaments des beaux-arts*

Si certaines Streghe della Sorte ont appris comment mêler les filaments à leurs compositions musicales pour leur donner plus d’intensité, ces capacités ne se limitent pas à la seule musique et peuvent être appliquées à d’autres créations artistiques, pourvu qu’elles fassent appel à une forme de tapisserie (nous excluons donc ici les créations littéraires, d’une part parce que les Streghe ne sont pas censées savoir lire ou écrire, d’autre part parce que les liens forgés entre le lecteur, l’auteur et l’œuvre elle-même sont bien trop changeants pour être influencés, un peu comme s’il s’agissait d’une “Reine”). Vous trouverez donc ci-dessous un bref rappel de l’utilisation de la magie Sorte pour affecter les compositions musicales, les applications de la sorcellerie à d’autres formes d’art.

NB : pour pouvoir affecter un art, la streggha della sorte devra posséder un minimum de trois rangs dans la compétence artistique qu’elle souhaite affecter.



## Musique (Musica)

Les Streghe della Sorte peuvent rajouter deux fois leur rang en Musique au résultat du jet de dés lorsqu'il s'agit d'une interprétation. Cela leur permet d'encourager certaines émotions chez leur auditoire. Lorsqu'il s'agit d'une composition, la Streggha devra effectuer un jet de Détermination + rang de maîtrise ND 20 (+ 5 par filament supplémentaire) avant d'effectuer son jet de Composition. Un dé d'héroïsme peut être requis pour une création particulièrement ardue.

Exemple : pour amplifier l'effet d'une triste chanson d'amour, une Lachesis pourra ajouter Rang en Coupes x 2 au résultat de son jet. Si elle crée sa propre partition et décide d'affecter l'amour et la tristesse, elle effectuera d'abord un jet de Détermination + Rang de maîtrise ND 25, avant d'effectuer sa création.

## Peinture (Pittura)

Aux Filaments du destin correspondent cinq couleurs (Bleu : Coupes ; Vert : Bâtons ; Jaune : Deniers ; Rouge : Epées ; Noir : Crânes) et c'est en jouant sur celles-ci qu'une Streggha peut influencer ses oeuvres picturales. Le spectateur, en contemplant la toile ainsi affectée, pourra ressentir un vif respect pour un portrait (Bâtons) ou vouloir à tout prix acquérir le tableau ou négocier avec celui qu'il représente (Deniers). Plusieurs filaments peuvent bien entendu être altérés, même si cela rend le travail du peintre plus ardu. La Streggha effectue un nombre de jets de Détermination + Filament concerné égal au temps passé à peindre et à la complexité de l'œuvre (à la discrétion du MJ), représentant la concentration nécessaire à l'artiste pour exécuter sa peinture (ND 20/ + 5 par filament supplémentaire qu'elle veut intégrer à son tableau.) Une fois ceci achevé, la Streggha effectue son jet de Peinture en ajoutant un nombre de dés non gardés égal à son rang le plus haut dans les filaments utilisés pour peindre.

Une toile modifiée par la magie Sorte dégage des émotions fortes qui touchent les spectateurs et influencent subtilement leur jugement ou leur humeur. Malheureusement, Sorte étant une sorcellerie capricieuse, il est difficile pour la Streggha de prévoir de quelle manière les filaments de l'oeuvre vont agir : un portrait fait pour inspirer une simple bienveillance peut déclencher des passions, un paysage majestueux destiné à provoquer le respect peut déclencher un sentiment de peur ou de dégoût. Pour pallier les effets du hasard, la Streggha peut prendre un nombre d'augmentations, limité par son Rang de maîtrise x 2, et espérer ainsi contrôler les effets de son œuvre.

NB : en cas d'échec aux jets de Détermination + Filament, la Streggha reçoit un dé de malédiction par tranche de 5 points (arrondi au supérieur) dans le filament concerné.

Exemple : pour effectuer un portrait équestre de son mari, qu'elle espère rendre majestueux et charismatique, Rachele a décidé d'utiliser les pigments correspondants aux Bâtons et aux Coupes. Pour être certaine du résultat, elle a pris deux augmentations (le maximum qu'elle puisse atteindre car c'est une Clotho). Au début, tout se passe bien mais en essayant d'ajouter la couleur des Coupes au filament principal, elle échoue de 9 sur son jet. Elle obtiendra donc 2 dés de Malédiction liés à ses rapports affectifs (Coupes) et sa tentative échoue.

## Tissage et broderie (Tessitura e del ricamo)

Les Streghe naissent tisseuses... Ce n'est donc pas difficile pour elles d'incorporer des filaments à leurs œuvres ! Toutefois, il faut être Atropos pour affecter directement la destinée des gens. Ce que peuvent faire les streghe, de manière générale, c'est induire une certaine émotion en quelqu'un qui leur est directement ou indirectement lié. Pour ce faire, elles doivent offrir à la personne concernée un tissu brodé (par exemple un mouchoir) dans lequel elles auront pris soin d'incorporer un fil de la couleur correspondante au filament. Pour que la broderie soit effective, elles doivent dépenser un dé d'héroïsme et effectuer un jet de Détermination + Compétence de Sorte appropriée ND 35 moins Rang de Broderie x 2.

En ce qui concerne l'art de la tapisserie, il s'effectue de la même façon que lorsqu'une Streggha désire affecter une peinture.

## Sculpture (Sculptura)

Les sculptures sont bien souvent plus figuratives que les peintures, dans la mesure où elles représentent des personnages ou des créatures mythiques, non des paysages ou des formes abstraites (à l'époque...).

Une Streggha aura ainsi la possibilité de donner une "âme" à son œuvre, ou un trait de caractère particulier. Elle peut donc lui affecter un Arcane. Pour ce faire, elle effectue, après avoir choisi le matériau, un jet d'Esprit + Arcane ND 40 moins Rang de Maîtrise x 5 et dépense un dé d'héroïsme (elle disposera d'un dé d'héroïsme en moins jusqu'à ce que la statue ait épuisé tout son potentiel), ce qui lui permet d'affecter un Arcane à son œuvre. Elle effectue ensuite un jet de Finesse + Sculpture ND 15, chaque augmentation donnera la possibilité d'activer l'Arcane de la sculpture une fois de plus.

**NB :** en cas d'échec, la Streggha reçoit une Brûlure de la destinée par tranche d'échec de 5 points (arrondi à l'inférieur).

*Exemple : Fiora a sculpté une statue de marbre représentant le Prince Falisci et son dessein est d'augmenter la loyauté des gens envers lui. Elle a choisi la Vertu Amical et a finalement effectué son jet avec une difficulté majorée de 10. La statue de Donello di Falisci dispose donc de 3 dés d'Arcane, ce qui, en termes de jeu, donnera au prince, face à toute personne ayant vu l'œuvre "activée", une augmentation gratuite pour séduire, charmer et s'en faire des alliés.*

## Architecture (Architettura)

Les villes vodaccies sont réputées pour deux choses : leur hauteur vertigineuse et leurs structures arachnéennes. Ce n'est bien évidemment pas innocent, les Stregghes pouvant tout à fait aider à la construction d'un édifice en usant de sorcellerie. Il s'agit cependant d'un rituel long et difficile, qui nécessite la participation de plusieurs Stregghes (au moins quatre, au minimum 3 Adeptes et une Maîtresse – selon qu'il s'agit d'un bâtiment simple ou... d'une petite ville !) et la confiance absolue d'un architecte. Les sorcières, en utilisant leurs jeux de tarots, déterminent ainsi "l'âm" de l'édifice et les filaments majeurs sur lesquels elles vont travailler et créer une série à partir de ceux-ci. La Maîtresse, placée au centre du lieu à construire (ou dans un endroit calme, en présence de l'architecte et des plans), détermine la Force et la Faiblesse du bâtiment à venir et crée un premier nœud (Détermination + Arcane ND 35). Les autres Stregghes effectuent ensuite un jet de Détermination + Filament le plus haut d'une difficulté variable (selon la similitude ou dissimilitude des deux arcanes choisies – minimum ND 25). Enfin, juste avant que la clef de voûte – le cœur – du bâtiment soit posée, chaque participante dépense un à trois dés d'héroïsme selon la complexité de la structure pour créer un nœud de la destinée.

Cumulé avec le rituel Tissage de Pierre, les stregghes della sorte sont ainsi capables de créer des bâtiments défiant les lois de la nature.

**NB :** en cas d'échec, les Stregghes reçoivent une Brûlure de la destinée par tranche de 5 points d'échec (arrondi au supérieur).

*Exemple : pour aider à l'érection d'un opéra, cinq Stregghes se réunissent. L'Atropos tire la Vertu Mystérieux et le Travers Amour Impossible. Un édifice placé sous le signe de la passion, la tragédie et la poésie leur convenant tout à fait et les deux arcanes n'étant pas si ardues à joindre, les Stregghes tendent donc des filaments à partir du nœud approprié créé par la Maîtresse, en effectuant un jet de Détermination + Filament ND 30 (ce n'est pas très difficile). Enfin, lorsque la pierre de touche est posée, elles se réunissent et dépensent chacune un dé d'héroïsme. En termes de jeu, cela signifie que toutes les créations jouées dans cet opéra, pour peu qu'elles traitent d'amours heureuses ou malheureuses, de jalousie, etc. recevront une augmentation gratuite. Cela signifie aussi que toute personne possédant l'Arcane (Les Amoureux et La Maison Dieu) relative à la Vertu et au Travers du bâtiment la verra activée gratuitement... et sans possibilité d'annulation.*



## Autres commentaires : le Jargon des streghe della sorte

### Série (Serie)

La sorcière de la destinée perçoit toujours la série du filament. Lorsqu'elle manipule les filaments, la compétence utilisée est toujours celle correspondant à la série du lien.

### Extrémités (Estremità)

La sorcière de la destinée peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment que cette extrémité est rattachée à une personne à portée de vue. Si ce n'est pas le cas, elle peut tout de même voir la direction approximative dans laquelle se tend le filament.

### Forces (Forza)

Les filaments ont une force de 1 à 10, 10 représentant les plus solides. Plus la force est élevée, plus la connexion est importante.

### Têtes (Teste)

Les quatre cas particuliers dans lesquels la sorcière de la destinée ne peut manipuler un filament sont indiqués par les quatre "têtes" du jeu divinatoire sorte. Il existe une suite de têtes pour chaque série ; valet, cavalier, reine et roi. Le valet est le "découvreur de la série", ce qui signifie que le filament est trop récent et trop instable pour pouvoir être manipulé. Le cavalier est le "défenseur de la série", ce qui signifie que le filament est simplement trop puissant pour être manipulé. La reine est la "mère de la série", ce qui indique que le filament est en train de se scinder en deux, en train de créer un nouveau filament, et qu'il ne peut pas être manipulé avant que cette scission soit achevée. Le roi est le "seigneur de la série", ce qui signifie que le filament est trop ancien et trop stable pour être manipulé.

### Epaissi (Ispessito)

Si le filament est en train de devenir plus solide, la sorcière de la destinée pourra le voir s'enrouler sur lui-même.

### Effiloché (Sfilacciato)

Si le filament est en train de s'affaiblir, la sorcière de la destinée pourra le voir s'effiloche.

### Transitoire (Passeggero)

Le Filament change de nature, il s'agit d'un événement combinant plusieurs aspect comme pour l'amour qui se transforme en respect mutuel. Dans ce cas, le Filament donne naissance à un Filament d'une autre couleur qui s'épaissit alors que le premier s'effiloche.

### Restes (Resti)

La sorcière de la destinée peut voir les restes d'un filament qui a été détruit. A moins qu'elle n'en recrée un nouveau, elle ne peut plus le manipuler.

### Brûlure de la destinée (Ustioni del destino)

Il est possible qu'une sorcière modifie trop la trame de la destinée. Une sorcière acquiert une brûlure de la destinée lorsque l'un des dés lancés par le joueur qui l'incarne pour n'importe quel jet lié à la magie sorte explose au moins deux fois, c'est-à-dire qu'elle reçoit une brûlure de la destinée chaque fois qu'un dé de son joueur donne au moins 20. Ce dernier peut choisir de ne pas relancer ses 10 ; toute brûlure de la destinée qu'elle recevra ne sera donc que le résultat de ses propres ambitions.

Chaque brûlure de la destinée fait immédiatement perdre trois dés d'héroïsme au joueur qui incarne la sorcière. S'il n'a plus assez de dés, la sorcière subit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices resteront visibles pendant trois mois ; il n'y a pas d'autre pénalité en termes de jeu.

### Avantage Non lié (15 PP ; Réservé aux hommes de Vodacce) (Non vincolati)

A chaque génération, une poignée d'hommes vodaccis 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.

## Sorcelleries à l'accès limité à la création

Ces sorcelleries sont limitées à des groupes culturels éloignés de la zone de jeu habituelle (Empire du Croissant ou Cathay). Elles nécessitent donc l'autorisation du MJ pour être choisies par un joueur.

### Duman'Kir (Cephea)

#### Description

Duman'kir est la magie de la tribu Kurta-kir, le cadeau de leur ancêtre Durkan. Ceux qui descendent de son sang sont liés à la brume et aux loups qu'ils connaissent presque mieux qu'eux-mêmes. Le pouvoir de la magie Duman'kir permet au sorcier d'entendre, sentir, courir, et combattre comme un loup sauvage, et de se mêler à une meute de loups. Elle le rend également capable de créer une brume ou un brouillard, qu'il peut employer pour dissimuler ses allers et venues. Alors que la magie Duman'kir ne permet pas au sorcier de se transformer en loup, de telles rumeurs ont couru pendant des siècles, et sont sans doute à l'origine des légendes au sujet des horribles monstres changes formes appelés rakshasas. Les légendes soutiennent que ces bêtes n'ont jamais les yeux verts, et ne peuvent donc pas être des sorciers Pyeryem. En réalité, Lehena de Khorovo était un vicieux sang-mêlé Pyeryem et Duman'kir. Il y a trois cents ans, il essaya de revendiquer une parcelle de terre juste au sud du Fleuve du Commerce comme son propre royaume, et il est sans doute à l'origine de la majorité de ces légendes, particulièrement celles qui mentionnent des rakshasas prenant un aspect de tigre.

#### Bénéficiaires

Les membres de la tribu Kurta-Kir, dans l'Empire du Croissant.

#### Corruption

À l'instar de la sorcellerie Af'a qui donne à son utilisateur certaines des caractéristiques du serpent, la sorcellerie Duman'Kir apporte avec elles certaines modifications physiques. Le sorcier Duman'Kir a une très forte pilosité, ses canines sont plus longues et pointues que la normale et surtout, ses pupilles sont jaunes, à la manière des loups. Enfin, ses cheveux semblent flotter dans l'air, comme le brouillard flotte au-dessus de la terre.

#### Restrictions

Aucune.

#### Niveaux de maîtrise

##### Apprenti : Appel de la Brume (نداء سديم)

Le sorcier Duman'Kir commence à découvrir le vrai potentiel de sa magie. Il sait appeler le brouillard. Il peut dépenser un dé d'héroïsme et effectuer un jet d'Esprit + Brume contre un ND de 20 pour appeler ce brouillard. Si cet appel a lieu moins d'une heure après l'aube, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet. Il peut prendre des augmentations sur son jet pour rendre la brume plus épaisse. Ce brouillard rend plus difficile tous les tests de Perception basés sur la vue, exigeant de celui qui effectue le test de prendre un nombre





d'augmentations supérieur à celui que le sorcier a pris pour réussir son jet de Brume. Le brouillard dure jusqu'à ce qu'il le dissipe et au maximum une heure, après quoi il se dissipe complètement. Il n'a aucun autre effet sur le temps dans la région. Il gagne une augmentation gratuite sur son jet s'il a plu, à l'endroit où il appelle la Brume, dans les dernières vingt-quatre heures.

## **Adeptes : Prédateur de la Brume** (المفترس من البر)

La compréhension du lien magique qui relie le sorcier à la brume devient plus profonde. Lorsque qu'il est environné par le brouillard, ses contours semblent se brouiller, le rendant plus difficile à distinguer dans la brume qui l'entoure. Tous les jets de Perception effectués pour le voir sont augmentés du Rang de sa compétence Brume. Quand il est dans la brume, son ND pour être touché est augmenté de son rang dans la compétence Brume. Il gagne également un bonus à tous ses jets de Guet-apens égal à deux fois son rang dans la compétence Brume.

Il peut également essayer de disparaître dans la brume. En dépensant un dé d'héroïsme et en faisant un jet d'Esprit + Brume contre un ND de 30, il peut se déplacer de n'importe quel endroit dans la brume vers n'importe quel autre, jusqu'à un maximum de cent mètres. Quand il fait cela, il se déplace silencieusement, instantanément, et sans passer par l'espace compris entre les points de départ et d'arrivée. Ce mouvement soudain provoque des dégâts. Lancez un dé pour dix mètres (ou fraction de 10 mètres) ainsi franchis et gardez le résultat le plus élevé pour déterminer les dommages que le sorcier subit. Par exemple, s'il se déplace de 47 mètres, il encaissera 5g1 de dommages. Il peut emmener ses possessions avec lui, mais pas des animaux ou d'autres personnes.

## **Maître : Nuage de Brume** (سحابة الرذاذ)

Le sorcier a réalisé la pleine puissance de sa magie. Il sait se transformer en nuage de brume. Il doit dépenser un dé d'héroïsme et effectuer un jet d'Esprit + Brume contre un ND de 20 pour réussir une telle action. Il ne peut transformer que son propre corps en brume. Par conséquent, toutes les possessions qu'il portait, y compris vêtements, armes, et maquillage, chutent au sol quand son corps devient de la vapeur. Sous forme vaporeuse, il est complètement intangible, mais il ne peut également faire aucun dommage au monde qui l'entoure. Il ne peut pas traverser les objets pleins sous la forme de brume, mais il peut passer par n'importe quel interstice assez grand pour laisser passer de l'air. Tant qu'il est sous forme de vapeur, il ne peut subir aucune attaque physique, mais son esprit, quant à lui, peut encore être influencé directement (grâce à la domination des émotions des sorcelleries Lærdom ou Mente par exemple). Lorsqu'il est métamorphosé, il suit les mêmes règles de déplacement et de poursuite que sous sa forme normale.

## *Compétences*

### **Crocs** (الأسنان)

Un loup a juste des crocs, le sorcier aussi. Chacune de ses quatre canines est extensible, et peut atteindre une longueur deux fois supérieure à celles de ses autres dents. Ses ongles peuvent également s'allonger pour devenir des griffes. Il peut utiliser ses griffes et crocs en lançant Finesse + Crocs pour frapper sa cible. Ses griffes rasoirs infligent 0g2 dès de dommages et ses crocs 1g1. Quand il ne souhaite pas les allonger, ses griffes et crocs se rétractent à leurs niveaux normaux. S'il montre ses crocs ou ses griffes en tentant une action d'intimidation, il obtient une augmentation gratuite.

### **Brume** (سدي)

Ce talent indique la qualité du lien magique entre le sorcier et le brouillard. Ce talent est employé d'une multitude de façon, dont chacune est décrite dans les niveaux d'apprenti, d'adepte et de maître.

### **Meute** (علبة)

La parenté du sorcier avec les loups lui permet d'être accepté comme un membre de leur meute. Les loups ne l'attaqueront pas à moins qu'il ne les provoque délibérément. Il peut

effectuer un jet d'opposition d'Esprit + Meute contre la Détermination d'un loup pour lui imposer empathiquement une action à accomplir. Cet ordre ne peut être quelque chose que le loup ne pourrait accomplir naturellement, ainsi il ne peut pas lui commander de trouver la clef d'une prison ou de lui ramener un pistolet, mais il peut lui demander d'attaquer quelqu'un, de hurler ou de se sauver.

## Sens (فه)

Les sens du loup que sont l'odorat et l'audition excèdent considérablement les capacités d'un être humain, tout comme ceux du sorcier. Tout jet de Perception qu'il effectue en utilisant l'odorat ou l'audition est fait en utilisant un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang en Sens. Ce bonus est également valable lorsqu'il effectue un jet de Pistage (mais toujours basé sur l'odorat ou l'audition).

## Silence (الصمت)

Quand un loup s'approche de sa proie, il devient presque impossible à entendre, et le sorcier est capable de se déplacer aussi silencieusement que lui. Il obtient un nombre d'augmentations gratuites à ses jets de Discrétion et Déplacement silencieux égal à son rang dans la compétence Silence. De plus, il peut ajouter son rang dans cette compétence au résultat de n'importe quel jet de Guet-apens qu'il effectue.

# Fu

## Description

Dans les temps anciens, les dieux (les Ssassiss) montrèrent au peuple comment puiser dans la magie du monde autour d'eux, et comment canaliser son pouvoir en employant des combinaisons de lignes brisées ou continues inscrites sur des Talismans. Aucun Pacte n'est en jeu – les dieux donnèrent librement cette connaissance aux humains pour les protéger de races surnaturelles plus anciennes comme les Sidhes.

La magie des Talismans est basée sur les principes du Feng Shui, et les sorciers doivent avoir les éléments appropriés à leur disposition pour créer des Talismans. Le Huo Qiang (Mur de Feu) est, bien sûr, l'exemple ultime de ce pouvoir. Bien que les étudiants viennent de tout le Cathay, la plupart des écoles de la sorcellerie Fu sont situées au Han Hua, et la plus grande se trouve à Jing Du. Aucune école n'admettra de non cathayan en son sein.

Un objet devant être transformé en Talisman doit avoir été fabriqué récemment, car les objets usagés ne sont pas assez résistants pour absorber un tel pouvoir. Tout objet inanimé peut faire l'affaire dans la mesure où il ne sera pas détruit lorsque les lignes des Trigrammes seront gravées, taillées, et/ou inscrites dessus. Il existe des règles spécifiques pour utiliser des parties du corps ou des animaux morts, comme précisé plus bas. La chose importante est que le personnage ne doit pas forcément être un maître dans un quelconque art, mais simplement qu'il ait une compétence minimum pour fabriquer quelque chose. Le pré requis pourrait aussi être un élément de roleplay plutôt qu'une simple statistique. Les professions suggérées incluent Forgeron, Calligraphe, Charpentier, Céramiste, Constructeur de navire, Cordonnier, Fileur, Joaillier, Maçon, Papetier, Sculpteur, Souffleur de verre, Tailleur, Tonnelier.

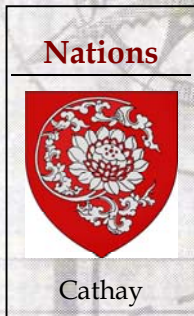
Il n'est pas nécessaire d'être Feng Shui Shi pour devenir un sorcier Fu. Il est attendu de ceux qui le deviendront qu'ils traitent leurs professeurs avec grand respect, quel que soit leur propre niveau de connaissance et d'aptitude en géomancie.

## Bénéficiaires

Bien que l'aptitude à fabriquer des Talismans ne soit pas héréditaire, il existe plusieurs degrés dans ces capacités parmi les sorciers Fu.

## Corruption

Aucune.





## Restrictions

Bien que cette sorcellerie ne soit pas génétique, elle fonctionne sur le même principe. Ainsi, les sorcelleries Sang Pur et Demi-sang sont disponibles. Vous ne pouvez pas être de Sang Mêlé avec cette sorcellerie et une autre.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Créer des Talismans avec les Trigrammes

Comme Apprenti, vous pouvez choisir l'un des huit Trigrammes comme le centre de vos études. Pour créer un Talisman pour ce Trigramme, vous dépensez un dé d'héroïsme et lancez Esprit + la compétence pour l'effet que vous tentez de produire (voir la table des Trigrammes pour le ND du jet).

Les Talismans créés par un Apprenti conservent leurs capacités magiques tant qu'il vit (ou tant que le Talisman ou l'objet créé existe). Ils perdent leur pouvoir magique à l'instant où le sorcier décède.

A ce niveau de vos études, vous devez créer le Talisman marqué (1) en premier (voir la table).

### Adeptes : Créer des Talismans avec les Hexagrammes

Quand vous devenez Adeptes, vous choisissez l'un des huit Trigrammes. Vous savez maintenant comment utiliser les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de celui que vous avez appris en tant qu'Apprenti. Si vous le désirez, vous pouvez choisir le même Trigramme, et ainsi bénéficier de deux Augmentations Gratuites sur vos jets utilisant les capacités de ce Trigramme.

A ce niveau de maîtrise, vous pouvez créer un Talisman possédant l'une des deux capacités des Trigrammes. Pour fabriquer un Talisman à Hexagramme, vous devez dépenser un dé d'héroïsme et effectuer deux jets pour utiliser les enchantements de Trigrammes qui se combinent pour composer l'Hexagramme. Lancez Esprit + compétence du premier Trigramme impliqué, puis Esprit + compétence du second Trigramme utilisé. Les ND pour ces jets sont les mêmes que pour des jets d'utilisation de Trigrammes seuls, hormis que le second jet est à faire avec deux Augmentations. Si vous échouez sur l'un des deux jets, le Talisman est détruit.

Un Talisman à Trigramme créé par un Adeptes conserve son pouvoir magique aussi longtemps que l'objet existe. Un Talisman à Hexagramme créé par un Adeptes garde sa magie tant que le sorcier qui l'a fabriqué vit, et la perd aussitôt que celui-ci périt.

### Maître : Créer des Talismans avec des Efforts Harmonieux

En devenant Maître Fu, vous choisissez à nouveau un Trigramme. Vous connaissez maintenant les pouvoirs de ce Trigramme, en plus de ceux que vous avez appris comme Apprenti et comme Adeptes. Vous pouvez choisir l'un des deux Trigrammes que vous connaissez déjà, gagnant ainsi deux Augmentations Gratuites sur les jets utilisant les capacités de ce Trigramme.

Si vous souhaitez vous spécialiser et si vous avez déjà choisi le même Trigramme deux fois, vous pouvez le choisir à nouveau. Bien que cela ne vous apporte pas d'Augmentations Gratuites supplémentaires, ce choix vous donne tout de même un bénéfice spécial. Quand vous dépensez un dé d'héroïsme pour créer un Talisman utilisant uniquement les pouvoirs de ce Trigramme (même s'il utilise ce Trigramme deux fois pour créer un enchantement d'Hexagramme, mais pas pour améliorer votre jet), lancez ce dé d'héroïsme. Si son résultat est pair, vous conservez votre dé ; sinon, il est dépensé et perdu comme d'habitude.

Un Talisman créé par un Maître conserve sa magie aussi longtemps que l'objet existe, que ce soit un Talisman à Trigramme ou à Hexagramme.

A ce niveau de maîtrise, vous pouvez travailler avec d'autres Maîtres pour créer des Talismans portant plus d'un Hexagramme. Chaque Maître contribue avec les capacités magiques d'un simple Trigramme ou d'un Hexagramme qu'il donne au Talisman. Pour réaliser cela, chaque Maître doit dépenser deux dés d'héroïsme : un pour créer les effets

magiques de son Trigramme ou Hexagramme, et un autre pour joindre son pouvoir avec la magie des autres Maîtres. Le Maître lance alors un jet de Détermination contre un ND de 25 pour se concentrer sur l'effort. Un échec d'un seul participant suffit pour ruiner la création du Talisman. Si tous les participants maintiennent leur concentration, chacun doit réussir un jet pour créer les effets d'un Hexagramme ou d'un Trigramme comme décrit pour les Apprentis et les Adeptes. Plusieurs Maîtres peuvent donner le même Trigramme ou Hexagramme au Talisman, mais chacun doit lui donner un effet magique différent.

## Compétences

Cette sorcellerie fonctionne différemment des autres magies théanes. Elle comprend huit compétences de base, équivalente entre elles et correspondant à des éléments naturels. Quand un étudiant poursuit son éducation, il se révélera plus apte pour un aspect particulier et pourra choisir de se concentrer sur celui-ci. Les compétences de base sont Ch'ien (Créatif/Paradis), K'un (Réceptif/Terre), Chen (Émergeant/Tonnerre), Sun (Vent/Bois), Kan (Abysses/Eau), Li (Feu), Ken (Tranquillité/Montagne), et Tui (Joie/Lac).

## Les Trigrammes

Fu Xi, le premier des San Huang ou Trois Nobles Empereurs, était un dieu de grand pouvoir et de grande compréhension. A travers son étude des secrets de la vie, il détermina que toute chose dans l'univers était régit par un ensemble de lois de base. Après avoir observé des marques sur un dragon jaune émergeant du Huang He, il créa huit Trigrammes ou ensembles de trois traits représentant les éléments de base influençant les changements de la nature.

### Ch'ien (Le Créatif)

**Attribut : Créativité**

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Vous imprégnez l'objet d'un charme de bienveillance pour la création d'inventions. L'utilisateur gagne un dé supplémentaire lancé et gardé (+1g1) sur ses jets de Bricoleur (ND 30).

Le Talisman inspire son utilisateur des stratégies créatives. L'utilisateur pourra modifier le résultat de son jet personnel (+1/-1) dans les situations de Combat de Masse (ND 35).

**Animal : Cheval**

**Composant physique** : la représentation d'un cheval sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

Le Talisman se transforme en un cheval vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35). Note : le Talisman ne peut pas devenir un Poney des Steppes.

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chevaux. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque cheval que vous voulez commander (ND 25).

**Partie du corps : Tête**

**Composant physique** : la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. (Une vraie tête coupée ne peut pas être utilisée)

Le Talisman protège la tête de son porteur, doublant le nombre d'Augmentations nécessaires pour la frapper (ND 30).

Le Talisman donne une étincelle d'inspiration par Scénario. Traitez cela comme si le porteur possédait la Vertu Inspiré (ND 45).

**Direction : Sud**

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.



Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud (ND 30).

## *K'un (Le Réceptif)*

### **Attribut : Réceptivité**

**Composant physique** : une graine, une tige, une souche, ou une autre partie de ce qu'il faut faire pousser.

Le Talisman permet à l'utilisateur de faire pousser une récolte même dans un sol peu fertile ou rocheux, comme si c'était la meilleure terre qui soit (ND 25).

Le Talisman permet à son utilisateur d'apprendre plus vite par l'exemple. A la fin de chaque Scénario, il gagne un Point d'Expérience supplémentaire qui peut être utilisé pour apprendre ou améliorer toute compétence ou spécialisation qu'il a vu employée par quelqu'un durant l'histoire (ND 35).

### **Animal : Boeuf**

**Composant physique** : la représentation d'un boeuf sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Les sabots ou les cornes d'un animal pourront être utilisés.

Le Talisman se transforme en un boeuf vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 30).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les boeufs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque boeuf que vous voulez commander (ND 25).

### **Partie du corps : Ventre**

**Composant physique** : un bol de riz fait de n'importe quelle matière. (Les entrailles humaines ne peuvent pas être utilisées)

Le Talisman créé suffisamment de nourriture pour remplir le ventre de son utilisateur trois fois par jour (ND 30).

Le Talisman rend son porteur immunisé contre tout poison ingéré, y compris l'alcool et l'afyam (ND 40). Ce Talisman ne peut pas contrer l'addiction à l'afyam.

### **Direction : Nord**

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord (ND 30).

## *Chen (L'Émergeant)*

### **Attribut : Mouvement**

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman permettra, une fois par Acte, à son porteur de lancer et garder un Dé d'Action supplémentaire (ND 40).

Le Talisman donne un bonus de un dé gardé (+1g1) à tout jet effectué par son porteur lors d'une poursuite (ND 35).

### **Animal : Dragon**

**Composant physique** : la représentation d'un dragon sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

Le Talisman se transforme en une statue vivante de dragon de taille normale. Si elle est détruite, le Talisman est détruit aussi, et vice versa. Vous devez spécifier le type de dragon quand vous créez le Talisman (ND 55). (Voir les Rêves de Dragon). Le dragon peut faire de petits mouvements comme battre des ailes, mais ne pourra pas se déplacer.

Le Talisman empêche les rêves de son porteur d'être envahis par les dragons. Quand il utilise le Talisman, il doit faire un jet de Panache contre un ND égal à dix fois son rang dans l'Épée de Damoclès Rêves de dragon. S'il réussit, il n'a aucun rêve de dragon cette nuit-là (ND 30).

## Partie du corps : Pied

**Composant physique** : la représentation d'un pied humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Un vrai pied coupé ne peut pas être utilisé)

Le Talisman donne à son porteur un +0g1 à tous ses jets de Jeu de jambes, Course de vitesse, Pas de côté, ou Coup de pied (ND 25).

Le Talisman donne à son utilisateur un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il utilise Jeu de jambes comme compétence de défense (ND 35).

## Direction : Nord-est

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-est (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-est (ND 30).

## Sun (Le Vent)

## Attribut : Régénération

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman guérira, une fois par Scène et par personne, toutes les blessures légères du personnage (ND 30).

Le Talisman retirera, une fois par Scénario, tout poison et toute maladie du corps de son utilisateur. Note : La troisième fois que vous fabriquez un tel Talisman, il peut régénérer un membre externe coupé (ND 60).

## Animal : Coq

**Composant physique** : la représentation d'un coq sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un coq mort peut être utilisé s'il a été tué dans l'heure passée. Un coq sans tête ne peut servir en aucun cas.

Le Talisman se transforme en un coq vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les coqs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque coq que vous voulez commander (ND 25).

## Partie du corps : Cuisse

**Composant physique** : la représentation d'une jambe humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Une vraie jambe coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de jiang (gingembre) ou de ren shen (ginseng) peut être utilisée si elle a cinq ramifications.

Le Talisman donne à l'utilisateur un bonus de +0g1 à tous ses jets de Course d'endurance, Soulever ou Sauter (ND 20).

Le Talisman permettra, une fois par jour, à son porteur de ne recevoir qu'une seule Blessure Grave, quelque soit la marge de son échec sur son Jet de Blessure (ND 40).



## Direction : Sud-ouest

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-ouest (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-ouest (ND 30).

*Kan (L'Abysses)*

## Attribut : Eau

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman vous permet de respirer sous l'eau (ND 25).

Une fois par jour, le Talisman crée suffisamment d'eau pour qu'une personne puisse boire pendant vingt-quatre heures (ND 20).

## Animal : Sanglier

**Composant physique** : la représentation d'un sanglier sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un sanglier rôti ne peut pas être utilisé; toutefois, un sanglier tué depuis moins d'une heure peut convenir. Une tête de sanglier peut aussi être utilisée, mais pas un corps de sanglier sans tête.

Le Talisman se transforme en un sanglier vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 35).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les sangliers. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque sanglier que vous voulez commander (ND 25).

## Partie du corps : Oreille

**Composant physique** : la représentation d'une oreille humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Une vraie oreille coupée ne peut pas être utilisée)

Le Talisman donne au porteur un bonus de +2g0 à tout jet de Perception impliquant l'ouïe (ND 25).

Le Talisman agit comme une oreille, permettant à son utilisateur d'entendre à travers lui. Bien que la distance ne soit pas importante, l'endroit qu'il veut entendre doit lui être familier ou spécifique (i.e. à un coin de rue ou à travers une porte). Si l'endroit a été assourdi magiquement, l'utilisateur ne peut rien y entendre (ND 35).

## Direction : Ouest

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Ouest (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Ouest (ND 30).

*Li (Le Feu)*

## Attribut : Feu

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman peut être commandé pour enflammer tout objet le touchant, provoquant 1g1 dés de dommages (ND 30).

Le Talisman rend son porteur totalement immunisé aux feux naturels (ND 40).

## Animal : Faisan

**Composant physique** : la représentation d'un faisan sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un faisan cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un oiseau venant d'être tué dans l'heure peut convenir, pour autant qu'il ait toujours sa tête.

Le Talisman se transforme en un faisan vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les faisans. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque faisan que vous voulez commander (ND 15).

## Partie du corps : Œil

**Composant physique** : la représentation d'un oeil humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture, ou même une pierre semi-précieuse comme une agate semblant avoir comme un oeil. Un oeil préservé (humain ou autre) peut aussi convenir.

Le Talisman donne à son porteur un bonus équivalent à l'Avantage Sens Aiguisés (ND 25).

Le Talisman agit comme un oeil pour son utilisateur, lui permettant de voir à travers comme si c'était son propre oeil (ND 35) à moins que l'endroit ait été assombri magiquement.

## Direction : Est

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Est (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Est (ND 30).

## Ken (La Montagne)

### Attribut : Tranquillité

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman permet à son porteur de dormir confortablement, peu importe la dureté du lit ou du sol sur lequel il s'allonge (ND 20).

Le Talisman permet à son utilisateur de paralyser une personne ou une chose de sa place actuelle pendant 1g1 phases, une fois par Scénario. L'entité paralysée ne peut pas bouger ou être déplacée ni même endommagée de quelque manière que ce soit. La cible doit être dans le champ de vision de l'utilisateur. Note : l'utilisateur peut utiliser cet effet sur lui (ND 45).

## Animal : Chien

**Composant physique** : la représentation d'un chien sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Le Talisman ne peut pas faire revivre un animal mort.

Le Talisman se transforme en un chien vivant de taille normale, et d'une race spécifiée à la création du Talisman. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chiens. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque chien que vous voulez commander (ND 25).

## Partie du corps : Main

**Composant physique** : la représentation d'une main humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie main coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de jiang (gingembre) ou de ren seng (ginseng) à cinq ramifications peut aussi convenir.

Le Talisman aidera la main du porteur pour agripper des choses. Quand le pouvoir du Talisman est actif, son utilisateur est considéré comme ayant l'Avantage Poigne de Fer (voir Swordsman's Guild) (ND 30).



Le Talisman peut tenir des choses pour l'utilisateur, gardant une prise aussi ferme que s'il possédait l'Avantage Poigne de Fer (ND 20).

## **Direction : Nord-ouest**

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-ouest (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-ouest (ND 30).

*Tui I (Le Joyeux)*

## **Attribut : Plaisir**

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

Le Talisman permet à son porteur de dégager de la joie et du contentement, ce qui lui fait gagner un bonus de +1g0 sur tous ses jets de Séduction (ND 20).

Le Talisman fait que la maison dans laquelle il se trouve soit remplie de joie. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur bénéficient d'un +1g1 sur leurs jets de Séduction (ND 35).

## **Animal : Mouton**

**Composant physique** : la représentation d'un mouton sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un mouton ou un yack cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un mouton ou un yack tué depuis moins d'une heure peut faire l'affaire, tant qu'il a toujours sa tête.

Le Talisman se transforme en un mouton vivant de taille normale. Si le sorcier est originaire du Xian Bei, cela peut devenir un yack. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Toutefois, l'utilisateur peut tondre le mouton ou recueillir le lait d'une femelle sans que le Talisman soit altéré (ND 30).

Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les moutons. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque mouton que vous voulez commander (ND 15).

## **Partie du corps : Bouche**

**Composant physique** : la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie langue coupée ne peut pas être utilisée.

Le Talisman amplifie le volume de la voix du porteur, pouvant augmenter sa portée jusqu'à un kilomètre (toute personne à moins d'un kilomètre sera capable de l'entendre, que l'utilisateur le veuille ou non) (ND 20).

Le Talisman agit comme une bouche suppléant celle du porteur, lui permettant de parler par elle depuis n'importe quelle distance (ND 30).

## **Direction : Sud-est**

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-est (ND 20).

Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-est (ND 30).

*Autres commentaires*

## **Malédiction sur les Talismans**

Parce que les Talismans sont puissants, leurs créateurs placent souvent des malédictions sur eux pour éviter qu'ils ne tombent entre de mauvaises mains. Les Talismans maudits sont considérés comme porteurs de l'Épée de Damoclès Maudit. Le rang de cette Épée peut varier de 1 à 4, bien qu'il dépasse rarement 3. Vous ne pouvez pas créer de Talismans portant un

rang de malédiction pour haut que votre niveau de maîtrise en Fu + 1. Ainsi, un Apprenti peut créer un Talisman avec une Malédiction de 1 ou 2, un Adeptes de 3, et de 4 pour un Maître uniquement.

Pour imprégner un Talisman d'une Malédiction, dépensez un Dé d'Héroïsme pour chaque rang d'Épée de Damoclès Maudit que vous voulez lui donner, puis lancez Détermination + Malédiction contre un ND de 5 + 10 par rang de Malédiction à donner. Si vous échouez, vous gagnez l'Épée de Damoclès que vous souhaitiez placer sur le Talisman.

## Les Hexagrammes

A travers de recherches approfondies, l'Empereur Fu Xi détermina qu'il existait des subtilités et des cycles dans les changements. En combinant deux ensembles de Trigrammes, il créa 64 Hexagrammes qu'il appela I Ching ou Changements. Son étude patiente le conduisit à développer la philosophie du Feng Shui, qui permit aux hommes de vivre en harmonie avec la nature. Basé sur le principe de la balance dans la nature (yin et yang), le Feng Shui étudie les effets et les interactions des cinq éléments : bois, feu, terre, métal, et eau (voir la table des Hexagrammes page suivante).

## Table des Hexagrammes

Table 6 : Hexagrammes

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
a	Ch'ien	Le Créatif : Ch'ien (Paradis) / Ch'ien (Paradis) En avançant avec persévérance, l'homme supérieur se fait plus fort et infatigable	Ajoutez +5 à votre ND pour être touché
w	P'i	Stagnation : Ch'ien (Paradis) / K'un (Terre) L'immobilité aide le grand homme à atteindre le succès	Si vous échouez sur une Défense Active, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour relancer votre jet. Vous ne pouvez relancer qu'une fois votre jet, et seul le second compte, mais s'il est raté
i	Wu Wang	Innocence / Inattendu : Ch'ien (Paradis) / Chen (Tonnerre) Si quelqu'un n'est pas comme il devrait être, il est malchanceux	Vous lancez un dé supplémentaire non gardé (+1g0) sur vos jets de Déguisement
b	Kou	Venir rencontrer : Ch'ien (Paradis) / Sun (Vent) Ainsi agit le Prince lorsqu'il diffuse ses ordres	Vous lancez un dé supplémentaire non gardé (+1g0) sur vos jets d'Etiquette
m	Sung	Conflit : Ch'ien (Paradis) / Kan (Eau) Aller de l'avant apporte bonne fortune	Une fois par Scénario, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tout jet d'Attaque lors d'une action d'abordage
c	T'ung Jen	Amitié des hommes : Ch'ien (Paradis) / Li (Feu) Ainsi l'homme supérieur organise les clans et distingue les choses	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Lire sur les lèvres
h	Tun	Retraite : Ch'ien (Paradis) / Ken (Montagne) La retraite volontaire apporte bonne fortune à l'homme supérieur	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Jeu de jambes
d	Lu	Marche : Ch'ien (Paradis) / Tui (Lac) En marchant sur la queue d'un tigre, lequel ne mord pas l'homme	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Dressage
z	T'ai	Paix : K'un (Terre) / Ch'ien (Paradis) Il perpétue et cultive les dons du ciel et de la terre, et ainsi aide le peuple	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Théologie
@	K'un	Le Réceptif : K'un (Terre) / K'un (Terre) Suivre donne la direction	Vous gagnez l'Épée de Damoclès Obligation (3) reflétant une promesse faite à votre mentor
6	Fu	Point de retour : K'un (Terre) / Chen (Tonnerre) Le succès entrant et sortant sans erreur	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Navigation



# Les Secrets de la Septième Mer

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
Z	Sheng	Pousser plus haut : K'un (Terre) / Sun (Vent/Bois) L'homme supérieur empile de petites choses pour accomplir quelque chose de grand	Chaque mois, vous gagnez +2g1 qian supplémentaires de revenu (faites un jet au début de chaque mois)
7	Shih	L'Armée : K'un (Terre) / Kan (Eau) Toute armée doit avancer en bon ordre	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous jets d'Attaque, tant que vous êtes dans une situation de Combat de Masse
U	Ming I	Obscurcissement : K'un (Terre) / Li (Feu) Il voile sa lumière, elle brille encore	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Véritable Identité (3) gratuitement
8	Ch'ien	Modestie : K'un (Terre) / Ken (Montagne) Modération — réduire ce qui est trop, augmenter ce qui est trop peu	Une fois et une seule durant la vie du personnage, vous pouvez soustraire 1 dans n'importe lequel de ses traits, et l'ajouter à un autre trait inférieur à celui duquel il a été pris (ajustez toutes les valeurs en conséquence)
S	Lin	Approche : K'un (Terre) / Tui (Lac) L'homme supérieur est sans limite en tolérance et en protégeant le peuple	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Diplomatie
I	Ta Chuang	Pouvoir du Grand : Chen (Tonnerre) / Ch'ien (Paradis) L'homme supérieur ne parcourt pas de chemin en désaccord avec l'ordre établi	Une fois par Scénario, vous pouvez réduire de 1 le rang de Feng Shui de l'endroit où vous vous trouvez. Il revient à la normale après votre départ
9	Yu	Enthousiasme : Chen (Tonnerre) / K'un (Terre) L'homme progresse en installant des assistants et en faisant avancer des armées	Vous gagnez gratuitement 3 points dans l'Avantage Domestiques
W	Chen	Eveil : Chen (Tonnerre) / Chen (Tonnerre) Un choc apporte ruine et regard terrifié	Quelque chose dans votre attitude peut choquer votre adversaire. Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Intimidation
K	Heng	Durée : Chen (Tonnerre) / Sun (Vent) Ainsi l'homme supérieur tient bon et ne change pas de direction	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Serment (3)
H	Hsieh	Délivrance : Chen (Tonnerre) / Kan (Eau) Qui tue trois renards dans les champs reçoit une flèche jaune	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Attaque (Arc)
H	Feng	Abondance : Chen (Tonnerre) / Li (Feu) L'homme supérieur décide d'un procès et applique le châtiment	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Lire sur les lèvres
1	HsiaoKu o	Prépondérance du Petit : Chen (Tonnerre) / Ken (Montagne) Il est bon de rester dessous	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Déplacement silencieux
C	KueiMei	La vierge mariée : Chen (Tonnerre) / Tui (Lac) L'homme supérieur comprend le changement à la lumière de l'éternité	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Augures
e	Hsiao Ch'u	Dompter le pouvoir du Petit : Sun (Vent) / Ch'ien (Paradis) La pluie vient, voici le repos	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Charme dans le système de Répartie
Q	Kuan	Contemplation : Sun (Vent) / K'un (Terre) Pleins de confiance ils regardent vers lui	Vous gagnez l'Avantage Réflexes de combat
R	I	Augmentation : Sun (Vent) / Chen (Tonnerre) Si l'homme supérieur voit le bien, il l'imité; s'il commet des fautes, il s'en débarrasse	Une fois par Scénario, vous pouvez éliminer l'un de vos modificateurs négatifs pour un jet
q	Sun	Le Gentil : Sun (Vent) / Sun (Vent) Dans la vie, la pénétrante clarté de jugement dévoile tous les motifs cachés	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Comportementalisme
A	Fu	Dispersion : Sun (Vent) / Kan (Eau) Il apporte de l'aide avec la force du cheval	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Equitation
n	Chia Jen	Famille (Clan) : Sun (Vent) / Li (Feu) L'homme supérieur a du sens dans ses paroles, et de la durée dans son style de vie	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Eloquence
D	Chien	Progrès : Sun (Vent) / Ken (Montagne) Ainsi l'homme supérieur demeure digne et vertueux pour améliorer les moeurs	Vous gagnez un rang gratuit dans la compétence Théologie

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
j	Chung Fu	Vérité intérieure : Sun (Vent) / Tui (Lac) Ainsi l'homme supérieur étudie les affaires criminelles pour retarder les exécutions	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Droit lorsque vous défendez un accusé
P	Hsu	Attente : Kan (Eau) / Ch'ien (Paradis) Cela fait avancer de croiser de grandes eaux	Vous gagnez gratuitement le métier Marin
0	Pi	Tenir ensemble (Union) : Kan (Eau) / K'un (Terre) Ceux qui sont incertains s'unissent	Vous gagnez gratuitement l'Épée de Damoclès Romance (3)
Y	Chun	La Difficulté des Débuts : Kan (Eau) / Chen (Tonnerre) Les difficultés des débuts construisent un succès suprême	Une fois par Scénario, sur le jet de qui que ce soit, vous pouvez appeler un nombre quelconque d'Augmentations; toutefois, vous ne recevez aucun autre effet. Pour chaque paire d'Augmentation, vous gagnez un Dé de Chun. Les Dés de Chun sont utilisés comme des Dés d'Héroïsme, mais ne peuvent pas être transformés en Points d'Expérience
N	Ching	Le Puit : Kan (Eau) / Sun (Vent) Ils vont et viennent et tirent l'eau du puit	Une fois par Scénario, vous pouvez relancer un jet
3	K'an	Sans fond : Kan (Eau) / Kan (Eau) L'homme supérieur marche sur le chemin de la vertu durable	Réduisez toute perte de Réputation de 1 (minimum de 1)
O	ChiChi	Après l'achèvement : Kan (Eau) / Li (Feu) L'homme supérieur pense au mauvais sort et s'arme contre lui à l'avance	A la fin de chaque Scénario, vous gagnez un Point d'Expérience supplémentaire
4	Chien	Obstruction : Kan (Eau) / Ken (Montagne) On avance en voyant le grand homme. L'homme supérieur tourne son attention vers lui-même et modèle son caractère	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets de Sincérité
F	Chieh	Limitation : Kan (Eau) / Tui (Lac) L'homme supérieur crée nombre et mesure, et examine la nature de la vertu et de la bonne conduite	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur tous vos jets d'Etiquette
f	Ta Yu	Possession à Grande Echelle : Li (Feu) / Ch'ien (Paradis) Feu dans les cieux, l'homme supérieur freine le mal et répand le bien	Une fois par Scénario, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour augmenter le rang de Feng Shui de +1 jusqu'à ce que vous quittiez la région. Le MJ récupère le Dé d'Héroïsme comme pour une utilisation normale
X	Chin	Progrès : Li (Feu) / Kun (Terre) Le puissant prince est honoré avec de nombreux chevaux	Vous gagnez l'Avantage Poney des Steppes
E	Shih Ho	Mordre dedans : Li (Feu) / Chen (Tonnerre) On progresse en étant conscient des difficultés et en persévérant	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de dégâts une fois que vous avez encaissé au moins une Blessure Grave dans le combat actuel
W	Ting	Chaudron : Li (Feu) / Sun (Vent) Bonne fortune suprême	Une fois par Scénario, vous pouvez dépenser un Dé d'Héroïsme pour relancer jet raté. Le MJ récupère le Dé comme sur un jet normal
P	Wei Chi	Avant l'Achèvement : Li (Feu) / Kan (Eau) L'homme supérieur fait attention à distinguer les choses, que chacune ait sa place	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Escalade
r	Li	Attachant : Li (Feu) / Li (Feu) Ainsi le grand homme, en perpétuant son éclat, éclaire les quatre coins du monde	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets dans l'une de vos compétences des métiers d'Artiste ou de Bateleur
I	Lu	L'Aventurier : Li (Feu) / Ken (Montagne) Succès par la petitesse; l'homme supérieur est clairvoyant et précautionneux en imposant des pénalités et en ne déclenchant pas de procès	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Droit
o	K'uei	Opposition : Li (Feu) / Tui (Lac) Dans chaque amitié, l'homme supérieur conserve son individualité	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets pour éviter d'être intimidé



# Les Secrets de la Septième Mer

Hexagramme	Nom	Signification	Bénéfice
k	Ta Ch'ü	Dompter le Pouvoir du Grand : Ken (Montagne) / Ch'ien (Paradis) Quand il y a une grande réserve d'énergie, tout dépend du pouvoir de la personnalité	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Charme
!	Po	Séparation : Ken (Montagne) / K'un (Terre) La maison de l'homme inférieur est divisée	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Amour Perdu (3)
x	I	Les Coins de la Bouche : Ken (Montagne) / Chen (Tonnerre) Prenez garde à l'approvisionnement en nourriture	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Cuisinier
G	Ku	Décadence : Ken (Montagne) / Sun (Vent) Travailler sur ce qui a été spolié mène au succès suprême	Vous avez une famille disloquée. Vous gagnez l'Epée de Damoclès Parent perdu (3)
T	Meng	Folie Juvénile : Ken (Montagne) / Kan (Eau) La folie juvénile a de la réussite	Au début de chaque histoire, vous et le MJ bénéficiez d'un Dé d'Héroïsme supplémentaire chacun
B	Pi	Grâce : Ken (Montagne) / Li (Feu) La grâce a de la réussite dans les petites affaires, pas dans les grandes	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque, tant que vous n'êtes pas engagé dans une situation de Combat de Masse
V	Ken	Demeurer : Ken (Montagne) / Ken (Montagne) Ainsi l'homme supérieur ne permet pas à ses pensées d'aller au-delà de sa situation	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Détermination pour maintenir votre concentration
y	Sun	Réduction : Ken (Montagne) / Tui (Lac) L'homme supérieur diffuse ses ordres et mène à bien ses entreprises	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Commander
g	Kuai	Résolution : Tui (Lac) / Ch'ien (Paradis) L'homme supérieur distribue ses richesses et ne se repose pas sur sa vertu	Vous démarrez le jeu avec +1g1 en Réputation car vous avez été généreux avec votre argent. Vous démarrez avec seulement 90% de votre fortune
2	Ts'ui	Se Rassembler : Tui (Lac) / K'un (Terre) Ainsi l'homme supérieur renouvelle ses armes pour rencontrer l'imprévu	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets pour éviter d'être surpris ou pris dans une embuscade
J	Sui	Suivre : Tui (Lac) / Chen (Tonnerre) L'homme supérieur rentre à la tombée de la nuit pour se reposer et récupérer	Après une pleine nuit de repos, vous guérissez d'une Blessure Grave
v	Ta Kuo	Prépondérance du Grand : Tui (Lac) / Sun (Vent) Ainsi l'homme supérieur, quand il est seul, est sans soucis	Lorsque vous êtes surpassé en nombre dans un combat, vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets d'Attaque et de Défense Active
M	K'un	Oppression : Tui (Lac) / Kan (Eau) Ainsi l'homme supérieur jalonne sa vie en suivant sa volonté	Vous gagnez l'Avantage Volonté indomptable
u	Ko	Révolution : Tui (Lac) / Li (Feu) Changer la forme de gouvernement amène bonne fortune	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets de Galvaniser
L	Hsien	Influence : Tui (Lac) / Ken (Montagne) Prendre une vierge pour femme apporte bonne fortune	Vous gagnez l'Epée de Damoclès Fiancé (2)
s	Tui	Joyeux : Tui (Lac) / Tui (Lac) L'homme supérieur rejoint ses amis pour discussion et entraînement	Vous gagnez une Augmentation Gratuite sur vos jets sociaux

## Dark Glamour

### Description

En terre d'Avalon, les légendes sont revenues à la vie. Les sorciers d'Avalon canalisent l'énergie des croyances populaires et la manipulent afin d'accomplir de miraculeuses démonstrations de vilenie, de méchanceté et de cruauté. Cette faculté est connue sous le nom de Dark Glamour. Elle fut enseignée aux natifs d'Avalon par les Unseelies Sidhes. La différence entre les Seelie et les Unseelie est plus politique que manichéenne, toutefois, les pouvoirs des Unseelie sont beaucoup plus sombres.

### Bénéficiaires

Les peuples des îles d'Emeraude : Avalon, Inismore et Marches des Highlands.

### Corruption

Le sorcier Glamour a tendance à ressembler de plus en plus à l'idée que les gens se font de lui. S'il est décrit comme bossu avec des ongles sales, il sera tellement courbé qu'il touchera presque le sol où il s'appuiera sur ses mains aux ongles longs, noirs et laids. En bref, son apparence est magnifiée en rapport avec sa réputation.

### Niveaux de maîtrise

#### Apprenti : la bénédiction de renom (blessing of reputation)

A ce niveau de maîtrise, vous bénéficiez de deux avantages :

Tous les dés de réputation (elle est normalement négative) du sorcier sont considérés comme des dés de Glamour ;

Le sorcier peut utiliser la compétence d'apprenti de n'importe quelle compétence Légende qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

#### Adeptes : la bénédiction de bonne fortune (blessing of good fortune)

Au début d'une histoire, le nombre de dés d'héroïsme du MJ est augmenté d'un nombre de dés égal au rang du sorcier unseelie dans son trait le plus faible, sans que ses dés d'héroïsme puissent être inférieurs à (joueurs présents) dés. Ce niveau d'initiation permet aussi d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle compétence Légende que connaît le sorcier en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

#### Maître : la bénédiction de puissance (blessing of power)

Le nombre de dés d'héroïsme dépend désormais du rang du sorcier dans son trait le plus élevé, et plus le plus faible. De plus, il peut utiliser la capacité de Maître de chaque compétence Légende qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme ou de Glamour.

### Légendes

#### Légendes de Détermination

##### Banshee

Il existe de nombreuses légendes autour de la Banshee. Une version intéressante de cette légende est présentée dans le supplément Avalon. Quels que soient les faits présentés, ceux qui entendent son cri sont frappés de peur au plus profond de leur être.

**Apprenti :** Gagne un Rang de Peur égal au Rang dans cette compétence pour le restant de la scène.

**Adeptes :** Comme pour Apprenti, si ce n'est que la dépense d'un dé d'Héroïsme n'est plus nécessaire. Un Mage Glamour qui possède la compétence Banshee peut déclencher automatiquement et à volonté son Rang de Peur. En contrepartie, le Mage Glamour souffre





en permanence d'un ND augmenté de 10 points à tous ses jets sociaux visant à autre chose qu'inspirer la crainte.

**Maître :** Ce pouvoir nécessite la dépense de (rang de Détermination de l'adversaire) dés d'Héroïsme. Empêche un adversaire, Héros ou Vilain, d'utiliser ses dés d'Héroïsme.

## Capitaine Necros (Captain Necros)

Le capitaine du vaisseau fantôme est une légende qui a la peau dure. Nul ne sait pourquoi mais il semble que la reine des mers l'ait pris en affection. Ceux qui invoquent ce nom maudit sont capables de véritables exploits lorsqu'ils sont sur la mer. De plus, on dit qu'ils sont même capables de commander aux morts.

**Remarque :** Les sorciers qui choisissent cette compétence gagnent automatiquement les désavantages Liés à la mer (Sang sidhe) et visage blafard (Mort vivant).

**Apprenti :** Le mage ajoute trois fois son rang dans cette compétence à tous ses jets des métiers Marin et Capitaine de navire (sauf corruption, logistique, diplomatie et cartographie) mais il doit se trouver sur l'eau pour bénéficier de ce bonus.

**Adeptes :** Necros est un adversaire infatigable. Lorsqu'il est sur l'eau et qu'il active cette compétence, le mage ne peut plus être sonné pendant un nombre de tour égal à son rang dans la compétence.

**Maître :** Les maîtres peuvent presque ramener un mort à la vie. Lorsqu'il tue un adversaire, il peut dépenser deux dés de glamour pour rajouter la malheureuse victime à son équipage. Celle-ci garde ses caractéristiques et ses compétences. Elle subit néanmoins les modifications suivantes :

- Elle ne peut plus utiliser aucune compétence "sociale" ou intellectuelle ;
- Son rang d'Esprit tombe à 0, c'est à dire quelle ne peut plus parer ;
- Elle gagne un bonus de +1 en Gaillardise et +2 en Détermination ;
- Elle gagne deux avantages de mort vivant et est considérée comme un homme de main lors des combats.
- Il va de soi qu'un personnage subissant un tel sort est perdu.

## Reis

L'infâme pirate Reis est connu sur toutes les mers. Il a réussi à inspirer la crainte à tous ceux qui entendent son nom et sa réputation dans les milieux les moins recommandables n'est plus à faire. Combattant féroce, difficilement, pour ne pas dire jamais, impressionnable, il n'abandonne jamais sa proie. Un adversaire féroce. Un exemple pour certains.

**Apprenti :** Permet d'ajouter le rang de compétence en dés lancés non gardés aux jets d'Intimidation dans le cadre du système de répartition.

**Adeptes :** Le Mage Glamour ignore les effets de la Peur durant une scène.

**Maître :** ne peut être vaincu durant ce combat. Il ignore l'état "K.O." s'il devait l'atteindre (mais tombe effectivement inconscient à la fin du combat s'il a encaissé suffisamment de blessures graves.) Attention, le Maître ne gagnera pas forcément le combat (son adversaire peut s'échapper, les deux belligérants peuvent interrompre le combat...), simplement il ne sera pas vaincu. Ses talents de combattants doivent faire le reste...

## Le prêtre défroqué (The Forsaken Priest)

Il n'y a pas de plus grand crime aux yeux des hommes et de Theus qu'un prêtre qui rompt ses vœux d'ordination et utilise toute son influence pour amener les croyants sur le chemin de la corruption. Ce prêtre de l'Eglise Réformée d'Avalon, dont le nom a été perdu dans le vent de l'histoire, fut coupable de tels travers : il s'enrichit au dépens de son église et de sa religion, conseillant les puissants de prendre des décisions surtout avantageuses pour lui, convainquant les jeunes femmes de lui fournir des faveurs en échange de ses bénédictions au nom de Theus.

C'était une force de malveillance et de pure tentation, et avant d'être mis à jour, des dommages irréparables furent causés à la communauté qu'il était censé servir et aux âmes dont il avait la garde. Il avait réussi à vivre longtemps auprès de ses ouailles en cachant sa véritable nature derrière de plaisants et agréables mensonges, s'attirant la confiance d'honnêtes hommes et femmes pour les gagner à sa propre cause. Aucun autre homme ne réussit jamais à trahir la confiance qui lui était accordée avec une aussi grande compétence et si peu de scrupules. Et personne ne pourra jamais surpasser ce sombre prêtre dans sa capacité à répandre la mésentente.

**Apprenti :** dépensez un dé d'héroïsme pour ajouter cinq fois votre rang en (The Forsaken Priest) à un jet de Sincérité lorsque vous essayez de faire avaler un mensonge à quelqu'un, indépendamment de la nature de ce dernier.

**Adeptes :** dépensez un dé d'héroïsme après avoir passé au moins une scène en compagnie d'un autre personnage. Si celui-ci a un travers, vous vous en rendrez compte et le connaîtrez. S'il n'a ni travers, ni faiblesse, vous n'apprenez rien sur ce personnage, mais vous perdez tout de même votre dé d'héroïsme.

**Maître :** dépensez un dé d'héroïsme pour activer l'arcane d'un personnage, que ce soit un PJ ou un PNJ. S'il s'agit d'un travers, le personnage ne peut s'opposer à son activation. S'il s'agit d'une vertu, le personnage en reçoit le bénéfice sur son prochain jet adapté et saura qu'il doit vous remercier pour ces mots d'inspiration divine. Vous recevrez alors (The Forsaken Priest) augmentations sur toutes vos tentatives de charmer, persuader ou influencer ce personnage.

### *Légendes d'Esprit*

#### **Francis Doom**

Francis Doom était un dandy de la Cour d'Avalon qui brillait par son esprit et sa répartie. Il semblait toujours se tirer des pires situations par un bon mot. Même à la suite de duels où il était gravement blessé, il réapparaissait quelques jours, voire quelques heures après, frais et dispos. C'était par ailleurs un grand amateur d'art dont la collection était admirée de tous. La réputation de cette dernière atteignit un tel point qu'un voleur déroba la plus précieuse oeuvre détenue par Francis. Celui-ci la chercha désespérément pendant plusieurs jours. Malheureusement, le voleur périt dans l'incendie de l'auberge où il s'était caché. On ne sait pas ce qu'il advint de Francis Doom.

Remarque : le Mage qui prend cette compétence gagne automatiquement le travers Hédoniste. Il remplace toute vertu ou trait précédemment acheté. L'activation de ces pouvoirs est automatique, mais à chaque utilisation, elle donne au MJ un dé d'héroïsme qu'il pourra utiliser pour activer le travers du Mage (par utilisation de pouvoir, on entend soit un jet isolé pour résister aux dégâts d'une chute ou d'un combat.)

**Apprenti :** Le Mage Glamour fait ses jets de blessures avec Esprit, et non plus avec Gaillardise.

**Adeptes :** Permet de lier son âme à une représentation de soi (sculpture, peinture...) Plus la représentation est réussie, plus elle peut encaisser de blessures à la place du Mage Glamour. A raison d'une Blessure Grave par Augmentation prise par l'artiste.

La représentation a besoin d'une journée pour "guérir" ses Blessures. Au-delà du nombre de blessures encaissables par la représentation, le Mage subit les effets normaux des Blessures Grave qu'il reçoit.

Il est bon de noter :

- La représentation ne saurait EN AUCUN CAS être réalisée par le mage ;
- La représentation, une fois créée, ne peut être refaite sans sacrifier un point dans la compétence ;
- La représentation, bien qu'elle guérisse de ses blessures, reste marquée par les cicatrices, membres brisés, et autres brûlures.



**Maître :** Arrivé à ce stade le lien entre le Mage et sa représentation est tellement fort que les outrages du temps et les agressions extérieures n'affectent plus le sorcier. Celui-ci cesse de vieillir (les années qui devraient marquer le Mage affectent la représentation). Il devient également invulnérable à toute forme de blessure, d'empoisonnement ou de maladie.

Il ne peut cependant contempler sa représentation sans encaisser instantanément la totalité des blessures emmagasinées par celle-ci depuis sa création (autant dire que le Mage meurt instantanément, à moins d'un usage plus que parcimonieux).

A l'attention du MJ : gardez trace des tourments évités par le Mage et endossés par la statue tant que cela reste dans des proportions non létales. Passé la quinzaine de Blessures Graves, considérez que la vision de la représentation par le Mage est instantanément mortelle.

## Le marionnettiste (The Marionnettist)

Le Marionnettiste était un terrible maître chanteur dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Il obtenait de ses victimes tout et n'importe quoi, poussant au suicide de nombreux infortunés qui voyaient leur monde s'écrouler suite aux révélations faites par leur tortionnaire sur leurs secrets les plus intimes.

Remarque : Pour cette compétence, les malus de Réputation sont doublés ; les gains de réputation sont minorés de deux (minimum de 0.) La perte de points de réputation est de 10 points par Rang acquis, et la baisse du maximum de réputation est de 10 points par Rang acquis.

**Apprenti :** Permet d'ajouter 3 fois son Rang à tous ses jets de Lire sur les lèvres et Comportementalisme. Les informations apprises de la sorte révéleront de préférence les mauvaises habitudes et défauts de la cible (s'il se ronge les ongles, s'il a peur des chats, s'il a un penchant pour la bouteille) ou au contraire les points sur lesquels il ne saurait tolérer d'être attaqué (son honneur familial, ses enfants, son épée...).

**Adeptes :** Permet de connaître le plus grand secret d'une personne. Cette information sera heureusement combinée avec celle(s) obtenue(s) grâce au rang précédent.

**Maître :** Permet de faire faire ses 4 volontés à une cible donnée en se servant de ses faiblesses, ses secrets, ses peurs, connues grâce aux rangs précédents ("donne-moi tout ton argent ou je révèle au monde de quelle basse extraction tu es issue réellement"). La victime est soumise durant (Détermination du mage) heures. Elle est persuadée qu'elle n'a aucune issue, et que même la violence n'aura aucun recours ("si je disparaissais, certains de mes amis ont pour consigne d'ouvrir un coffre où j'ai tout consigné... muhaha").

## Le roi Milige (King Milige)

Milige était un stratège né, selon les légendes d'Inismore. Il parvint à duper le Roi d'Inismore (très certainement avant l'avènement du O'Bannon), le persuadant de miser son épouse sur une partie d'échec. Quand le Ard'Ri assiégea le château de Milige, tous les dégâts infligés aux fortifications disparaissaient durant la nuit, et ce jusqu'à ce que le Haut roi sale les zones détruites.

**Apprenti :** en dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez ajouter deux fois votre rang de cette compétence à tous vos jets de la compétence Commander.

**Adeptes :** dépensez un dé d'Héroïsme pour "soigner" une blessure grave à la fortification que vous défendez.

**Maître :** le sorcier Glamour, qui doit être le général de l'armée à laquelle il appartient, lance avant la bataille un Défi que le général adverse ne peut refuser par aucun moyen (la puissance du Glamour favorise ce genre de chose.). Ce défi ne se résout pas par les armes, mais autour d'un jeu d'échecs enchanté qui déterminera (ou du moins influera grandement) l'issue de la bataille.

Joueurs et MJ ont plusieurs options :

- La partie est jouée normalement et le perdant de la bataille est celui qui se retrouve échec et mat ;

- La partie est jouée normalement et les points des prises de chaque camp sont comptabilisés. Prendre un pion rapporte un point, un cavalier, 2 points, tour et fou, 3 points, la reine, 5 points, la mise en échec du roi, 5 points, la mise en mat, 10 points.

Le vainqueur peut ajouter à tous ses jets de Stratégie l'écart de points entre lui et son adversaire.

Une autre méthode, plus rapide, consiste à faire des tests d'opposition Esprit + Stratégie pour déterminer le vainqueur de la partie (avec la possibilité pour le Maître Glamour d'utiliser sa compétence Jouer à la place de sa compétence Stratégie). Le vainqueur de la partie d'échecs peut alors ajouter l'écart de points entre lui et son adversaire, plus 5 points par augmentation, à tous ses jets de Stratégie pour la bataille à venir. Une fois encore, si le Maître Glamour est vainqueur, il pourra utiliser sa compétence Jouer en lieu place de Stratégie.

### La sorcière vengeresse (The Spiteful Witch)

En des temps oubliés, il y avait une sorcière qui vivait à proximité d'un village de prospères paysans. D'apparence effrayante mais d'un grand cœur, cette femme sage vivait de ses dons de guérisseuse et conseillait les gens du village. Ils comptaient également sur elle pour trouver des solutions aux mauvaises récoltes ou aux maladies. Avec le temps, la femme s'amouracha de l'un des habitants du village : le fils du chef. Il rejeta les avances de la femme, expliquant qu'il était trop jeune pour s'installer avec une femme sans avoir éprouvé ses sentiments. Elle s'isola afin de se réserver pour son amour, jusqu'à ce que le jeune homme vienne la voir une année plus tard parce qu'il était inquiet pour son épouse et son enfant à naître.

Quelque chose se brisa et mourut chez la sorcière et elle demanda au jeune homme de lui amener son épouse. Après qu'il eut obéi, elle fit entrer la femme dans sa maison, la drogua, sortit l'enfant par césarienne et sacrifia le bébé dans de sombres rites. Elle permit aux parents de vivre assez longtemps pour qu'ils réalisent ce qu'elle avait fait et les empoisonna tous les deux. Ses derniers actes avant de disparaître furent de saler les terres des villageois et d'empoisonner leurs puits, attirant sur le village la ruine qui provoqua son abandon total dans l'année qui suivit. La sorcière se rendit alors compte que son âme était d'une noirceur sans égale et que les feux de sa haine ne pourraient jamais s'éteindre...

**Apprenti :** dépensez un dé d'héroïsme pour ajouter deux fois votre rang en (The Spiteful Witch) à un jet de compétence du métier Médecin ou trois fois votre rang dans cette légende à un jet de compétence du métier Herboriste.

**Adeptes :** dépensez une action et un dé d'héroïsme pour attirer sur un individu le "mauvais œil", une malédiction de faible ampleur qui va le faire douter de ses propres capacités, rendant ses actions plus difficiles à réussir. Sur un adversaire de sexe opposé, la malédiction inflige une pénalité d'un dé lancé non gardé à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène. Contre un membre du même sexe que vous, la malédiction porte le malus à un dé lancé gardé. Vous pouvez maudire le même individu plus d'une fois, pour prolonger la malédiction au-delà de la scène initiale, mais vous ne pouvez augmenter la pénalité. Notez que tous les charmes ou talismans qui protègent contre l'influence des Unseelie protégeront la victime contre les effets de cette malédiction.

**Maître :** dépensez un dé d'héroïsme et une action pour cibler une personne qui a été blessée ou empoisonnée afin d'empirer son état. Si la cible a été blessée, le nombre de blessures légères dont elle souffre est doublé, et elle doit effectuer un nouveau jet de blessures pour l'encaissement. Par exemple, si un spadassin est poignardé et a encaissé 16 blessures légères, vous pourrez utiliser cette légende pour empirer ses blessures et doubler ses dommages (soit 32 blessures légères).

Si la cible a été empoisonnée (ou, à l'initiative du MJ, si elle souffre d'une maladie), le poison est alors bien plus efficace. Un poison qui inflige des dommages aléatoires (comme l'arsenic ou l'ingemar) infligera à la place 10 blessures légères par dé gardé pour les dégâts. Un poison qui inflige une quantité fixe de dommages infligera deux fois les dommages normaux. Un poison qui a un effet spécifique (comme rendre aveugle ou inconscient) doublera la durée de ses effets.



## Légendes de Finesse

### Bonnie & Clyde

Bonnie et Clyde étaient deux criminels qui sévirent en Avalon voilà plus de cinquante ans. Après avoir commis plusieurs meurtres, vols et contrefaçons, ils furent capturés et emprisonnés à la prison de Luthon. Leur évasion les fit entrer dans l'histoire des îles Glamour. Ils massacrèrent plus d'une dizaine de gardes avant de s'enfuir sur les routes du pays. Au cours de leurs cavales, ils tuèrent plus de vingt personnes avant d'être rattrapés et exécutés par les forces de l'ordre. Laissés pour morts, on dit qu'ils réapparaissent de temps en temps pour venir se venger des descendants de leurs bourreaux. Ils prennent alors l'aspect de deux êtres difformes au visage de cauchemar et aux yeux jaunes.

**Notes :** Ces deux personnages sont inspirés du scénario "l'envers du décor" écrit par Fablyrr et paru dans le fanzine "Cendres de Sphinx", on peut également le trouver sur le site d'Asmodée sous la rubrique téléchargement de la section "Secrets de la septième mer".

**Remarque :** Bonnie et Clyde étaient réputés pour leur jalousie, leur fierté et leur nationalisme maladifs. Le mage ne peut choisir que des compétences liées à l'Avalon s'il choisit cette compétence. Nul doute que s'il ne respectait pas ce commandement, Bonnie et Clyde se chargeraient de le lui faire regretter.

**Apprenti :** Le mage ôte un nombre de dé égal à (rang en Bonnie & Clyde) à tous ses malus de combat nocturne. Il lui faut payer un dé de Glamour. S'il a plus de rang dans la compétence que de malus, les rangs excédentaires deviennent des dés lancés supplémentaires.

**Adeptes :** Le mage n'a plus besoin d'utiliser de dés de glamour pour ignorer les malus de combat nocturne. Par contre, il devient victime du désavantage de sang sidhe : nocturne (voir dans le livre d'Avalon) ; de plus, le mage ajoute trois fois son rang dans la compétence à tous ses jets de compétences dépendant d'un métier parmi assassin, cambrioleur ou escamoteur.

**Maître :** Les plus puissants pratiquants de cette compétence sont littéralement capables de devenir Bonnie et Clyde. Pour deux dés de Glamour, ils peuvent devenir Bonnie (gagne (rang en Bonnie & Clyde) x 5 à son ND pour être touché et Acrobatie à 5) ou Clyde (gagne (rang en Bonnie & Clyde) x 5 à ses jets de dommages et Coup de tête à 5) pour leur prochaine action. Il faut une action pour déclencher ce pouvoir, c'est à dire qu'un mage avec trois en panache pourra devenir Bonnie à sa première action, changer d'apparence à sa deuxième et Clyde lors de sa troisième.

### Les Chiens de la Nuit (Hounds of Night and Fog)

Cette terrifiante meute de chiens de la nuit s'en prend aux voyageurs isolés et ne laisse de ces derniers qu'une pulpe sanglante. Quasiment impossibles à voir venir, sans pitié et toujours affamés, ils sont la hantise des paysans avaloniens.

**Remarque :** Pour chaque rang que le sorcier possède dans cette compétence, il gagne un trait animal (oreilles, pilosité, yeux jaunes, etc.) à force de faire appel aux bêtes, on finit par en devenir une soi-même.

**Apprenti :** Pour un dé de glamour, le sorcier peut invoquer une brume surnaturelle qui dissimulera ses déplacements, il lance alors un dé de plus sur ses jets de déplacement silencieux par rang dans la compétence.

**Adeptes :** Avec le temps, le sorcier acquiert la rapidité et la souplesse des chiens, il lance et garde autant de dés qu'il a de rang dans la compétence sur ses jets de course de vitesse et de déplacement silencieux.

**Maître :** Le sorcier devient littéralement le chien de la nuit, pour deux dés de glamour, il garde deux dés supplémentaires sur ses jets d'attaque et de dommage quand il parvient à surprendre un adversaire.

## Jenny aux dents vertes (Jenny Greenteeth)

Dans un grand nombre de versions de la légende, on raconte que Jenny Greenteeth attaque ses victimes rapidement, avec ses longs bras et ses doigts d'araignée qui rendent ses attaques difficiles à éviter.

**Apprenti :** À ce niveau, le mage peut dépenser un dé de Glamour pour ajouter deux fois le niveau de sa légende Jenny Greenteeth à n'importe quel jet d'attaque. Par contre, les jets d'attaque (Lutte), eux, sont augmentés de trois fois son niveau dans cette légende.

**Adeptes :** soustrayez le rang dans la légende Jenny Greenteeth du nombre de dés lancés par l'adversaire en défense active. Il est très difficile d'éviter les attaques de Jenny Greenteeth.

**Maître :** Finesse +1 pour la totalité de la scène.

## Chapeau Rouge (Red Cap)

Red Cap est l'un des plus sanguinaires et méchants Unseelie. Ravi du spectacle de la torture et de la mort, il plonge son chapeau dans le sang de ses victimes et laisse celui-ci coulé sur son visage.

**Apprenti :** Red Cap est connu pour jouer avec ses proies et prend plaisir à les regarder se cacher. Ce pouvoir permet à l'apprenti de garder un dé supplémentaire par rang de sorcellerie détenu pour ses jets de Comédie et d'Intimidation. Ce pouvoir dure 5 minutes par rang de Red Cap.

**Adeptes :** faire appel à ce pouvoir permet à l'adepte de gagner une partie des capacités martiales de Red Cap. Ses mains s'allongent pour former des griffes qui lui donnent un bonus d'un dé gardé sur toutes ses attaques à mains nues et infligent un dé gardé de dommages supplémentaires. Ce pouvoir dure (Red Cap) x 2 rounds.

