

# Opus Mare Tenebrosum

VIZ8



*Sous l'écume des vagues, Les Secrets de la Septième Mer*

QPSystem

Iconoclast

Basileus.Autocrator@gmail.com

*Monsieur Salomon Antone rapporte dans son ouvrage, dans lequel il relate son voyage au lointain Cathay, qu'en ces terres on professe une ancienne malédiction 'puissiez-vous vivre en des temps intéressants'.*

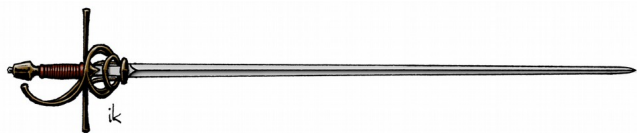
*Quel obscurantisme que de considérer des temps intéressants comme peine pour l'homme bien né. Notre époque est la plus intéressante et pourtant la plus merveilleuse ayant jamais été.*

*Du ponant, en ces îles où le soleil est à son zénith lorsqu'à Charousse il est minuit, nos vaisseaux rapportent les étranges merveilles de l'antique civilisation de Syrne. Du Levant, nous proviennent les raffinements du Croissant de Lune et du Cathay par wagons entiers. Et enfin, en Théak même, nos armées victorieuses étendent notre gloire solaire jusqu'aux confins du continent.*

*Notre dynastie traverse avec délectation ces temps intéressants et en triomphera, car telle est sa destinée.*

*Léon Alexandre XIV, premier et dernier Empereur de Montaigne*

*Peu avant la mort à la naissance de l'héritier impérial et la première insurrection de la révolution montaginoise.*



# Sommaire

<i>Notes sur l'adaptation</i> .....	3
<i>Avantages et Désavantages</i> .....	5
Avantages spécifiques à Théah.....	5
Désavantages spécifiques à Théah.....	9
<i>La haute société</i> .....	11
Noblesse.....	11
Fortune.....	12
Terres.....	12
<i>Ecoles d'escrimes</i> .....	14
Obtention d'une école.....	14
Avantage Appartenance : Guilde des Spadassins.....	14
Compétences de spadassin.....	14
Rang de maîtrise.....	14
Style de combat.....	14
Les compétences de spadassin.....	17
Les Écoles.....	20
<i>Magie Théane</i> .....	35
Obtention de shamanisme.....	35
Obtention d'un héritage magique.....	35
Domaine Arts Mystiques.....	35
Compétences de magie.....	35
Rang de maîtrise.....	35
Les formes de magies.....	35
<i>Linguistique</i> .....	71
connaissance parfaite.....	71
Fidheli et Naditi.....	71
Langues Cathayanes.....	71
Lingua Franca.....	71
Lettrisme.....	71
Notions.....	71
Pidgins.....	71
<i>Nouvelles règles</i> .....	77
Armes à feu.....	77
Canons et Explosions.....	77
Dracheneisen.....	77
Combat de masse.....	77
Lettres de Change.....	78
Réputation.....	78
La mode.....	79
<i>Nouvel armement</i> .....	81
Modifications des Armes à feu.....	82
Modifications des Armes d'escrime.....	82



ULP!System: everything better with tentacles





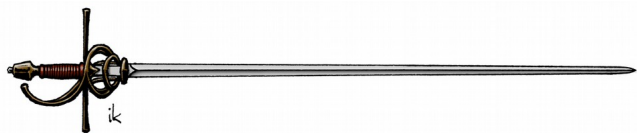
*Ils nous traitent de fous, d'enfants jouant avec des forces qui les dépassent! Mais quel meilleur moyen d'être vaincu par ces forces que de continuer à les ignorer? Quel plus sournois mépris de l'homme que de penser qu'il est incapable de sagesse?*

*Mes amis, nous sommes à la croisée des chemins. Entre l'avenir et le passé. Tirons profit de ceux qui nous précédèrent. Embrassons le savoir et refusons la peur obscurantiste.*

*Les merveilles des Sgrneths nous permettront d'amener l'humanité vers un nouvel âge d'or. Soyons les hérauts de ce nouvel âge et faisons profiter la race humaine entière de ce que nous découvrirons.*

*Vincent Bernadore, directeur de la société des explorateurs*

*Peu après l'émergence de l'île de Cabora*



## *Notes sur l'adaptation*

Il existait auparavant un précédent supplément amateur nommé « Liber Mare Tenebrosum » et qui était un compendium complet pour 7<sup>th</sup> Sea. Malheureusement, étant entièrement en pdf sans récupération des sources possible, il fallut le refaire entièrement pour l'adapter au UPISystem. C'était néanmoins une bonne base de travail et il est toujours d'actualité pour ceux qui jouent à 7<sup>th</sup> sea avec les règles de base. On le trouve encore sur internet.

Pour ce qui est de son fils spirituel, le présent document, il comprend normalement tout ce qui est nécessaire pour du jeu de rôle de cape et d'épée dans le UPISystem et l'univers de Théah. Rien de ce qui se trouve dans les règles de base de 7<sup>th</sup> sea ne devrait être nécessaire pour utiliser ce qui se trouve ici.