**Maître :** en faisant appel à ce pouvoir, le visage du sorcier Glamour se modifie, s'allonge et se tord affreusement tandis que son torse se rétracte et ses membres s'allongent démesurément. Du sang frais commence à couler de ses cheveux sur son visage de manière continue. Cette transformation est terrifiante à observer et le sorcier gagne 3 rangs de Peur pour (Red Cap) minutes.

## Légendes de Gaillardise

### Angus McEachern

Le Clan McEachern a marqué l'histoire des Highlands de manière extrêmement forte. Ils avaient trouvé un moyen de détruire les Sidhes. Angus était le chef du clan et son plus brillant forgeron. On dit que c'est lui-même qui créa l'extraordinaire alliage de fer froid permettant de faire mal au peuple féérique. Rares sont les sorciers Dark Glamour à maîtriser cette compétence car elle fut interdite par les ombres elles-mêmes en raison de sa puissance et du danger qu'elle représente pour eux.

Remarque : Un sorcier possédant cette compétence gagne automatiquement le travers ambitieux et l'épée de Damoclès pourchassé (par le peuple sidhe), de plus, chaque fois qu'il fait appel à cette compétence, il doit réussir un jet de détermination contre un ND égal au rang de maîtrise utilisé multiplié par 10. En cas d'échec, il est automatiquement repéré par un Sidhe (ombre ou flamboyant) et aura certainement de gros problèmes.

**Apprenti :** L'apprenti peut utiliser un dé de glamour afin de rajouter son rang dans la compétence dès lancés lors d'une opposition contre un Sidhe. Ce pouvoir ne marche que pour un seul jet.

**Adeptes :** Pour un dé de glamour, l'adepte est immunisé aux illusions des Sidhes pour le restant de la scène. De plus, le pouvoir d'apprenti est étendu à l'ensemble de la scène.

**Maître :** Pour un dé de Glamour, le maître peut faire de son arme une arme du clan McEachern pour un coup. Lorsqu'il frappe un Sidhe on considère qu'il tient une telle arme dans ses mains. De plus, son pouvoir d'apprenti est actif en permanence.



## Le chevalier couard (The Faithless Knight)

Bien que le nom de cette femme se soit perdu dans le vent de l'histoire, on sait qu'elle fut une guerrière noble et intrépide qui servi l'Avalon sous le règne d'Elilodd. Elle était si chanceuse qu'elle pouvait rester en première ligne de toutes les batailles et s'en sortir vivante, l'amenant finalement à croire qu'elle était invincible. Mais un jour, alors qu'elle commandait une mission de reconnaissance, elle fut attaquée par une force importante d'unseelie et de leurs esclaves. Confrontée, pour la première fois, à un ennemi qui lui était supérieur, la jeune femme prit peur et s'enfuit de toutes ses jambes. Ses camarades furent exterminés. N'ayant pu être avertie, l'armée du roi Elilodd fut prise par surprise et eut beaucoup de mal à venir à bout de ses ennemis, perdant ainsi bêtement de nombreuses vies.

Complètement déshonorée, le cœur du chevalier devint sombre et froid, elle se consacra alors à tuer ceux qui ressemblaient à ce qu'elle était. Elle voyageait en Avalon de nuit, tuant des chevaliers innocents et effectuant de nombreux autres actes déshonorants. Elle devint un symbole de terreur, et on pensa ensuite qu'elle fut tuée dans un combat, puisque le nombre de ses victimes cessa d'augmenter.

**Apprenti :** lancez un dé d'héroïsme lorsque vous faites face à un adversaire doté d'au moins un rang de peur et multipliez le résultat par votre rang en Faithless Knight pour l'ajouter à vos jets vous permettant de fuir ce monstre.

**Adeptes :** dépensez un dé d'héroïsme lorsque vous êtes poursuivi pour ajouter (Faithless Knight) augmentations à tous vos jets effectués pour cette poursuite jusqu'à la fin du round.

**Maître :** dépensez un dé d'héroïsme lorsque vous êtes impliqué dans un combat pour gagner une action supplémentaire dans la phase en cours. Celle-ci peut être utilisée pour se défendre (grâce à une défense active) ou pour fuir le combat. Vous pouvez alors utiliser gratuitement la capacité d'apprenti si elle est appropriée.

## Jack aux fers (Jack in Irons)

La force de Jack in Irons et les dommages qu'il inflige font de lui un adversaire impressionnant et dangereux.

**Apprenti :** ajouter le rang de cette légende à n'importe quel jet de dommages.

**Adeptes :** doublez le score de Gaillardise pour tous vos jets de dommages. (une Gaillardise de 2 avec une rapière donneront 6g2 de dommages au lieu de 4g2).

**Maître :** Augmentez la Gaillardise de votre personnage d'un rang pour toute la scène (ignore les limites normales, la Gaillardise peut donc monter à 7 avec l'avantage Trait Légendaire, 8 si le mage dispose également de l'Arcane Concentré et qu'il en fait usage).

## Lorenzo

Visconti Tigran di Mondavi en est le meilleur exemple. Les ombres d'Avalon ont toujours été très liées à la méphitique famille vodaccie. Cruels, imbus d'eux même et experts dans l'art de donner la mort, les Lorenzo étaient donc une aubaine pour les pratiquants du Dark Glamour.

Remarque : Ceux qui utilisent cette compétence gagnent automatiquement l'épée de Damoclès Lorenzo (voir dans le supplément Vodacce) pour représenter l'empathie qu'ils ont créée avec cette famille maudite. De plus, ils remplacent leur arcane par le travers Cruel. Les Lorenzo étaient des fous sanguinaires et cela rejaillit sur ceux qui invoquent leur nom.

**Apprenti :** Le mage est capable de torturer un homme jusqu'à la folie. Il gagne (rang en Lorenzo) augmentations gratuites sur tous ses jets d'Interrogatoire.

**Adeptes :** Les Lorenzo ont poussé leur connaissance du corps si loin qu'ils pouvaient faire mourir un homme rien qu'en le touchant. Le mage peut ajouter (rang en Lorenzo) des gardés à tous ses jets de Poison et d'Examiner.

**Maître :** Si les Lorenzo furent impitoyablement chassés par les autres familles, c'est à cause de leurs dépravations et de leur connaissance de la mort. Le maître peut ajouter (rang en Lorenzo) des gardés à tous ses jets de dommages. Cette capacité lui coûte (rang de gaillardise de la cible) des de glamour mais il est littéralement capable de tuer un adversaire en un coup.

## Légendes de Panache

### Gancanagh

Le Gancanagh ou Beau Parleur (également connu sous le nom de Gaconner) est un scélérat de la pire espèce. Parcourant la nuit à la recherche de jeunes femmes solitaires, il prend l'apparence de l'amant de leurs rêves, les séduit, avant de les abandonner à l'opprobre. Rares sont ses victimes qui survivent longtemps après avoir eu le cœur brisé de la sorte.

**Apprenti :** Permet d'ajouter 3 fois le Rang de Gancanagh à tous les jets de Compétences du métier Courtisan. Ce bonus est valable pour les Compétences d'autres métiers que l'on retrouve dans le métier Courtisan.

**Adepté :** Permet d'ajouter autant de dés gardés aux jets de Réparties faisant appel à la Séduction que de Rang dans cette compétence.

**Maître :** Quand un Héros affronte un Maître Dark Glamour possédant les dons du Gancanagh, il doit dépenser deux dés d'héroïsme pour empêcher l'activation de son Travers. L'utilisation de ce pouvoir ne demande pas de dé d'Héroïsme. L'activation du Travers par le mage Glamour en demande en revanche toujours un.

### Giovanni Villanova

Depuis qu'il a pris les rênes de sa famille, le prince noir s'est forgé une réputation maléfique. On le considère comme le plus grand vilain de son temps et c'est tout naturellement qu'il a désormais une légende à son nom. Plus que sa richesse et sa cruauté, c'est son panache, son audace et surtout son magnétisme quasi animal qui sont le plus souvent encensés par les bardes. Seuls les plus jeunes mages Dark Glamour ont accès à cette compétence car elle est toute récente.

**Apprenti :** À ce rang, le sorcier peut invoquer le Charisme de Giovanni Villanova. Il peut gagner l'avantage Séduisant (Séduisant) pendant (rang dans la compétence) heures et une fois par acte.

**Adepté :** Le mage gagne un cran de plus dans l'avantage séduisant et monte jusqu'à Eblouissant. De plus, il peut le faire (rang dans la compétence) fois par acte.

**Maître :** Le sorcier monte jusqu'à intimidant. De plus, pour deux dés de glamour, il peut substituer son rang de panache à son rang dans n'importe quel trait et ce, jusqu'à la fin de la scène.

### Le Troisième Prophète (The Third Prophet)

Le troisième Prophète fut la Némésis des sorciers et des érudits, il créa l'Inquisition, lançât d'immenses purges et changea si profondément l'église vaticine que celle-ci devint un monstre pour les pratiquants du Glamour. Son aura et son charisme furent ses principales armes.

**Apprenti :** Le prophète était un orateur hors pair, le mage peut utiliser cette capacité. Ajoute (rang en Troisième Prophète) augmentations gratuites à tous ses jets d'Eloquence et de Galvaniser. Certains mages noirs sont de brillants orateurs.

**Adepté :** Selon la légende, le troisième prophète pouvait endoctriner n'importe qui, surtout les esprits faibles. En utilisant un dé de Glamour, le mage peut convertir à sa cause, un nombre de personnes égal à (rang en Troisième Prophète) multiplié par 3 multiplié par son rang de maîtrise. Le total donne la somme des rangs de Détermination pouvant être contrôlés en même temps. Les victimes ont droit à un jet de Détermination égal à (rang dans la compétence)  $\times 5 + 5$  pour essayer de résister si ce sont des héros ou des vilains. Les brutes sont converties par bande et compte comme ayant un rang de Détermination égal à leur niveau de menace. La seule solution efficace pour échapper à se pouvoir, c'est de se boucher les oreilles. Trente secondes passées à écouter le mage suffisent.

**Exemple :** Un sombre mage possède 4 rangs en Troisième prophète et il est adepte, il peut donc convertir  $4 \times 3 \times 2 = 24$  rangs de Détermination. C'est à dire 8 bande de brutes de niveau 3 ou 8 hommes de mains avec 3 en Détermination.



Il y a cependant quelques règles :

- Les victimes ne peuvent commettre de meurtre pour lui ;
- Une fois qu'une personne a réussi un jet de Détermination, elle est totalement immunisée. De même, un vilain ou un héros tombant dans l'inconscience alors qu'il est sous les effets de ce pouvoir se réveillera en étant libéré et aura à nouveau droit à un jet de Détermination. Pour les brutes, c'est définitif.

**Maître :** Le pouvoir de rang 2 devient définitif pour les hommes de mains, touche désormais (rang en Troisième Prophète) x rang de panache x 5 personnes et le mage peut leurs demander n'importe quoi même les actions les plus horribles (meurtre, viol, lynchage) ; c'est pour ce pouvoir que les pratiquants de cette compétence sont si impitoyablement traqués. A eux seuls, ils peuvent mettre un royaume à genou.

## Le voleur déloyal (The Treacherous Thief)

Il y a voleur et voleur. Ce cœur sombre utilisa ses talents de bandit pour dérober leurs maigres possessions à ceux qui n'ont presque rien car elles sont des cibles plus faciles. Il assassinait des gens pour une poignée de piécettes et trahissait allègrement ses camarades quand le prix de leur tête était assez élevé (et quand les ombres étaient assez épaisses pour qu'il puisse les poignarder dans le dos tranquillement).

Il finit par devenir riche au-delà de ses rêves les plus fous, mais les sensations d'un vol audacieux lui manquèrent et il ne su résister à de nouveaux coups. Il varia alors les plaisirs en privant les pauvres de leur héritage familial même lorsqu'il était de faible valeur. Il pillait les troncs des églises et montait le frère contre le frère en s'arrangeant pour que chacun d'eux croient que c'était l'autre le coupable. A la mesure de sa carrière, ses capacités de discrétion étaient si grandes qu'il pouvait se glisser dans la chambre forte la mieux gardée afin de satisfaire ses appétits. Evitant les représentants de l'ordre et les juges, il semblerait que ce cruel voleur réussit à faire en sorte d'être l'homme le plus détesté d'Avalon.

**Apprenti :** dépensez un dé d'héroïsme pour ajouter cinq fois votre rang en (The Treacherous Thief) à tous vos jets de discrétion, déplacement silencieux ou actions similaires.

**Adeptes :** dépensez un dé d'héroïsme lorsque vous effectuez une attaque sur une personne qui ne s'en rend pas compte (même s'il est simplement distrait). Si l'attaque réussit, l'adversaire est considéré comme sonné jusqu'à la fin du round. Si l'attaque inflige une blessure grave, l'adversaire est considéré comme sonné jusqu'à la fin de la scène.

**Maître :** dépensez un dé d'héroïsme lorsque vous échouez à un jet d'encaissement de blessures légères. Si vous avez un allié (même une simple brute) à moins de 3 mètres de vous, c'est votre allié qui encaisse les blessures dramatiques que vous auriez dû endurer et votre nombre de blessures légères revient à zéro, comme d'habitude.

## Autres commentaires

### 5 légendes par sorcier Dark Glamour

Vous remarquerez que chaque compétence Légende est basée sur un trait spécifique. Vous ne pouvez pas choisir plus d'une compétence associée au même trait.

### Exception à la règle précédente

Alors que la plupart des humains ne peuvent détenir qu'une légende Glamour par trait, les Sidhes et quelques hommes d'exception peuvent s'abstenir de cette restriction. Pour chaque point dans un trait au-dessus de 5, le mage Glamour peut prendre une légende additionnelle dans ce trait. Par exemple, un personnage avec un trait légendaire de Panache à 6 pourra détenir les légendes Gancannagh et The Treacherous Thief. Un tel pouvoir ne vient cependant pas sans danger ni responsabilité.

Les mages Glamour humains tirent leur pouvoir de ces mythes et légendes. Ceux qui en détiennent plus d'une par trait courent un risque important. En effet, lorsqu'un humain utilise la puissance des Sidhes, le MJ doit lancer 1g1 (2g2 à Bryn Bresail). Si le résultat est égal ou supérieur à 20, le Sidhe à l'origine de ce talent va s'intéresser au mage...

## Le Glamour

Si n'importe quel mage Dark Glamour peut faire appel aux plus nobles des légendes, cela ne va pas sans contre-coup. Les gens auront tendance à lui faire plus confiance, son aura de peur s'amenuisera.

Pour chaque niveau de maîtrise qu'un mage possède dans une compétence de Glamour il gagne 5 points de réputation. Son minimum de points de réputation, normalement de - 130, est augmenté de 5 points.

De plus, à chaque utilisation d'une de ces compétences de Glamour, les gains de Réputation normalement engendrés par l'action sont minorés d'un point (minimum 1) : on accorde aux utilisateurs du Dark Glamour qu'ils sont capables de faire le bien, mais leurs victoires ont toujours un arrière goût amer...

Enfin, à partir de la 3<sup>ème</sup> compétence de Glamour, le Sorcier gagne l'Épée de Damoclès Recherché (3pp). Cette Épée représente l'aversion et la lutte que mènent les Mages Dark Glamour contre les représentants de la "beauté" que sont les Mages Glamours.

## Dés de Glamour

Les dés de Glamour s'utilisent de la même façon que les dés d'héroïsme à une exception près : il ne peut les utiliser pour activer (ou empêcher l'activation) d'un arcane.

## Mente

### Description

Cette sorcellerie permet de lire, accroître et créer des pensées et des émotions chez sa cible. Proche de la magie Sorte, mais plus facile d'utilisation. Les sorcières de la destinée ne supportèrent pas l'aisance avec laquelle les sorciers Mente utilisaient leur pouvoir et les éliminèrent par le biais d'"accidents". Craignant l'extinction, les quelques sorciers survivants tentèrent de disparaître et effacèrent la mémoire des quelques derniers témoins de leurs pouvoirs avant de s'effacer. Personne ne sait si ce pouvoir fonctionnait réellement, car personne n'en a plus jamais constaté l'utilisation.

Il s'agit sans doute du "pendant masculin" de Sorte. Toutefois, les streghe affirment qu'elle n'apparaît que très rarement chez les garçons. Une autre théorie affirme que les chances d'apparition d'un sorcier Mente sont les mêmes que pour une fille de développer la sorcellerie Sorte, mais que les streghe tuent tous ces futurs sorciers avant leur naissance, pour éviter qu'ils ne leur fasse concurrence.

### Bénéficiaires

Les descendants des familles Lorenzo, Bianco et Serrano. Donc, à priori, essentiellement des Vodaccis.

### Corruption

Les sorciers Mente sont tous chauves avec la boîte crânienne légèrement proéminente à l'arrière. Afin de cacher ce petit défaut, la plupart des sorciers Mente utilisent des postiches.

### Restrictions

Cette sorcellerie peut être prise par un PJ mais il devra alors prendre l'épée de Damoclès Pourchassé (3 PP) afin de simuler le fait qu'il est maintenant la cible du Tessatore et de toutes les streghe della sorte. Toutes les puissances de sang sorcier sont disponibles.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Ladro dei Pensieri (Voleur de Pensées)

En dépensant un dé d'Emotion ou d'héroïsme, le Voleur de Pensées est capable de "lire" tout ce qui fait l'esprit d'une personne via ses compétences de sorcellerie. Il peut lire ses pensées,





ressentir ses Emotions, connaître ses Souvenirs, voir ses Rêves, éprouver ses Sentiments, explorer son Arcane et découvrir ses Espoirs. L'apprenti connaît l'esprit des autres comme le sien. L'apprenti doit se trouver "à portée de pensées" (à moins de 5 mètres de sa cible). Pour réussir tous ces actes, il doit effectuer un jet d'Esprit + compétence appropriée contre un ND de 20.

## Adeptes : Scultore dei Sogni (Sculpteur de Rêves)

En dépensant un dé d'Emotion ou d'héroïsme, le Sculpteur de rêves peut modeler l'Arcane, les Emotions, les Espoirs, les Pensées, les Rêves, les Sentiments ou les Souvenirs de sa cible. Pour cela, il doit se trouver "à portée de rêves" (moins de 250 m) et avoir déjà vu sa cible. En réussissant un jet d'Esprit + Compétence appropriée contre un ND de 30, il peut modifier (subtilement ou profondément) ce qui fait l'esprit d'une personne ; mais tout cela doit déjà exister quelque part au fond de la cible. L'adepte Mente ne peut travailler qu'à partir d'existant, il ne peut créer dans le vide.

## Maître : Creatore di Emozione (Créateur d'Emotions)

En dépensant un dé d'Emotion ou d'héroïsme, le Créateur d'Emotions est maintenant capable de créer de toutes pièces Arcanes, Emotions, Espoirs, Pensées, Rêves, Sentiments ou Souvenirs. En réussissant un jet d'Esprit + Compétence Appropriée contre un ND de 40. Pour réussir cela, il doit se trouver "à portée d'âme" (1 km) et avoir déjà vu sa cible.

Il peut également modifier l'âme de sa victime, transformant ainsi un héros en vilain, en scélérat ou en homme de main (en aucun cas en une brute) et inversement, selon son bon vouloir. Pour y parvenir, il utilise simplement sa compétence Âme à la place des autres et son ND est alors de 45 au lieu de 40.

## Compétences

### Âmes (Anima) (Maître uniquement)

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente à accès à l'âme de sa victime. Il peut savoir s'il a affaire à un héros, un scélérat, un vilain ou un homme de main. Il peut également modifier ces paramètres comme il le souhaite en réussissant un jet d'Esprit + Âme contre un ND de 45.

La teinte de l'âme se décline dans une faible gamme de gris.

Table 12 : Teintes de l'âme

Couleurs	Types d'âme
Blanc	Héros
Noir	Vilain
Anthracite	Scélérat
Gris perle	Homme de main (voie de l'héroïsme)
Gris de Payne	Homme de main (voie de la vilenie)
Grège	Homme de main (voie du scélératisme)
Transparent	Brutes

### Arcanes (Misteri)

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente à accès à l'arcane de ses victimes. Un apprenti pourra l'observer, un adepte pourra la modifier dans la même catégorie (il ne pourra pas transformer une vertu en un travers, mais il pourra changer la nature du travers) et un maître pourra en modifier la catégorie, voire créer de toute pièce une arcane chez sa cible (qui devra tout de même être un héros, un scélérat ou un vilain, mais rien ne l'empêche d'utiliser précédemment sa compétence Âme pour promouvoir un homme de main au rang de Scélérat avant de le doter d'un arcane...).

Enfin, un maître Mente, détenant la compétence Arcanes, peut également, en dépensant un dé d'Emotion, déclencher tous les travers (et uniquement les travers) de toutes les personnes se trouvant "à portée de rêves". La teinte des arcanes se décline dans les bleus.

**Table 13 : Teintes des Arcanes**

Couleurs	Héros		Vilains	
	Travers	Vertus	Travers	Vertus
Bleu primaire	Curieux	Béni des dieux	Curieux	Impitoyable
Bleu nuit	Ambitieux	Volontaire	Ambitieux	Volontaire
Bleu lavande	Hédoniste	Intuitif	Extravagant	Prudent
Bleu turquoise	Libertin	Rassurant	Libertin	Royal
Bleu minéral	Impulsif	Confiant	Impulsif	Confiant
Bleu givré	Naïf	Inspiré	Clément	Brillant
Bleu marine	Amour impossible	Passionné	Délicat	Tentateur
Bleu sarcelle	Présomptueux	Victorieux	Présomptueux	Victorieux
Bleu d'Anvers	Couard	Courageux	Couard	Rancunier
Bleu outremer	Entier	Concentré	Cruel	Concentré
Bleu dragée	Malchanceux	Chanceux	Malchanceux	Chanceux
Bleu charrette	Critique	Exemplaire	Paranoïaque	Honorable
Bleu pétrole	Indécis	Altruiste	Intrigant	Fanatique
Bleu persan	Téméraire	Impassible	Bavard	Impassible
Bleu des mers du sud	Envieux	Maître de soi	Envieux	Maître de soi
Bleu cobalt	Dévoué	Perspicace	Mégalomane	Charismatique
Bleu ciel	Arrogant	Mystérieux	Arrogant	Mystérieux
Bleu guède	Borné	Charismatique	Borné	Conscientieux
Bleu Klein	Distraît	Observateur	Négligent	Fourbe
Bleu électrique	Fier	Amical	Fier	Trompeur
Bleu de minuit	Fanatique	Psychologue	Egaré	Ingénieux
Bleu canard	Cupide	Baroudeur	Cupide	Récurrent

## Emotions (Emozioni)

Il s'agit de LA compétence la plus importante des sorciers Mente, elle ouvre la porte des sentiments et des émotions des gens.

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente peut connaître/modifier/créer les émotions que ressent sa cible, son état mental. Ce qui permettra à un apprenti de connaître les sentiments de son interlocuteur à son égard ou sur d'autres sujets abordés. Un adepte pourra subtilement modifier les émotions de sa cible, mais il devra rester dans la même classe de sentiments, il ne pourra pas transformer un sentiment positif en un sentiment négatif, en une émotion mixte ou en une émotion repoussée, et inversement ; par contre, il pourra déporter ce sentiment de son rapport au besoin sur le responsable. Un maître pourra créer une émotion à partir de rien ou modifier la classe d'une émotion, transformant par exemple un sentiment de joie (émotion positive) en un sentiment de douleur (émotion négative).

En effet, les émotions nous informent directement sur l'état de nos besoins et sur la façon de les satisfaire. Sont-ils satisfaits ? À quel degré ? De quel besoin s'agit-il ? En permettant au processus naturel de l'émotion de se dérouler, on s'assure de pouvoir prendre en main la satisfaction de nos besoins. Les émotions se divisent en quatre grandes classes :



**Positives** : elles indiquent que le besoin est comblé. Elles sont composées de trois catégories :

- Par rapport au besoin : quel est le besoin en cause,
- Par rapport au responsable : qu'est-ce ou qui aide ou nuit à la satisfaction du besoin,
- D'anticipation : mes réactions à ce qui pourrait survenir,

**Négatives** : elles signalent que le besoin n'est pas comblé.

- Par rapport au besoin : quel est le besoin en cause,
- Par rapport au responsable : qu'est-ce ou qui aide ou nuit à la satisfaction du besoin,
- D'anticipation : mes réactions à ce qui pourrait survenir,

**Mixte** : il s'agit d'un amalgame d'émotions et d'autres expériences émotives dont des subterfuges. Il s'agit d'une expérience en partie défensive dont le but est de nous désinformer ;

**Repoussées** : il s'agit d'expériences à forte connotation corporelle, des malaises qui résultent du fait qu'on repousse une expérience émotive, une préoccupation importante ou une action à poser pour se respecter.

La teinte des émotions se décline dans les jaunes (positives), rouges (négatives), oranges (mixtes) et marrons (repoussées).

*Emotions positives :*

Table 12 : Teintes des émotions positives			
Couleurs	Rapport au besoin	Couleurs	Rapport au responsable
Jaune secondaire	agrément	Jaune maïs	adorer
Jaune auréaulin	contentement	Jaune mimosa	affection
Jaune banane	délectation	Jaune moutarde	attendrissement
Jaune bouton d'or	émerveillement	Jaune des blés	chérir
Jaune canari	enchantement	Jaune paille	fierté
Jaune citron	euphorie	Jaune poussin	tendresse
Jaune d'or	joie	Couleurs	D'anticipation
Jaune de chrome	jouissance	Jaune de Perse	désir
Jaune de mars	heureux	Jaune Nankin	énervement
Jaune de Naples	plaisir	Jaune safran	envie
Jaune fleur de soufre	ravisement	Jaune soufre	excitation
Jaune impérial	volupté		

*Emotions mixtes :*

Table 14 : Teintes des émotions mixtes			
Couleurs	Emotions	Couleurs	Emotions
Orange	amertume	Citrouille	mépris
Orange brûlée	amour	Corail	passion
Orange ocre	culpabilité	Feu vif	pitié
Abricot	écoeurement	Melon	rancune
Ambre jaune	honte	Miel	ressentiment
Ambre rouge	jalousie amoureuse	Poil de chameau	trac
Carotte	jalousie-envie		

## Emotions négatives :

Table 13 : Teintes des émotions négatives			
Couleurs	Rapport au besoin	Couleurs	Rapport au responsable
Rouge thé	amertume	Rouge de mars	dégoût
Rouge primaire	chagrin	Rouge écrevisse	détester
Rouge Andrinople	désœuvrement	Rouge feu	enragé
Rouge anglais	douleur	Rouge fraise	exaspération
Rouge Bismark	ennui	Rouge framboise	exécrer
Rouge Bordeaux	envie	Rouge grenadine	fureur
Rouge capucine	mécontentement	Rouge grenat	haine
Rouge Bourgogne	mélancolie vague	Rouge groseille	impatience
Rouge cardinal	nostalgie	Rouge sang	rage
Rouge carmin	peine	Rouge ponceau	révolté
Rouge cerise	tristesse	Couleurs	D'anticipation
Couleurs	Rapport au responsable	Rouge tomate	effroi
Rouge cinabre	abhorrer	Rouge tomette	épouvante
Rouge coquelicot	agressif	Rouge turc	frayeur
Rouge d'alizarine	choqué	Rouge vermillon	peur
Rouge d'aniline	colère	Rouge sang de bœuf	terreur

## Emotions repoussées :

Table 15 : Teintes des émotions repoussées			
Couleurs	Emotions	Couleurs	Emotions
Acajou	agitation	Café au lait	gêne
Alezain	angoisse	Cannelle	mal à l'aise
Aquilain	anxiété	Caramel	mal de tête
Baillet	bégaiement	Chaudron	migraine de tension
Basané	boule dans la gorge	Chocolat	nausées
Bitume	crise de panique	Cuivre	nervosité
Bistre	engourdissement	Fauve	panique
Bronze	étouffement	Lavallière	peur panique
Brou de noix	évanouissement	Maduro Colorado	rougissement
Brun	extrémités froides	Rouille	tensions diverses
Brun clair	faible	Marron	tics
Bureau	fatigues	Noisette	transpiration excessive
Cacao	fébrilité	Tabac	tremblement
Café	flottement	Terre de Sienne	vide



## Espoirs (Speranza)

La teinte des espoirs se décline dans les verts.

Table 16 : Teintes des espoirs

Couleurs	Espoirs	Couleurs	Espoirs
Vert primaire	Aider l'Inquisition	Vert lichen	Être un grand orateur
Vert absinthe	Aimer le conjoint imposé	Vert lime	Faire beaucoup de conquêtes
Vert amande	Assouvir sa vengeance	Vert malachite	Faire des découvertes scientifiques
Vert anglais	Avoir assez d'argent pour vivre	Vert mélèze	Faire preuve d'humilité
Vert anis	Avoir beaucoup d'enfants	Vert menthe	Guérir de sa maladie
Vert asperge	Avoir beaucoup de pouvoir	Vert menthe à l'eau	Imposer ses idées
Vert avocat	Avoir beaucoup de relations sexuelles	Vert miel	Mourir d'une façon spécifique (dans son lit, en mer, avant ses enfants, etc.)
Vert banane	Avoir de nombreux amis	Vert militaire	Ne jamais rater une messe
Vert bouteille	Avoir des enfants talentueux	Vert mousse	Ne jamais tuer
Vert brou de noix	Avoir tout ce que l'on souhaite	Vert moutarde	Prendre la Mer
Vert caca d'oie	Avoir une bonne santé	Vert ocre	Prendre soin de ses enfants
Vert canard	Avoir une longue vie	Vert olive	Rembourser ses dettes
Vert canari	Avoir une promotion	Vert opaline	Rendre ses parents fiers de soi
Vert céladon	Avoir une vie calme	Vert or	Respecter ses aïeux
Vert chartreuse	Battre un adversaire	Vert perroquet	Respecter un serment
Vert colorado claro	Développer ses capacités intérieures (chamanisme)	Vert pétrole	Rester célibataire
Vert d'eau	Devenir quelqu'un d'autre	Vert pistache	Rétablir son honneur perdu
Vert d'ombre	Être admiré	Vert poireau	Retrouver son honneur
Vert de chrome	Être anobli	Vert pomme	Retrouver un amour perdu
Vert de gris	Être beau	Vert prairie	Retrouver une personne disparue
Vert de Hooker	Être blond, brun, avoir les yeux bleus, etc.	Vert prasin	Réussir à lutter/à gagner contre son vice (alcool, drogue, etc.)
Vert de maure	Être comme tout le monde	Vert prés	S'intégrer dans son pays d'accueil
Vert de vessie	Être connu	Vert printemps	Sortir du lot, être exceptionnel
Vert des mers du sud	Être dévot	Vert sapin	Surmonter son handicap
Vert émeraude	Être dévoué envers son seigneur	Vert sarcelle	Tomber amoureux
Vert empire	Être fort	Vert sauge	Vivre à la Campagne
Vert épinard	Être grand	Vert sinople	Vivre à la Montagne
Vert gazon	Être honorable	Vert smaragdin	Vivre au soleil
Vert glauque	Être le meilleur dans sa discipline	Vert taupe	Vivre de sa passion
Vert herbe	Être libre	Vert tilleul	Vivre en bonne relation avec son animal
Vert isabelle	Être ordonné	Vert turquoise	Vivre en Ville
Vert jade	Être riche	Vert Véronèse	Vouloir voler comme un oiseau
Vert kaki	Être sorcier	Vert viride	Voyager

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente peut connaître/modifier/créer les ambitions et les espoirs que fonde sa cible sur son avenir, ses rêves de lendemains meilleurs plus ou moins réalistes. L'apprenti peut connaître les ambitions proches de sa cible (ce qu'il souhaite obtenir, où il souhaite aboutir d'ici deux années). Un adepte peut modifier subtilement les espoirs de sa cible de façon à ce qu'ils se rapprochent de ses objectifs personnels. Par exemple, un jeune soldat souhaite passer sergent, le sorcier Mente, quant à lui, voudrait placer l'un de ses pions à proximité d'un noble concurrent, aussi décide-t-il de modifier les Espoirs du jeune soldat pour qu'il souhaite devenir le garde du corps de ce noble, ce qui lui ouvrira plus facilement le galon de sergent. Un maître crée et transforme les ambitions de ses cibles comme il le souhaite.

## Pensées (Pensieri)

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente peut connaître/modifier/créer les pensées instantanées de sa cible. Attention toutefois à ne pas la confondre avec Emotions. Pensées s'articule autour de l'esprit alors qu'Emotions s'attaque au cœur.

Cette compétence est particulièrement utile lors des combats, puisqu'elle permet au sorcier Mente d'anticiper les attaques qui vont lui être portées. En dépensant un dé d'Emotion, il peut connaître les actions au cours du prochain round de toutes les personnes se trouvant "à portée de pensée". Autant dire qu'il adaptera ensuite ses propres actions en fonction de celles de ses adversaires...

La teinte des pensées se décline dans les violets. Les pensées immédiates étant extrêmement variables, une liste est impossible à donner, voici seulement quelques exemples : "je vais sauter du carrosse !", "je pense qu'il va jouer des coupes", "cette femme est vraiment très belle", "je vais effectuer une riposte", "il ment". Toutefois on peut les classer en grandes catégories :

**Table 17 : Teintes des pensées**

Couleurs	Pensées	Couleurs	Pensées
Amarante	Action	Orchidée	Autres... avec quelques couleurs à utiliser.
Aubergine	Avis négatif sur un sujet ou quelqu'un	Passe-velours	
Colombin	Avis positif sur un sujet ou quelqu'un	Pelure d'oignon	
Glycine	Douleur	Pourpre	
Héliotrope	Réflexion sur le futur	Prune	
Lie de vin	Réflexion sur le passé	Queue-de-renard	
Lilas	Réflexion sur le présent	Violet	
Magenta foncé	Ressenti négatif	Violet d'évêque	
Mauve	Ressenti positif	Violine	
Parme	Pas de pensée immédiate	Zinzolin	

## Rêves (Sogni) (Réservée aux adeptes et aux maîtres)

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente peut observer/modifier/créer les rêves que sa cible est en train de vivre au même moment (il faut donc qu'elle dorme...). Faites en sorte de décrire le rêve auquel le sorcier Mente assiste. A lui ensuite d'interpréter correctement celui-ci.

### Des rêves

C'est que, pour Sigmund Freud, "L'interprétation des rêves est la voie royale qui mène à la connaissance de l'inconscient dans la vie psychique".

Le rêve, loin d'être un phénomène absurde ou magique, recèle un sens : il est l'accomplissement hallucinatoire d'un désir inconscient. Il a pour double fonction de permettre au rêveur de dormir et d'accomplir un désir refoulé. Cette fonction du rêve en fait une mine de renseignements quant aux désirs du rêveur. Son sens doit être interprété, car les désirs ne sont pas représentés tels quels. Il faut dégager le contenu latent du contenu manifeste qui a été déformé par le travail du rêve. Le rêve se présente alors comme un



précieux moyen de connaître les contenus inconscients du rêveur. Le rêve ne révèle pas l'avenir : il ne s'agit pas d'un présage sur lequel le rêveur pourrait s'appuyer.

Un rêve peut indiquer un cheminement spirituel qui concerne le rêveur sur une longue période de sa vie, sur toute sa vie, peut être, toutefois il est généralement un message relatif à la journée qui suit le rêve.

## Interprétation des rêves

Chaque élément du rêve représente un aspect du rêveur. Un rêve qui se déroule dans une église indique que le message concerne la spiritualité. Dans un commerce, le rêve concerne les échanges, la façon qu'a le rêveur d'échanger. La montagne est un contexte spirituel.

Une maison est l'intérieur du rêveur : les meubles, ses sentiments (pas ou peu de meubles, manque au niveau des sentiments) ; les planchers et les plafonds, sa sécurité. Les poutres et les fondations représentent sa structure, ses croyances ; des murs sales et fissurés montrent au rêveur un côté de lui qui est détruit, dans son intimité. Si l'intérieur est beau, cela montre qu'intérieurement, le rêveur est beau ; toutefois il peut y avoir quelque chose de négatif, représenté par un autre élément du rêve. Une tour à bureaux ou à appartements est symbole d'orgueil.

Le rez-de-chaussée représente le niveau émotionnel. Le sous-sol, la cave, représentent le niveau physique et inconscient tandis que l'étage représente le niveau mental, conscient du rêveur. Le grenier et le toit représentent le supra conscient et la spiritualité. Un rêve vécu dans un grenier indique ce qui se passe au niveau spirituel du rêveur.

Les quatre éléments peuvent donc être analysés :

Table 18 : Interprétation des rêves

aspect du rêveur	élément	règne du vivant	maison
Spirituel / Supra conscient	Feu	Humain	Grenier
Mental / Conscient	Air	Animal	Étage
Emotionnel / Sub-conscient	Eau	Végétal	Rez-de-chaussée
Physique / Inconscient	Terre	Minéral	Cave

L'Air représente les pensées. Un avion, un objet volant, symbolise une idée. Le vent, s'il est brusque, représente des pensées violentes. Un orage, Air mélangé d'Eau, indique des pensées turbulentes et de l'émotivité. Les éclairs symbolisent la colère. De la fumée, de même que le geste de fumer, symbolise un mental embrouillé, des pensées brumeuses. Un oiseau est un animal ; c'est donc doublement un symbole d'une pensée.

L'Eau représente l'émotion. De la glace est une émotion gelée, refoulée, souvent depuis longtemps. Le rêveur devra accueillir son émotionnel bloqué. Si la glace et la neige est belle agréable au rêveur, on indique un beau côté de sa personne. Le blanc de la neige symbolise une grande spiritualité. Comme la glace fond sous l'action du Feu, de la chaleur, c'est à dire l'amour, celui qui rêve de glace a généralement besoins d'amour dans sa façon de vivre et d'agir. S'il y a trop d'amour, trop de chaleur, l'eau bouillonne et déborde, on indique au rêveur qu'il doit se détacher. Une eau calme symbolise l'amour et la paix, tandis qu'une eau trouble symbolise des émotions négatives. Lorsque le rêve se déroule dans l'eau, cela signifie que le rêveur est à un stade de son évolution qui touchent ses émotions. La mer est un puissant symbole qui indique au rêveur que le message de son rêve concerne son émotionnel. Un poisson est un animal, une pensée. Un poisson ou un objet dans l'eau indique une pensée liée à l'émotionnel.

Un contexte lié à la Terre, une grotte, par exemple, signifie que le rêveur se trouve à un niveau plus profond de son développement. La lumière au bout du tunnel est un symbole connu d'une délivrance à venir. La boue symbolise la passion et la terre, en général, le sol et le sous-sol symbolisent le corps ainsi que l'inconscient. Un plancher instable ou des tremblements de terre symbolisent de l'insécurité, surtout matérielle. La boue est un symbole de passion et d'attachement à la matière.

Le Feu symbolise la spiritualité du rêveur. Une chandelle éteinte dénote d'une lacune au niveau de la spiritualité. Un beau feu représente une belle ouverture spirituelle. Quand quelque chose ou quelqu'un flambe, cela signifie qu'il se transforme. À moins que le feu engendre souffrances et insécurité, c'est un signe positif.