### Ce supplément contient :

**De nouveaux avantages et désavantages :** Tout ce qui est spécifique à Théah et ne pouvait pas entrer dans le UPISystem de base. Les avantages/désavantages présents ici s'ajoutent à ceux du livre de

base et ne les remplacent pas. Un joueur peut choisir dans les deux listes à sa convenance.

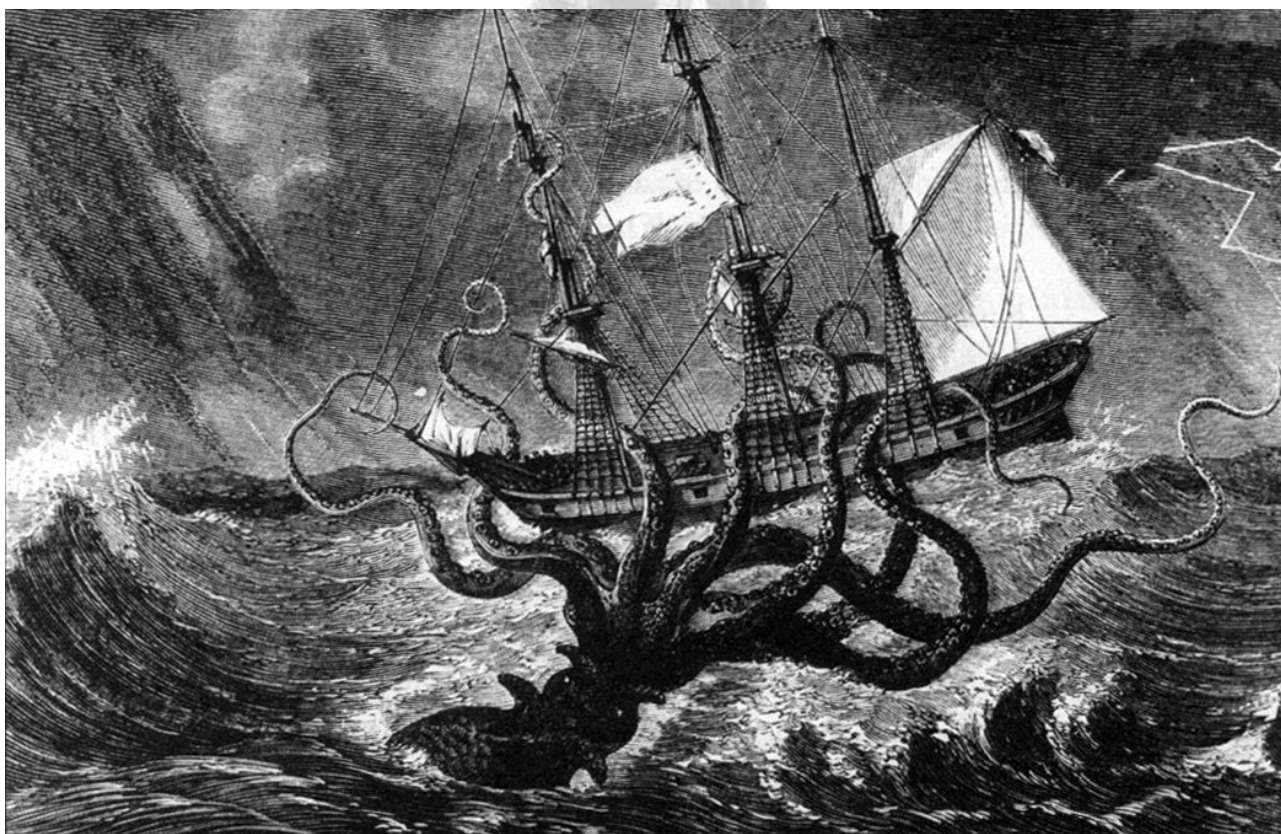
**Des règles pour membres de la haute société :** Qui sont en fait des avantages un peu particuliers qui prennent plus de place pour être expliqués.

**Des écoles d'escrime :** et autres types d'armes pour de grands duels de cape et d'épée.

**De la magie :** en la présence des arcanes de Théah.

**De nouvelles règles spéciales :** Pour gérer les situations particulières au jdr de cape et d'épée (comme les mousquets, les explosions des tonneaux de poudre etc.)

**De nouvelles armes :** Bienvenue dans l'ère moderne, infiniment plus civilisée, où l'on tue l'adversaire de loin.

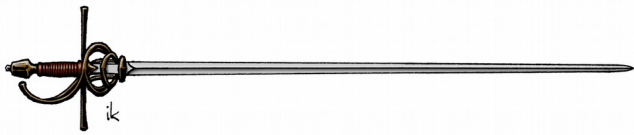




*La vie est une question d'avantages acquis et de défauts à compenser.  
Fou que celui qui se risquerait à aller contre cette simple loi naturelle.  
Nous n'étions pas pourvus d'avantages et avions de nombreux défauts:  
faibles, peu nombreux, isolés du monde et pauvres sur nos îles désolées.  
Mais nous étions industriels, et de cette industrie, naquit la plus riche  
nation du monde.  
Contrôlant le commerce de nations entières, surveillant le destin de  
milliers de nos semblables. La Vendel s'est hissée à son rang à la sueur  
de ses bras, à la force de ses convictions, par la douleur de la besogne.  
Qui êtes-vous pour nous juger? Qui êtes vous pour nous traiter d'  
arrivistes?*