*Les acteurs du rêve :*

Chaque individu, dans le rêve, symbolise un aspect du rêveur. Qu'il s'agisse d'un parent, de quelqu'un d'amical ou d'un être agressif, d'un enfant, c'est du rêveur lui-même dont il s'agit.

Le père et les hommes en général sont des aspects mentaux ou spirituels du rêveur. Si, dans le rêve, le père est en colère, cela indique une colère dans la spiritualité du rêveur ou une pensée de colère. Cela peut aussi indiquer que le rêveur est agressif quand il agit, le masculin étant un symbole de l'action.

La mère et les femmes représentent le côté émotionnel, sentimental et physique du rêveur. Un rêve dans lequel la mère du rêveur - Ou une figure maternelle - est présente indique que le rêve décrit l'état émotionnel du rêveur. Si la mère est malade, le rêveur vit un déséquilibre émotionnel et une guérison. Si la mère est souriante, qu'elle va bien, et qu'elle dit "Je suis un peu inquiète, mais j'essaie de penser à autre chose." Cela peut indiquer que le rêveur se sent bien mais qu'il a de l'anxiété qu'il tente de nier. L'émotion ainsi vécue peut être comprise et prend tout son sens. La femme représente aussi le côté intérieur et secret du rêveur.

Pour savoir ce que représentent les personnages du rêve, il suffit de se demander ce que représentent ces individus pour le rêveur. Si nous rêvons d'un ami et que pour nous, dans la vie, cette personne est gentille, intelligente et bienveillante, le personnage du rêve représente toutes ces qualités qui se trouvent dans le rêveur. On peut avoir le sentiment que tout nous différencie du personnage, par exemple être une personne très altruiste et rêver d'un être égoïste. Cela signifie que malgré notre altruisme, de petites parties de nous sont égoïstes, soit par peur de perdre, soit par sentiment d'insécurité, soit par habitude, par rancœur, manque affectif...

Notre attitude altruiste même peut être teintée par désir d'attention et par des attentes. Le sentiment d'être très différent du personnage du rêve indique comment nous déployons d'énergies pour se contrôler et éviter un aspect que l'on aime moins. Ces aspects sont prisonnier de nous justement parce que nous les évitons alors qu'ils peuvent se transformer quand on accepte qu'ils fassent partie de la vie. Le rêve indique alors qu'il est temps, pour celui qui a fait le rêve, d'accueillir certains aspects de sa personne qu'il serait tenté de juger et de refouler.

*Les couleurs des objets précisent leur sens :*

**Table 19 : Couleur et sens des objets**

Couleur	si elle est agréable, lumineuse, colorée	si elle est terne, sombre, pâle
Rouge	matière, matérialité, corps physique	matérialisme, colère, agressivité
Orange	santé, spiritualité, émotion	maladie, fatigue, culpabilité
Jaune	joie, confiance en Soi	tristesse, avidité, mésestime de soi
Vert	amour, guérison	peur, aversion, ressentiment
Bleu franc	communication, altruisme	problème de communication, non dit, égoïsme
Indigo	enseignement, psychisme, méditation	manque d'ouverture, psychisme utilisé à de mauvaises fins
Violet	spiritualité	manque au niveau spirituel, deuil, sentiment d'abandon
Blanc, Or, Argent	spiritualité, haut degré d'entendement	sectarisme, dogmatisme
Noir	inconscient, intimité, protection, intromission	refoulement, négativité
Gris	transformation intérieur	difficultés à s'impliquer, incertitude



## Le jour et la nuit :

Autre symbole de l'intérieur et de l'intimité est la nuit. Le jour montre au rêveur comment il est extérieurement et dans son agir. Les vêtements sont des symboles de notre façon d'être, comment on se manifeste. Si les vêtements sont beaux, l'être se manifeste bien et naturellement. S'ils sont sales, on montre au rêveur qu'il peut être sale dans sa façon de se manifester. Nous n'avons pas le sentiment d'avoir les défauts que nous montre le rêve quand nous cherchons à inonder nos comportements d'attitude positive ou que nous nous dépêchons de nous reprendre, toute fois le rêve nous montre ce que nous cherchons à éviter et que nous avons à accueillir pour pouvoir le transformer. Un vêtement ou un objet en matière synthétique représente un aspect faux de l'individu.

Le règne végétal symbolise les émotions et les sentiments. Le bois, en tant que substance, et l'arbre, sont des symboles de sagesse. On peut se référer au symbolisme des fleurs et au rôle médicinal des plantes pour en connaître de sens. N'oubliez pas que le sens des rêves dépend du folklore de chaque nation.

## Souvenirs (Memorie)

Grâce à cette compétence, le sorcier Mente peut connaître/modifier/créer les souvenirs de sa cible. Il n'a accès qu'aux souvenirs relativement récent (1 semaine pour un apprenti, 1 mois pour un adepte et 1 an pour un maître).

La teinte des souvenirs se décline dans les couleurs pastel. Il y a une infinité de souvenirs différents, aussi je me contenterai de vous donner une liste de couleur. A vous de les plaquer sur les souvenirs en fonction de votre ressenti.

Table 20 : Teintes des souvenirs

Couleurs	Couleurs	Couleurs	Couleurs
Albâtre	Jaune de Naples	Coquille d'œuf	Sable
Argile	Jaune fleur de soufre	Crème	Soufre
Bis	Lin	Cuisse de Nymphé	Topaze
Bisque	Opalin	Ecru	Vanille
Blanc cassé	Papaye	Etain liquide	Ventre de biche
Blanc crème	Platine	Flave	Vert d'eau
Bleu dragée	Rose dragée	Ivoire	Violine
Bleu fumée	Rouge fumée		

## Autres commentaires

### Une sorcellerie subtile

La sorcellerie Mente est très subtile. Elle n'envoie pas des boules de feu, ne fait pas traverser des portails dimensionnels ou changer les barreaux d'une prison en fromage, elle modifie les victimes du sorcier en profondeur, elle change leur esprit, ce qu'elles sont, comment elles se voient, etc. La marge de manœuvre est donc très importante et c'est au MJ qu'il incombera d'en fixer les limites et d'en faire une sorcellerie puissante (les sorcières Sorte les ont éliminés par peur !) et subtile. Même les maîtres Mente ne devraient avoir recours à la création de sentiments, souvenirs, etc. qu'en dernière limite, car si la victime ne se rend compte de rien, ses proches, eux s'en apercevront, ce qui risque de mettre le sorcier rapidement dans l'embarras. Une sorcellerie subtile, je vous dis...

### Les couleurs de l'esprit

Les sorciers Mente voient l'esprit des gens selon un large panel de couleurs reflétant leur état d'esprit, leurs sentiments, etc. Ces panels vous sont présentés dans la description des compétences correspondantes. Le MJ décrira donc plutôt les couleurs qui composent l'esprit de la cible que des données explicites afin de donner plus de saveur à cette sorcellerie.

## Dés d'Emotion

Ces dés sont utilisés par le sorcier Mente pour déclencher ses compétences. Il reçoit (Esprit x multiplicateur) dés d'Emotion par histoire.

Table 21 : Nombre de dés d'émotion

Rang de maîtrise	Multiplicateur
Apprenti	x1
Adepté	x2
Maître	x3

Ces dés ne peuvent être utilisés qu'avec ses compétences Mente. Ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une aventure.

## Mirage

### Description

Sur Théah, les miroirs ont de la puissance. Un sorcier Mirage a appris à maîtriser cette puissance. Il peut utiliser les reflets des miroirs pour altérer la vision que les personnes qui s'y mirent ont d'elles-mêmes ou de leur environnement. Ils peuvent également observer ce que le miroir a reflété ou reflètera dans le futur. Ils peuvent voir à travers d'autres miroirs comme s'ils regardaient par une fenêtre. En bref, ils sont capables d'utiliser les miroirs comme des portes ou des fenêtres pour des personnes normales.

### Bénéficiaires

On trouve des sorciers Mirage essentiellement en Montaigne en Avalon, et en Vodacce (surtout chez les cymbres dans ce dernier pays). Aucune autre nation n'a pour le moment produit de sorcier Mirage.

### Corruption

Le reflet du sorcier Mirage se modifie au fur et à mesure de sa progression dans cette sorcellerie.

Ainsi, un apprenti a un reflet inversé, comme s'il était présent deux fois (sa main droite est à l'emplacement de la gauche dans le miroir et inversement). La plupart du temps, son reflet est également plus beau que l'original, sa verrue aura disparu par exemple.

Pour un adepte, le changement est plus visible. Son reflet est fantomatique et vraiment curieux.

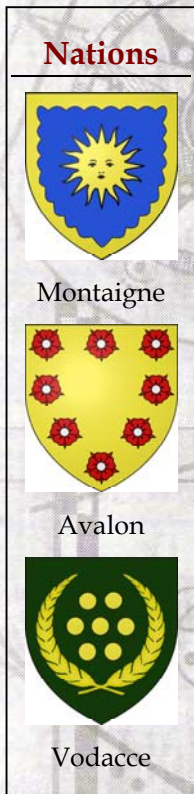
Un maître n'a plus du tout de reflet, le miroir montrant ce qui se trouve derrière lui (un peu comme les vampires des films de la WARNER). Pour parer à ce "petit problème", les maîtres Mirage font appel à la compétence Altération du reflet afin de s'en créer un de toute pièce.

### Restrictions

Bien que plusieurs nationalités puissent prétendre à cette magie, ils ne peuvent détenir au maximum que du demi-sang. Le plus souvent, il s'agit de sorciers montagnais sang-mêlé qui disposent de la magie Porté et de la magie Mirage.

Mais comme toutes les sorcelleries disparues, elle est surtout conçue pour des PNJ. Transporter de grands miroirs dans une charrette n'est pas une chose aisée pour des aventuriers parcourant les routes de Théah... c'est également un pouvoir très rare dont peu de personnes connaissent l'existence. C'est pour cela qu'il aura plus sa place entre les mains d'une femme noble et vilaine, manœuvrant les courtisans qui gravitent à proximité.

Les sorciers Mirage de sang pur n'existent normalement plus, mais il pourrait arriver qu'il en naisse un lorsque deux familles détenant dans leurs gènes l'héritage d'Estrenius marient ensemble deux de leurs enfants.





## Niveaux de maîtrise

### Apprenti

L'apprenti apprend à atteindre ce qui se trouve dans le miroir. Il peut passer ses bras dans le verre et déposer des objets à l'intérieur du reflet. Il peut les ranger de telle manière qu'ils ne puissent être vus par une personne regardant dans le miroir (dans un placard, sur le côté de l'encadrement, etc.).

### Adeptes

L'adepte peut maintenant pénétrer intégralement à l'intérieur du miroir. Il doit pouvoir passer à travers l'encadrement, il ne peut rétrécir pour s'y adapter (impossible donc d'entrer dans un miroir de courtoisie), par contre rien ne l'empêche de s'accroupir si cela peut l'aider. Si le miroir est brisé, il s'y retrouve emprisonné, à moins qu'un maître Mirage ne l'en sorte. Il ne peut pas quitter la salle reflétée par le miroir, les portes et les fenêtres ne s'ouvrant tout simplement pas. S'il regarde à l'extérieur de la pièce (par exemple, à travers une fenêtre), le paysage semble flou et brouillé là où le miroir n'a pas de reflet. Une pièce apparaît simplement comme elle est dans le vrai monde, mais inversée. L'adepte peut se cacher dans le miroir, et n'être vu que s'il le veut. Seul des sorciers Mirage d'un rang égal ou supérieur pourront le remarquer sans qu'il le souhaite. Enfin, à partir de ce niveau, il peut attaquer quelqu'un qui se mire dans le miroir ou attaquer son reflet à l'intérieur du miroir.

### Maître

Un maître a appris à voyager dans l'espace qui sépare les miroirs. Il peut faire un pas dans miroir et atteindre le reflet de tout autre glace qu'il connaît. Là, il peut alors faire un pas à l'extérieur, ou attaquer toute personne qui regarde à l'intérieur du miroir. Il doit seulement "connaître" ce miroir.

## Compétences

### Altération de reflet

Cette compétence permet au sorcier Mirage de modifier l'image reflétée par un miroir qu'il touche. Elle peut être subtile (la couleur des rideaux) ou notable (tous le monde semble laid). L'effet dure tant que le sorcier est en contact avec le miroir.

La difficulté de cette compétence repose sur le niveau de modification à apporter au reflet, et à la taille de la cible. Cette difficulté est laissée entre les mains du MJ, mais voici une liste de quelques modifications pour vous aiguiller. Les maîtres Mirage utilisent cette compétence pour se créer un reflet.

Table 22 : Modifications à apporter au reflet

Modifications	ND
Modifier la couleur des yeux d'une personne	5
Faire ressortir le principal défaut physique des dames présentes	10
Faire en sorte que tous les hommes du château portent une barbe et que les femmes aient les mêmes vêtements	15
Le seigneur Mortimer se verra horriblement défiguré	20

## Onirovision

Cette compétence permet à son utilisateur d'observer le reflet d'un autre miroir qu'il "connaît". La difficulté de ce jet dépend de la distance à laquelle se situe ce miroir.

**Table 23 : Distance et difficulté de l'Onirovision**

Distance	ND
Pièce voisine	5
Village voisin	10
Ville voisine	15
Pays voisin	25
Pays éloigné	30
Avant la réapparition de Cabora : Cathay, Tar-Netjer, Broken Islands, Amerind, Mezoamerican (après sa réapparition, le ND retombe à 30)	40

## Prévision

Cette compétence permet au sorcier d'observer le reflet futur d'un miroir. Vous devez regarder dans le miroir qui reflétera un jour ce que vous voulez observer. Toutefois, si vous ne pouvez vous trouver devant ce miroir, mais que vous le "connaissez", vous pouvez utiliser la compétence Onirovision (qui vous permettra de voir le reflet d'un autre miroir) avant d'utiliser Prévision. La difficulté de cette compétence vient du fait que vous n'avez aucune certitude quant à ce que le miroir reflétera dans l'avenir. Si le miroir est déplacé après que vous ayez utilisé cette compétence, la scène que vous aurez observée ne sera pas garantie. Le ND de cette compétence dépend du temps qui vous sépare de la scène que vous voulez observer.

**Table 24 : Durée séparant l'événement de la tentative de Prévision**

Durée	ND
Demain (jusqu'à l'aube ou au crépuscule)	10
Avant la fin de la semaine	15
Avant la fin du mois	25
Avant la fin de l'année	30
Dans les 100 prochaines années	40

## Rétrovision

Cette compétence permet au sorcier Mirage d'observer ce que le miroir a reflété dans le passé. Les mêmes règles s'appliquent à Rétrovision qu'à Prévision. Avec Rétrovision, vous pouvez seulement observer le passé reflété dans le miroir. Peu importe que le miroir ait été déplacé entre le moment que vous voulez observer et celui où vous vous trouvez face à lui. Ce qu'il a reflété est "stocké" dans son verre. Toutefois, il peut être frustrant de se retrouver à observer une pièce différente de celle que l'on voudrait surveiller... Comme pour Prévision, la difficulté de cette compétence dépend du temps qui vous sépare de la scène que vous voulez observer.

**Table 25 : Durée séparant l'événement de la tentative de Rétrovision**

Durée	ND
Hier (jusqu'à l'aube ou au crépuscule)	10
Avant le début de la semaine	15
Avant le début du mois	25
Avant le début de l'année	30
Dans les 100 dernières années	40



## **Reflet d'âme**

Grâce à cette compétence, le sorcier Mirage peut absorber l'âme et les sentiments d'une personne dans un miroir, permettant au sorcier de lui donner des ordres qu'elle ne peut refuser. Le sorcier Mirage doit être en contact avec sa victime lorsque celle-ci se regarde dans un miroir, ou à l'intérieur du miroir où elle se mire. Tant que ces conditions sont réunies, le miroir n'est pas obligatoirement le même. Beaucoup de gens victimes de ce pouvoir croient qu'en détruisant le miroir qui les a rendus dépendants ils pourront se libérer, mais rien n'est plus faux.

Le sorcier ne peut pas utiliser cette compétence plus d'une fois par jour et son ND est égal à 5 fois la Détermination de sa cible. Si le sorcier parvient à ses fins, sa cible "gagne" un point d'Angoisse. Si ce jet échoue, la victime se rend compte que quelque chose de malsain vient de se produire.

Le sorcier Mirage ne peut contrôler qu'un individu via sa compétence Reflet d'âme.

## **Exécution du reflet (réservée aux adeptes et aux maîtres)**

Cette terrible compétence permet au sorcier Mirage qui y fait appel de blesser quelqu'un en s'en prenant à son reflet dans un miroir. Le sorcier apparaît dans le miroir, s'attaque au reflet de l'observateur et lui inflige des blessures que ce dernier ne peut qu'encaisser. Le sorcier effectue un jet de la compétence Exécution du Reflet contre un ND égal à cinq fois la Détermination de sa cible. Chaque point d'Angoisse diminue le ND de 5.

Si le jet est un succès, la victime ne peut plus détourner ses yeux du miroir. Le sorcier est alors libre de s'en prendre à son reflet comme si la victime était physiquement présente. Cette dernière observe alors avec horreur un étranger marcher dans le reflet du miroir, poser un pistolet sur la tempe de son reflet et appuyer sur la détente... Après une telle attaque, il est possible que le miroir se brise. Il y a 40% de chances que cela arrive à l'instant où la victime trouve la mort, ce qui est une mauvaise nouvelle pour un adepte...

## *Autres commentaires*

### **Besoin d'un miroir**

L'exigence la plus restrictive de cette sorcellerie est que dans tous les cas, le sorcier a besoin d'un miroir ou d'une surface réfléchissante pour l'exercer.

C'est aussi l'une des raisons qui a contribué à la disparition de ces sorciers. En effet, la manière la plus simple pour l'éliminer est de briser tous les miroirs que l'on trouve.

### **"Connaître" un miroir**

On entend par là que le sorcier doit avoir vu ce miroir afin d'être capable de décrire ce qu'il reflète. Un tel miroir est alors considéré comme "connu". S'il est déplacé de plus de 5 mètres ou s'il est changé de pièce, il ne peut plus l'atteindre. Et cela, jusqu'à ce qu'il puisse le voir de nouveau.

### **Points d'Angoisse**

Les points d'Angoisse sont "gagnés" par les victimes des sorciers Mirage attaqué via la compétence Reflet d'âme.

Les points d'Angoisse sont à la fois une bonne et une mauvaise chose pour le sorcier Mirage. La victime est ainsi plus sensible à son influence. Tout ordre ou désir exprimé par le mage à l'encontre de la cible devra être exécuté par cette dernière, à moins de réussir un jet de Détermination dont le ND est de 5 plus 5 fois son score d'Angoisse, que la personne se rende compte ou non qu'elle sous l'influence de ce pouvoir. Toutefois, elle gagne une augmentation de bonus sur son jet si elle sait qu'elle sous l'emprise d'un sortilège.

Le mauvais côté est que la victime va être de plus en plus taciturne, renfermée et dépressive alors qu'elle se rapproche du maximum d'Angoisse supportable pour une personne (ce maximum est à 5 points d'Angoisse). Tous les jours, la victime doit effectuer un jet d'Esprit contre un ND égal à 5 plus 5 fois son score d'Angoisse. Si elle échoue, elle va tenter de se

suicider en utilisant la méthode qui lui permettra de réussir le plus sûrement. Une fois qu'elle a échoué à un jet (et qu'on l'empêche de mettre fin à ses jours), elle échouera systématiquement aux suivants, à moins que son score d'Angoisse ne diminue. Toutefois, si elle a encore au moins un point d'Angoisse, elle devra toujours effectuer son jet.

Pour chaque journée entière où la victime parvient à éviter de se mirer dans N'IMPORTE QUEL miroir, elle perd un point d'Angoisse. Toutefois, passer devant un miroir et ne pas regarder son propre reflet exige un jet d'Esprit dont le ND est de 5 plus 5 fois son score d'Angoisse.

## Les fantômes du miroir

On trouve plusieurs types de fantômes du miroir :

### *Les victimes piégées*

Dans ce cas, les fantômes sont des victimes de sorcier Mirage prisonnières de ces miroirs. Condamnés à vivre éternellement dans la même pièce, ils finissent par devenir fou.

### *Les adeptes brisés*

Cette fois ci, il s'agit d'adepte qui se trouvaient dans un miroir lorsque celui-ci fut brisé. Ils sont alors condamnés à vivre éternellement dans cette pièce où jusqu'à ce qu'un maître Mirage vienne les chercher.

### *Les fantômes sanglants*

Il s'agit de victimes particulières des sorciers Mirage : les sorciers Porté. Lorsqu'un sorcier Porté se suicide après avoir reçu trop de points d'Angoisse, son âme gagne le miroir le plus proche et s'y retrouve condamnée pour l'éternité. La présence d'un miroir contenant un tel être annule le fonctionnement des sorcelleries Porté et Mirage dans un rayon égal à (rang de maîtrise du sorcier Porté décédé) km.

## Mixtio

### Description

Le sang qu'ont en commun les descendants de la Dame du Lac véhicule un type de magie unique en son genre, appelé Mixtio. Il tire ses pouvoirs des eaux mystiques de Bryn Bresail – les rivières, les lacs et tous les cours d'eaux appartenant à la Dame du Lac.

Les mages Mixtio ont pour habitude d'utiliser l'eau à des fins de clairvoyance, de mixtion des potions et élixirs, ou d'amélioration de sa force physique. Tout cela puise son origine dans les eaux de Bryn Bresail – des eaux qui coulent dans les veines des descendants de la Dame.

En général, les femmes ont les dons de mixtion et de clairvoyance, et les hommes celui d'atteindre la perfection physique (voir le chamanisme The Perfect Man). Parfois, un mage Mixtio (un sur cent environ) affiche la forme de magie associée au sexe opposé. L'enfant d'un sorcier né avec le don peut avoir une forme ou l'autre. De toute façon, chacune est une face de la même pièce.

### Bénéficiaires

Les membres de la société secrète connue sous le nom des Filles de Sophie et plus particulièrement les femmes de cette société.

### Corruption

Tous les mages Mixtio sont d'une beauté presque insoutenable. Ils sont également capables de respirer sous l'eau.

### Restrictions

Bien que plusieurs nationalités puissent prétendre détenir cette magie, ils ne peuvent être que de sang pur. De même, Les Filles de Sophie détenant le don de Mixtio ne possèdent que celui-ci ; elles ne peuvent le cumuler avec une autre forme de sorcellerie, même le Glamour.

#### Groupes



Filles de  
Sophie



Ensuite, bien que leur magie soit d'origine sidhe, le fait d'acheter la sorcellerie Mixtio n'offre pas à votre personnage l'avantage Sang sidhe. La magie Mixtio se manifeste tout simplement autrement que par cet avantage.

## Niveaux de maîtrise

### Apprentie : Clairvoyance

Vous savez mixtionner des potions spéciales qui produisent un effet temporaire sur les personnes qui les ingurgitent. Quand vous mixtionner une potion, vous êtes capables d'en produire un nombre de doses égal à votre rang de maîtrise. Vous pouvez également user d'hydromancie, contempler un bassin d'eau et distinguer des visions dans le temps comme dans l'espace.

En qualité d'apprentie, votre hydromancie est limitée au présent. En outre, vous ne pouvez voir et entendre que ce qui se déroule à proximité d'un lieu, d'un individu ou d'un objet qui vous est familier. Vous pouvez tenter de voir et d'entendre quelque chose dont vous avez entendu parler, mais votre ND augmentera alors de 10. Si vous n'avez vu l'objet de votre hydromancie qu'une fois ou deux, votre ND augmentera seulement de 5. Il n'y a aucune portée maximale pour ce pouvoir.

En outre, une apprentie respire sous l'eau et est capable 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. Quand vous êtes plongé dans l'eau, vous ne tombez sous le coup des règles de la noyade. Par contre, celles-ci s'appliquent s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution contenant moins de trois quarts d'eau.

Enfin, vous êtes particulièrement séduisante. Vous gagnez l'avantage Séduisant (5 PP) ou une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisant (Eblouissant, Intimidant ou Beauté divine).

### Adeptes : Médium

Alors que vous affinez vos talents, la puissance de vos potions et de votre hydromancie croissent. Vous pouvez désormais, dans certaines limites, voir et entendre dans le passé ou le futur. Vous ne pouvez rien voir de ce qui a pu arriver avant votre naissance et il vous est impossible de prédire l'avenir au-delà d'un an. Chaque semaine dans l'avenir augmente votre ND de 1. Pour chaque tranche de deux années dans le passé, le ND augmente également de 1.

En outre, vous acquérez le pouvoir de vous rendre à Bryn Bresail par le biais de bassins magiques dispersés et cachés à travers tout Théah. Pour ce faire, le personnage doit s'immerger dans le bassin et faire appel à son pouvoir. Un tel moyen de transport est désorientant, semblable au mal du passage (dans une moindre mesure) dont sont victimes les sorciers Porté. Pour utiliser un tel bassin, faites un jet d'Esprit + Hydromancie contre un ND de 20. Pour chaque passager que vous emmenez, augmentez votre ND de 10. En outre, toute personne qui vous accompagne doit lancer un dé (non explosif) auquel elle soustrait sa Détermination). Elle est victime de désorientation pendant autant de tour que le résultat. Le ND de toutes les actions de la personne désorientée augmente de 10.

### Maîtresse : Devineresse

Lorsque vous devenez une maîtresse, vos talents d'hydromancienne sont à leur apogée et vos potions sont plus puissantes encore que celles des adeptes. Vous n'êtes plus limitée à votre naissance pour voir dans le passé. En outre, vous n'avez plus de limites pour prédire l'avenir. Ainsi, vous ne devez plus tenir compte du malus aux ND propres aux adeptes.

Par contre, pour chaque tranche de 5 années dans le passé ou l'avenir, le ND augmente de 1.

## Compétences

### Fausse potion (False potion)

Parfois, il s'avère utile de confier à quelqu'un quelque chose qui ressemble à une potion mais qui n'en est pas une. Lorsque vous souhaitez obtenir un produit ayant l'apparence, le goût, l'odeur et la consistance d'une autre potion, ajoutez votre rang de Potion en question à celui de fausse potion et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier inférieur). Utilisez ensuite ce rang à la place de votre compétence Potion.

Il est impossible de distinguer une Fausse potion d'une vraie, sauf qu'elle ne produit pas les effets attendus. Par contre, les fausses potions ne comptent pas dans le nombre maximum de potions pouvant affecter une personne à un même moment. Pour créer une Fausse Potion, il faut tenir compte des mêmes ingrédients et modificateurs au ND que la potion normale.

### Hydromancie (Hydromancy)

Grâce à un bassin d'eau douce, vous pouvez voir et entendre ce qu'il se passe dans un autre lieu. Pour ce faire, vous devez utiliser un dé d'héroïsme et effectuez un jet de (niveau de maîtrise +1) + Hydromancie contre un ND de 20, en tenant compte des éventuels modificateurs liés à votre niveau de maîtrise. Par exemple, une adepte disposant de 4 rangs en Hydromancie tentant d'observer un individu qu'elle connaît bien lancera 7g3. L'utilisation de cette compétence demande plusieurs minutes et son ND augmente de 10 si l'hydromancie est perturbée (combat, etc.). Toute personne située près du bassin peut voir et entendre la scène qu'il dépeint.

Dès que votre niveau de maîtrise augmente, vous pouvez distinguer le passé et l'avenir. Lorsque l'on observe le passé, les images sont couvertes d'une espèce de brume jaune, semblable à la couleur d'un vieux parchemin. Cela cache certains détails de l'événement mais, généralement, sans incidence. Quand on s'attache au futur, les images sont floues et les sons ont davantage l'air de chuchotements. Cela ne fait bien sûr qu'empirer lorsque l'on tente de prédire un futur lointain.

Quand une sorcière utilise la compétence Hydromancie pour tenter de voir quelque chose, le MJ a le droit d'utiliser un dé d'héroïsme pour remplacer la vision par autre chose. C'est une excellente manière de livrer un indice ou d'ajouter une intrigue à l'histoire. Les visions du ML n'ont pas de limites en terme de temps et d'espace. Les hydromanciennes les appellent les "Courants du Destin" et les considèrent comme des bénédictions. Cela permet également d'empêcher les personnages d'obtenir certaines informations trop rapidement, mais n'abusez jamais de cette alternative.

### Les potions

Bien que chaque potion constitue une compétence différente, elles ont certains traits communs décrits ci-dessous. Lorsque vous mixtionnez une potion, vous devez effectuer un jet d'Esprit + rang de la compétence contre le ND de la potion. Si la potion affiche d'autres ingrédients que de l'eau, vous pouvez tenter de la mixtionner en omettant certains de ses composants. Pour chaque ingrédient manquant, le ND augmente de 10. Quand on mixtionne une potion, les ingrédients sont détruits. Plusieurs potions peuvent affecter une même personne à un même moment, mais ce nombre ne saurait excéder son rang de Gaillardise (minimum 1). En outre, il n'est pas possible d'être sous l'effet de deux potions de même type (philtre, huile, etc.). Quand quelqu'un prend une potion de trop, la première ingérée est annulée et la dernière prend effet. A moins que le contraire ne soit précisé, les effets d'une potion durent un Acte. Il faut une demi-heure pour mixtionner une potion.

Il est nécessaire de préciser que certaines potions modifient les traits et les compétences. On ne peut jamais dépasser le rang 7 ou descendre sous le rang 0. On ne peut modifier un rang que jusqu'à concurrence de son niveau de maîtrise. En outre, pour chaque niveau d'altération au-delà du premier, votre ND augmente de 5.

Les potions prennent diverses apparences et leur utilisation tombe sous le sens. Les élixirs et philtres sont avalés, les fumées et vapeurs sont inhalées, les baumes, poussières, huiles et poudres sont appliquées sur le corps. Chaque potion constitue une compétence différente.



Transformer une potion d'un type en un autre (une huile en philtre par exemple) augmente de 5 le ND visant à la créer.

## Compétences Potions

Il s'agit là d'un recueil de toutes les potions couramment mixtionnées. Cela ne constitue donc pas une liste exhaustive de toutes les potions créées par les hydromanciennes au fil de leur histoire. Si vous souhaitez concevoir une nouvelle potion, décrivez-en ses effets à votre MJ. S'il approuve cette nouvelle potion (peut-être en modifiant ses effets), il lui assignera un ou plusieurs ingrédients et un ND.

En plus des ingrédients précisés, une bouteille d'eau douce entre dans la composition de toutes les potions. L'hydromancienne doit l'obtenir d'un point naturel (ruisseau, lac, source, etc.). A la discrétion du MJ et selon son origine, l'eau issue des sources d'Avalon réduit le ND de 5.

### Baume de guérison (Baume healing)

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une croûte du corps du mixtionneur

**Effets :** appliquer ce baume à votre patient et celui-ci va vite guérir. Cette potion vous débarrasse de toutes vos blessures légères et d'une blessure grave.

### Baume rafraîchissant (Baume refreshing)

**ND de base :** 15

**Ingrédients :** une feuille de chêne fraîche

**Effets :** quand ce baume est appliqué sur le corps de quelqu'un, il immunise cette personne contre les dommages provoqués par un climat brûlant, comme celui du désert par exemple. En ce qui concerne la table des Effets climatiques, le personnage subit des dommages normaux face à un temps froid et déchaîné. Mais du côté le plus chaud de la carte, la valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne. Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case.

### Eau de verre (Baume) (Water glass)

**ND de base :** 30

**Ingrédients :** une mue de serpent

**Effets :** ce baume modèle la chair de l'utilisateur comme celui-ci le désire, lui permettant de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Pendant toute sa durée d'effet, il peut atténuer ou annuler les avantages Séduisant ou Expression inquiétante, mais il lui est impossible de les acquérir s'il ne les possède pas déjà. Le baume n'accorde pas non plus les avantages Grand et Petit.

Les vêtements et l'équipement ne sont pas affectés.

### Elixir de chaleur (Elixir heat)

**ND de base :** 20

**Ingrédients :** une pincée de cendres blanches tirées d'un feu vieux d'un jour au plus

**Effets :** cette potion garde celui qui la boit au chaud, même dans les pires conditions de froid. Ce personnage est immunisé contre les effets du froid. En ce qui concerne la table des Effets climatiques, le personnage subit des dommages normaux face à un temps chaud et déchaîné. Mais du côté le plus froid de la carte, la valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne. Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case. De même, quand il nage en eau froide ou glacée, considérez qu'il s'agit d'une eau tiède).

## **Elixir de chance (Elixir chance)**

**ND de base :** 30

**Ingrédients :** une patte de lapin

**Effets :** lorsqu'on avale cette potion, on devient particulièrement chanceux. Vous gagnez un nombre de dés de chance égal au niveau de maîtrise du mixtionneur de la potion. Les dés de chance servent de la même façon que les dés d'héroïsme pour modifier le résultat d'un jet. Mais contrairement à ces derniers, on ne peut les employer à autre chose et ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin de l'histoire. Les dés de chance restent disparaissent une fois l'effet de la potion arrivé à son terme.

## **Elixir de langues (Elixir language)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** -

**Effets :** le buveur de cette potion comprend et parle tous les langages humains jusqu'à ce que ses effets s'estompent. En revanche, il ne peut pas lire les langues qu'il ne connaît pas déjà.

## **Elixir de Velme (Elixir of Velme)**

**ND de base :** 15

**Ingrédients :** une plume d'oiseau chanteur

**Effets :** quiconque boit cette potion se sent d'humeur à mener des relations amoureuses. Toute tentative de séduction ou de charme réalisée par un membre du sexe opposé bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

## **Elixir du vol d'aigle (Elixir Eagle flight)**

**ND de base :** 30

**Ingrédients :** deux plumes d'aigle

**Effets :** quiconque boit cet élixir est capable de voler, même si cela n'affecte pas sa vitesse habituelle. Cela ôte simplement les restrictions de relief.

## **Fumée du sommeil (Smoke sleep)**

**ND de base :** 20

**Ingrédients :** une pincée de sable

**Effets :** toute personne inhalant de la fumée de sommeil doit effectuer un jet de Détermination contre (Esprit + Fumée du sommeil) x 5 du mixtionneur. Si ce dernier emporte l'opposition, la victime sombre dans un sommeil profond dont elle ne peut sortir avant l'expiration de la potion.

## **Huile d'amour parfumée (Scented Oil of love)**

**ND de base :** 20

**Ingrédients :** une douzaine de roses rouges

**Effets :** toute personne enduite de cette huile semble très séduisante pour les personnes du sexe opposé. Toute tentative de séduction ou de charme à l'égard d'un membre du sexe opposé à même de sentir son parfum bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

## **Huile de bêtise (Oil stupidity)**

**ND de base :** 15

**Ingrédients :** un sabot de mule réduit en poudre et trois fourmis ouvrières

**Effets :** un individu enduit de cette potion paraît moins intelligent jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il a créé le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles concernant les modifications de traits.



## **Huile de débilité (Oil debility)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** un ver de terre et une toile d'araignée

**Effets :** un individu enduit de cette potion paraît plus faible jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il a créé le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles concernant les modifications de traits.

## **Huile de faiblesse (Oil weakness)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une queue de souris et trois coquilles d'œufs

**Effets :** un individu enduit de cette potion paraît moins résistant jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il a créé le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles concernant les modifications de traits.

## **Huile de maladresse (Oil clumsiness)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une patte d'albatros et un duvet de jeune faucon

**Effets :** un individu enduit de cette potion paraît moins gracieux jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Finesse de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il a créé le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles concernant les modifications de traits.

## **Huile de paresse (Oil laziness)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une poignée de mousse et une coquille de palourde réduite en poudre

**Effets :** un individu enduit de cette potion paraît moins rapide jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il a créé le breuvage (minimum 0). Si le rang de Panache tombe à 0, voilà les règles à suivre pour calculer son initiative : il a une action par tour qui se déroule toujours en phase 10, et son initiative totale est égale à 0. Cette potion est sujette aux règles concernant les modifications de traits.

## **Philtre antidote (Philtre antidote)**

**ND de base :** 20

**Ingrédients :** une araignée

**Effets :** en ingurgitant cette potion, l'individu annule totalement les effets de tout poison présent dans son organisme.

## **Philtre de force (Philtre force)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une corne de taureau réduite en poudre et une griffe d'ours

**Effets :** un individu buvant cette potion est bien plus fort jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de grâce (Philtre grace)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une plume de moineau et une dent de serpent

**Effets :** un individu buvant cette potion est bien plus agile jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Finesse de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de rapidité (Philtre speed)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une écaille de poisson et une patte avant de mante religieuse

**Effets :** un individu buvant cette potion réagit bien plus rapidement jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de résistance (Philtre resistance)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** un bout de racine d'un vieil arbre et une carapace de tortue terrestre

**Effets :** un individu buvant cette potion est bien plus robuste jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre des champions (Philtre Champions)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** un gant d'escrime usé

**Effets :** quand on boit cette potion, on devient bien meilleur spadassin. Les compétences Attaque et Parade (Escrime) de celui qui la boit augmente d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion. Cela prend effet même si le buveur ne connaît pas la spécialisation Escrime. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des compétences.

## **Murmure de Gilead (Elixir) (Gilead murmur)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** un gant de soie blanche

**Effets :** cette potion camoufle tous les signes de sorcellerie qu'affiche celui qui la boit. Des mains couvertes de sang des mages Porté, des yeux verts de la magie Pyeryem, des marques de Lærdom, des brûlures de la destinée des sorcières Sorte, des yeux rouges d'El Fuego Adentro, de la prestance héroïque des mages Glamour, des mains parcheminées des sorciers Zerstörung en passant par la beauté surréaliste des sorciers et sorcières Mixtio et les mains noires des pratiquant de l'art Nacht. Par contre, cela ne s'applique pas au chamanisme. Le bénéfice de cette potion est perdu si celui qui la boit use de sorcellerie avant son terme.

## **Philtre d'intelligence (Philtre intelligence)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une plume de hibou et une poignée de poils de renard

**Effets :** un individu buvant cette potion est bien plus réceptif et intelligent jusqu'au terme de l'effet. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre d'invisibilité (Philtre invisibility)**

**ND de base :** 30



**Ingrédients :** un diamant

**Effets :** quand il boit cette potion grasse, l'utilisateur devient invisible, même de celles qui usent d'hydromancie. Cela affecte également ses vêtements, armes personnelles et autres possessions, en fait, tous les objets qu'il peut porter. Ses jets de Déplacement silencieux et de Filature bénéficient de quatre augmentations gratuites.

## **Poudre du bouffon (Powder's jester)**

**ND de base :** 25

**Ingrédients :** une poignée de terre

**Effets :** un individu aspergé de cette poudre devient un bien piètre spadassin. Les compétences Attaque et Parade (Escrime) de celui qui la boit diminuent d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Poussière d'irritation (Dust irritation)**

**ND de base :** 15

**Ingrédients :** une pincée de poivre

**Effets :** quand ce fard est jeté ou soufflé sur quelqu'un, la victime est prise de démangeaisons sérieuses et de crises d'éternuements. Cette distraction augmente le ND de toutes ses actions de 5.

## **Poussière de pétrification (Dust from petrification)**

**ND de base :** 40

**Ingrédients :** une pierre de rivière

**Effets :** toute personne aspergée par ce fard prend l'apparence de la pierre. Sa peau s'épaissit et devient aussi dure que le roc. L'utilisateur bénéficie de 3 dés supplémentaires à lancer (+3g0) sur tous ses jets de blessure mais tous ses dés d'action augmentent de 2 (minimum 10).

## **Vapeur d'oubli (Vapour oblivion)**

**ND de base :** 20

**Ingrédients :** les restes d'une toile d'araignée

**Effets :** quand elle inhale cette vapeur, la victime doit effectuer un jet d'opposition de Détermination contre Esprit + Vapeur d'oubli du mixtionneur. S'il rate le jet, il oublie tous les événements liés à la scène actuelle. Si le mixtionneur obtient quatre augmentations, le trou de mémoire dure jusqu'à la fin de la vie de la victime. Bien entendu, on peut l'informer de ce qui est arrivé mais il ne se rappellera en rien des éléments liés à cette scène.

## *Autres commentaires*

### **Le Baume de Westmoreland (Baume Westmoreland)**

Vous aurez noté qu'il n'y a aucune règle de création du Baume de à En fait, seule l'Oracle a le pouvoir de mixtionner cette potion. Pour ce faire, il lui faut des larmes de la Dame du Lac, un élément que peu d'individus peuvent s'offrir. Pour l'anecdote, le Baume enrave le processus de vieillissement de soixante-quinze à cent cinquante années, après lesquelles le sujet vieillit de nouveau normalement. Cette potion n'affiche pas le moindre effet secondaire.

Selon les Filles, le Baume ne fonctionne que sur les femmes descendant de la Dame du Lac et n'a jamais marché qu'une seule fois sur un homme. En effet, les hommes qui l'avalent meurent sur le coup. Il n'existe alors aucun moyen de survivre et l'avantage Immunité au poison n'est d'aucun secours.

## Nations



Vodacce

## Sogno

### Description

La Magie Sogno permet de pénétrer dans l'esprit des gens et de modifier la perception de ces personnes en créant de véritables illusions qu'ils sont seuls à voir. Les Apprentis Sogno doivent être en contact avec leur cible pour réaliser cette action alors que les Adeptes Sogno peuvent agir à distance simplement en gardant leur cible dans leur champ de vision.

### Bénéficiaires

La Magia del Sogno – littéralement la Magie du Rêve – n'est pas une sorcellerie au sens courant du terme. En effet, elle ne se transmet pas par le sang mais via un artefact Domae. Cet artefact semble être fait de verre sombre, mais est beaucoup plus résistant, pour ne pas dire incassable. Il s'agit d'une sphère parfaite qui captive le regard que quiconque pourrait poser dessus, au point de ne pas pouvoir s'en détacher. Personne ne sait ce qui provoque ce phénomène de fascination, ni ce qu'on peut voir dans cet artefact. Il suffit donc de tenir cet artefact pour "recevoir" cette magie.

Pour bénéficier de cette magie, il faut plonger ses yeux dans l'artefact. L'effet hypnotique de la sphère est immédiat et rien ne peut tirer le héros de sa fascination (sauf un test d'Esprit contre un ND de 35 mais pour apprendre la magie Sogno, il ne faut pas réaliser un tel test). Le personnage va rester ainsi perdu dans le labyrinthe énigmatique de cet artefact pendant 9 – Esprit du héros jours. Une fois arraché naturellement à sa contemplation, il sait d'instinct se servir de la pierre et peut se servir de la magie Sogno – mais il ne dispose d'aucun point de compétence, il devra investir des XP en partant de 0. Son corps est alors très affaibli – on considère une pénalité de 2 Blessures Graves tant qu'il n'observe pas un repos complet pendant 3 jours.

### Corruption

Aucune, mais l'obligation de devoir être en contact avec la Pierre de l'Esprit est toutefois remarquable par quiconque observe le sorcier Sogno.

### Niveaux de maîtrise

#### Apprenti : Toucher (Toccare)

L'apprenti Sogno doit être en contact avec sa cible pour s'immiscer dans son esprit. Un simple contact est suffisant et il n'est pas nécessaire d'empoigner sa cible. De plus, il lui faut vaincre le scepticisme de sa cible en réalisant un test d'Esprit + Compétence contre un ND égale à l'Esprit de la cible  $\times 5 + 5$ .

#### Adepte : Vue (Vista)

L'adepte peut s'abstenir de tout contact physique pour utiliser ses talents. Tant qu'il garde dans son champ de vision la personne sur laquelle il veut exercer son influence, il n'y a aucune limitation de distance.

#### Maître : Objet (Oggetti)

Un maître peut se contenter d'un objet intime appartenant à sa cible pour lancer son sort. Le ND pour atteindre la cible demeure toujours le même.

### Compétences

#### Animaux (Animali)

Le sorcier Sogno peut produire des illusions traitant de toutes les formes de vie animale classique du monde de Théah.



## Créatures (Creature)

Le sorcier Sogno devra utiliser cette compétence s'il souhaite créer une illusion traitant d'une créature exotique (ex : un Drachen ou un Léviathan) ou d'une créature fantastique (les fantômes, les sirènes, etc.)

## Eléments (Elementi)

Le sorcier Sogno devra utiliser cette compétence pour simuler l'action des éléments tels que le feu, le vent ou l'eau.

## Hommes (Uomini)

Le sorcier Sogno devra utiliser cette compétence pour créer des illusions sur les apparences humaines, voire sur les êtres humains en général.

## Objets (Oggetti)

Le sorcier Sogno devra utiliser cette compétence pour créer l'illusion de tout objet inanimé, quelle que soit la taille (une bague ou une bâtisse).

## Autres commentaires

### Limites d'usage

Il existe plusieurs limites à l'usage de cette magie. Tout d'abord, le mage doit posséder une Pierre de l'Esprit et être en contact avec elle pour accomplir son tour. Par ailleurs, les illusions créées doivent rester simples et dans la limite du raisonnable. Ainsi, s'il est possible de créer l'illusion d'une personne, il n'est pas possible de simuler une conversation soutenue. Il n'est pas non plus possible de faire croire à la cible qu'elle vole. Enfin, il est extrêmement difficile pour le sorcier Sogno de créer l'illusion de quelque chose qu'il n'aurait jamais vu lui-même (ND + 10).

Une victime de la magie Sogno peut ressentir les effets des illusions dans la mesure où son esprit est capable de recréer de telles sensations. Ainsi, il est possible de ressentir le baiser d'une femme ou la brûlure des flammes, ou encore le froid d'une lame, mais il ne sera pas possible de mourir d'une illusion représentant une épée transperçant la cible de part en part, sauf cas très exceptionnel.

### Lire dans les Esprits

Dans une certaine mesure, le Mage Sogno peut extraire des informations de l'esprit de sa cible. Ainsi, pour chaque niveau de maîtrise, contre un dé d'héroïsme, le joueur peut poser une question au MJ. La réponse doit être courte et tenir en maximum deux ou trois mots.

Des réponses comme "oui", "non", "le rouge", "à Charousse" ou encore "dans son pantalon" sont valables. Par contre, des réponses telles que "une personne chère à son cœur" ou encore un nom complet castillan sont trop complexes pour être lues.

Le joueur ne peut poser qu'une question par scène et les mêmes restrictions que pour l'usage normal de la magie Sogno s'appliquent.

Le MJ peut choisir de ne pas répondre à la question contre 2 dés d'héroïsme (la question n'est alors pas comptabilisée). Le joueur devra alors attendre la scène suivante pour poser une autre question.

Un joueur ne peut poser qu'un maximum de question égal à son niveau de maîtrise, quelle que soit la situation : un maître ne pourra tirer d'une même personne que trois informations au maximum par ce biais.

### Les Pierres de l'Esprit

Les Pierres de l'Esprit sont des artefacts Domae dont l'usage initial est encore obscur. La Société des Explorateurs n'a encore jamais découvert de tels objets et n'a donc jamais eu l'occasion de les étudier. Mais le fait est que les Domae étaient un peuple pacifique et que les Pierres de l'Esprit ressemblent plus à des armes qu'à autre chose. Il pourrait en revanche s'agir d'une piste pour expliquer la guerre civile qui a sonné le glas de cette civilisation. Ces

sphères sont des objets très rares que l'on ne retrouve principalement que dans les ruines de San Andrea. Il ne serait cependant pas surprenant de les mettre en évidence dans les sites Domae de Montaigne, ou dans d'autres sites encore inconnus.

La résistance des pierres est telle qu'elles souffrent peu des chocs. Mais il n'est pas impossible de les détruire : une puissance d'impact de l'ordre d'une balle tirée d'un mousquet ou d'un pistolet peuvent les endommager gravement au point de les rendre inopérantes. Personne ne sait réparer ces artefacts à l'heure actuelle et il est même peu probable qu'un tel exploit soit possible.

Un mage qui perd sa pierre ne peut plus utiliser son talent et tous les sorts qu'ils avaient lancés s'estompent immédiatement (en effet, il doit être en contact avec une pierre fonctionnelle pour opérer ses talents). Mais il ne perd pas son art et il lui suffit de trouver une autre Pierre d'Esprit pour retrouver toutes ses facultés.

## Tempus Fugit

### Description

Cette sorcellerie setine a été découverte par le knias Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich, le prince Vincenzo di Caligari et Figuero Calleras (cf. Donateurs ci-dessous pour plus d'informations). Elle permet au sorcier de s'absoudre des contraintes temporelles. Un sorcier Tempus Fugit pourra remonter le temps pour en changer le cours afin de faire en sorte qu'il lui soit plus favorable ou avancer dans le futur pour éviter certains événements dangereux. A haut niveau, elle permet également de limiter, voire d'annihiler, les effets du temps sur son propre corps.

### Bénéficiaires

Pour le moment, seuls Vincenzo di Caligari (et peut-être un ou deux aventuriers survivants...), Lucita di Mondavi, Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich et Figuero Calleras sont capables de mettre en œuvre cette sorcellerie. Mais peut-être d'autres y parviendront-ils... Enfin, deviendra-t-elle héréditaire ?... Seule la sorcellerie Sang Pur est disponible ; peut-être ce sang sorcier se mélangera-t-il aux autres s'il devient un jour héréditaire...

### Corruption

Peu de corruption apparente en dehors de fréquents et importants saignements de nez. Par contre, le cerveau du sorcier Tempus Fugit voit son volume augmenter au fur et à mesure que l'on y a recours, entraînant des migraines, voire la mort en raison de la pression qui s'exerce sur la boîte crânienne.

### Restrictions

Cette sorcellerie ne devrait pas être autorisée pour des PJ, elle est encore trop rare pour cela. Seuls trois pratiquants l'utilisent actuellement : Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich, Vincenzo di Caligari et Figuero Calleras. Même si cette sorcellerie n'est pas génétique (pas encore...), elle fonctionne sur le même principe, aussi ces trois PNJ sont considérés comme de sang pur.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Saut dans l'avenir (Salto nel futuro)

Un apprenti Tempus Fugit peut effectuer de "courtes" avancées dans le temps. Son corps ne bouge pas, seul son esprit effectue ce saut. Il se retrouve alors dans son corps, un peu plus tard et il n'a aucun souvenir du temps qui sépare ces deux moments. Ainsi, ce n'est pas grâce à ce don qu'un sorcier Tempus Fugit évitera un moment particulièrement dangereux. S'il doit perdre un œil dans un duel, il le perdra, ce saut dans le temps lui permettra simplement d'éviter la douleur. La durée qui sépare le point départ du point d'arrivée dépend de ce que veut le sorcier. Un saut dans le futur n'a pas de conséquences sur le cerveau du sorcier, uniquement sur son physique, qui accuse alors les événements et le vieillissement qui ont eu

#### Nations



Vodacce



Ussura

#### Groupes



Société des Explorateurs



lieu pendant son absence (très utile pour éviter de parler pendant une séance de torture par exemple...). Pour réussir son saut dans l'avenir, le sorcier Tempus Fugit effectue un jet de Voyage + Esprit contre un ND défini dans le tableau ci-dessous.

Table 32 : Difficulté d'un saut dans l'avenir	
Voyage vers le futur	ND
Cinq minutes minimum	15
Quinze minutes	20
Une heure	25
Six heures	30
Douze heures	40
Pour six heures supplémentaires	+10

## Adepte : Retour sur le passé (ritorno sul passato)

Un adepte Tempus Fugit peut maintenant revenir dans le temps. Tout comme pour l'apprenti, c'est l'esprit de l'adepte qui effectue ce saut, pas son corps. Et contrairement à l'avancée dans l'avenir, le retour dans le passé est temporaire. La durée de ce retour dépend du rang de maîtrise du sorcier Tempus Fugit. Un adepte pourra rester dix minutes dans le passé alors qu'un maître aura une heure devant lui. Pour réussir un tel tour, le sorcier doit se concentrer sur le moment qu'il veut "atteindre", donc, plus le souvenir est éloigné et flou dans la mémoire du sorcier, plus il est difficile à atteindre. Pour réussir ce saut, le sorcier Tempus Fugit doit réussir un jet de Voyage + Esprit contre le ND suivant :

Table 33 : Difficulté d'un saut dans le passé	
Quand a eu lieu l'événement ?	ND
moins de vingt-quatre heures	15
moins d'une semaine	20
moins d'un mois	25
moins d'un an	30
moins de dix ans	40
Par dizaine d'années supplémentaire	+5

Si le sorcier rate son jet, rien ne se passe. S'il le réussit, son esprit parvient à rejoindre le moment sur lequel il s'est concentré, lui permettant d'agir à nouveau sur ces événements. Si les modifications apportées sont importantes (à la discrétion du MJ, mais l'assassinat de quelqu'un aura forcément des implications sur le futur), le sorcier Tempus Fugit revivra en moins d'une minute toute sa vie entre le moment qu'il a modifié et le moment où il se trouve. Toute cette nouvelle vie ne vient pas en annulation de la précédente, mais en ajout. Pour en connaître plus précisément les risques, reportez-vous au paragraphe Autres Commentaires un peu plus bas.

## Maître : hors du temps (fuori del tempo)

Un maître Tempus Fugit peut maintenant agir de manière "décalée" sur le temps. C'est-à-dire qu'il peut l'accélérer en certains endroits et le ralentir en d'autres. Un usage en particulier mérite d'être éclairci : le ralentissement du vieillissement. En effet, grâce à cette sorcellerie, le maître peut laisser le temps suivre son cours normal et le ralentir sur son propre corps, lui permettant de vieillir plus lentement, et donc de vivre plus longtemps. Un maître ne vieillit ainsi que d'une année tous les dix ans.

Un maître peut également appliquer ce ralentissement ou cette accélération à d'autres éléments physiques. Il peut ainsi faire croître une plante plus rapidement, cicatriser une blessure plus vite, ralentir une hémorragie, etc. Mais tout cela dans la limite de "un pour dix". Je m'explique, une plante poussera dix fois plus vite que la normale, un sorcier pourra ralentir la pousse de sa barbe de telle sorte qu'une barbe de trois jours n'aura cette apparence

qu'au bout de trente, etc. Pour réussir un tel tour, le sorcier Tempus Fugit effectuera un jet de Ralentissement (ou Accélération) ; reportez-vous à ces compétences pour plus d'informations.

## Compétences

### Accélération (accelerazione) (réservée aux maîtres)

Grâce à cette compétence, un sorcier Tempus Fugit peut faire avancer le temps plus rapidement sur certains éléments. Il dépense une action, effectue alors un jet de Accélération + Esprit contre un ND variant suivant la taille de la cible et la vitesse d'accélération. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour le définir.

Table 34 : Difficulté d'accélération d'une cible	
Taille de la cible	ND
moins de 50 cm <sup>3</sup> (une main, un couteau, un petit objet)	5
moins de 500 cm <sup>3</sup> (une rapière, un livre, une plante)	10
moins de 1 m <sup>3</sup> (une personne, une porte)	20
moins de 2 m <sup>3</sup> (un cheval, deux personnes)	30
moins de 5 m <sup>3</sup> (une bande de brutes, deux chevaux, un carrosse)	40
Vitesse d'accélération	ND
Multipliée par 2	+5
Multipliée par 4	+10
Multipliée par 6	+15
Multipliée par 8	+20
Multipliée par 10	+25

### Bond (salto)

Grâce à cette compétence, le sorcier Tempus Fugit peut effectuer physiquement un petit bond dans le futur. Pour y parvenir, il doit effectuer un jet de Gaillardise + Bond contre un ND variant en fonction de la durée de l'absence, c'est-à-dire, 15 par minute. Ainsi, si un sorcier Tempus Fugit veut effectuer un bond de 5 minutes, son ND sera de 75 ! Il est très difficile de déplacer temporellement de la matière. Il y a toutefois un risque à utiliser cette compétence, reportez-vous au paragraphe Autres Commentaires.

### Célérité (celerità)

Il s'agit d'une variante de la compétence Accélération, mais appliquée à un élément que le sorcier Tempus Fugit connaît très bien : son propre corps. Grâce à cette compétence, le sorcier peut doubler la vitesse de ses mouvements. Pour y parvenir, il dépense une action et effectue un jet de Célérité + Finesse contre un ND variant en fonction de la durée de cette célérité :

Table 35 : Durée de la célérité	
Durée	ND
Un round	10
Deux rounds	25
Trois rounds	40
Par round supplémentaire	+15

S'il réussit, il doublera son score de dés d'action, lui permettant d'agir deux fois plus rapidement ! Cette compétence est également utilisable dans d'autres circonstances où la vitesse est importante comme pour une course vitesse ou esquiver la chute d'un rocher, etc. Le MJ adaptera les jets en sachant bien que le sorcier Tempus Fugit double sa vitesse d'action.



## Clignotement (lampeggiante)

Grâce à cette compétence, le sorcier Tempus Fugit disparaît une seconde pour réapparaître au même endroit, un peu comme s'il venait de clignoter. Cette compétence peut être utilisée comme défense active lors des combats, mais aussi pour éviter une balle de pistolet, la chute d'un pot de fleur, etc. Il convient juste de savoir que le sorcier disparaît une seconde ! Pour réussir un tel exploit, il effectue un jet de Clignotement + Esprit contre le jet d'attaque de l'adversaire en combat, comme toute autre compétence active. Hors des combats, le MJ est libre de fixer le ND approprié. Il est très difficile de déplacer temporellement de la matière. Il y a toutefois un risque à utiliser cette compétence, reportez-vous au paragraphe Autres Commentaires.

## Lenteur (lentezza)

Il s'agit d'une variante de la compétence Ralentissement, mais appliquée à un élément que le sorcier Tempus Fugit connaît très bien : son propre corps. Grâce à cette compétence, le sorcier peut ralentir son propre corps.

Quel intérêt ? Ralentir ses battements de cœur et sa respiration peut par exemple permettre de passer pour mort ; ralentir la vitesse de déplacement de sa main alors que l'on répare une montre permettra d'avoir un geste plus sûr, etc.

Pour y parvenir, le sorcier Tempus Fugit dépense une action et effectue un jet de Lenteur + Finesse contre un ND variant en fonction de la durée de ce ralentissement :

Table 36 : Durée de la lenteur	
Durée	ND
Un round	10
Deux rounds	25
Trois rounds	40
Par round supplémentaire	+15

S'il réussit, sa vitesse d'exécution sera divisée par deux. Son cœur battra si lentement qu'il pourra passer pour mort à un examen superficiel (ou ND 25 pour un examen approfondi). Il bénéficiera également de deux augmentations de bonus sur les jets de "précision" (crochetage des serrures, jet de mécanique, etc.).

## Ralentissement (rallentamento ) (Réservée aux maîtres)

Grâce à cette compétence, un sorcier Tempus Fugit peut faire ralentir le temps sur certains éléments. Il dépense une action et effectue alors un jet de Ralentissement + Esprit contre un ND variant suivant la taille de la cible et la vitesse de ralentissement. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour le définir.

Table 37 : Difficulté de ralentissement d'une cible	
Taille de la cible	ND
moins de 50 cm <sup>3</sup> (une main, un couteau, un petit objet)	5
moins de 500 cm <sup>3</sup> (une rapière, un livre, une plante)	10
moins de 1 m <sup>3</sup> (une personne, une porte)	20
moins de 2 m <sup>3</sup> (un cheval, deux personnes)	30
moins de 5 m <sup>3</sup> (une bande de brutes, deux chevaux, un carrosse)	40
Vitesse de ralentissement	ND
Divisée par 2	+5
Divisée par 4	+10
Divisée par 6	+15
Divisée par 8	+20
Divisée par 10	+25

## Voyage (viaggio)

C'est la compétence la plus importante des sorciers Tempus Fugit puisqu'elle leur permet de voyager dans le temps, vers l'avenir ou le passé en fonction de son rang de maîtrise. Il lui suffira de dépenser une action pour effectuer le voyage dans le temps à l'intérieur de son propre corps.

## Autres commentaires

### Présence physique

Un sorcier Tempus Fugit ne peut être présent au même moment à deux endroits ; il peut être nulle part mais pas partout. Je m'explique, grâce à ses compétences Clignotement et Bond, le sorcier disparaît de notre espace temps pour réapparaître un peu plus tard. De même, les retours dans le passé ne se font pas physiquement, le corps du sorcier ne bouge pas, seul son esprit effectue le voyage, avec tout ce qu'il connaît de son futur, lui permettant de changer le cours du temps.

### Le paradoxe temporel

Qui dit pouvoirs temporels, dit paradoxe temporel. Que se passera-t-il si je tue mon père, ou l'un de mes aïeux ? Disparaîtrai-je ? C'est au MJ qu'il conviendra de répondre, au cas par cas, à ces questions. Mais le mieux serait de faire en sorte que ces paradoxes ne puissent se produire, comme si le retour dans le temps du sorcier Tempus Fugit était déjà prévu, ses agissements également, ainsi son voyage, en fait, ne changera que peu de choses. Par exemple, s'il tue son père, le héros ne disparaîtra pas, il comprendra alors que son père n'était sans doute pas son père biologique...

### La surcharge mémorielle

Cette surcharge intervient lorsque le sorcier Tempus Fugit modifie le passé (à partir du rang d'adepte). Lorsqu'il revient à son époque, son esprit enregistre tout son "nouveau passé" depuis la modification. Mais ces nouveaux souvenirs ne remplacent pas les anciens, ils prennent de la place supplémentaire dans le cerveau du sorcier ; il se retrouve donc avec deux souvenirs différents du même moment. A chaque fois qu'il effectue de telles modifications, le sorcier effectue un jet de Détermination contre un ND de 5 + (1 par changement). Ainsi, plus il effectue de changements dans le cours du temps, plus son cerveau se surcharge, plus il a de chances de mourir. Car en effet, s'il rate son jet, le sorcier meurt immédiatement d'une attaque cérébrale.

Enfin, s'il veut modifier un événement qui s'est produit APRES un précédent changement, il doit effectuer un jet d'Esprit + Mémoire contre un ND de 5 (+5 par changement depuis). Par exemple, notre sorcier veut revenir au moment où il rencontre la belle baronne, qu'il sait être une traîtresse. Hors, il a déjà modifié deux événements postérieurs à cette rencontre, son ND pour réussir à retrouver la bonne rencontre est de 15.

Si vous avez un joueur qui a voulu jouer un sorcier Tempus Fugit, faites-lui bien comprendre les risques qu'il encoure à jouer avec son passé...

### Les risques liés à l'utilisation des compétences Bond et Clignotement

Si les sauts dans le passé comporte des risques, ceux dans l'avenir n'en sont pas exempts, en particulier lorsqu'ils s'effectuent physiquement. Imaginez que le sorcier disparaisse temporairement (grâce à l'une de ces deux compétences) pour éviter une chute de pierres en montagne. Il réapparaît alors à l'endroit d'où il s'est absenté, au même endroit que les pierres !

Il devra dépenser des dés d'héroïsme pour faire en sorte qu'un événement est déplacé l'objet de l'endroit où reparaît le sorcier. Par exemple, si vous réapparaîsez au même endroit qu'un rocher que vous avez évité, en dépensant deux dés d'héroïsme, celui-ci a roulé et vous réapparaîsez à un endroit vide.



**Table 38 : Nombre de dés d'héroïsme nécessaire pour éviter un danger lié au Clignotement et au Bond**

Volume de l'objet à "déplacer"	Coût en dés d'héroïsme
Petit objet (pot de fleur, porte, etc.)	1
Gros objet (rocher, cheval, etc.)	2
Très gros objet (chariot, avalanche, etc.)	3

S'il ne reste plus assez de dés d'héroïsme au sorcier Tempus Fugit, il ne peut réapparaître au même endroit que l'objet, cessant tout simplement d'exister !

## Les médaillons

Pour que la sorcellerie Tempus Fugit fonctionne, le sorcier doit avoir sur lui le médaillon setine Si un jour cette sorcellerie devient génétique, il pourra alors s'en passer. Il est sans doute également possible de trouver de tels artefacts dans d'autres ruines setine comme le labyrinthe coruscite.

## Sorcelleries interdites à la création

Ces sorcelleries sont réservées aux membres de certaines organisations secrètes, ou au moins très discrètes. Elles ne seront donc proposées aux joueurs qu'à la discrétion du MJ.

### Af'a

#### Description

Ebedi Yilan al'Kadeem choisit parmi les familles de Qatihl'I qui lui furent le plus fidèles celles qui hériteraient - par lignage génétique et pendant des siècles - de la sorcellerie Af'a. Les sorciers Af'a s'appellent des Afa'im (Afai au singulier) et ont la capacité magique d'entrer et de sortir d'un endroit sans laisser aucune trace de leur passage. Af'a modifie le corps du sorcier, lui donnant une plus grande élasticité, l'immunisant aux venins des serpents et lui permettant de commander les reptiles.

#### Bénéficiaires

Les membres du Qatihl'I, dans l'Empire du Croissant.

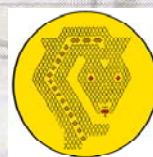
#### Corruption

Cette puissance ne va pas sans prix. Un Afai n'a pas de pilosité, ce qui comprend également ses cils et ses sourcils. Nombre d'entre eux utilisent des postiches et de faux cils pour dissimuler leur appartenance. Une autre chose déplaisante que doit supporter l'Afai est la mue annuelle qui lui fait perdre sa peau. Ce processus peut prendre d'un jour à une semaine, où l'Afai ne peut rien faire d'autres que frotter son épiderme irrité contre des objets tels que des rochers ou des murs rugueux.

#### Restrictions

Cette sorcellerie ne devrait pas être autorisée pour des héros, en effet on voit mal comment ces derniers pourraient faire partie du Quathil'I. De plus, les sorciers Afa'im sont tous de sang pur.

#### Groupes



Qatihl'I

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Ami des Serpents (صديقك من الثعابين)

En débutant dans cet art sorcier, les capacités du pratiquant se manifestent de deux façons simples et efficaces. Tout d'abord, il est complètement immunisé à tous les venins de serpent, quelle que soit la concentration de celui-ci.

Ensuite, il peut désarticuler chaque jointure de son corps, lui permettant de se faufiler dans des trous et des tunnels trop petits pour des êtres humains. Il doit dépenser un dé d'héroïsme pour activer cette capacité. La réalisation de ce "désossement" requiert 13 actions, minorées du rang de Finesse et du rang de la compétence Elasticité du sorcier. Par exemple, si le rang de Finesse d'un sorcier est de 4 et celui de sa compétence Elasticité de 2, il peut passer dans un trou minuscule en 7 actions. La taille minimale de l'espace dans lequel il peut se glisser dépend de sa propre taille. S'il ne détient pas les avantages Grand ou Petit, il peut se glisser dans un trou rond de 25 cm (ou dans un carré de 20 cm par 20 cm). S'il est Grand, le diamètre passe à 30 cm (ou un carré de 25 cm par 25 cm). S'il est petit, le diamètre est de 15 cm (ou un carré de 12 cm par 12 cm).

### Adeptes : Virtuose du saut (الملك أذهب)

Dorénavant, l'adepte sait utiliser la flexibilité de son corps pour exécuter de grands exploits. D'abord le diamètre du trou par lequel il peut se glisser diminue avec l'amélioration de l'élasticité de son corps. Il peut maintenant passer dans un trou de 15 cm de diamètre s'il n'est ni grand, ni petit. S'il est grand, il peut passer dans un trou de 20 cm et s'il est petit le diamètre est réduit à 10 cm.

Ensuite, il a appris à détendre son corps et à utiliser sa souplesse surnaturelle pour absorber l'impact des chutes. Il doit dépenser un dé d'héroïsme pour activer cette capacité qui lui permet de réduire la dureté du sol sur lequel il choie ou l'objet qui lui tombe dessus. Il effectue un jet d'Esprit + Elasticité contre un ND de 20 lorsqu'il tombe. S'il réussit, il traite la surface sur laquelle il chute comme une surface molle, annulant tous les dommages de la chute (indépendamment de la hauteur de la dégringolade). Si un objet tombe sur lui, il effectue un jet de Gaillardise + Elasticité pour vérifier s'il encaisse une blessure grave.

### Maître : Dégustateur de venin (المتذوق السم)

En tant que Maître Afai, le sorcier peut passer son corps dans des espaces minuscules. S'il n'est ni grand, ni petit, il peut passer dans un trou d'un diamètre de 10 cm. S'il est grand, ce diamètre passe à 15 cm et s'il est petit à 7,5 cm.

Il peut également devenir plus fort en absorbant du venin de serpent. Chaque fois qu'il boit du venin de serpent, déterminez le nombre de blessures graves qu'il aurait dû subir s'il n'était pas immunisé. Pour chaque blessure grave qu'il aurait dû encaisser, il gagne un Dé de Venin, qu'il peut utiliser comme un dé d'héroïsme pour augmenter le résultat d'un jet de dé, pour activer sa vertu, vous empêcher d'activer la vôtre ou déclencher votre vice. Chaque Dé de Venin disparaît à la moitié de la durée d'action de ce dernier ou à sa rapidité d'action en fonction de celui des deux qui à la durée la plus longue. Les Dés de Venin ne sont pas des Dés d'Héroïsme et ne se transforment jamais en points d'expérience.

## Compétences

### Camouflage (التمويه)

Une aura surnaturelle de mystère entoure le sorcier Af'a. Il peut ajouter son rang dans cette compétence à tous ses jets de Discrétion, Déplacement silencieux, Filature et Guet-apens. Dès que le sorcier Af'a détient un rang dans cette compétence de Camouflage, il est complètement invisible à toutes les formes de magie qui pourraient être employées pour le repérer. Il est immunisé contre la Clairvoyance des sorcières Mixtio, elles n'ont aucune prise sur le sorcier. Les streghe della sorte qui tenteraient de repérer son arcane ne verraient qu'une vipère Yilan à la place d'une carte. Celles qui essaieraient de voir les fils de sa destinée devraient effectuer un jet d'opposition d'Esprit + Compétence appropriée (Coupes, Epées, etc.) contre la Détermination + Camouflage du sorcier ; si elles échouaient, elles ne verraient que des



serpents qui partent de sa tête dans différentes directions. Ils ne peuvent également pas être vus par le vent fantôme de la tribu des Ruzgar'hala. Ils ne peuvent être vus au moyen de la rune Fornuft utilisée par les sorciers Lærdom ; etc. Les sorciers Glamour, par contre, peuvent détecter l'utilisation de magie si le sorcier Af'a s'approche d'eux.

## **Charme (سحر)**

Etre immunisé au venin du serpent ne signifie pas que ce dernier ne cherchera pas à attaquer l'Afai. En effectuant un jet de Gaillardise + Charme contre un ND de 10, un serpent (plus un par augmentation supplémentaire) ne réagira pas à sa présence. Non seulement le serpent ne l'attaquera pas, mais il l'ignorera complètement, ce qui signifie qu'il ne s'enroulera pas de façon constrictive autour de lui ou ne signalera pas sa présence (avec des bruits de sifflements ou de clochettes suivant le cas) en raison d'un comportement menaçant.

En dépensant un dé d'Héroïsme, il peut contrôler un nombre de serpents égal à son niveau de maîtrise. Vous ne pouvez avoir sous vos ordres plus de serpents que ce niveau. Pour contrôler un serpent, il faut effectuer un jet de Détermination + Charme contre un ND de 20, plus une augmentation supplémentaire par serpent au-delà du premier. Cela lui permet de donner au serpent un ordre, plus un autre ordre par augmentation prise sur le jet. Chaque ordre doit être simple comme : "Attaque cet homme" ou "attaque cet homme jusqu'à ce qu'il soit KO ou est fui" mais pas des choses plus compliquées comme "escalade ce mur, trouve Feyid ben Ahmad et attaque le", ce qui implique trois ordres différents et demande donc à l'Afai de prendre deux augmentations sur son jet. "Attaque toutes les personnes qui se trouvent dans cette pièce" est également un ordre valide car l'on se moque du nombre de personnes qui sont actuellement dans cet endroit.

## **Constriction (انقباض)**

Lorsqu'un sorcier Af'a s'attaque à quelqu'un, il peut littéralement plier ses membres pour enserrer son adversaire et y appliquer une pression importante. Il peut ajouter deux fois son rang à ses jets de Prise de l'entraînement Lutte et son rang dans cette compétence multiplié par son niveau de maîtrise au jet de dommages de la compétence Etreinte du même métier. Par exemple, un maître obtient un bonus de +10 ( $5 \times 2$ ) à tous ses jets de Prise et un bonus de +15 ( $5 \times 3$ ) à tous ses jets de dommages.

Le sorcier Af'a peut également effectuer un test d'opposition de Gaillardise + Constriction contre Gaillardise (ou Finesse) + Se dégager. S'il réussit, son étreinte n'est pas brisée après avoir employé le talent Casser un membre.

## **Elasticité (مرونة)**

Le sorcier Af'a est capable de désarticuler tous les os de son corps, et pas seulement les mains. Il peut volontairement disloquer n'importe quelle jointure de son corps sans subir d'inconfort significatif. Il peut ajouter son rang dans cette compétence multiplié par son niveau de maîtrise à tous ses jets de la compétence Se dégager (entraînement Lutte) ou pour tenter de se défaire de dispositifs tels que des menottes ou des camisoles.

## **Glisse (التج)**

Le sorcier Af'a peut utiliser cette compétence pour se déplacer dans un tunnel dans lequel il est serré en glissant et en faisant travailler les muscles de son dos et de son torse. Il peut également utiliser cette compétence à la place de Escalade pour grimper à un arbre ou un mur. Il peut également utiliser Glisse à la place de Course de Vitesse lorsque celle-ci a lieu sur le sol. Il peut se déplacer aussi vite en glissant que s'il utilisait ses jambes pour marcher ou courir, à la manière d'un serpent qui glisse sur le sol.

## Nations



## Foi en Légion

### Description

L'histoire de Théah est truffée d'événements où des hommes maléfiques tentent d'utiliser les puissances du Mal afin de dépasser les limites des sorcelleries reconnues. Le cas le plus dramatique s'est produit en 1400 AV, lors la bataille qui opposa la famille adoratrice de Légion des Bianco aux forces de l'église de Vaticine, menées par l'ambitieuse famille Vestini et aidées par "le chevalier blanc" Andare del Casigula Rosa. D'autres groupes à travers l'histoire ont également recherché de semblables puissances ; les prêtres déviants du Vaticine qui se sont compromis dans la Caldera en sont un exemple. Mais aucun groupe n'a été aussi persévérant et dangereux que l'agiotage.

Ennemi atavique des Filles de Sophie, l'Agiotage s'est mis au service de Légion, travaillant à son retour sur Théah et prévoyant de régner à ses côtés. Ils ont recherché et étudié les textes antiques et ont essayé d'entrer en contact avec les Négociateurs, avec un succès mitigé. Néanmoins, ils ont poursuivi leurs travaux et ont continué de progresser et ce en dépit des apparitions récurrentes de peste blanche qui décimèrent leurs rangs. Puis, le destin s'est détourné d'eux, les Filles de Sophie ont découvert leurs machinations et ont décidé d'en finir avec les menaces que cette société secrète vouée au mal faisait peser sur l'humanité.

Enfin, c'est ce qu'elles croient.

Aujourd'hui, l'héritage de l'Agiotage est toujours vivace et ses membres persistent dans leurs objectifs. Les grimoires du savoir interdit et des connaissances oubliées attendent dans de poussiéreuses chambres fortes d'être découvert par un vilain (ou un idiot). Des survivants ont réussi à échapper au génocide des Filles de Sophie – certains ont d'ailleurs rejoint la Caldera, ajoutant leurs propres connaissances venimeuses à celles de cette société secrète déjà très dangereuse. Mais que dire de plus ? Que les serviteurs de Légion continuent à chasser dans les nuits vodaccies ? Que parmi eux ce cache peut-être un nouvel agiotage ressuscité ?

Les vestiges de ce mal indicibles continuent donc de menacer les humains depuis les endroits les plus sombres de Théah. Il ne suffirait que d'un petit coup de pouce du destin pour les réunir et ressusciter l'une des plus grandes menaces que Théah n'ait jamais connu.

D'ailleurs, cette renaissance a déjà débuté...

### Bénéficiaires

Les adorateurs de Légion, quels que soit leur organisation ou méthodes d'adoration.

### Corruption

Avoir signé un pacte avec Légion n'est pas sans inconvénients. Tout d'abord, un adversaire d'un adorateur de Légion ayant la Foi en Theus ne lancera pas ses dés de dommages mais infligera automatiquement une blessure grave. Ensuite, s'il ne peut être affecté par les maladies classiques, l'adorateur de Légion est particulièrement sensible à la peste blanche. Il contractera automatiquement celle-ci s'il lui est exposé, et elle lui sera invariablement mortelle. Pour terminer, si l'adversaire d'un adorateur de Légion utilise un dé de miracle pour soigner les blessures graves que ce dernier lui a infligé, il n'en guérit pas simplement deux, mais toutes... (les blessures infligées par d'autres moyens ne guériront toutefois pas).

Ensuite, l'adorateur subit des effets secondaires consécutifs à la signature de son pacte avec Légion : il est constamment pâle, maladif, et suant (même s'il a froid) et affecté d'une toux grasse, persistante et intraitable. Cela lui permet de bénéficier gratuitement de l'avantage Expression inquiétante (Sombre) avec tout ce que cela implique.

En sus de ces corruptions, chacun des cadeaux que lui accorde Légion ajoute de nouvelles corruptions...

### Restrictions

Cette sorcellerie est interdite aux PJ. Elle est réservée aux plus infâmes des vilains.



L'adoration de Légion n'est absolument pas génétique, elle est accordée par Séraphia à ses ouailles les plus "méritantes". De plus, cette foi en Légion ne peut coûter que 25 PP puisque ses pratiquants ne peuvent normalement atteindre que le rang d'adepte (sorcier demi-sang pouvant devenir adepte). Si toutefois, certains parvenaient un jour à découvrir le message à venir du Troisième Emissaire, il pourrait atteindre une puissance équivalente à celle d'un sorcier sang pur.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Démétrius

A ce niveau de maîtrise, l'adorateur a fait un pacte indicible avec Légion, offrant son âme (et une partie de son intégrité physique) en échange de la puissance et de la certitude de régner sur les hommes aux côtés de Légion après sa libération. Il bénéficie de deux avantages :

L'adorateur reçoit un nombre de dés de Légion égal à la somme de son trait le plus élevé et de ses dés d'héroïsme ;

L'adorateur peut utiliser la compétence d'apprenti de n'importe quelle compétence Cadeau de Légion qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme ou de Légion.