*Vous n'avez pas su compenser vos défauts, vous n'avez pas comptés sur vos  
avantages et, maintenant, vous enviez et détestez ceux qui surent le faire.*

*Val Mokka, Meister de la guilde des Marchands  
Dernier Althing entre Vendelars et Vestens*



# Avantages et Désavantages

*Les théans ont à leur portée certaines capacités auxquelles n'ont pas accès les personnes issues des autres mondes. Certaines plaies auxquelles échappent les autres sont aussi leur dû.*

## Avantages spécifiques à Théah

**Alchimie (10XP) :** L'Art de l'Alchimie est la transformation de l'être par la connaissance. Choisissez un trait à la création du personnage. La limite maximale de ce trait augmente pour un maximum de 6. Vous avez par ailleurs d'autres capacités de transmutation spirituelle. En outre l'alchimie constitue la base de la « science bâtarde » d'Alvaro Arciniega, la science du sang. Il faut être doté de cet avantage pour réaliser des extractions et concevoir des formules de science du sang.

**Appartenance :** L'avantage appartenance ne change pas par rapport aux règles de base. On y apporte juste les précisions sur les organisations auxquelles il est possible d'appartenir (liste non exhaustive) :

*Agiotage*

*Armées des Royaumes*

*Billets du Seigneur*

*Chevaliers d'Elaine*

*Chevalier de la Rose et de La Croix*

*Collège Invisible*

*Die Kreuzritter*

*Église d'Avalon*

*Église Orthodoxe*

*Église Protestataire*

*Église Vaticane et Ordre Sacré des Inquisiteurs du Prophète*

*Familles Gardiennes vodaccies (Bernoulli : Corattzi, Caligari :*

*Demara, Falisci : Caralli, Lucani : Brevalli, Mondavi : Grimanci,*

*Vestini : Masanda, Villanova : Scrivelli)*

*Filles de Sophie*

*Fianna*

*Garde de Fer eisenöre (Fischler : Fins Renards, Freiburg :*

*Wachunden, Hainzl : Guerriers d'Acier, Heilgrund : Fantômes,*

*Pösen : Chiens des Marais et Seeraüber Ailès, Sieger : Poings Serrés,*

*Wische : Drachen rugissants)*

*Garde de l'Église*

*Garde des Knias (Gallenia : Lyontosch, Molhyna : Oprechnina,*

*Rurik : Adaryat, Somojez : Tyomny, Veche : Griffes de l'ours)*

*Garde du Soleil*

*Garde Sandoval*

*Guilde des spadassins*

*Los Vagos*

*Mousquetaires du Roy*

*Novus Ordum Mundi*

*Ordre Tobien*

*Ordre de Saint Gregor*

*Qatih'i*

*Rilasciare*

*Société des Explorateurs*

*Stelets*

*Toile des Mouches*

**Araignée dressée (6XP) :** Vous disposez d'une des redoutables araignées dressées de Vodacce. Choisissez l'une des capacités suivantes :

**Lueur :** Vous possédez une petite sphère remplie de minuscules araignées qui produisent une vive lumière phosphorescente. Le globe illumine une zone de 3 mètres sur 3.

**Poison :** On entraîne cette araignée à mordre toute personne qui rentre dans une zone pas plus grande qu'une simple pièce. La morsure est profondément douloureuse et inflige 3g4 dégâts. L'araignée ne peut mordre qu'une fois par jour.

**Marque du larcin :** On a entraîné cette araignée pour qu'elle morde quiconque touche un objet précis. Bien qu'il ne soit pas mortel, le poison fait en sorte que la peau enfle comme un ballon. Les effets durent plusieurs jours, et il est donc très facile de repérer le voleur.

**Marques de la porte :** On a entraîné l'araignée pour qu'elle tisse des toiles en travers des portes, fenêtres et autres entrées, ce qui permet au propriétaire de savoir quand on les franchit. L'araignée a besoin de dix minutes pour « marquer » une entrée. Une fois marquée, le propriétaire saura d'un simple coup d'œil si quelqu'un l'a franchie ou non.

**Soie résistante :** L'araignée produit des fils très résistants dont on peut faire de minces cordes. Il lui faut une semaine pour tisser 4,5 mètres de fils, qui pourront supporter jusqu'à 125 kilos.

**Recherche :** Cette grosse araignée est entraînée pour retrouver de petits objets – plumes anneaux, liasses de papier etc.. – et les ramener à son propriétaire. Les objets ne doivent pas peser plus de 500g, et l'araignée est limitée soit à un seul type d'objet (plume, anneau, etc.) soit à un objet qu'elle a eu l'occasion de marquer à l'aide de son odeur.

**Transfert de message :** La morsure de l'araignée a pour effet de transférer un court message d'un sujet à un autre. Le message doit se limiter à quinze mots maximum et être composé d'une seule phrase. Les renseignements ne vont que dans un sens (de l'expéditeur au destinataire) et ne peuvent être transférés qu'à une personne. Veuillez garder à l'esprit qu'un sujet qui n'est pas au courant écrasera sans doute l'araignée avant qu'elle ne le morde. L'araignée peut exploiter sa capacité trois fois par semaine.







**Pistage :** L'araignée est capable de suivre à la trace une personne en particulier, laissant des fils sur les bâtiments et autres points de repère pour que sa maîtresse puisse suivre à son tour. La distance importe peu: l'araignée peut suivre le sujet sur des centaines de kilomètres si nécessaire. Cette capacité de pistage ne fonctionne que si le sujet est à pied.

**Arme sidhe(variable) :** Vous disposez d'une arme du peuple magnifique. Il s'agit d'une arme de maître ayant une apparence très particulière (exemple : épée semblant être faite de roseau).

**Arc et flèches sidhes(6XP) :** On ne peut briser un arc sidhe. Les six flèches sont toujours récupérables après qu'elles aient été décochées. Toute personne tuée par les flèches tombe en fait dans un profond sommeil qui dure de une nuit à cent ans...

**Arme blanche sidhe(4XP pour une dague; 8XP pour une arme d'escrime; 10XP pour une plus grande arme) :** ces armes de maîtres infligent +2g0 dégâts en Avalon et accordent un bonus de 1 supplémentaire à l'initiative.

**Artefact synneth (10-20XP) :** Vous possédez un artefact synneth. De tels artefacts recèlent parfois une grande puissance mais sont souvent très dangereux. Celui-ci peut avoir de nombreux effets et le coût dépendra de l'effet exact. Le MJ reste seul juge.

**Arts oubliés (6XP chevaliers de la Rose et de la Croix uniquement) :** Vous possédez l'un des enseignements de l'âge antique. Mais leur acquisition est très difficile et très douloureuse. Voilà pourquoi vous souffrez d'une lésion en plus, les deux sont à choisir dans les listes suivantes :

#### Arts

**Méditation Curative :** Vous pouvez dépenser une action pour guérir 5 blessures légères.

**Résistance au sommeil :** Vous pouvez rester éveillé pendant un nombre de jours égal à votre détermination

**Concentration absolue :** Vous pouvez dépenser une action pour obtenir un bonus de 5 à votre prochain jet d'attaque.

**Ignorer la douleur :** Une fois par acte vous pouvez ignorer une pénalité de blessure.

**Retenir son souffle :** Lorsque vous vous noyer votre volonté est augmentée de 3.

**Rage :** Vous pouvez utiliser une action pour réduire votre ND pour être touché de 5 (et ce plusieurs fois de suite) pour lancer un dé de plus aux dommages.

**Mort Feinte :** Vous pouvez donner l'impression que vous ne respirez plus.

**Sens améliorés :** Une fois par acte vous pouvez lancer et garder un dé supplémentaire sur un jet de perception.

**Résistance au chaud et au froid :** -lg1 aux dégâts de chaleur et de froid

**Endurance :** Un bonus de 5 gratuite aux jets pour courir.

#### Lésions

**Léger boitement :** Une fois par session, le MJ peut augmenter votre ND de 5 lors d'une défense active.

**Poignet affaibli :** un bonus de 5 aux jets pour vous désarmer

**Oeil fatigué :** Un dé de moins pour tous les jets de perception impliquant la vue.

## Opus Mare Tenebrosus



**Cicatrice :** Vous portez une cicatrice très caractéristique. On vous repère facilement.

**Hanche Douloureuse :** Un dé de moins pour toutes les situations où l'équilibre est important

**Torticolis :** Un dé de moins sur tous les jets pour éviter d'être pris par surprise.

**Oreille abîmée :** deux dés de moins sur les jets de perception impliquant l'ouïe

**Genou faible :** Une fois par acte, +10 au ND d'un jet de sport.

**Main Raide :** par temps froid votre main directrice vous impose un malus de 5 à tous les jets l'utilisant.

**Bearsark (30XP Vestens uniquement) :** Vous êtes monté sur le toit du monde où vous avez parlé au vent du nord et êtes devenu un berserker intrépide. Quand vous faites appel à votre don, il vous investit d'une rage meurtrière que nul mortel ne saurait arrêter. Mais il vous fait également vieillir lorsque vous vous en servez. Vous êtes immunisé aux effets de la peur. Avant une bataille vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour devenir Berserk. Dans ce cas une rage incontrôlable s'empare de vous, elle dure aussi longtemps qu'il y a des ennemis autour de vous. Le fait d'être sonné ne vous affecte pas. Vous avez un bonus de 5 points sur tous vos jets de Physique. Votre niveau de peur augmente du tiers de votre Volonté arrondi au supérieur. Votre mental passe à rang 0. Pour reconnaître un ami vous devez obtenir au moins un 6 sur 1 dé, vous vieillissez d'une semaine par tour de combat.

**Bénédiction (6XP Kreuzritters uniquement) :** Tous les dommages reçus diminuent d'1 point.







**Dracheneisen (45XP ou 20XP ou 10XP) :** Vous disposez d'objets en Dracheneisen. La quantité exacte dépend du coût de l'avantage :

*Haute noblesse(45XP) :* 16 points de Dracheneisen.

*Moyenne Noblesse(20XP) :* 6 points de Dracheneisen.