### Adepte : Le Faux Troisième Prophète (Lo Falso Tercero Profeta)

A ce rang de maîtrise, l'adorateur bénéficie des avantages suivants :

Imprégné d'énergies étranges (probablement l'essence même de Légion), le corps de l'adorateur a développé un certain degré de résistance aux dommages physiques : alors même qu'il reçoit des blessures, celles-ci semblent se refermer sous les yeux de l'adversaire qui les a causées. Tous les dommages infligés à un adorateur de Légion sont réduits de 5 blessures légères par attaque (ainsi, un vilain qui reçoit normalement 22 blessures légères n'en recevra en réalité que 17, contre lesquels il effectuera alors son jet de blessure !). Il a également développé une résistance inhumaine aux maladies les plus courantes ;

En outre, les héros ayant Foi en Theus ne peuvent avoir recours à leurs dés de Miracle contre des adorateurs de Légion (s'ils décident d'en utiliser quand même, ceux-ci sont perdus et sans effets) ;

Ce niveau d'initiation permet aussi d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle compétence Cadeau de Légion que connaît votre héros en utilisant un dé d'héroïsme ou de Légion.

### Maître : Le Troisième Emissaire (El Tercero Emisario)

Le rang de Maître est inaccessible, le Troisième Emissaire de Seraphia n'ayant pas délivrer son message de destruction au monde (même si certains adeptes de Légion murmurent qu'il s'agit peut-être d'Esteban Verdugo).

Toutefois, si un adorateur y parvenait, il bénéficierait des avantages suivants :

L'adorateur connaît la corruption intrinsèque que provoque l'usage des sorcelleries syrnychs. Aussi, est-il capable de sentir ses utilisateurs. Pour cela, il doit se trouver à proximité du sorcier et pouvoir s'entretenir avec lui. Ensuite, c'est au MJ de lui distiller des informations subtiles visant à lui faire remarquer les corruptions physiques et mentales que son interlocuteur a subies. L'adorateur résiste également mieux à la sorcellerie syrnych, il bénéficie de (rang de maîtrise de l'adorateur) augmentations pour résister à celle-ci ;

Sachant maintenant que Légion a une forme tangible, qu'il est en fait toutes les créatures retenues par la Barrière sidhe, l'utilisation des Cadeaux de Légion par le maître permet d'affaiblir la Barrière sidhe qui retient les Syrnychs, à l'inverse de la sorcellerie Glamour ;

De plus, l'adorateur peut utiliser la capacité de maître de chaque compétence Cadeau de Légion qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme ou de Légion.

## Compétences

### Absence de corruption (Ausencia de corrupción)

Grâce à ce cadeau, l'adorateur de Légion peut faire disparaître les corruptions de ses autres pouvoirs.

**Apprenti** : l'adorateur fait disparaître la corruption d'un cadeau de Légion.

**Adeptes** : l'adorateur peut maintenant faire disparaître la corruption de trois cadeaux.

**Maître** : l'adorateur de Légion ne subit plus aucune corruption (y compris celle de ce pouvoir).

**Corruption complémentaire** : le sorcier n'a qu'un seul sourcil. En fait, ses sourcils sont tellement touffus qu'ils se rejoignent au-dessus de son nez, donnant l'impression qu'il n'en a qu'un.

### Atour du Vrai croyant (Atur de la Verdad Creencia)

Grâce à ce cadeau, l'adorateur de Légion peut se faire passer pour un honnête croyant.

**Apprenti** : l'adorateur de Légion peut pénétrer dans les lieux consacrés, pratiquer la communion, boire de l'eau bénite, voire même célébrer une messe. En bref, il est capable de passer pour un bon croyant.

**Adeptes** : l'adorateur de Légion peut maintenant utiliser un passer pour un vrai croyant aux yeux d'un héros bénéficiant de la Foi en Theus.

**Maître** : l'adorateur de Légion peut maintenant se faire passer facilement pour un haut dignitaire de l'Eglise.

**Corruption complémentaire** : la corruption de ce pouvoir n'est pas flagrante, mais en fréquentant quelque peu l'adepte de Légion, on finit par s'en rendre compte : il sourit constamment...

### Aura (Tendrá)

La sombre personnalité de l'adorateur de Légion semble l'envelopper en permanence, lui donnant un nombre de rangs de Peur variant suivant son rang dans cette compétence.

**Apprenti** : en dépensant 1 dé de Légion, l'adorateur peut bénéficier d'un rang de Peur.

**Adeptes** : en dépensant 1 dé de Légion, l'adorateur peut bénéficier de trois rangs de Peur.

**Maître** : en dépensant 1 dé de Légion, l'adorateur de Légion inspire une Peur panique aux personnes qu'il souhaite effrayer, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire.

**Corruption complémentaire** : l'aura palpable du mal à l'état brut qui entoure le sorcier affole les animaux et les enfants en bas âge. En sa présence, les enfants commencent à pleurnicher et hurlent s'il s'approche trop près. Quant aux animaux, ils s'enfuient, la queue entre les jambes et les oreilles rabattues, même si leur maître veut les retenir. Enfin, aucun cheval n'acceptera l'adorateur de Légion sur son dos.

### Cape de ténèbres (Cabo de Oscuridad)

L'adorateur de Légion bénéficie de la protection de la nuit et des ombres.

**Apprenti** : une fois par scène, en dépensant 1 dé de Légion, lorsqu'il est dans l'obscurité ou dans un endroit faiblement éclairé, l'adorateur de Légion peut demander aux ombres de l'envelopper afin de le cacher à la vue de tous. Lorsqu'il est ainsi dissimulé, il bénéficie de quatre augmentations gratuites pour l'utilisation de ses compétences Déplacement silencieux, Guet-apens et Filature.

**Adeptes** : pour la durée d'un combat, en dépensant 1 dé de Légion, lorsqu'il est dans l'obscurité ou dans un endroit faiblement éclairé, l'adorateur de Légion peut demander aux ombres de le protéger. Il bénéficie ainsi d'une armure d'ombre qui lui permet d'ignorer 2 dés gardés. Ainsi, si ses adversaires n'utilisent pas des armes infligeant un minimum de Xg3, il n'encaisse aucune blessure.



**Maître** : en dépensant 1 dé de Légion, le maître bénéficie de l'aide des ombres pour tout l'acte en cours, ignorant tous les dommages physiques qui pourraient lui être infligés et réussissant automatiquement tous ses tests de Filature, Guet-apens ou Déplacement silencieux.

**Corruption complémentaire** : l'adepte de Légion développe une sensibilité exacerbée à la luminosité et subit une pénalité d'une augmentation (-1g0) à toutes ses actions quand il se trouve en pleine lumière.

## Changeforme (Cambioforma)

L'adepte de Légion peut changer d'apparence et prendre une forme animale.

**Apprenti** : l'adepte de Légion choisit l'une de ces formes animales comme alter ego : araignée, chat, chauve-souris, crapaud, hibou, loup, rat, requin, serpent ou vautour. Il peut prendre cette forme une fois par jour en dépensant un dé de Légion. Les effets sont similaires à ceux de Pyeryem, mais il n'a accès qu'à un type d'animal. La transformation est instantanée et ne prend pas en compte vêtements et équipement, et il n'a aucun moyen de revenir en arrière. La transformation dure jusqu'au prochain levé ou couché de soleil.

**Adepte** : l'adepte de Légion a maintenant accès à trois formes animales. Il peut prendre l'apparence de chacune de ces formes une fois par jour en dépensant, à chaque fois, un dé de Légion.

**Maître** : l'adepte de Légion peut maintenant prendre n'importe laquelle de ces formes autant de fois qu'il le veut et quand il le veut en dépensant 1 dé de Légion.

**Corruption complémentaire** : aucune en dehors du fait que l'adepte ne peut reprendre forme humaine avant le prochain levé ou couché de soleil.

**Formes animales** : pour plus de détails sur le fonctionnement des formes animales, reportez-vous à la sorcellerie Pyeryem. Attention toutefois, la transformation d'un adepte de Légion est toujours totale, il ne peut prendre seulement certaines compétences.

### Araignée

ND : 35

**Capacités** : Chuter, Dénervé, Finesse +1, Gaillardise -3, Grimper, Poison, Sang froid, Sauter, Sens de l'équilibre, Silence, Tisser.

### Chat

ND : 25

**Capacités** : Chuter, Finesse +1, Grimper, Gaillardise -2, Joueur, Ouïe fine, Pas de prise, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne.

### Chauve-souris

ND : 15

**Capacités** : Aveugle, Esquive (+5 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Sens radar, Silence, Voler.

### Crapaud

ND : 15

**Capacités** : Chanter, Nager, Pas de manipulation fine, Retenir son souffle, Sang froid, Sauter.

### Hibou

ND : 25

**Capacités** : Chanter, Finesse -1, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne, Voler.

### Loup

ND : 30

**Capacités** : Attaque (Morsure 0g2), Hurlement, Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence.

### Rat

ND : 25

**Capacités** : Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Grimper, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Sens de l'équilibre, Silence, Vision nocturne.

### Requin

ND : 30

**Capacités** : Attaque (Morsure 0g3), Eau salée, Finesse +1, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise +2, Nager, Pas de prise, Respiration aquatique, Soif de sang, Vitesse, Vue faible.

### Serpent

ND : 30

**Capacités** : Attaque (Morsure 0g2), Creuser, Dénervé, Finesse +1, Grimper, Mauvaise ouïe, Pas de prise, Poison, Sang froid, Sens de l'équilibre, Silence.

### Vautour

ND : 20

**Capacités** : Pas de manipulation fine, Silence, Voler, Vue perçante.

## Contagion (Contagio)

L'adorateur de Légion peut transmettre des maladies par simple contact.

**Apprenti** : l'adorateur de Légion peut transmettre des maladies bénignes telles que la grippe, le rhum, la gastroentérite, etc. à la personne qu'il parvient à toucher.

**Adeptes** : la maladie maintenant transmise est d'une gravité très élevée : la peste noire (la peste blanche est la seule maladie qu'ils ne maîtrisent pas), la lèpre, la gangrène, la variole, etc.

**Maître** : l'adorateur de Légion n'a plus besoin de toucher sa victime, connaître son nom ou détenir un effet ou une partie du corps (ongle, cheveux, etc.) de sa victime lui suffisent pour lui transmettre ces maladies.

**Corruption complémentaire** : l'adorateur de Légion n'est jamais malade. Cela ne se voit pas pour ceux qui le rencontre rarement, mais ceux qui le fréquentent quotidiennement finiront bien par s'en rendre compte.

## Copie de sorcellerie (Copia de brujería)

Grâce à ce cadeau, l'adorateur de Légion peut copier les pouvoirs de n'importe quelle sorcellerie.

**Apprenti** : l'adorateur de Légion peut utiliser le rang d'apprenti ou une compétence d'une autre sorcellerie au rang 2 comme s'il était lui-même praticien d'une telle sorcellerie.

**Adeptes** : l'adorateur de Légion est maintenant considéré comme un apprenti d'une sorcellerie qu'il a choisit (avec capacités d'apprenti et compétences au rang 2...) pour toute la scène.

**Maître** : l'adorateur de Légion peut maintenant utiliser les compétences et capacités d'une autre sorcellerie comme s'il était adepte (compétences au rang 3) pour tout un acte.

**Corruption complémentaire** : l'adorateur de Légion est affublé de la corruption de la sorcellerie qu'il copie.

## Force des damnés (Fuerza de los maldice)

L'adorateur reçoit la force des damnés qui vient s'ajouter à la sienne.

**Apprenti** : la Gaillardise de l'adorateur de Légion est portée à 5 (non cumulatif avec d'autres avantages ayant trait à la Gaillardise).

**Adeptes** : la Gaillardise de l'adorateur de Légion est portée à 7 (non cumulatif avec d'autres avantages ayant trait à la Gaillardise).

**Maître** : la Gaillardise de l'adorateur de Légion est portée à 10 (non cumulatif avec d'autres avantages ayant trait à la Gaillardise).

**Corruption complémentaire** : les muscles de l'adepte ne sont plus normaux, laissant son corps difforme. De plus, sa Finesse ne peut être supérieure à 4, bien qu'elle puisse être augmentée de manière classique (par des avantages ou des techniques d'écoles d'escrime).

## Griffes et Crocs (Garras y ganchos)

Les ongles de l'adorateur de Légion durcissent et s'allongent comme des griffes et ses canines s'étirent pour former des crocs.

**Apprenti** : les dommages que l'adorateur de Légion inflige à mains nues sont augmentés de 1g1.

**Adeptes** : les dommages que l'adorateur de Légion inflige à mains nues sont augmentés de 2g2.

**Maître** : les dommages que l'adorateur de Légion inflige à mains nues sont augmentés de 4g4 et fonctionnent pour l'encaissement comme des armes à feu (1 blessure grave toutes les 10 blessures légères).



**Corruption complémentaire** : le problème de ce cadeau, c'est qu'il n'y a aucun moyen de le dissimuler (les griffes poussent à travers les gants, même en métal et les crocs apparaissent à la vue de tous dès que l'adorateur de Légion ouvre la bouche).

## **Immortalité (Inmortalidad)**

L'adorateur de Légion vit beaucoup plus longtemps que la normale.

**Apprenti** : l'adorateur de Légion divise son âge par deux pour les effets du vieillissement.

**Adepté** : l'adorateur de Légion multiplie son espérance de vie par deux.

**Maître** : l'adorateur de Légion vit éternellement sans subir les ravages du vieillissement.

**Corruption complémentaire** : Il n'y a pas d'effets secondaires immédiats, mais Légion a par contre un plan "spécial" pour le personnage après sa mort...

## **Malédiction (Maldición)**

L'adorateur de Légion peut utiliser la puissance de son sombre seigneur pour maudire ses adversaires.

**Apprenti** : la victime de ce maléfice perd 1 blessure légère par mois, qu'elle ne peut récupérer. Toutes les semaines, elle effectue donc un jet d'encaissement. Dès qu'elle reçoit sa première blessure grave, elle est obligée de s'aliter. Elle continuera ensuite d'encaisser une blessure légère par semaine. Les soins d'un croyant sont nécessaires pour venir à bout de cette malédiction.

**Adepté** : la victime perd maintenant 1 blessure légère par semaine. Les soins d'un croyant sont toujours nécessaires.

**Maître** : la victime perd maintenant 1 blessure légère par jour jusqu'à en mourir. Personne ne peut plus l'aider.

**Corruption complémentaire** : la voix de l'adorateur de Légion donne maintenant l'impression que quelqu'un est en train de faire crisser une craie sur un tableau noir.

## **Marionnette de Légion (Marioneta de Legión)**

L'adorateur de Légion peut utiliser son magnétisme animal pour faire faire aux gens tout ce qu'il souhaite.

**Apprenti** : en utilisant un dé de Légion, l'adorateur de Légion peut imposer à une personne qu'il peut fixer du regard qu'elle obéisse à l'un de ses ordres, quel qu'il soit à l'exception de ceux l'obligeant à mettre fin à ses jours.

**Adepté** : l'adorateur de Légion peut maintenant demander à sa victime qu'elle obéisse à tous ses ordres pour l'acte en cours. A l'exception toujours de ceux pouvant entraîner sa mort.

**Maître** : l'adorateur de Légion peut maintenant se faire obéir de tout son entourage. Tout le monde fait les quatre volontés de l'adorateur de Légion. En dépensant un dé de Légion, la victime de l'adorateur fera maintenant ses quatre volontés pour toute sa vie...

**Corruption complémentaire** : un regard noir d'une intensité glaçante. Il permet toutefois à l'adorateur de bénéficier de deux rangs de peur.

## **Mensonge indétectable (Mentiras indetectables)**

L'adorateur de Légion ment si parfaitement qu'on ne peut le percevoir à jour.

**Apprenti** : l'adorateur de Légion reçoit deux augmentations à chaque fois qu'il tente de faire passer un mensonge pour une vérité via le Système de Répartie.

**Adepté** : l'adorateur de Légion reçoit cinq augmentations à chaque fois qu'il tente de faire passer un mensonge pour une vérité via le Système de Répartie.

**Maître** : tous les mensonges de l'adorateur de Légion passent pour la vérité, et ce, même si l'on emploie des moyens magiques pour les détecter.

**Corruption complémentaire :** la langue de l'adorateur de Légion est maintenant biface ; et il est évident pour toute personne qui y prête une attention particulière lorsqu'il parle que sa langue a quelque chose de bizarre.

## Mignon (Agradable)

L'adorateur de Légion a maintenant un animal à son service, un mignon.

**Apprenti :** l'adorateur de Légion a un mignon à son service, ce peut être une araignée, un chat, une chauve-souris, un crapaud, un hibou, un loup, un rat, un requin, un serpent ou un vautour. Cet animal a une intelligence humaine et est au service de l'adorateur de Légion.

**Adeptes :** le mignon est un représentant particulièrement impressionnant de son espèce. Il bénéficie d'un rang supplémentaire dans tous ses traits et possède des compétences utilisables par un tel animal (à la discrétion du MJ), comme Pister, Lire et écrire, Qui-vive, Filature, Equilibre, etc.

**Maître :** le mignon est maintenant un vilain à part entière. Il parle la langue de son maître, peut prendre apparence humaine et obéira aux ordres du sorcier. Toutefois, cela ne l'empêchera pas d'avoir régulièrement des remarques particulièrement sarcastiques à l'égard de son maître.

**Corruption complémentaire :** l'adorateur de Légion prend certains des traits de son mignon (au choix du MJ), comme les yeux globuleux du crapaud, la possibilité de faire un tour à 360° avec sa tête comme le hibou, etc.

## Pacte (Pacto)

L'adorateur de Légion peut se faire l'intermédiaire de son seigneur en faisant signer des pactes.

**Apprenti :** l'adorateur de Légion peut faire signer un pacte à un homme de main. Ce dernier, en échange de pouvoirs qui devront rester mineurs, entre maintenant au service de celui qui l'a fait signer, et par là même de Légion.

**Adeptes :** l'adorateur de Légion peut maintenant faire signer des héros, des vilains ou des scélérats. Ce qu'il peut accorder en échange de leur servitude ne peut pas être d'une grande importance. Et donc, ce qu'il peut obtenir en échange non plus.

**Maître :** l'adorateur de Légion peut maintenant accorder de grands pouvoirs à ceux qui signent le Pacte qu'il propose. Mais, bien entendu, comme toute transaction, ceux qui signent avec lui devront de grands services...

**Corruption complémentaire :** un sourire commercial qui fait des plus faux et dont les gens se méfient au premier coup d'œil. Même lorsqu'ils signent...

## Sang empoisonné (Sangre envenenada)

Le sang de l'adorateur de Légion est toxique.

**Apprenti :** le sang de l'adorateur de Légion est modérément toxique (2 blessures légères/2 phases/ 20 phases) et dangereux lorsque les autres le blesse. En se coupant (et en s'infligeant des dégâts qu'il ne peut réduire grâce à ses pouvoirs) avec une arme appropriée, l'adorateur de Légion peut enduire 3 pointes de flèche ou une petite arme (comme un couteau) pour une blessure légère, une arme de taille moyenne comme une rapière pour 2 blessures légères ou une grande arme comme une claymore pour 3 blessures légères. Le venin disparaît après une attaque réussie, mais l'arme peut-être ré enduite si l'adorateur de Légion s'inflige une nouvelle blessure (en dépensant une action). Un adversaire s'exposera également à ce poison s'il touche le personnage alors qu'il a déjà été gravement blessé (au moins une blessure grave) ; à moins que l'adversaire de l'adorateur de Légion ne dépense 1 dé d'héroïsme pour éviter spécifiquement le poison.

**Adeptes :** le sang de l'adorateur de Légion est maintenant très toxique (10 blessures légères /2 phases/ 30 phases).

**Maître :** le sang de l'adorateur de Légion est maintenant mortel (1 blessure grave/ 1 phase/ 50 phases).



**Corruption complémentaire** : les pupilles de l'adorateur de Légion s'allongent légèrement, à la manière des serpents, et, en cas de combinaison avec la pouvoir vision nocturne, ses yeux sont maintenant ceux d'un chat.

## Résistance au feu (Resistencia al fuego)

L'adorateur de Légion résiste de façon surnaturelle aux flammes et à la chaleur.

**Apprenti** : L'adorateur de Légion diminue les dommages infligés par le feu, les flammes ou la chaleur de 2 dés gardés. Cela s'applique également à ce qu'il tient dans ses mains mais pas à ce qu'il porte.

**Adeptes** : l'adorateur de Légion ne subit aucun dégât dû au feu. Cela s'applique également à ce qu'il tient dans ses mains mais pas à ce qu'il porte.

**Maître** : l'adorateur de Légion peut maintenant enflammer les objets qu'il touche. Il peut maintenant utiliser le tour *Lame enflammée* des sorciers *El Fuego Adentro*.

**Corruption complémentaire** : la peau de l'adorateur de Légion se dessèche et prend une apparence squameuse, visible lors d'un examen minutieux.

## Résistance des enfers (Resistencia de los Infiernos)

L'adorateur de Légion est particulièrement résistant aux blessures physiques.

**Apprenti** : le nombre de blessures graves nécessaires pour sonner ou plonger dans l'inconscience l'adorateur de Légion est augmenté d'un niveau.

**Adeptes** : le nombre de blessures graves nécessaires pour sonner ou plonger dans l'inconscience l'adorateur de Légion est augmenté de deux niveaux.

**Maître** : le nombre de blessures graves nécessaires pour sonner ou plonger dans l'inconscience l'adorateur de Légion est augmenté de son rang de Détermination.

**Corruption complémentaire** : son sang est plus épais et sombre que la normale, ce qui sera révélé dès qu'il encaissera la moindre blessure grave.

## Sombre Destin (Oscuro destino)

L'adorateur de Légion bénéficie de la "Fortune de Légion".

**Apprenti** : en dépensant 1 dé de Légion, l'adorateur peut utiliser un dé d'héroïsme pour relancer n'importe quel jet de compétence ou trait (il en possède autant que de besoin). Ce "rejet" ne peut être effectué qu'une seule fois et le nouveau résultat doit être appliqué, même s'il est plus mauvais. Ces dés d'héroïsme ne peuvent être utilisés pour activer des pouvoirs de Légion.

**Adeptes** : maintenant, l'adorateur reçoit 2 dés d'héroïsme par dé de Légion.

**Maître** : l'adorateur de Légion reçoit 5 dés d'héroïsme par dé de Légion dépensé.

**Corruption complémentaire** : Cependant, à chaque fois qu'il utilise un tel dé, on en donne également un aux héros qui les gardent en commun et peuvent les utiliser de la même manière à l'encontre de l'adorateur de Légion. Ils ne se régénèrent pas et disparaissent après leur utilisation par les héros.

## Surveillance de ses ennemis (Vigilancia de sus enemigos)

Grâce à ce cadeau, l'adorateur de Légion peut surveiller ce que font ses ennemis.

**Apprenti** : en usant d'un miroir, d'une boule de cristal, des yeux d'un cadavre, etc. l'adorateur de Légion peut voir ce que fait une personne dont il détient un objet lui ayant appartenu ou une partie de son corps (rognure d'ongle, cheveux, etc.) à ce moment précis et la suivre pendant une heure.

**Adeptes** : par les mêmes procédés que ceux d'apprenti, l'adorateur de Légion peut maintenant voir ce que fera sa cible pendant les quarante-huit prochaines heures (en version accélérée, comme sur un magnétoscope avec ralentissement possible sur les moments intéressants).

**Maître :** simplement en fixant le vide devant lui, l'adorateur de Légion peut surveiller conjointement autant de personne qu'il le souhaite et voir ce qu'elle font à ce moment précis et pour la durée qu'il le souhaite. Il interrompt cette "clairvoyance" quand il le souhaite en clignant simplement des yeux.

**Corruption complémentaire :** des organes sensoriels aux proportions exagérées. Ses yeux, ses oreilles, son nez, sa langue et ses doigts sont plus grands que la normale. Au premier abord, on se dit que quelque chose ne va pas sans pouvoir deviner quoi... Ce n'est qu'en observant attentivement l'adorateur de Légion que l'on peut s'en rendre compte.

## **Touché corrupteur (Afectado envenenado)**

Le contact physique avec l'adorateur de Légion exhale une discrète corruption.

**Apprenti :** les plantes que l'adorateur de Légion touche avec ses mains nues tombent malades et meurent. Les animaux deviennent léthargiques et fébriles pendant toute une journée. Quant aux hommes, ils doivent effectuer un jet de Détermination contre un ND de 20 ou perdre leur prochaine action en raison d'une soudaine nausée. Si la victime n'a plus d'action au cours de ce round, elle lance un dé de moins lors du suivant.

**Adeptes :** les plantes flétrissent maintenant dans la journée, les animaux meurent dans la semaine et les hommes ont un seuil de 30 à leur jet de Détermination pour ne pas perdre TOUTES leurs actions jusqu'à la fin du round.

**Maître :** les plantes pourrissent et meurent sur pied dans la minute. Les animaux tombent au sol et meurent dans l'heure. Quant aux hommes, ils perdent TOUTES leurs actions jusqu'à la fin des deux prochains rounds.

**Corruption complémentaire :** l'adorateur de Légion sent le cadavre en décomposition et attire les mouches et la vermine, particulièrement lorsqu'il fait chaud.

## **Tourments nocturnes (Tormentos nocturnos)**

Grâce à ce cadeau, l'adorateur de Légion peut infliger de terribles cauchemars à ses adversaires.

**Apprenti :** l'adorateur de Légion inflige un cauchemar horrible à une personne qu'il a déjà rencontré et dont il connaît le nom ou dont il détient une partie (un cheveu, un ongle, etc.) La victime ne parvient pas à dormir de la nuit en raison des cauchemars horribles qui la hantent. Le lendemain, elle est affligée d'un malus d'un dé lancé (mais pas gardés) à toutes ses actions.

**Adeptes :** l'adorateur de Légion peut maintenant s'acharner et faire en sorte que les cauchemars de sa victime aillent crescendo au fur et à mesure des nuits. Les malus de sa victime s'accumulent sur toute une semaine. Après la première nuit, il subit un malus d'un dé lancé ; après la seconde, deux dés lancés, après la troisième, trois dés lancés, etc.

**Maître :** les cauchemars dont est maintenant victime la cible de l'adorateur de Légion sont si horribles qu'ils provoquent inévitablement une crise cardiaque. Celle-ci interviendra au bout de (Détermination de la victime) nuits d'horreurs.

**Corruption complémentaire :** l'adorateur de Légion dort les yeux ouverts et ses pupilles donnent l'impression qu'il suit du regard toute personne qui se trouve dans la même pièce (même s'il y a plusieurs personnes).

## **Transfert de l'âme (Transferencia del alma)**

L'adorateur de Légion peut transférer son âme dans un autre corps.

**Apprenti :** l'adorateur de Légion peut transférer son âme dans le corps d'une personne dont il détient un effet ou une partie du corps (cheveux, rognures d'ongles, etc.) pour une scène. La victime se retrouve, quant à elle, en catatonie.

**Adeptes :** l'adorateur de Légion peut maintenant "s'incruster" dans sa cible pour une durée d'un acte.

**Maître :** l'adorateur de Légion peut à présent migrer définitivement dans le corps d'une autre personne. L'âme de la victime passe alors dans son corps. Ainsi, l'adorateur de Légion est



virtuellement immortel. Une blague amusante est de transférer son âme dans le corps de son pire ennemi en laissant le sien face à la mort (enchaîné au fond de l'océan par exemple...).

**Corruption complémentaire :** les yeux de l'adepte de Légion "virent au blanc", ses pupilles partent vers le haut et ne sont plus visibles le temps qu'il prenne la place de sa cible. Lorsqu'il transfère définitivement son âme, le MJ transférera également une tare qui le suivra dans tous les corps qu'il volera (un œil crevé, un bégaiement, etc.).

## **Vision nocturne (Visión nocturna)**

L'adepte de Légion voit dans le noir.

**Apprenti :** ce pouvoir a les mêmes effets que l'avantage Entraînement nocturne.

**Adeptes :** l'adepte de Légion ne souffre maintenant plus d'aucune pénalité lorsqu'il se bat dans le noir.

**Maître :** l'adepte de Légion est maintenant plus à l'aise dans le noir qu'en plein jour, il lance 2 dés supplémentaires (mais pas gardés) pour toutes les actions qu'il entreprend de nuit.

**Corruption complémentaire :** les pupilles de l'adepte de Légion s'allongent légèrement et ses yeux réfléchissent la lumière comme ceux d'un chat.

## *Autres commentaires*

### **Nombre de Cadeaux de Légion**

L'adepte de Légion est limité par son trait d'Esprit en nombre de Cadeau.

### **Rang de maître**

Le rang de maître ne sera accessible à un adepte de Légion que le jour où le Troisième Emissaire de Seraphia viendra délivrer son message de destruction au monde...

### **Cumul**

Contrairement aux autres sorcelleries et parce qu'elle n'est pas génétique, la Foi en Légion est compatible avec une autre sorcellerie. Ainsi, on pourra trouver un Maître Sorcier Porté ayant rang d'adepte de la foi en Légion.

### **Les dés de Légion**

Un personnage doté de la foi en Légion bénéficie de dés de Légion. Ces derniers seront utilisés par l'adepte pour activer ses Cadeaux. Toutefois, le MJ incarnant Légion, c'est lui qui décide si ceux-ci marcheront réellement... Si ce n'est pas le cas, les dés n'auront pas été dépensés. Les dés de Légion ne se transforment pas en points d'expérience.

## Nations



## Inquisition

# Foi de l'Inquisition

## Description

Les inquisiteurs pensent avoir le bon droit de leur côté. Theus, par l'intermédiaire du Troisième Prophète leur a montré la voie à suivre. Il faut chasser le mal partout où il se trouve et la peur est une arme que l'on peut utiliser à cette fin. Il faut utiliser les armes de ses ennemis pour parvenir à les vaincre. Sacrifier quelques innocents pour en sauver des milliers d'autres ne pose aucun problème. Theus les accueille en son Royaume et les méchants gagnent celui de leur maître.

## Bénéficiaires

Les membres de l'Inquisition et quelques indépendants que l'on nomme Chasseurs de Sorcières, Répurgateurs ou Witch Hunter.

## Corruption

Elle est très discrète afin que les envoyés de Seraphia ne se fassent pas repérer. On peut surtout parler d'une grande froideur de cœur et de caractère et d'un regard dur et glacial.

## Restrictions

Tout d'abord, cette sorcellerie est interdite aux PJ, elle est réservée aux vilains, scélérats et hommes de main. Cette sorcellerie n'est pas génétique, elle est accordée par Seraphia à ses adeptes les plus "méritants". Toutefois, elle fonctionne sur le même principe que la puissance du sang sorcier. Aussi ont-ils à leur disposition le Sang Pur et le Demi-Sang. Contrairement aux autres sorcelleries et parce qu'elle n'est pas génétique, la Foi de l'Inquisition est compatible avec une autre sorcellerie. Aussi, on pourrait trouver un maître inquisiteur adepte Mente, même si son background a intérêt à être "béton" pour expliquer qu'un inquisiteur fasse usage de la sorcellerie qu'il est censé chasser...

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Inquisiteur (Investigador)

Le rang d'apprenti symbolise la crainte quasi surnaturelle qu'éprouvent de nombreux théans à l'égard de l'Inquisition. L'inquisiteur a un regard perçant particulièrement terrifiant. Une fois par acte, il peut plonger son regard dans celui d'autrui pour effectuer un jet d'opposition en Détermination, pour lequel il bénéficie de deux augmentations gratuites. S'il emporte l'opposition, la victime le traite comme s'il avait un niveau de peur de 1 par tranche de 5 points de différence sur le résultat du jet. Ainsi, si l'inquisiteur l'emporte de 18 points, il dispose d'un niveau de peur de 3 face au personnage dont il a croisé le regard. Ce niveau de peur est valable jusqu'à la fin de l'histoire ou jusqu'à ce que le personnage parvienne à vaincre le chevalier inquisiteur en combat.

### Adepte : Chevalier-Inquisiteur (Caballero-Investigador)

Un adepte inquisiteur sait parfaitement obtenir les confessions de ses victimes. Pétri de certitudes, l'inquisiteur pense toujours déceler les adeptes de Légion et pour parvenir à les démasquer, rien ne vaut les confessions de ses proches. Pour ce faire, l'inquisiteur s'entretient avec eux en particulier et parvient, par sa simple présence, son regard froid et ses insinuations à forcer sa cible à adopter son point de vue, à être sûr de cette vérité et être prêt à l'affirmer face à des tiers. Pour réussir cet exploit, l'inquisiteur doit réussir un jet d'opposition de Détermination + Comportementalisme contre la Détermination de sa cible. Il bénéficie de plus de (Soulever le Voile) augmentations sur son jet. S'il réussit, la cible est convaincue de la véracité des arguments de l'inquisiteur et fera tout son possible pour aider à faire éclater la "vérité".



## Maître : Troisième Prophète (Tercero Profeta)

Le maître inquisiteur est passé maître dans l'art de manipuler les gens. Il peut maintenant appliquer ses talents à des foules entières. En réussissant un jet d'Esprit + Eloquence (reportez-vous au tableau ci-dessous pour les ND en fonction des actions à faire effectuer par la foule), l'inquisiteur parvient à gagner la foule à sa cause et à faire en sorte qu'elle lui vienne en aide et applique ses directives.

Table 5 : Manipulation des foules	
Actions à entreprendre	ND
Manifester devant un poste de police	15
Lyncher quelqu'un	20
Manifester devant le château du noble local	20
Attaquer les représentants de l'ordre	25
Manifester devant le palais du Roy	30
Prendre d'assaut une prison	30
Attaquer le château du noble local	35
Attaquer le palais du Roy	40
Prendre d'assaut un fort militaire	45
Taille de la foule	Modificateur au ND
2 bandes de brutes et moins	-10
De 2 à 5 bandes de brutes	-05
De 5 à 10 bandes de brutes	00
De 10 bandes de brutes à 100 personnes	+05
De 100 à 200 personnes	+10
De 200 à 500 personnes	+15
Plus de 500 personnes	+20

## Compétences

### Eclipse (Eclipse)

L'inquisiteur peut se fondre dans les ombres en l'espace d'un instant pour échapper à d'éventuels poursuivants. L'inquisiteur est capable de disparaître sans laisser la moindre trace derrière lui du moment qu'il n'est pas attaché et qu'il dispose d'une voie de fuite non gardée. Les circonstances précises dépendent du MJ, mais faites preuve de bon sens. Nul ne peut vraiment voir l'inquisiteur disparaître. Il tire simplement le meilleur parti possible du décor. Souvent, un inquisiteur doté de ce pouvoir mettra en scène quelque distraction (comme une explosion ou des coups de feu) afin de donner le moment dont il a besoin pour fuir. Pour réussir un tel exploit, l'inquisiteur doit réussir un jet d'opposition Finesse + Eclipse contre Esprit + Observation de ceux qui l'observe.

### Force fanatique (Fuerza fanática)

L'inquisiteur est capable de rassembler des forces incroyables pour frapper les ennemis de l'Eglise. En dépensant 1 dé d'héroïsme, l'inquisiteur gagne (Force fanatique) rangs de Gaillardise pour 1 action. Cela peut servir à enfoncer une porte, briser des fers, tordre des barreaux, ou tout simplement passer à l'attaque. Ce pouvoir n'est d'aucune utilité si l'inquisiteur s'en prend à un personnage doté de la Foi en Theus.

### Réserves inexploitées (Reservas inexploradas)

Lorsque le vilain n'a plus de dés d'héroïsme, il lui est possible de transformer son rang dans la compétence Réserves Inexploitées en Dés d'Héroïsme. Ces derniers doivent être utilisés avant la fin de l'acte en cours, sans quoi ils sont perdus.

### Soulever le Voile (Aumento la Vela)

L'inquisiteur peut faire appel à ce pouvoir pour distinguer une tentative de duperie à ses dépens. Il ne réalisera certainement pas la vérité mais comprendra qu'on lui ment. La

tromperie en question doit viser l'inquisiteur en personne (il lui est par exemple impossible de découvrir l'existence de votre jumelle cachée) et le pouvoir ne fonctionne que face à un seul mensonge. Si un personnage déguisé dit au grand inquisiteur que les prisonniers en fuite sont partis par là, celui-ci comprendra que le personnage est travesti ou qu'il ment quant à la direction prise par les prisonniers, mais pas les deux. L'inquisiteur bénéficie ainsi de (rang dans sa compétence Soulever le Voile) augmentations à tous ses jets d'Observation, Qui-vive ou Fouille pour repérer une tentative de filouterie à son encontre.

## Voix de miel (Voz de Miel)

L'inquisiteur est doté d'une voix extrêmement persuasive. Il peut déclencher une véritable panique au beau milieu d'un village de paysans ou tergiverser pour se laisser le temps de fuir. L'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir une fois par acte pour bénéficier de (rang dans la compétence Voix de Miel) dés lancés gardés supplémentaires sur n'importe quel jet social. Un inquisiteur se sert souvent de ce talent pour recruter de nouveaux membres ou semer le doute dans l'esprit des personnages.

## Autres commentaires

### Rapport avec la Foi en Theus ?

La Foi de l'Inquisition n'est ABSOLUMENT pas compatible avec la foi en Theus. Par essence, ces deux types de magies s'opposent. Ainsi, on peut affirmer que les membres de l'Inquisition sont presque tous des imposteurs au sein de l'Eglise du Vaticine. L'ennui, c'est qu'ils sont très proches du hiérophante...

## Gesamtnacht

### Description

Fleischwulf, Der Schattenmann, Opa Nacht, les artefacts des Kreuzritters. Les ombres d'Eisen ont une vie propre : parfois malveillantes, parfois bénéfiques, mais toujours puissantes et mystérieuses. Le grand nombre de faits se rapportant à la nuit et à l'ombre (ou des pouvoirs connexes à cette obscurité) suggère un ancêtre commun. Un raisonnement qui pourrait mener à penser que tous ces éléments ont une origine commune en Eisen. Et ce raisonnement est vrai.

Il y a des éons, une race syrnych infertile mais ambitieuse vivait dans des villes construites en cristal noir, dans des grottes et des souterrains à l'abri de la lumière. Le nom de cette race s'est perdue dans l'histoire bien que certains érudits eisenörs bien informés les nommèrent Baumgeist (Esprit des arbres) car on les rencontre souvent en forêt (région ombragée...). Peut-être qu'un jour quelqu'un découvrira les ruines de l'une de leurs cités (la cité sombre découverte par les Kreuzritter en est une) et parviendra à traduire leur écriture, apprenant ainsi que cette race peu féconde ne comportait que peu de membres. Féodale par nature, leur modèle de société les poussait à des luttes intestines et régulières afin de s'assurer la suprématie du pouvoir. Ainsi, des tribus/clans entiers disparaurent, exterminés par leurs frères. D'autres races syrnychs participèrent également à leur extinction (en particulier les Thalusaïs).