*Petite Noblesse(10XP) :* 3 points de Dracheneisen.

La Liste d'objets est la suivante :

Objet	Coût
Targe	2
Bouclier	3
Ecu	4
Pavois	5
Brassard	2
Cuirasse	6
Cuissard	2
Gantelet	2
Heaume	3
Jambière	1
Panzerfaust	4
Arbalète	4
Arme d'escrime	3
Arme d'Hast	5
Mousquet	7
Pistolet	5
Poignard	2
Zweihänder	6
autre lame longue ou hache	5
cadenas	2
Dracheneisen Brut	4

Les points d'armures des éléments d'armure sont égaux à leur coût en points de Dracheneisen, sauf le Panzerfaust qui vaut 3 points d'armure.

Il est aussi possible d'acheter des modifications de Panzerfaust avec des points de Dracheneisen (il s'agit forcément d'un Panzerfaust en Dracheneisen) :

*Arbalète montée(4 points) :* Une arbalète en Dracheneisen est montée sur le Panzerfaust.

*Articulations Lestées(1 point) :* le Panzerfaust ajoute 1g0 à sa valeur de dommages mais il ne peut être utilisé pour autre chose que donner des coups de poing (donc ne peut être utilisé pour lier ou désarmer)

*Pistolet Incorporé(5 XP) :* Un pistolet en Dracheneisen est incorporé au Panzerfaust.

*Pointes(2 points) :* +1g0 aux dégâts.

*Prise de blocage(3 points) :* Lorsque vous liez une arme ennemie, votre Panzerfaust se bloque et il faut une clé pour le rouvrir. L'arme ne peut donc être dégaïée.

**Famille Gardienne(4XP) :** Vous possédez une résistance génétique à la sorcellerie Sorte. Tous les ND de Sorte face à vous sont augmentés de 5.

**Feinte de pirate (6XP) :** Vous avez appris l'une des Feintes de pirate de l'école d'escrime Rogers voir la section « Ecoles d'Escrime ».

**Foi (10XP) :** Vous avez entendu l'appel de Theus. Votre foi est inébranlable. La foi vous aide à résister à la sorcellerie et vous apporte d'autres avantages en jeu à voir avec votre MJ.

**Geis (variable) :** On vous a jeté un Geis, pour 6XP c'est un geis mineur, pour 10XP un Geis majeur. Pour comprendre ce qu'est un Geis reportez vous à la section « Magie Théane » dans le paragraphe réservé au Druidisme.

**Héritage du clan MacEachern (20 XP) :** Vous êtes un représentant de l'ancien clan MacEachern. Vous connaissez les secrets de la forge des armes tueuses de Sidhes. Vous résistez légèrement au Glamour et à la magie des sidhes. Vous lancez et gardez toujours un dé supplémentaire sur tous vos jets effectués pour résister au Glamour. Lorsque vous êtes confronté aux sidhes vous avez toujours un Point de force d'âme(que vous ne pouvez dépenser) ce qui signifie que tous les sorts qu'ils vous lanceront disparaîtront le lendemain matin. Si vous vous entourez d'un cercle de douze côuteaux de fer, aucune magie sidhe ne peut vous affecter.

Si les sidhes vous découvrent ils vous tueront.

**Lame castillane (variable) :** Vous possédez une des lames merveilleuses des maîtres forgerons Castillans. Ces armes de maître diffèrent d'une province à une autre.

*Aldana(6XP) :* Vous pouvez réduire l'un de vos dés d'action de 1 point au début de chaque tour.

*Gallegos(6XP) :* +2 au jet d'attaque. +5 au ND pour briser.

*Soldano(12XP) :* +2 à tous les jets effectués avec l'épée. +5 au ND pour briser.

*Torres(6XP) :* +3 aux jets de dommages.

*Zepeda(4XP) :* +1 aux jets d'attaque et de dommages.

**Lame damasquinée(variable) :** Vous possédez une des lames croissantines dont on dit qu'elles tranchent l'acier. L'arme a un bonus de +3 sur tous les jets effectués avec elle et +5 à son ND pour être brisée. Il s'agit généralement d'une arme croissantine(i.e. pas une rapière par exemple...) de maître Le coût de cet avantage dépend de l'arme :

*Petites armes :* 10XP

*Armes d'escrime :* 12XP

*Lames longues :* 14XP

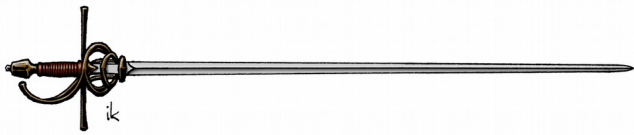
*Armes d'hast :* 16XP

**Lame de Dietrich (6 XP chevaliers de la Rose et de la Croix uniquement) :** Cette épée de maître vous permet de relancer les 1 obtenus lors du jet de Dommages.

**Lame épaisse (6-24 XP) :** Pour chaque tranche de 6 XP dépensés, votre épée de maître dispose d'1 Dé du Destin par session. Le Dé du Destin est un point de force d'âme valable uniquement sur les jets intéressant le maniement de la Lame (Défense active, Dommages, Attaque...).

**Lame du Mystère (6, 15 ou 30 XP) :** Vous disposez de l'une des épées les plus rares et les plus recherchées du monde. C'est une rapière de maître. Pour 6XP vous pouvez, en plus, choisir une capacité parmi les listes « loup » et « renard » qui suivent. Pour 15XP, en plus, vous pouvez choisir une capacité parmi les liste « créer » et « détruire ». Pour 30 XP vous pouvez, en plus, choisir une capacité dans la liste





« maître ».

#### Loup

*Lame barbelée* : +2 aux dégâts par incrément à l'attaque.

*Épée Légère* : un bonus de 5 aux attaques de riposte

*Lame Flamberge* : 1 relancés sur les dégâts.

*Incassable* : incassable et se redresse quand tordue.

*Garde Crochetée* : Un bonus de 5 aux jets pour désarmer.

*Lame acérée* : +1 aux dégâts

*Garde à pointes* : Les coups de pommeau font 0g3 au lieu de 0g2

*Jamais émoussée* : Il ne faut jamais aiguiser la lame

*Lame lourde* : Un bonus de 5 aux coups puissants

*Dague rétractable* : Quand l'arme est liée, une attaque(couteau) est possible (dégâts de couteau normal) si réussie, l'arme est libre.

#### Renard

*Garrot* : Un garrot est dans la garde. On peut étrangler des personnes par surprise avec.

*Poigne ferme* : +5 aux ND des défenses actives contre cette arme.

*Lame Déguisée* : l'arme ressemble à une canne ou un bâton ou autre.

*Merveilleux Équilibre* : +1 aux jets d'attaque

*Attrape-lames* : +2 aux défenses actives

*longue lame* : +5 à l'initiative totale

*Garde crocheteuse* : +5 aux jets de crochetage avec la garde de l'arme.

*Compartment secret* : un compartiment presque indétectable

*Antirouille* : ne rouillera jamais

*Antivol* : Ne peut être enlevée du fourreau sans la casser si on ne connaît pas le bouton secret.

#### Créer

*Nuage de fumée* : rend la zone en « noir complet » pendant 10 phases.

*Poignée articulée* : Pour parer, les dés d'actions sont considérés comme une phase plus bas.

*Queue de lézard* : Après une première parade réussie contre l'arme. Il faut la refaire. Après cela l'arme est mal équilibrée car il faut rattacher la partie qui est tombée.

*Poignée Piégée* : Brise une main qui l'empoigne si un bouton secret n'est pas pressé.

*Poignée enserrante* : Ne peut être désarmée. On ne peut l'enlever si on ne connaît pas le bouton secret.

*Arme ajustable* : L'arme peut se transformer en épée bâtarde.

*Grappin intégré* : Peut être utilisée comme un pistolet lance-grappin (20m de portée)

*Régénération* : Peut soigner, une fois avant d'être rechargée, 15 blessures légères. Après cela l'épée est mal équilibrée.

*Poignée loyale* : Injection de poison (au choix du propriétaire) dans la main qui l'empoigne si on n'appuie pas sur un bouton secret.

*Brise lame* : Comme la capacité du compagnon Eisenfaust. Après cela la lame est mal équilibrée.

#### Détruire

*Pistolet Intégré* : Un pistolet normal est intégré dans la garde et peut être utilisé pour augmenter les dégâts après une attaque réussie (si on l'utilise pour tirer sur quelqu'un il faut un incrément au jet d'attaque pour toucher).

*Lance flammes* : 2 dés de dégâts de feu sur la cible qui peut esquiver (jet difficile)

*Jet aveuglant* : Sur une attaque réussie avec 2 incréments la cible est

## Opus Mare Tenebrosus



aveuglée (« noir total ») mais ne subit pas de dégâts. Après cela l'arme est mal équilibrée.

*Poignée avec dard* : Sarbacane normale intégrée. Il faut 2 incréments pour toucher. Une fois le dard tiré l'arme est mal équilibrée.

*Étrange Métal* : bonus d'initiative (pas initiative totale) +1.

*Lames à ressort* : Après une attaque réussie, +2g2 aux dégâts mais la lame est inutilisable avant 10 actions pour la remonter. -5 au ND pour briser.

*Réservoir de poison* : Une action pour faire couler le poison sur la lame. Sur une attaque réussie la cible en subit les effets. Après cela l'arme est mal équilibrée.

*Autodémontable* : Si l'arme est sortie de son fourreau sans presser un bouton secret. L'arme se désassemble après 2 phases.

*Métal souillé* : Sur un jet d'absorption raté, l'adversaire n'efface qu'un nombre de blessures légères égal à son jet.

*Lame de rasoir* : Chaque 10 sur le jet de dommages cause une blessure grave automatique au lieu d'être compté.

#### Maître

*Lame pressée* : Peut se téléporter dans la main de son propriétaire instantanément quelle que soit la distance.

*Lame fantôme* : Personne d'autre que son propriétaire ne peut toucher cette arme, sauf pour être blessé ou si le propriétaire la donne volontairement.

*Lame lointaine* : Une attaque peut être menée à toute distance que le porteur peut voir. Elle peut être parée normalement. La lame se téléporte juste au bon endroit pour frapper l'adversaire.

*Lame éclipse* : Peut, à volonté, disparaître pour ignorer les armures et les parades.