Malgré leur violence instinctive et leur soif de pouvoir, cette race était également extrêmement fière et pragmatique. Alors que les guerres syrnychs approchaient de leur fin et que les Thalusaïs semblaient devoir l'emporter, ils se rendirent compte que leur espèce ne survivrait pas. Ils s'étaient tellement entretués qu'ils ne pourraient faire face aux Thalusaïs et leur maîtrise des technologies de l'ombre étaient tout simplement trop puissante pour que ces vainqueurs les laissent en paix sans tenter de s'approprier leurs connaissances. Plutôt que de risquer l'annihilation de leur espèce dans une guerre stupide et perdue d'avance, les derniers représentants des Baumgeist (nous les appellerons ainsi par simplicité) décidèrent de disparaître.

#### Nations



Eisen

#### Groupes



Die Kreuzritter



Un par un, ils pénétrèrent dans les ombres pour ne jamais en revenir. Leurs villes restèrent intactes, mais dépouillées de leurs défenses les plus puissantes. Leurs artefacts magiques furent détruits et leurs restes dispersés sur leurs terres, chacun d'entre eux s'appropriant une petite partie des connaissances et du pouvoir de leur race... et chacun d'entre eux se prépara à détruire ses secrets s'il était découvert.

Aujourd'hui, la sorcellerie Gesamtnacht (Nuit véritable) n'existe que par fragments, reçus au gré de découvertes d'artefacts ou de constructions syrneths. Même les érudits les plus férus de connaissances syrneths n'en savent que très peu sur cette sorcellerie ou sur la race qui la créa, en dehors de quelques pictogrammes sur des ruines de bâtiments en Eisen qu'ils parvinrent à traduire et dont ils nommèrent la langue "Maulumbra" (la Langue d'Ombre). Pour que cette sorcellerie puisse renaître, il faudrait qu'un explorateur (ou une mystérieuse société secrète... qui a dit Kreuzritter ?) réussisse à recueillir suffisamment d'artefacts et parvienne à transférer leur pouvoir en un même individu. Dans ce cas, l'alliance de ces fragments de magie permettrait de ranimer la sorcellerie Gesamtnacht.

Bien entendu, elle pourrait également réveiller la race qui engendra ces artefacts et disparut dans les ombres...

## Bénéficiaires

Cette sorcellerie n'est pas génétique, les serviteurs des Baumgeist (les barons Stefan Gregor von Heilgrund ou Faulk Tobias von Fischler par exemple) bénéficient obligatoirement de la sorcellerie Sang Pur. Les Kreuzritter bénéficient seulement d'une partie de cette sorcellerie via les artefacts qu'ils ont découverts.

## Corruption

Chaque compétence de cette sorcellerie apporte son lot de corruptions physiques, reportez-vous donc auxdites compétences pour vous en rendre compte.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : Appeler l'Ombre (Herbeirufen die Schatten)

Un apprenti Gesamtnacht a fait des ombres sa demeure, et peut voyager librement dans les Contrées Obscures (le prix est toutefois élevé). Au rang d'apprenti, le sorcier Gesamtnacht entre dans les Contrées Obscures en utilisant sa compétence Voyage Obscur. Il peut emmener avec lui des objets inanimés, mais pas des êtres vivants. Cela coûte une action et un dé d'Ombre pour pénétrer dans les Contrées Obscures, et un autre pour en sortir. Bien entendu, un sorcier qui utiliserait son dernier dé d'Ombre pour pénétrer dans les Contrées Obscures, même s'il parvenait à survivre aux dangers qui s'y trouvent, finirait par mourir de faim ou dans l'estomac d'une horreur.

En outre, l'apprenti voit mieux dans l'obscurité ; les pénalités en cas de faible éclairage ou d'obscurité totale ne sont plus que des dés lancés (et plus gardés), cumulatif avec l'avantage Entraînement nocturne le cas échéant.

Enfin, l'apprenti peut également gagner des dés d'Ombre lorsqu'il réussit à terrifier quelqu'un. S'il "gagne" un jet de Peur face à un homme de main, un héros, un scélérat ou un vilain, le sorcier Gesamtnacht reçoit un dé d'Ombre.

### Adeptes : Embrasser l'Ombre (Umarmen die Schatten)

Au niveau d'adepte, les sens du sorcier Gesamtnacht continuent de s'affiner. Il ne souffre plus d'aucune pénalité en cas de faible éclairage et les pénalités d'obscurité totale sont divisées par deux (cumulatif avec l'avantage Entraînement nocturne). En dépensant une action et un dé d'Ombre, l'adepte peut "ranger" des objets inanimés dans les Contrées Obscures sans y entrer lui-même, bien qu'il ne puisse être certain de les retrouver ultérieurement s'il les laisse là trop longtemps.

### Maître : Devenir l'Ombre (Bringen die Schatten)

Un maître Gesamtnacht peut agir dans l'obscurité aussi bien qu'en plein jour. Il ne souffre d'aucune pénalité dans l'obscurité totale et tous ses jets en cas de faible éclairage bénéficient

d'un bonus de deux dés lancés s'ils impliquent le mouvement ou la vision. En tant que maître, le sorcier peut maintenant emmener avec lui d'autres êtres vivants dans les Contrées Obscures. Ceux-ci doivent rester en contact physique permanent avec lui. Si ce contact est rompu, ils chuteront des ombres dans le "vrai" monde. Un maître peut emmener des animaux dans les Contrées Obscures, bien qu'ils paniquent automatiquement (à moins qu'ils aient été dressés à supporter des paysages étranges, en utilisant la compétence Dressage avec un ND de 30). Toute créature vivante qui accompagne le sorcier Gesamtnacht demande de sa part la dépense complémentaire d'un nouveau dé d'Ombre. Par contre, pour ressortir, ils peuvent être "éjectés" en rompant simplement le contact physique. Pour terminer, le maître ne vieillit pas tant qu'il se trouve dans les Contrées Obscures, bien qu'il puisse mourir pour d'autre raison (la faim et la soif en particulier).

## Compétences

### Frisson instinctif (Bewußtsein)

Le froid mystérieux qui imprègne le sorcier Gesamtnacht le laisse constamment sur la brèche ; le monde autour de lui semble se déplacer plus lentement, et il développe des réflexes semblables à ceux d'un chat. Le sorcier ajoute en permanence deux fois son rang dans cette compétence à toutes les défenses actives qu'il tente, ainsi qu'à son total d'initiative quand le besoin s'en fait sentir. Cette compétence ne nécessite pas la dépense d'un dé d'Ombre, mais elle laisse le sorcier dans l'incapacité de se reposer convenablement. Il doit soustraire deux fois son rang dans cette compétence à tous ses jets d'encaissement de blessures. En outre, un sorcier possédant au moins un rang dans cette compétence vieillit deux fois plus vite ; il prend physiquement deux années alors qu'une seule s'est réellement écoulée (toutefois, un maître Gesamtnacht cesse toujours de vieillir dans les Contrées Obscures).

### Froideur Nocturne (Schattenschauer)

En utilisant cette compétence, un sorcier peut transformer les ombres en arme, infligeant des dégâts à ses ennemis avec le froid que diffuse l'obscurité. Les dommages infligés et les effets sur sa personne changent en fonction du rang du sorcier (N.B. un adepte peut utiliser le pouvoir d'apprenti et un maître peut utiliser les pouvoirs d'apprenti, d'adepte ou de maître comme il le souhaite). Aucune des attaques infligées en utilisant cette compétence ne laissent de traces sur la victime.

**Apprenti :** en agrippant son adversaire dans un lieu ombragé, l'apprenti peut traîner celui-ci dans les ombres et lui infliger des dégâts. Après avoir réussi avec succès une Prise (compétence Prise de l'entraînement Lutte), l'apprenti dépense une action (et un dé d'Ombre) pour effectuer un test d'opposition de Gaillardise contre Gaillardise de son adversaire pour parvenir à le tirer dans les ombres. Si l'apprenti gagne ce test, la victime subit un nombre de blessures légères égal à la différence entre les deux jets. Si c'est son adversaire qui gagne, ou s'il parvient à se libérer de la Prise, il aura évité d'être tiré dans les ombres et ne subira aucun dommage. Un apprenti disposant d'au moins un rang dans cette compétence a les ongles noirs, comme s'ils étaient constamment bleuies de froid.

**Adepte :** un adepte peut appeler à lui les ombres pour les transformer en une arme de mêlée (couteau, rapière, épée longue, etc.) en dépensant un dé d'Ombre, mais pas une action. Cette arme est constituée d'ombre et est donc sans réelle substance. Elle ne peut donc être ni brisée, ni désarmée, mais elle ne peut, non plus, être utilisée pour parer. Elle ignore également les armures (même le Dracheneisen) portées par ses ennemis. Cette arme ne peut être utilisée que par l'adepte ; s'il essaie de jeter cette arme ou de la donner à quelqu'un, elle disparaît immédiatement. L'adepte effectue ses jets avec sa compétence d'arme normale et lance un nombre de dés égal à son rang de Froideur nocturne pour les dommages en gardant son rang de maîtrise de sorcier Gesamtnacht. Ces dommages ne sont pas augmentés de la Gaillardise de l'adepte, bien qu'il puisse prendre des augmentations sur son jet d'attaque pour augmenter les dégâts qu'il inflige. Pour tous les autres usages, l'arme s'utilise comme son modèle ; elle ne peut pas être créée avec des spécificités, mais elle peut être utilisée avec des compétences de spadassin ou d'autres capacités. Une arme créée ainsi peut disparaître quand son créateur le souhaite, sans dépenser d'action. Si elle est exposée à la lumière directe du



soleil, l'arme disparaît immédiatement et l'adepte doit encaisser des dégâts correspondant à l'arme qu'il a créée (1g1 pour un couteau, 2g2 pour une rapière, etc.). La corruption liée à cette compétence augmente lorsque le sorcier devient adepte ; ses mains sont alors marbrées de tâches d'ombre jusqu'aux poignets.

**Maître :** en dépensant une action et un dé d'Ombre, un maître peut animer les ombres à proximité de l'un de ses ennemis (y compris la propre ombre de son adversaire) et les faire attaquer. Le jet d'attaque est réalisé en utilisant Finesse + Froideur nocturne du maître Gesamtnacht ; comme les armes de l'adepte, ces attaques ne peuvent pas être parées et ignorent tout type d'armure. Si une attaque porte, les ombres infligent un nombre de blessures légères égal à l'écart entre leur jet d'attaque et la défense passive de la cible (N.B. un adversaire utilisant la parade comme défense passive aura en réalité une défense passive de 5 !). Un maître ne peut attaquer, via ses ombres, qu'un seul adversaire à la fois, et une fois que les ombres ont été animées, il convient de dépenser d'autres actions pour continuer de les faire attaquer, mais pas de dés d'Ombre (les ombres peuvent également être dispersées à volonté sans avoir besoin de dépenser ni action ni dé d'Ombre). Un dé d'Ombre supplémentaire doit être utilisé si le maître souhaite que les ombres attaquent un nouvel adversaire. Au niveau de maître, la corruption de cette compétence noircit la totalité des mains de l'utilisateur, un peu comme la magie Porté. Toutefois, ses mains semblent bleuies de froid plutôt que sanguinolentes.

## Ombre vivante (Schattenleben)

Grâce à cette compétence, le sorcier Gesamtnacht peut créer des êtres d'ombre à son service. Les êtres créés varient en fonction du rang du sorcier.

**Apprenti :** un apprenti peut créer des brutes de l'ombre (ou Schattenrohling). Il peut créer une brute de l'ombre avec une durée de vie d'un mois en réussissant un jet d'Ombre Vivante + Esprit contre un ND de 10. Chaque augmentation prise sur le jet permettra de créer une nouvelle ombre, ou de prolonger la "vie" de celle-ci d'un mois supplémentaire (ainsi le ND pour animer trois ombres pendant 2 mois sera de 35). Des ombres créées en même temps peuvent être regroupées pour former des bandes de brutes (jusqu'à 6 maximum) et le sorcier peut commander (Ombre vivante) bandes de brutes en même temps.

Les formes que peuvent prendre ces brutes sont variables, mais la plupart du temps, il s'agit d'hommes ou de chauve-souris et parfois d'autres animaux nocturnes. Elles sont constituées d'ombre et seuls leurs yeux jaunes permettent de les distinguer dans la nuit. Leurs attaques ne peuvent être parées (que ce soit de façon active ou passive) et aucun dommage physique ne peut leur être infligé. Seule la lumière les détruit. De même, les dommages qu'ils infligent dépendent de cette luminosité. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

**Table 7 : Influence de la luminosité pour un sorcier Gesamtnacht**

Conditions de luminosité	Dommages subis	Dommages infligés par une bande de brutes
Obscurité totale	0g0	3g3
Pénombre	1g1	3g2
Lumière d'une torche	3g2	2g1
Salle bien éclairée	4g3	1g1
Lumière du jour	Mort	-

**Adepte :** un adepte peut maintenant créer des hommes de main à partir de l'ombre, des schattenleben. Pour cela le sorcier Gesamtnacht doit réussir un jet d'Ombre vivante + Esprit contre un ND de 20 (+ 1 augmentation par trait au-dessus du profil standard du Schattenleben que le sorcier souhaite donner à sa création).

**Maître :** un maître peut créer un vilain de la nuit (ou Nachtunangenehmes) en sacrifiant l'un de ses alliés. Pour cela, il doit attendre que sa victime dorme, puis pendant son sommeil, il effectuera un jet d'opposition d'Ombre vivante + Détermination contre Détermination de sa victime. S'il rate, sa victime se réveille et sait que le sorcier a tenté quelque chose contre lui. S'il réussit, l'ombre de la nuit pénètre sa victime et la transforme en Nachtunangenehmes.

Celui-ci voit immédiatement son arcane se transformer en travers ou défaut équivalent. Ensuite, tous ses "défauts physiques" sont immédiatement réparés par l'ombre (un borgne retrouvera un œil d'ombre, un manchot aura un bras constitué d'ombre, etc.). Sa Détermination est augmentée d'un rang et les désavantages en cas de mauvaise luminosité sont inversées (ainsi, il bénéficiera de 2 dés lancés gardés dans l'obscurité et de 4 dés dans le noir total !), aussi, mieux vaut ne pas l'affronter dans le noir... Enfin, il ne peut être blessé que par la lumière suivant le tableau ci-dessous :

**Table 8 : Dommages infligés à un Nachtunangenehmes par la lumière**

Lumière	Dommages subis
Chandelle ou flammèche	0g1
Torche ou petit feu	1g1
Lanterne ou feu	2g1
Grand feu	2g2
Bûcher	3g2
Feu de la Saint-Jean	4g2
Lumière de l'aube ou du crépuscule	3g3
Lumière du jour	4g3
Lumière du soleil au zénith	4g4

Cette créature dispose de son libre-arbitre mais elle se sentira redevable envers le sorcier Gesamtnacht de sa nouvelle puissance. Afin de refléter ce lien, le Nachtunangenehmes recevra l'épée de Damoclès Obligation (envers le sorcier Gesamtnacht) (4 PP).

## Regard ombrageux (Herrschaft)

C'est généralement la première compétence apprise par un sorcier Gesamtnacht. Cette compétence vient du fait que l'ombre semble sortir de ses yeux ; en observant d'un regard fixe une personne, le sorcier peut la forcer à détourner le regard. Le sorcier peut ajouter (Regard ombrageux) dés lancés (mais non gardés) à toutes ses actions visant à intimider ses adversaires (en plus d'autres bonus éventuels liés à des avantages). Les yeux d'un sorcier Gesamtnacht possédant cette compétence perdent leur couleur originale ; ses iris virent au noir intégral.

## Sombre Cicatrice (Schattennarbe)

Cette compétence est l'une des armes les plus effrayantes des sorciers Gesamtnacht, non seulement en raison des effets horribles qu'elle produit, mais également à cause de la manière dont elle complète efficacement ses autres compétences. Pour infliger une Sombre Cicatrice à un adversaire, le sorcier doit dépenser une action et un dé d'Ombre et effectuer un jet de Finesse + Sombre Cicatrice contre le ND pour être touché de son adversaire. Celui-ci peut choisir d'utiliser une défense active contre cette attaque, et à la différence des attaques de Froideur Nocturne, elle peut être parée. Si le sorcier réussit, il aura arraché une partie de l'ombre de son adversaire. La cible de l'attaque semblera normale, mais son ombre semblera en partie "déchirée", comme s'il lui manquait des morceaux.

Bien qu'elle semble normale, la victime de cette attaque rayonnera d'une aura inquiétante. Elle gagne automatiquement un rang de Peur égal au niveau de maîtrise du sorcier Gesamtnacht qui l'a frappé. Ce Niveau de Peur ne peut pas être contrôlé et affectera aussi bien les animaux que les humains, y compris la famille et les amis de la victime (bien que le sorcier qui a infligé cette Sombre Cicatrice soit immunisé contre cette Peur). Toute personne qui se trouve en présence de cette cible doit effectuer un jet de Peur ou en subir les conséquences. En outre, tant que la victime est affectée par la Sombre Cicatrice, elle ne peut recevoir de dés d'Ombre pour quelque raison que ce soit.

N.B. le sorcier peut utiliser cette compétence sur lui-même bien qu'il doive alors subir aussi bien les avantages que les inconvénients d'une telle situation.

La Sombre Cicatrice disparaît au prochain lever de soleil. Des Sombres Cicatrices additionnelles infligées à la même victime n'ont pas d'effets cumulatifs mais en prolonge la



durée de 24 heures. En outre, par augmentation prise sur le jet et s'il le réussit, les effets sont prolongés d'une journée complète par augmentation. Si la Sombre Cicatrice reste en place, le sorcier qui l'a infligée peut pister facilement sa cible ; s'il le souhaite, il peut utiliser sa compétence de Voyage Obscur pour rejoindre sa victime sans avoir besoin d'effectuer de jet de dés.

Si un sorcier Gesamtnacht possède cette compétence, ses ongles vont alors s'allonger, s'effiler et se durcir pour devenir aussi dur que l'os quand il atteindra le rang de maître (infligeant alors 1g1 de dommages à mains nues, rien auparavant). Les voir est une expérience traumatisante.

## Voyage Obscur (Schattengang)

En utilisant cette compétence, le sorcier Gesamtnacht peut faire un pas dans les ombres pour passer de notre monde aux Contrées Obscures. Pour cela, il dépense une action (et un dé d'Ombre) pour pénétrer dans les ombres, et une autre action (et un autre dé d'Ombre) pour en ressortir. La facilité du sorcier à se déplacer dans les Contrées Obscures et l'effet qu'elles ont sur lui changent en fonction de ses niveaux de maîtrise.

N.B. il ne coûte aucun dé d'Ombre au sorcier pour se déplacer dans les Contrées Obscures une fois que le sorcier y a pénétré. Un sorcier possédant cette compétence a toujours une ombre, indépendamment des conditions d'éclairage.

**Apprenti :** l'apprenti peut entrer dans les Contrées Obscures et se déplacer au même rythme que dans le monde normal ; chaque kilomètre parcouru dans les Contrées Obscures correspond à un kilomètre dans notre monde. Un apprenti souffre des brûlures d'ombre décrites dans la partie Autres Commentaires et ne peut se déplacer que de 150 mètres en dépensant une action. Un apprenti utilise généralement cette compétence pour fuir un danger immédiat, comme une embuscade ou une avalanche.

**Adeptes :** en tant qu'adepte, le sorcier Gesamtnacht peut parcourir de grandes distances dans les Contrées Obscures en très peu de temps. En dépensant une action, l'adepte peut, en faisant un pas, se déplacer jusqu'à un point se trouvant dans son champ de vision (c'est-à-dire environ 30 kilomètres, en fonction du relief dans les Contrées Obscures). S'il est utile pour s'évader, l'orientation dans les Contrées Obscures n'est pas chose facile. Pour arriver en un lieu donné, l'adepte doit effectuer un jet d'Esprit + Sens de l'Orientation contre un ND égal au nombre d'actions (c'est-à-dire "étapes") nécessaires pour atteindre son point d'arrivée. Ainsi un voyage en 5 étapes (150 kilomètres) a un ND de 5, mais un déplacement de Freiburg à Kirk (1 200 kilomètres) aura un ND de 40. Si ce jet est raté, l'endroit exact où arrive l'adepte et les conséquences qui en découlent sont laissés à la discrétion du MJ (même si une table vous est proposée dans la partie Autres Commentaires pour vous aider). Un adepte n'est plus sujet aux brûlures de l'ombre, bien qu'il coure toujours le risque de rencontrer des créatures dangereuses dans les Contrées Obscures.

**Maître :** un maître Gesamtnacht peut se déplacer de façon quasi-illimitée dans les Contrées Obscures. En dépensant une action, il peut se déplacer d'un pas vers n'importe quel autre endroit des Contrées Obscures. Cela exige de sa part un jet de Détermination + Voyage Obscur contre un ND identique à celui calculé au niveau d'adepte. Comme précédemment, il appartient au MJ de décider où il aboutit s'il rate son jet. Et il ne pourra atteindre l'endroit souhaité sans ressortir des Contrées pour voir l'endroit où il se trouve, pouvoir s'orienter, et reprendre sa route dans la bonne direction.

N.B. les créatures vivantes que le maître emmène avec lui dans les Contrées Obscures sont sujettes aux brûlures d'ombre, alors même que le maître n'en souffre pas.

## Autres commentaires

### Aspect des Contrées Obscures

Les Contrées Obscures sont dans un état perpétuel de demi-jour. Le "ciel" est d'un blanc translucide mais ne semble pas émettre beaucoup de lumière. De temps en temps, des formes horribles et grotesques y exercent des pressions. Pire encore, l'utilisation de la plupart des autres sorcelleries semble affecter cette Barrière.

Quant au sol, il est d'un noir de jais, sans traits distinctifs, et s'enfonce légèrement quand on l'arpenne. Les collines et vallées du monde réel y apparaissent, mais les bâtiments et autres structures artificielles n'y ont pas leur place. Dans les Contrées Obscures, seules les ombres de telles structures se dessinent, parfois entre ciel et terre. Il en va de même pour les créatures et plantes vivantes, sauf que les ombres se déplacent généralement pour correspondre à leur double du "monde réel". Comme les étendues d'eau n'existent pas dans les Contrées Obscures, y entrer lorsque l'on nage peut être très dangereux. En effet, se retrouver soudainement à une centaine de mètres au-dessus du sol (qui est solide) nuit gravement à la santé.

## Propriétés physiques des Contrées Obscures

Le temps s'écoule au même rythme que dans le monde réel, et nombre de lois physiques s'y appliquent normalement. Toutefois, il y a quelques exceptions. La première, et sans doute la plus importante, est que le feu n'y prend pas. Le silex y est inutilisable et les flammes s'éteignent tout simplement lorsque l'on rentre dans ce royaume. Cela signifie aussi que les armes à feu n'y sont d'aucune utilité car la poudre ne s'enflamme pas pour tirer la balle.

Deuxièmement, comme précisé ci-dessus, les étendues d'eau n'existent pas dans les Contrées Obscures. Un personnage soutenu par de l'eau choirait immédiatement en entrant dans les Contrées Obscures. Troisièmement, le sol des Contrées Obscures est fait d'une matière noire indestructible. Enfin, les bruits sont grandement étouffés dans les Contrées et donnent l'impression de venir de bien plus loin qu'en réalité. Cela donne une pénalité d'un dé lancé aux jets visant à détecter les tentatives de Guet-apens et de Déplacement silencieux. Cela ne pose généralement pas de problème, mais avec des créatures comme les Nocturnes, l'étrange acoustique des lieux peut surprendre un sorcier.

## Brûlures de l'ombre

Les Théans présents dans les Contrées Obscures sont constamment pris de frissons glacés qui semblent miner leurs forces. Ce phénomène fonctionne de la même façon que les règles de noyade sauf que le seul moyen d'enrayer les dommages est de quitter les Contrées Obscures.

Vu la douleur constante, un personnage ne peut parcourir que 15 mètres par action (au lieu de 150) dans les Contrées Obscures.

## Les dés d'Ombre

Ces dés permettent au sorcier Gesamtnacht de mieux réussir ses jets de compétence de sorcellerie (ils les utilisent comme des dés d'Ombre lors de ses jets de sorcellerie). Le sorcier les gagne en effrayant les gens. Plus les gens ont peur de lui, plus ses compétences sont efficaces. Le maximum de dés d'Ombre d'un sorcier Gesamtnacht dépend de son score de Réputation. Celui-ci doit être négatif et le sorcier aura alors un maximum de (score de réputation divisé par 10) dés d'Ombre. Ces dés ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une aventure.

## Les Nocturnes

Les Nocturnes sont des Kreuzritter (donc qui détiennent une partie de la sorcellerie Gesamtnacht) qui ne peuvent revenir des Contrées Obscures (plus de dés d'Ombre) et y meurent de manière violente. La plupart sombre dans la folie. Ils sont extrêmement dangereux.

## Ramener des créatures des Contrées Obscure sur Théah

Une autre forme de désastre serait qu'un maître Gesamtnacht, tout comme il peut emmener des êtres vivants dans les Contrées Obscures, ramène avec lui des êtres de ces Contrées dans le monde de Théah (Nocturnes, Syrneths ou autre) en dépensant un dé d'Ombre par créature ramenée avec lui (le maître pourra ensuite ramener une telle créature dans les Contrées Obscures sans dépenser de dé d'Ombre supplémentaire). Sinon, la créature est libre d'agir comme elle l'entend tant qu'elle reste en contact physique avec le maître Gesamtnacht.



## Erreur d'orientation dans les Contrées Obscures

La table ci-dessous fournit au MJ quelques suggestions en fonction du niveau d'échec des sorciers Gesamtnacht. Bien entendu, le MJ peut choisir d'appliquer un résultat moins avantageux ; chaque dé d'Ombre qu'il dépensera permettra de diminuer le résultat d'un rang.

**Table 9 : Conséquences d'une erreur d'orientation dans les Contrées Obscures**

Echec	Effet
0	Le sorcier atteint la destination prévue.
1-5	L'erreur est minime (c'est la bonne ville mais le mauvais bâtiment) ; le sorcier subit un inconvénient mineur en sortant des Contrées Obscures (il n'est pas habillé pour le temps qu'il fait, ou se retrouve dans une mare boueuse).
6-10	L'erreur est légère (la bonne province mais la mauvaise ville) ; le sorcier est dans une situation embarrassante en sortant des Contrées Obscures (il se retrouve au milieu d'un dîner noble très formel ou dans le bain d'une noble dame).
11-15	L'erreur est importante (la bonne nation mais la mauvaise province) ; le sorcier se retrouve face à un danger potentiel en sortant des Contrées Obscures (le sorcier émerge sur un chariot dont les chevaux se sont emballés ou au milieu d'un groupe d'inquisiteurs).
16-24	L'erreur est énorme (la mauvaise nation) ; le sorcier émerge au milieu d'un danger immédiat (dans un bâtiment en flammes ou au milieu d'un duel aux pistolets).
Plus de 25	Danger immédiat dans les Contrées Obscures (le sorcier doit faire face à un Nocturne ou se matérialise au-dessus du vide à l'endroit où devrait se trouver un océan).

Un joueur intelligent pourra éviter de gros ND en effectuant de courts voyages dans les Contrées Obscures. Mais cela n'est efficace que s'il dispose d'une grosse réserve de dés d'Ombre (n'oubliez pas qu'ils doivent en dépenser un pour sortir et un pour rentrer !) et il devra tout de même réussir ses jets même si les ND sont moins élevés.

## Mayawī Shakti

### Description

Le livre du Cathay décrit la féroce nation des pirates du Tiakhar et son chef au cœur noir, Sayari Razak. En raison de son rapport pervers avec le démon Ravana, cet homme a accès à une sorcellerie unique appelée Mayawī Shakti, une sorcellerie basée sur l'utilisation du sang du démon, de celui du sorcier et de leurs victimes.

Ravana est en réalité une des dirigeantes Thalusiai qui a trouvé le moyen d'exercer son influence sur les hommes malgré la Barrière. Alors que ses congénères ont négocié un pacte avec les sénateurs afin de détruire la Barrière dans son ensemble, elle a développé une technique qui lui permet de concentrer son pouvoir sur une poignée de serviteurs, ce qui lui permet d'exercer son influence sur Théah.

### Bénéficiaires

Il faut avoir un lien de parenté avec le Tuanku, le dirigeant du Tiakhar (par exemple en prenant l'avantage noble) et la bénédiction directe du démon Ravana. Seuls la sorcellerie Demi-sang est disponible ; la sorcellerie Sang Pur est réservée au Tuanku du Tiakhar.

### Corruption

Le sang du sorcier n'est plus humain, il est à moitié thalusiai. Cela entraîne divers problèmes allant de la frénésie aux pulsions sexuelles et d'autre soucis de même acabit (voyez les compétences pour plus de détails).



## Restrictions

Cette sorcellerie n'est pas accessible aux PJ, elle est réservée aux vilains, scélérats et hommes de main assez fous pour oser y faire appel.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : le Choix de Ravana

Dans une certaine mesure, le seul accès aux puissantes compétences de cette sorcellerie constitue déjà un avantage considérable pour un rang d'apprenti. Toutefois, en plus de ce cadeau manifeste, tous ceux qui sont endoctrinés dans cette sorcellerie sont capables d'effectuer des actes qui refroidiraient les tueurs les plus chevronnés. Les sorciers (même demi-sang) Mayawi Shakti n'ont pas de limites de réputation négative, leur réputation peut descendre bien en dessous de 130...

### Adeptes : les Faveurs de Ravana

Une fois que le sorcier est assez en faveur auprès de Ravana pour devenir adepte, il a alors accès aux rituels les plus noirs de ce sombre art magique. Une fois par histoire, alors qu'il a vaincu un adversaire en combat singulier, il peut choisir de sacrifier ce dernier à sa déesse, lui arrachant le cœur et le dévorant dans une cérémonie insane.

Cette célébration fournit à l'adepte un certain nombre d'avantages. Tout d'abord, il gagne immédiatement un nombre de points de réputation négatif égal au trait le plus faible de sa victime. Il reçoit également le même nombre de dés de Noir Héroïsme que de points de réputation. Ces dés sont presque identiques aux dés d'héroïsme : ils peuvent être utilisés comme dés supplémentaires lors d'un jet, ils explosent toujours, et ils se convertissent en points d'expérience à la fin d'une aventure s'il en reste au sorcier. La principale différence : ils ne peuvent être employés pour activer une vertu ou un travers ou pour en empêcher l'activation. À la place, l'adepte peut dépenser l'un de ces dés pour poser une question à Ravana à laquelle elle doit répondre si elle en est capable.

N.B. si Ravana est puissante, elle n'est pas omnisciente et ses connaissances sont limitées à sa sphère d'influence. Elle peut automatiquement répondre à toute question concernant le Thiakar actuel ou passé, ainsi que sur les océans qui entourent le Cathay, comme le fait de savoir où se trouve un bateau particulier, ou sur la façon dont un assassin a pu avoir accès à sa cible. Sa connaissance du reste du Cathay est limitée à des informations considérées comme "très obscures" (ND 30). Elle peut répondre à des questions "peu communes" (ND 20) sur l'Ussura ou sur l'Empire du Croissant (Cabora comprise) et à des questions "élémentaires" (ND 10) à propos du reste de Théah. Elle n'a aucune connaissance du futur, ni des autres continents de Terra.

### Maître : la Générosité de Ravana

Un serviteur de Ravana ainsi béni devient un maître de Mayawi Shakti et sa puissance peut atteindre des sommets dont les autres sorciers de sang pur peuvent à peine rêver. Le maître Mayawi Shakti peut amener toutes ses compétences de sorcellerie au rang 6 en dépensant 25 XP pour chacune d'elle. Si le maître atteint le rang 6 dans chacune de ses 5 compétences de sorcellerie, il est considéré comme possédant un rang 4 en Mayawi Shakti.

## Compétences

### Marque de sang

Quand le sorcier décide de marquer quelqu'un avec son sang, Ravana lui chuchote alors en permanence l'endroit où se trouve cette personne et lui permet d'écouter (ou de voir) discrètement ce qu'elle entend (ou voit). En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier peut décider de marquer toute personne touchée par son sang (que cela résulte d'un accident ou que cela soit volontaire). En se concentrant sur la personne marquée, le sorcier peut connaître l'endroit où elle se trouve (direction et distance). La direction est décrite en utilisant les seize points cardinaux (nord, nord nord-est, nord-est, etc.) et la distance est ainsi annoncée : à



proximité (à moins de dix minutes), pas très loin (à moins de deux heures), assez loin (à moins d'un jour), loin (à moins d'une semaine) et très loin (à plus d'une semaine).

En outre, en concentrant ses pensées sur l'une des personnes qu'il a marquée, le sorcier peut entendre tout ce que la personne entend ou voir tout ce qu'elle voit (mais pas les deux). Pour réussir cela, le sorcier doit entrer en transe, moment où il est totalement vulnérable aux attaques extérieures. La victime doit se trouver à moins d'une certaine distance pour que cette compétence fonctionne ; cette distance est déterminée en fonction de son rang dans cette compétence :

**Table 11 : Distance maximale pour retrouver une marque de sang**

Rang	Distance maximale
1	jusqu'à 3 mètres
2	jusqu'à 30 mètres
3	jusqu'à 300 mètres
4	jusqu'à 3 kilomètres
5	jusqu'à 30 kilomètres
6	jusqu'à 300 kilomètres

Un apprenti ne peut maintenir qu'une marque de sang à la fois. Un adepte peut en avoir quatre, un maître neuf et un maître de rang 4 seize. Un sorcier peut abandonner l'une de ses marques de sang quand il le souhaite. S'il a atteint son maximum mais tente tout de même d'en créer une nouvelle, la marque la plus ancienne qu'il a créée disparaît. Indépendamment de son rang de maîtrise, un sorcier ne peut se focaliser pour voir (ou entendre) que par une seule marque à la fois.

## Brûlure de sang

La fureur de Ravana peut parfois s'évacuer par le sang des personnes qu'elle a béni, frappant ceux qui osent s'en prendre à ses fidèles. A chaque fois qu'un sorcier Mayawa Shakti encaisse une blessure grave et en dépensant un dé d'héroïsme, son sang jaillit de la plaie comme de la lave. Cette attaque touche automatiquement la personne qui lui a fait cette blessure, lui permettant d'effectuer un jet de dommages en lançant (Brûlure de sang) dés et en gardant (rang de maîtrise du sorcier) dés. Chaque blessure grave que le sorcier a encaissée lors de cette attaque ajoute un dé lancé (+1g0) au jet de dommages.

## Frénésie

Les sorciers Mayawi Shakti ont le sang de Ravana qui bouillonne dans leurs veines, et celui-ci peut les porter dans des crises de fureur incontrôlables. Le sorcier peut ajouter son rang de Frénésie à divers jets de dés en fonction de son rang de maîtrise. Un apprenti en bénéficiera sur tous ses jets d'intimidation. Un adepte pourra l'ajouter à son total d'initiative. Un maître gagnera ce bonus sur ses jets d'attaque et un maître de rang 4 en profitera également sur ses jets de dommages. Tous ces avantages sont cumulatifs.

En raison de son tempérament sanguin, à chaque fois que le sorcier est victime d'une tentative de Provoquer via le système de Répartie, il doit soustraire son rang en Frénésie de tous ses jets.

## Luxure

Le sang démoniaque du sorcier le rend dépendant des plaisirs charnels et il exsude de lui un magnétisme animal qui lui permet d'attirer facilement ses partenaires. Toutes les fois qu'il tente de charmer ou séduire un membre du sexe opposé, le sorcier peut ajouter le produit de son rang en Luxure par son rang de maîtrise à tous ses jets de séduction. Toutefois, à chaque fois qu'une personne du sexe opposé tente de le séduire, elle reçoit un bonus sur son jet égal au rang de frénésie du sorcier multiplié par la moitié de son rang de maîtrise (arrondi à l'inférieur).

## Régénération

Béni par le sang de Ravana, le sorcier guérit plus rapidement que les autres mortels. A la fin de chaque phase paire (2, 4, 6, 8 et 10), il diminue son nombre de blessures légères de son rang dans cette compétence.

## Autres commentaires

### Le contrôle de Ravana sur ses sorciers

En pratique, plus les sorciers Mayawi Shakti plongent profondément dans la noirceur et la cruauté, plus son contrôle à leur encontre est grand. Une fois que la réputation du sorcier plonge en dessous de -130, la conscience de Ravana peut s'absoudre de la Barrière et pénétrer l'âme de son serviteur, lui permettant de régner librement sur le monde mortel aussi longtemps que le corps de son hôte vit (et au vu du goût immodéré pour la violence et le sang de Ravana, il ne vit généralement pas très longtemps). En prenant le contrôle de son hôte mortel, la première chose que fait Ravana est d'éliminer tous les héritiers de son hôte. Il s'agit généralement des enfants que son hôte humain a eu avant la domination de Ravana. Elle laisse généralement un enfant en bas âge comme héritier, pour maintenir son sang pur dans la lignée des dirigeants du Tiakhar, de telle sorte qu'elle puisse s'incarner à nouveau si son hôte décède.

Ainsi, celui qui devient Tuanku reçoit automatiquement le statut de sorcier sang pur Mayawi Shakti, alors que ses inévitables et nombreux descendants n'auront accès qu'à de la sorcellerie demi-sang. Si l'un d'entre eux remplace un jour son aïeul sur le trône, il reçoit la sorcellerie de sang pur de son père en cadeau (en consommant le cœur encore chaud de son géniteur...) tandis que la déesse le "bénit". Tous les enfants que ce nouveau Tuanku aura eu seront les premiers sacrifiés sur l'autel de Ravana afin d'éviter un éventuel coup d'état.

## Necros

### Description

Quand l'un des sénateurs qui participa au Pacte mourut peu de temps après, on supposa que sa sorcellerie avait disparu avec lui. Pendant de nombreuses années, la nature et l'ampleur des pouvoirs qu'il avait reçus restèrent inconnus, alors que les journaux intimes des autres sénateurs, après la disparition de cet homme, qui y font allusion expriment le regret d'avoir perdu le pouvoir de "déchirer le voile" et de "lever une armée démesurée et invincible".

Ni ces sénateurs dépités, ni ceux qui furent responsable de sa disparition (il peut s'agir des fondateurs de la Rilasciare, voire de Camilla Lorenzius ou même d'Octavius Montanus), ne se doutèrent que l'homme n'était pas vraiment mort... De plus, avant de mourir, il est certain qu'il engrossa deux servantes (certains parlent même de cinq). Après la "mort" de cet homme, ces esclaves, qui gagnèrent la maison de Camilla Lorenzius, donnèrent chacune naissance à un enfant, intégrant ainsi discrètement la sorcellerie Necros au sein de la famille Lorenzius...