*Lame affamée* : Peut couper dans la réalité pour utiliser la compétence Porté « Poches » au rang 3.

*Lame assoiffée* : Boit le sang. Dégâts doublés.

**Lame d'ombre (12 XP Kreuzritters uniquement)** : La lame d'ombre est un stilet que vous pouvez faire sortir de votre main sans dépenser d'action. Il ne laisse aucune blessure visible. Vous pouvez le dissiper sans dépenser d'action. Il traverse tous les objets non vivants. La lame d'ombre disparaît et ne peut être rappelée pendant une heure si on en expose ne serait-ce qu'un centimètre à la lumière du soleil.

**Mousquetaire(8XP)** : Il vous faut 2 actions de moins pour recharger une arme à feu

**Objet runique Vesten(10XP)** : si il s'agit d'une arme, elle est de maître. Une rune Laerdom est gravée sur l'objet.

**Non lié (30XP, pour les hommes uniquement)** : Vous êtes immunisé à la magie Sorte et bénéficiez d'un niveau de Peur de 2 face à une Sorcière de la Destinée.

**Pacte secret (8XP Rilasciare uniquement)** : Toute sorcellerie utilisée directement contre vous voit son ND augmenté de 5 si elle veut prendre effet.

**Sang sidhe (variable avec un minimum de 2)** : L'un de vos parents ou ancêtres était un sidhe. Vous pouvez choisir dans la liste suivante d'avantages et défauts :

#### Bénédiction

*Avantage existant* : n'importe quel avantage donnant des bonus







peut provenir de votre parenté avec les Sidhes.

*Enfant de la terre(4XP)* : Vous sentez venir les tremblements de terre et la terre est votre amie (par exemple les chutes vous infligent moins de dégâts)

*Enfant de la mer(6XP)* : Vous sentez venir les tempêtes et la mer est votre amie (vous vous noyez moins facilement par exemple)

*Enfant du ciel(6XP)* : Vous pouvez utiliser une compétence de glamour gratuitement par acte.

*Bonne lignée(4XP)* : Votre ancêtre est de bonne réputation. Vous avez un dé de réputation supplémentaire pour traiter avec la cour de lumière.

*Viellissement lent(4XP)* : Vous êtes immunisé aux maladies et votre âge effectif est divisé par deux.

*Sentir le Glamour(6XP)* : Vous pouvez sentir le Glamour ou les sidhes à 50m à la ronde.

*Apparence variable(6XP)* : Vous pouvez changer la couleur de vos yeux, la forme de votre bouche, la longueur de vos cheveux etc... sans jamais complètement changer votre apparence vous pouvez l'altérer.

#### *Malédiction*

*Coeur de pierre(4XP)* : Vous ne pouvez éprouver de vrais sentiments

*Diurne(4XP)* : Vous lancez deux dés de moins sur tous les jets lorsque vous êtes coupé de la lumière du soleil.

*Présents(4XP)* : Chaque fois que l'on vous offre un cadeau vous devez en donner un en échange. Si vous ne le faites pas lancez deux dés de moins sur tous les jets de façon cumulative.

*Gros appétit(2XP)* : Vous mangez deux fois plus que la normale.

*Sensibilité au fer(4XP)* : Vous avez un léger inconfort en présence de fer. Les armes en fer vous infligent +1g0 dégâts. Les armes

McEachern vous infligent +1g1 dégâts.

*Vulnérabilité au fer(6XP)* : vous lancez un dé de moins sur tous les jets lorsque vous entrez en contact avec du fer. Les armes en fer vous infligent +1g1 dégâts. Les armes McEachern vous affectent comme elles affectent les sidhes (jet de dommage / 5 blessures graves automatiques).

*Polisson(4XP)* : Vous ne pouvez résister à l'envie de jouer des tours aux gens.

*Nocturne(2XP)* : vous lancez un dé de moins sur tous les jets en présence du soleil.

*Eau courante(2XP)* : Vous ne pouvez traverser l'eau courante autrement que par un pont.

*Lié à la mer(6XP)* : Quand vous êtes à plus de 15 km de l'eau salée vous lancez 2 dés de moins sur tous vos jets.

**Voeu (2XP chevaliers de la Rose et de la Croix uniquement)** : Vous avez utilisé le vrai pouvoir de la Rose et de la Croix : les voeux qui forcément se réalisent. Ce voeu ne peut être celui de tuer ou voler ou toute autre action moralement inacceptable, ne peut pas violer les lois de la physique et ne peut influencer les actions d'une autre personne.

#### *Désavantages spécifiques à Théah*

**Rêves du dragon(2XP)** : Un dragon vous envoie des messages via vos rêves.

**Animosité animale(6XP)** : Vous avez éveillé l'ire de l'un des seigneurs animaux d'Ussura. Tous ceux de son espèce sont désormais vos ennemis. La virulence de la haine décroît avec l'éloignement d'Ussura.