Un sorcier Necros peut sentir le Voile –qui sépare le monde matériel du monde spirituel, du monde des morts – tout autour de lui. Il sait où et quand le Voile sera le plus mince et est alors capable d'ouvrir un goulet entre ces deux mondes afin de permettre aux esprits de venir à lui. Ce sont ces goulets qui permettent aux échos, aux fantômes du miroir et aux autres types de morts-vivants de se manifester physiquement sur Terra. L'ouverture d'un tel passage cause une grande douleur aux sorciers Necros, comme si leur chair était déchirée entre notre monde et celui des morts. Par la suite, les sorciers Necros apprennent à ouvrir des goulets afin d'en tirer les énergies nécessaires pour activer leur sorcellerie.

### Bénéficiaires

Necros est une sorcellerie extrêmement rare, que l'on rencontre seulement chez quelques ermites, cachés chez les cymbres ou parfois chez les descendants de la famille Lorenzo. Ils ont

#### Nations





tendance à cacher leurs dons car la manipulation des âmes des morts n'est jamais très bien vue, surtout par l'Inquisition... et un bûcher peut se bâtir en une heure...

## **Corruption**

Comme toutes les sorcelleries, Necros a un effet visible sur ses utilisateurs. La sorcellerie Necros absorbe lentement les "couleurs" du sorcier. Au rang d'apprenti, le sorcier est simplement très pâle, comme s'il portait du fond de teint blanc. Au niveau d'adepte, ses cheveux se décolorent à leur tour jusqu'à devenir d'un blanc morbide. Et enfin, au rang de maître, ce sont ses yeux qui perdent leur couleur éclaircissant ses iris jusqu'à les rendre d'un blanc laiteux. En outre, on peut également facilement reconnaître un sorcier Necros à partir des innombrables cicatrices rituelles qui sillonnent ses bras, ses jambes, son torse et même son visage.

## **Restrictions**

Cette sorcellerie ne devrait pas être autorisée pour des PJ en raison de son côté "dark". Elle a plus sa place entre les mains d'un docteur frankenstein ou d'un courtisan corrompu qui utilise son pouvoir pour questionner les familles défunctes de ses concurrents afin de les piéger.

## *Niveaux de maîtrise*

### **Apprenti : Conscience (Coscienza)**

A ce rang de maîtrise, le sorcier Necros peut sentir les variations du Voile créées par les esprits agités. Lorsqu'il se trouve dans un bâtiment, les sens surnaturels du sorcier lui permettent de détecter, dans la même pièce que lui, la présence d'esprits défunts, tels que des squelettes, des fantômes du miroir, des sluagh, etc. et ce, même s'ils sont cachés, invisibles ou indétectables. Aucun jet n'est nécessaire pour employer ce don, et aucune action n'a besoin d'être dépensée ; le sorcier sent instinctivement tous les morts présents avec lui dans la même pièce. En extérieur, le don du sorcier lui permet de détecter les esprits jusqu'à 3 m par rang de maîtrise (son don est pollué par l'énergie positive dégagée par les êtres vivants qui rend ainsi la détection des esprits plus difficile). A l'initiative du MJ, des sources particulièrement puissantes d'énergie négative (comme le Vaisseau Fantôme) peuvent être détectées sur de plus grandes distances.

### **Adepte : Communion (Communion)**

Alors qu'un sorcier Porté peut faire un trou dans la structure du Voile et passer à travers, un adepte Necros sait créer un petit goulet à proximité d'un esprit spécifique qu'il souhaite contacter, lui permettant ainsi de communiquer avec lui. Un jet de Détermination doit être effectué pour parvenir à ouvrir avec succès ce goulet contre un ND égal au rang d'Esprit x 5 du mort ciblé. Si ce jet échoue, le sorcier perd un nombre de blessures légères égal à la différence entre son jet et le ND à atteindre. Il peut essayer de nouveau, mais chaque tentative supplémentaire verra son ND augmenté de 10.

Une fois que le goulet est ouvert, l'esprit peut parler à haute et intelligible voix (mais seulement dans sa langue maternelle) ou directement dans l'esprit du sorcier (quelle que soit sa langue), selon ses envies. Alors que la flatterie ou des promesses de récompense (voire des menaces) peuvent rendre l'esprit plus amène, il n'est absolument pas obligé de répondre aux questions du sorcier. A moins que celui-ci ne sacrifie 5 blessures légères pour l'obliger à répondre à UNE question. Toutefois, une fois qu'un esprit a accepté (ou a été forcé) de parler, le sorcier se rend toujours compte de la véracité de ce que lui dit l'esprit (la plupart des morts le savent et ne se donnent donc même pas la peine d'essayer de tromper le sorcier Necros). Si la conversation se passe bien, le goulet peut être refermé tranquillement. Si l'esprit refuse de laisser le goulet se refermer, il faut alors effectuer un jet d'opposition d'Esprit du sorcier contre Esprit du défunt. De même, si le mort veut refermer le goulet alors que le sorcier n'en a pas fini avec lui, le sorcier doit gagner son jet d'opposition.

## Maître : Possession (Possesso)

Un maître Necros sait ouvrir des goulets plus grands dans le Voile : assez grands pour permettre à un esprit de prendre une forme physique. Les fantômes du miroir, échos et autres formes de morts-vivants ont déjà réussi à traverser le Voile et le pouvoir du sorcier est donc inopérant sur eux puisqu'il n'y a plus rien à faire passer dans notre monde. Par conséquent, le sorcier ne peut réussir cet exploit qu'avec des esprits qui n'ont pas de manifestation physique sur Terra. D'autres types d'esprits (probablement bien plus malveillants) existent sans doute mais les mortels ne peuvent les détecter.

Par contre, si l'esprit ne peut prendre forme physique, le maître Necros peut créer un lien psychologique entre cet être et lui-même, lui permettant de se glisser dans son propre corps. Pour créer un goulet avec un esprit, le sorcier doit s'infliger 10 blessures légères pour effectuer un jet de Détermination contre un ND égal à  $10 + \text{Esprit du défunt} \times 5$ . Si le jet échoue, le sorcier ne parvient pas à atteindre l'esprit et il encaisse alors un nombre de blessures légères égal à la différence entre son jet et le ND à atteindre. Il pourra essayer de nouveau, mais chaque nouvelle tentative verra le ND augmenté de 10. Si le jet réussit, le sorcier parvient à se faire posséder par l'esprit et peut bénéficier de l'un des effets ci-dessous. Il peut bénéficier de plusieurs de ces effets en prenant une augmentation par effet supplémentaire.

La présence de deux esprits dans le même corps donne au sorcier des réserves supplémentaires pour faire face à l'adversité. Il reçoit un dé d'héroïsme supplémentaire, qui restera jusqu'à ce qu'il l'ait dépensé ou jusqu'à ce que l'esprit le quitte. Le sorcier peut gagner un dé d'héroïsme supplémentaire par augmentation prise sur son jet, jusqu'à un maximum égal au rang d'Esprit du défunt ;

Si l'esprit était un spadassin de son vivant, toutes les compétences de spadassin du sorcier sont augmentées d'un rang (jusqu'à un maximum de 6) tant que le goulet reste ouvert. Si cela permet au sorcier de s'élever d'un rang de maîtrise, il ne peut employer ses nouvelles capacités que si l'esprit avait lui-même atteint ce rang (à la discrétion du MJ) ;

De même, si l'esprit était un sorcier, les compétences de sorcelleries du maître sont élevées d'un rang tant que le goulet est ouvert. Si l'esprit était lui-même un sorcier Necros, augmentez ses cinq compétences au rang 6, ce qui fait du sorcier l'équivalent d'un rang 4. Toutefois, si le sorcier parvient à ce niveau par des moyens artificiels (en utilisant du lotus jaune par exemple), les points de bonus sont ajoutés aux compétences non modifiées du sorcier, remplaçant l'augmentation artificielle plutôt que de se cumuler ;

Si l'esprit possédait l'avantage Trait légendaire lors de sa vie antérieure, le trait approprié du sorcier est augmenté d'un rang tant que le goulet est ouvert, pour un maximum de 6 (ou 7 avec certains avantages ou rangs de spadassin) ;

Le sorcier a accès à toutes les connaissances antérieurement détenues par l'esprit obligeant le MJ à répondre à toutes ses questions (comme s'il avait dépensé un dé d'héroïsme en posant sa question au rang d'adepte) si l'esprit en connaît la réponse. De plus, le sorcier est capable de parler la langue maternelle de l'esprit, et de la lire et de l'écrire si l'esprit était assez instruit ;

Certains esprits se raccrochent à leur vie antérieure avec beaucoup d'acharnement. Ceux-ci peuvent fournir des effets complémentaires, à la discrétion du MJ.

Lorsque le sorcier se laisse posséder par un esprit, son arcane (s'il en a un) est suspendu et remplacé par celui de l'esprit (ce sera toujours un travers, les hommes qui se sont transformés en énergie positive après leur mort ne peuvent être atteints par un sorcier Necros). En raison de la présence de l'esprit, le joueur ne peut pas annuler l'activation de ce travers par le MJ. Les streghe della sorte qui essaient de discerner l'arcane du sorcier pendant qu'il est possédé verront celui de l'esprit, pas celui du sorcier. En fait, il apparaîtra comme une image particulièrement sombre, menaçante et indistincte au-dessus de la tête du sorcier.

Cette possession durera jusqu'à ce que le sorcier et l'esprit acceptent mutuellement d'y mettre fin ou jusqu'à ce que l'un d'eux veuille prématurément arrêter l'expérience. Pour y parvenir sans le consentement de l'autre, l'esprit et le sorcier doivent effectuer un jet d'opposition, l'esprit recevant une augmentation gratuite par augmentation que le sorcier a prise au-delà



de la première pour le convoquer et pour chaque activation de l'arcane par le MJ. Celui des deux qui gagne ce jet d'opposition peut décider de terminer ou maintenir la possession. Tandis que le sorcier lutte pour reprendre le contrôle de lui-même, il ne peut effectuer aucune autre action.

## Compétences

### Ancre (Ancoraggio)

En plus d'utiliser son propre corps pour se faire posséder par un esprit, le sorcier peut choisir de le lier à un objet inanimé. Bien que ce lien ne soit pas aussi fort et les avantages du goulet réduits, c'est le seul moyen pour un sorcier Necros de partager ses pouvoirs avec d'autres personnes. Alors que n'importe quel objet inanimé peut-être utilisé comme ancre, les objets solides (comme des armes, des bijoux, etc.) sont les plus employés, car la destruction de l'ancre entraîne la libération du défunt.

Un sorcier ne peut avoir plus de (Ancre) objets activés en même temps. Il doit en détruire un via sa compétence Dislocation avant de pouvoir en créer un nouveau.

Le ND pour Ancrer avec succès un esprit à un objet est de  $15 + (\text{rang d'Esprit du défunt}) \times 5$ . L'objet qui doit recevoir l'esprit doit être présent au moment du rituel. Le sorcier doit sacrifier 15 blessures légères et réussir un jet de Détermination + Ancre contre le ND décrit précédemment. Si le jet est réussi, le sorcier peut donner à l'item un (et un seul) des effets suivants :

Celui qui détient l'artefact reçoit un dé d'héroïsme supplémentaire au début de chaque histoire. Si l'objet est perdu ou détruit pendant l'histoire, le dé d'héroïsme est perdu ;

Si l'esprit détenait l'avantage trait légendaire, et qu'il est lié à un objet portable sur la personne (vêtement, bijoux, etc.), le porteur reçoit une augmentation gratuite à tous ses jets relatifs au trait approprié. Par exemple, un anneau contenant un esprit avec l'avantage Gaillardise légendaire bénéficiera de cette augmentation sur tous ses jets de blessures, de dommages, etc. ;

Si l'esprit était un spadassin de son vivant, il peut être lié à une arme, un dé lancé (mais pas gardé) peut alors être ajouté à tous les jets d'attaque, de défense active et de compétences de spadassin effectués avec cette arme ;

Si l'esprit était un sorcier de son vivant, il peut être lié à un bijou et son porteur bénéficiera d'un dé lancé (mais pas gardé) sur tous ses jets de sorcellerie ;

Si l'esprit est ancré à un objet fournissant déjà un quelconque avantage, telle qu'une épée de qualité, les effets de l'esprit et de l'arme seront cumulables.

### Animation (Animazione)

L'un des arts les plus simples (mais aussi l'un des plus horrible) qu'un sorcier Necros peut entreprendre est d'investir un cadavre humain d'une nouvelle étincelle de vie. Un esprit simple et pris au hasard pourra être ramené du monde des esprits et déchiré en morceaux fournissant à plusieurs cadavres la capacité de se déplacer et des connaissances limitées, les transformant en domestiques ou troupes de choc. Le sorcier doit sacrifier 5 blessures légères et effectuer un jet de Détermination + Animation contre un ND de 10 pour animer un cadavre et en faire un squelette. Le squelette peut être dépouillé de toute sa chaire morte sans encourir de réels dommages et suivra les ordres du sorcier sans poser de questions. Il servira son maître jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'un mois se soit écoulé, s'effondrant alors en poussière et regagnant le royaume des morts.

Chaque augmentation prise sur le jet permettra d'animer un autre cadavre, ou de prolonger la "vie" d'un squelette d'un mois supplémentaire (ainsi le ND pour animer trois squelettes pendant 2 mois sera de 35). Des squelettes créés en même temps peuvent être regroupés pour former des bandes de brutes (jusqu'à 6 maximum) et le sorcier peut commander (Animation) bandes de brutes en même temps. Des bandes supplémentaires peuvent être créées mais elles ne seront pas sous le contrôle du sorcier, elles pourront alors l'aider, l'attaquer ou errer sans rimes ni raison.

## Captation (Raccolta) (réservée aux adeptes et aux maîtres)

Cette compétence a été perdue et n'est plus enseignée (reportez-vous au paragraphe Autres Commentaires pour plus d'informations).

Cette compétence permet à un sorcier Necros d'éviter de sacrifier des blessures légères pour activer sa sorcellerie en les infligeant aux autres. Le sorcier doit pouvoir fixer sa victime dans les yeux et réussir un jet de Détermination + Captation contre la Détermination de sa victime. Si la cible l'emporte, elle parvient à vaincre ce pouvoir et ne peut plus en être victime.

Si c'est le sorcier qui gagne, la victime est hypnotisée et restera paralysée tandis que le sorcier lui découpera les chairs, lui infligeant les blessures légères nécessaires à l'activation de ses compétences. Le sorcier doit toujours subir personnellement les effets de ses jets ratés, mais le sacrifice initial de blessures légères (ou celui nécessaire pour contraindre un esprit à répondre à ses questions) peut être tiré de la victime.

La Captation s'arrête lorsque la victime aura reçue assez de blessures graves pour la plonger dans l'inconscience (2 fois son score en Détermination pour un héros, un vilain ou un scélérat). Si la compétence Captation est utilisée lors d'un combat, le sorcier doit dépenser une action pour tenter de l'utiliser. Les adversaires qui souhaiteraient éviter le regard du sorcier doivent prendre une augmentation supplémentaire sur leur jet de défense active.

## Dislocation (Dislocazione)

Lorsqu'un sorcier Necros s'oppose à un esprit mort-vivant de quelque nature qu'il soit (qu'un autre sorcier Necros lui est permis de gagner notre monde ou qu'il souhaite renvoyer ses propres créations), il utilisera sa compétence Dislocation pour éliminer la menace. Cette compétence referme le goulet entre les mondes physiques et spirituels qui permettait au défunt de se manifester sur Terra. Des esprits qui ne sont pas présents en permanence dans le monde physique sont bannis complètement. Les ancres perdent leur bonus, les bandes de brutes squelettiques tombent en poussière et un sorcier possédé par un esprit redeviendra normal. Les autres types d'esprits malintentionnés (écho, équipage du Vaisseau Fantôme, etc.) perdent leur capacité de se manifester pour la journée, et se reformeront ou renaîtront dans le corps d'où ils ont été éjectés (si le corps est détruit alors que l'esprit est absent, il se matérialisera en entier, corps compris).

Pour bannir avec succès un esprit, le sorcier doit dépenser une action et effectuer un jet de Détermination + Dislocation contre un ND égal à  $20 + 5 \times \text{Esprit du défunt}$  (le sorcier n'a pas besoin de sacrifier de blessures légères pour cela, mais il subira des dommages normalement si la tentative échoue). S'il réussit, l'esprit est immédiatement rejeté hors du monde physique. Si le jet échoue, non seulement l'esprit demeure dans le monde mortel, mais il se rend compte immédiatement de l'attaque dont il vient d'être victime et sait de qui elle provient (si l'esprit est lié à un artefact, le propriétaire de celui-ci aura instinctivement la même information). Chaque fois qu'un jet de Dislocation échoue, le ND pour bannir cet esprit augmente de 10 jusqu'à la fin de la scène. Un sorcier Necros bénéficie d'un dé lancé gardé (+1g1) par rang de maîtrise lorsqu'il tente de bannir un esprit qu'il a lui-même appelé.

## Intersion (Inversione) (réservée aux maîtres)

Comme Captation et Résurrection, cette compétence ne peut normalement plus être apprise. Ses enseignements ont été perdus.

Le sorcier Necros peut, grâce à cette compétence, transférer son âme dans le corps d'une personne de son sang (ascendant ou descendant). L'esprit de son parent vient alors à la place de la sienne, dans son corps usé et couturé.

Pour réussir l'intersion, le sorcier Necros doit tout d'abord utiliser avec succès sa compétence Captation à l'encontre de son parent. Une fois celui-ci paralysé, il va pouvoir avoir recours au rituel d'Intersion. Je vais vous l'expliquer pas à pas :

Le sorcier saigne sa victime à mort et s'ouvre les veines pour se suicider ;

La victime doit "mourir" avant le sorcier Necros ; mais comme la cible ne peut se défendre (en raison de l'utilisation de la compétence Captation), on considère que c'est toujours le cas ;



Au moment où l'esprit de la victime quittera son corps pour le monde spirituel, le sorcier Necros aura recours à la compétence Métempsychose pour "attraper" cet esprit (reportez-vous à cette compétence pour son utilisation) afin que le corps physique ne meure pas ;

Le sorcier n'a alors plus qu'à se laisser mourir pour intégrer le corps déserté de son parent. Pour cela, il doit réussir un jet d'Intervention + Détermination contre un ND égal à 10 + (rang d'Esprit + rang de maîtrise en sorcellerie Necros de la victime) x 5. S'il réussit, son esprit intègre le nouveau corps ;

S'il le souhaite, le sorcier peut mettre l'âme de son parent dans son ancien corps en réussissant un jet de Métempsychose avec le même ND qu'à l'étape 3. Il sera alors devenu un mort-vivant ;

Le sorcier n'a plus qu'à se faire soigner. Espérons qu'il connaît un bon sorcier Arcana Vitae...

Grâce à cette compétence, les sorciers Necros détiennent le secret de la jeunesse éternelle. Il leur suffit de donner naissance à des enfants, puis quand leur corps est trop usé, de prendre physiquement la place de leur descendance...

## Langueur (Languor)

Aux yeux d'un sorcier Necros, la connexion entre le monde des esprits et le monde physique est réelle comme s'il observait un paysage déformé par de l'air surchauffé (comme les ondulations de chaleur que l'on observe au-dessus d'une route surchauffée en été). En ayant recours à cette compétence, le sorcier recueille l'énergie négative dans son environnement immédiat et l'absorbe jusqu'à ce qu'il puisse voir l'air ondulé autour de lui. Il dépense alors une action et effectue un jet de Détermination + Langueur contre un ND de 15 pour accumuler cette énergie. Il peut alors l'utiliser comme arme contre ses ennemis.

L'énergie négative peut être déchargée par simple contact ou jusqu'à (rang de Langueur) x 2 mètres. Cette attaque exige la réussite d'un jet de Finesse + Langueur contre le ND pour être touché habituel de la cible (cette attaque ne peut être parée). S'il réussit, la cible est autorisée à effectuer une défense active autre qu'une parade. Pour réussir une attaque de contact, il faut effectuer un jet de Finesse + Langueur contre le ND de la cible et cette dernière n'a droit à aucune défense active si l'attaque touche. Si le sorcier ne touche pas sa cible, l'énergie se dissipe sans danger.

S'il réussit, l'énergie négative écrase la victime et retire temporairement sa force vitale, elle perd immédiatement un dé d'héroïsme, bien qu'elle le retrouve au début de la scène suivante. Pour chaque augmentation prise sur le jet initial de concentration d'énergie, un dé d'héroïsme supplémentaire est retiré. Si l'attaque de Langueur retire plus de dés d'héroïsme que la réserve actuelle de la cible, celle-ci est considérée comme sonnée jusqu'à la fin de la scène (un personnage soumis à la compétence Langueur peut accumuler de nouveau dés d'héroïsme alors qu'il est toujours victime de cette compétence, et peut en utiliser un à tout moment pour annuler l'effet "Sonné" dont il est actuellement victime). Naturellement, si le personnage encaisse assez de blessures graves pour être sonné, il le restera même si la Langueur est terminée.

Certains prétendent que les premiers sorciers Necros pouvaient affecter plusieurs cibles avec cette compétence. Si c'est vrai, le secret s'en est perdu au fil des âges. Seul le jet initial (pour recueillir l'énergie) inflige des dommages s'il échoue ; le jet pour frapper un adversaire n'a aucun effet secondaire en dehors de la perte d'énergie.

## Metempsychose (Metempsychosis)

Alors que la compétence d'Animation permet d'attirer un esprit au hasard dans le monde matériel pour que le sorcier anime des cadavres, la compétence Metempsychose permet au sorcier de trouver un esprit spécifique et de le forcer à réintégrer son propre corps. Cela ne ramène pas le défunt à la vie ; à la place, il crée une sorte de mort-vivant avec son intelligence propre et son sens du libre-arbitre, et s'il est généralement bien disposé envers le sorcier qui l'a ramené de l'au-delà (en particulier s'ils étaient amis auparavant), il n'est pas obligé de le servir comme les brutes squelettiques (appelées grâce à la compétence Animation) le sont.

Pour utiliser cette compétence, le sorcier doit d'abord déterminer le type de forme mort-vivante que son allié prendra (reportez-vous à la partie Autres Commentaires pour plus de détails).

N.B. certains des avantages présentés peuvent être obligatoires ; un corps qui a perdu un bras dans l'explosion d'un canon doit être créé avec l'"avantage" Démembré et les cadavres vieux de plus de deux semaines devront presque à coup sûr prendre "Squelettique".

Le sorcier est soumis aux restrictions énumérées dans Autres Commentaires : pas plus de trois avantages ne peuvent être pris pour un même mort-vivant, et les avantages contradictoires s'annulent. Une fois le coût en points de personnage déterminé, le sorcier doit sacrifier 10 blessures légères et effectuer un jet de Détermination + Metempsychose contre un ND égal au coût de l'avantage  $\times 5 + 10$ . Ainsi, un sorcier utilisant sa compétence Metempsychose pour ramener son homme de main favori avec des yeux démoniaques (3 PP), des griffes et crocs (1 PP) et dégoûtant (2 PP) aura un ND de 40.

### Résurrection (Resurrection) (réservée aux maîtres)

Comme Captation et Intersion, cette compétence ne peut normalement plus être apprise. Ses enseignements ont été perdus.

La compétence Résurrection permet au sorcier Necros de revenir d'entre les morts. Vingt-quatre heures après son décès, le sorcier peut ouvrir un goulet depuis le monde spirituel afin de se réincarner dans son propre corps. Pour réussir cela, il doit effectuer un jet de Détermination + Résurrection contre un ND variant en fonction des causes de sa mort :

- Mort par accident : 10
- Mort violente par blessure : 15
- Mort de maladie ou d'empoisonnement : 20
- Mort violente de cause magique : 25
- Mort de vieillesse : 30

Et des avantages qu'il souhaite donner à son corps mort-vivant (cf. Autres Commentaires) sur le même principe que Métempsychose.

Ainsi, un sorcier mort empoisonné souhaitant revenir avec des Yeux démoniaques (3 PP), Emacié (1 PP) et Griffes et Crocs (1 PP) aura un ND de 45 !

Si le corps du sorcier a été détruit entre sa mort et sa résurrection, l'esprit du sorcier Necros se retrouve piégé dans le monde matériel sans aucun espoir...

## Autres commentaires

### Fonctionnement des compétences Necros

Toutes les compétences Necros nécessitent la dépense d'un dé d'héroïsme pour fonctionner et la plupart d'entre-elles réclament également le sacrifice d'un certain nombre de points de blessures. Si elles sont utilisées pendant un combat ou en d'autres circonstances où le décompte du temps est important, le recours aux compétences Animation, Ancre et Metempsychose nécessitent la dépense d'un certain nombre d'actions consécutives égal à leur ND pour que l'action puisse être accomplie. Arrêter un rituel avant son terme aura des conséquences horribles comme être aspiré physiquement dans le monde des esprits, à la discrétion du MJ.

Sauf indication contraire, lorsque les jets nécessaires pour activer les compétences décrites précédemment échouent, le sorcier encaisse un nombre de blessures légères égal à la différence entre son jet et le ND nécessaire pour réussir cette action. Et tout nouveau jet verra son ND augmenté de 10. Si une compétence exige le sacrifice de points de blessure pour être activée, le même nombre devra être sacrifié à chaque tentative.



## Poignards sacrificiels

Les sorciers Necros utilisent traditionnellement des poignards sacrificiels pour s'ouvrir les chairs et faire leurs dons de sang (cela réussit automatiquement et n'exige ni dépense d'action, ni jet de dés). Toutefois, en cas de besoin, le sorcier peut se mordre la langue ou utiliser ses puissantes griffes pour faire jaillir son sang de sa blessure afin de libérer sa sorcellerie. Lorsqu'un jet échoue, la perte supplémentaire de points de blessure se manifeste par des saignements de nez, d'oreille, de bouche ou par les blessures précédentes mal cicatrisées.

## Connaissances perdues

Les compétences Captation, Intersion et Résurrection se sont perdues au fil du temps ; toutefois, il est possible que l'utilisation de celles-ci soit décrites dans les livres de ceux qui vivaient à l'époque du Pacte, et un sorcier Necros ayant accès à ces connaissances pourra ressusciter ces pratiques. De tels écrits renfermeront sans doute également la façon d'employer Langueur pour affecter un groupe : des augmentations complémentaires peuvent être prises sur le jet de concentration d'énergie, permettant au sorcier d'affecter une cible supplémentaire par augmentation prise sur un attaque à distance (mais pas par contact). Toutes les cibles affectées perdent un dé d'héroïsme ; si des augmentations ont été prises pour retirer des dés supplémentaires, le sorcier choisit quelle est la cible qui les perd (il ne peut, dans ce cas, y en avoir qu'une).

## Morts-vivants

Les morts-vivants ne comptent plus parmi les rangs des vivants mais n'ont pas pour autant trouvé le repos. Ils sont capables de parler et sont en outre aussi rapides, agiles et forts que lorsqu'ils étaient vivants. Quand ils effectuent un jet de blessure, ils en multiplient le résultat par deux. Ils obtiennent gratuitement l'avantage Expression inquiétante (Laid). Ils sont immunisés contre les effets de la fatigue, mais aussi contre tous les types de poisons. Cependant, toute attaque portée par un individu disposant de la Foi leur inflige automatiquement une blessure grave, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer de jet de dommages. Enfin, le personnage peut choisir jusqu'à trois caractéristiques présentées ci-dessous. Par contre, il vous est impossible de choisir deux traits contradictoires (Boursoufflé et Emacié ou Boursoufflé et Squelettique, par exemple).

### *Boursoufflé (2 PP)*

Le corps du personnage est gonflé par les gaz issus de la décomposition de ses organes internes. Lorsqu'il subit une Blessure Grave, tous les être vivants situés au corps à corps doivent réussir un jet de Détermination contre un ND de 20 ou perdre le bénéfice de leur action suivante (leur dé d'action est tout simplement mis de côté, sans autre effet).

### *Décapité (1 PP)*

Le personnage n'a pas de tête. Cela ne l'empêche pas de voir ou d'entendre, mais il est privé de goût, d'odorat et ne saurait communiqué en parlant. Les personnages s'attaquant à ce mort-vivant ne peuvent pas, bien entendu, porter de coup ciblé à la tête et la créature bénéficie de une augmentation gratuite à ses jets de blessure (il est beaucoup plus difficile d'infliger des blessures graves à un individu sans tête).

### *Dégoûtant (2 PP)*

Le personnage a l'avantage Expression inquiétante (Hideux), ce qui lui inflige une pénalité de -3g0 dés aux jets sociaux, sauf lorsque cet aspect déplaisant devient un bon point. Les jets sociaux bénéficient dans ce cas d'un bonus de +3g3 dés, qui s'applique aux tentatives d'intimidation. En outre, le personnage peut utiliser une action par tour à faire la démonstration de sa laideur pour bénéficier d'un niveau de peur de +1 durant le reste de ce tour. S'il n'en possédait pas déjà, il est désormais doté d'un niveau de peur de 1.

## Démembré (1 PP)

Ce personnage a perdu un ou deux membres. Les ND de tous ses jets nécessitant l'utilisation du membre en question augmentent de 10 points. Cependant, le personnage peut reproduire un effet de peur de niveau 2 s'il trouve un membre correspondant à celui qui lui manque et s'il se "l'attache". Le membre reste alors viable pour la durée de l'acte avant de pourrir et de tomber.

## Emacié (1 PP)

Le corps du personnage s'est ratatiné, ce qui lui confère l'avantage Petit.

## Griffes et crocs (1PP)

Les doigts du personnage s'achèvent par des pointes semblables à des griffes. En outre, ses dents s'allongent. Ce personnage lance et garde un dé supplémentaire (+1g1) de dommages quand il attaque à l'aide de ses mains (dommages à mains nues : 1g2).

## Squelettique (2 PP)

Le personnage n'a plus une once de chair et il ne reste donc de lui que son squelette. Le ND pour le toucher augmente de 10 points car son corps n'affiche pas le moindre organe vital. Malheureusement, tous les dommages qui lui sont infligés sont doublés (cela est également valable pour les blessures graves infligés par les PJ dotés de l'avantage Foi), ce qui annule leur bonus naturel de Gaillardise aux jets de blessure.

## Yeux démoniaques (3 PP)

Les yeux du personnage brillent d'une lueur inquiétante, augmentant ainsi son niveau de peur de +1. S'il n'en avait pas, il est désormais doté d'un niveau de peur de 1.

# Zerstörung

## Description

De tous les dons des Négociateurs, nul n'était aussi terrifiant que Zerstörung, le pouvoir de corroder la matière. Ses utilisateurs furent les individus les plus craints de tous les temps. Ils fuirent le Vieil Empire bien avant sa chute car éconduits par des sorciers rivaux. Au début du dixième siècle, ils ne constituaient plus qu'une grande famille occupant une petite région d'Eisen. Les Rilasciare rendirent au monde un grand service en anéantissant leur lignée.

Toutefois, il semblerait que quelques utilisateurs de Zerstörung aient survécu. Dissimulés dans les plus sombres recoins d'une nation en ruines, quelques membres de la lignée Von Drachen ont traversé les siècles. Une minuscule poignée de sorciers – pas plus de 10 – arpentent le pays, entretenant la flamme de leurs noirs pouvoirs.

Zerstörung accélère principalement les ravages du temps, corrodant les matériaux qui tombent ainsi en miettes en quelques secondes. L'objet affecté pourrit littéralement sous les yeux du sorcier, s'asséchant, se plissant et se desséchant comme si le fil des siècles le rattrapait. Il ne s'agit pas de vieillissement (un bébé ne deviendra pas un homme), mais d'une accélération de l'entropie naturelle qui engendre dégradation et décomposition. A bas niveau, cela affecte le papier, le bois et autres objets périssables. A plus haut niveau, il est possible d'affecter le métal, les armes, et même la chair. Sur les êtres vivants, les effets sont dévastateurs. A l'apogée de leur pouvoir, les Von Drachen étaient capables de faire d'un enfant de douze ans une momie desséchée, simplement en lui effleurant la joue.

## Bénéficiaires

Zerstörung est une sorcellerie extrêmement rare. Ils ont tendance à cacher leurs dons et ont appris à dissimuler leurs pouvoirs aux yeux du reste du monde afin de ne pas encourir les foudres de l'Inquisition.

### Nations



Eisen



## Corruption

Les mains des sorciers Zerstörung vieillissent prématurément. Comme ces membres sont utilisés par les sorciers pour véhiculer leur pouvoir, elles en subissent une partie, vieillissant plus rapidement que le reste de leur corps. Leurs mains sont ridées, arthritiques et remplies de tâches de vieillesse.

## Niveaux de maîtrise

### Apprenti : bois et papier (Holz und Papier)

Au début, l'apprenti affecte les objets aisément périssables – papier, nourriture et autres. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier rend fragile et inutilisable un objet pas plus dur que le bois et pas plus grand qu'un homme. Il faut trois actions de contact pour que la corrosion prenne effet. En outre, on peut utiliser des augmentations pour affecter des objets supplémentaires : un par augmentation jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de Zerstörung du sorcier.

### Adeptes : métal (Metall)

L'adepte comprend suffisamment l'école pour affecter des choses au caractère plus permanent – le métal, la pierre et la terre. Les sorciers les plus malins s'en servent pour émietter les fondations d'un château ou rouiller une armure complète. En utilisant un dé d'héroïsme, il est possible d'affecter un cube de trente centimètres de côté, ou encore un objet qui ne fait pas plus d'un mètre de long afin qu'il soit piqué et rouillé. On ne peut ainsi affecter qu'un élément d'armure (une cuirasse, un Panzerfaust, etc.). Chaque augmentation permet de corroder un objet ou un volume supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de Zerstörung du sorcier.

### Maître : chair (Fleisch)

La dernière étape de Zerstörung ouvre l'essence même de la vie au contact corrosif. Il devient ainsi possible de vieillir arbres, animaux et êtres humains. En dépensant un dé d'héroïsme, le sorcier inflige une blessure grave à la cible. Chaque tranche de deux augmentations permet au sorcier de dépenser un autre dé d'héroïsme et d'infliger une blessure grave supplémentaire, jusqu'à concurrence du niveau de maîtrise de Zerstörung du sorcier.

Il faut trois actions de contact continu pour que le pouvoir fonctionne. La cible ne ressentira rien jusqu'à ce que la corrosion prenne effet mais le contact doit être maintenu pendant trois actions au moins.

Les effets visibles consistent en un dessèchement de la peau, une perte de graisse, une augmentation des rides et une apparence squelettique. Il faut un mois de repos complet (cloué au lit et sans aventure) pour soigner une blessure grave ainsi infligée. Les effets apparents disparaissent durant ce laps de temps mais la victime ressentira toujours une certaine raideur au niveau de ses jointures.

Zerstörung ne peut affecter une créature plus grande qu'un cheval. Drachen, Léviathans et créatures du même acabit ont une masse trop importante pour que la magie les affecte.

## Compétences

### Apposition rapide (Apposition schneller)

Pour fonctionner, Zerstörung exige du temps – trois actions de contact continu, ce qui se révèle parfois difficile. Cependant, les sorciers qui disposent de l'Apposition rapide apprennent à déclencher leur pouvoir bien plus vite. Un simple contact – une action – leur suffit pour utiliser leur pouvoir, ce qui se révèle bien pratique en situation de combat ou lorsque le temps est compté. En cas de succès au jet, une seule action est nécessaire ; en cas d'échec, le sorcier doit maintenir le contact pendant deux actions de plus (bien qu'il puisse refaire une tentative lors de l'action qui suit). Le ND du jet dépend du rang d'Apposition rapide de l'utilisateur.

**Table 39 : Difficulté du jet d'apposition rapide**

Rang 1	ND 25
Rang 2	ND 20
Rang 3	ND 15
Rang 4	ND 10
Rang 5	ND 5

## Contact à distance (Distanzkontakt)

Vous devez posséder la compétence Contact indirect pour pouvoir prendre Contact à distance. Votre rang en Contact à distance ne pourra jamais excéder votre rang en Contact indirect. Cette technique permet au sorcier de corroder les objets à distance, sans les toucher donc. Pour chaque rang de Contact à distance que vous possédez, il vous est possible d'affecter des objets chaque fois un peu plus éloignés.

**Table 40 : Difficulté du jet de contact à distance**

Rang 1	30 cm
Rang 2	60 cm
Rang 3	1,5 m
Rang 4	3 m
Rang 5	6 m

## Contact indirect (indirekter Kontakt)

La plupart du temps, le sorcier doit établir un contact entre sa peau et l'objet qu'il souhaite affecter. Toutefois, avec le temps, il apprend à corroder ce qu'il ne touche pas – la chair via une chemise ou une table via le sol sur lequel elle repose. Le sorcier effectue un jet de Détermination + Contact indirect. Le ND de base est égal à 10, plus 5 par matériau qui sépare la peau du sorcier de la cible. En cas de matériau vraiment épais (murs, sols, etc.), ajoutez cinq au ND par mètre cinquante de matière solide qui sépare la peau du sorcier de la cible.

## Désintégration (Zerfall)

Zerstörung tend à laisser des marques dans son sillage – les restes piqués d'une armure, une momie squelettique, etc. Mais les maîtres parviennent à corroder un objet jusqu'à ce qu'il n'en reste rien si ce n'est un peu de poussière. Pour chaque rang qu'il possède en Désintégration, l'utilisateur peut réduire en poussière un cube de trente centimètres de côté qui s'envolera alors au premier coup de vent. Les maîtres (rang 5) peuvent désintégrer tout ce qu'ils corrodent, quelque soit la taille de l'objet affecté.

## Effet ciblé (gezielte Wirkung)

L'effet ciblé permet au sorcier de ne corroder qu'une partie de l'objet affecté – une page d'un ouvrage, ou encore la main d'un homme plutôt que tout son corps. Le sorcier doit rassembler toutes les conditions normales de corrosion, puis effectuer un jet simple de Détermination pour limiter les effets à l'endroit désiré. Le ND dépend du rang d'Effet ciblé du sorcier.

**Table 41 : Difficulté du jet d'effet ciblé**

Rang 1	ND 25
Rang 2	ND 20
Rang 3	ND 15
Rang 4	ND 10
Rang 5	ND 5

En cas de succès, seule la partie désirée est affectée. En cas d'échec, l'objet se corrode dans son intégralité, comme d'ordinaire.



## Autres commentaires

### Limitations

Zerstörung exige du sorcier qu'il touche sa cible pour que la magie prenne effet – sa peau doit entrer en contact avec l'objet en question. En outre, il est nécessaire d'établir ainsi le contact pendant trois actions continues. Si le contact est brisé pour une raison ou une autre, le sorcier doit tout recommencer.

Si le sorcier souhaite affecter un objet en mouvement (comme un attelage ou un être humain), il doit effectuer un jet d'Attaque (Pugilat ou Combat de rue) ou de Prise. S'il l'emporte, il ne cause aucun dommage mais affecte l'objet comme voulu – pourvu qu'il parvienne à maintenir le contact durant trois actions ou qu'il possède la compétence Zerstörung Apposition rapide.

Le Dracheneisen, les artefacts syrneaths et les objets sidhes sont immunisés à Zerstörung. L'eau n'est pas non plus affectée, et les monstres surnaturels et immortels (fantômes, Sidhes, etc.) ignorent totalement cette forme de sorcellerie. La légendaire potion des Filles de Sophie offre vraisemblablement à ceux qui la boivent une immunité aux pouvoirs Zerstörung.