*La raison a tant d'inégalités est l'inégalité des hommes en eux-mêmes.*

*Certains d'entre nous ont, dans leurs veines, un sang ancien et puissant qui leur accorde les plus grands pouvoirs. Les autres, sont communs, ordinaires.*

*Certains d'entre nous sont, depuis leur plus tendre enfance, élevés pour régner et diriger. Les autres, sont nés esclaves et ont passé leur existence à courber l'échine.*

*Certains d'entre nous connaissent, dans leur chair et leur esprit, les vertus de l'honneur, du service au souverain à la paix comme à la guerre. Les autres ne connaissent que la puanteur et la courte vue du soldat.*

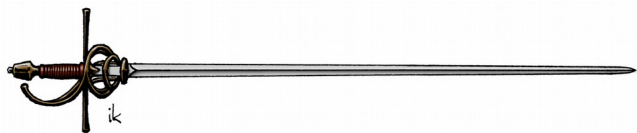
*Certains d'entre nous ont l'éducation et l'élégance. Les autres, ne sont que laideur et disgrâce.*

*Alors pourquoi tant d'agitation dans les rues alors que l'ordre de la société est si parfait?*

*Sébastien-Edouard Allais, duc de Crieux*

*La révolution montagnaise gagnant les campagnes*





## La haute société

*Ils règnent sur leurs inférieurs de façon éclairée ou en tyrans mais toujours seuls. Certains tiennent leur pouvoir de leur sang, d'autres de leur bourse. Mais tous dirigent la société sans partage.*

Pour faire partie de la haute société Théane, il faut soit être noble, soit avoir des terres, soit être riche ou une combinaison des trois. Pour ce faire Les Pjs peuvent acheter les trois avantages ci dessous :

### Noblesse

Un personnage est noble si il achète l'avantage noblesse. Cet avantage coûte 20XP, ou 10 XP si le personnage possède des pouvoirs surnaturels d'une lignée nobiliaire, ou du Dracheneisen. Une fois cet avantage acheté, le personnage est un noble de rang 1, chaque tranche de 2XP dépensée en sus augmente le rang de noblesse de 1 (maximum 8, pour un rang final de 5). Les appellations locales des rangs se trouvent dans le tableau qui suit; le rang 6 de noblesse (plus haut noble avant le souverain), normalement inaccessible, est donné à titre indicatif.

Il est tout à fait possible, une fois l'avantage noblesse acheté, de dépenser plusieurs fois des XP supplémentaires pour obtenir plusieurs titres (« Comte de Santa Lucia, Vicomte de Montigliano et Baron de Santa Lucia »).

Un noble possède un suivant (RM2) par rang et un petit manoir ou hôtel.

### Cas spéciaux :

**Eglise :** La puissance des prélats de la Sainte Église Vaticine est comparable à celle des nobles. La majorité des ministres du culte sont cependant forts peu influents, seuls les plus puissants d'entre eux sont les égaux des seigneurs de Théah. L'Église, de par son organisation pyramidale simple, n'offre donc que deux rangs : le rang 2 et le rang 4.

**Eisen :** La noblesse eisenöre s'obtient par le Dracheneisen. Un eisenör qui achète l'avantage noble est un noble déconsidéré par le reste de la noblesse eisenöre. Il ne peut augmenter son rang de noblesse en dépensant des XP. Les rangs de noblesse eisenörs s'obtiennent par l'achat de Dracheneisen aux 3 rangs de l'avantage idoïne. La petite noblesse Drachen est équivalente au rang 2 de noblesse des autres

nations, la moyenne noblesse Drachen au rang 4 et la haute noblesse Drachen au rang 5. Il n'y a pas d'équivalent eisenör au rang 2 des autres nations.

**Ussura :** La rude noblesse Ussurane a un fonctionnement bien plus simple que celle des autres pays. Les nobles de rangs 1 et 2 (*rytsar* et *dvoryan*) ne possèdent jamais de terres, ce sont des *bogatyr*s, des chevaliers errants, le *rytsar* est à peine plus qu'un petit mercenaire tandis que le *dvoryan* est parfois un grand noble retiré (mais le plus souvent un fils cadet sans terres). En dehors des chevaliers errants il n'y a pas de stratification des rangs : il n'y a que les petits nobles (rang 3) et les grands nobles (rang 5).

**Montaigne :** Il n'y jamais eut et il n'y aura jamais une cour aussi splendide que celle de la Montaigne. Le système nobiliaire montaginois est subtil et complexe, ce qui suit en est une approximation. En plus de son titre, un noble montaginois possède une extraction qui en indique la provenance. Ainsi, deux nobles peuvent très bien posséder le même titre mais être d'extraction différente, ce qui implique souvent que le premier est de véritable ancienne noblesse terrienne avec possession du domaine, tandis que l'autre est uniquement un prétentieux nouveau riche avec un joli titre nobiliaire.

A la création, un personnage noble doit choisir l'extraction de ses titres et en appliquer les règles spéciales.

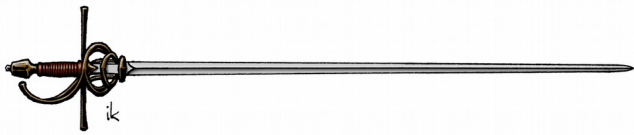
Noblesse d'épée : Ou *noblesse ancienne* ou encore *noblesse de race*. Famille tenante originale du titre qui fut gagné il y a des siècles en se battant pour la Montaigne. Ceci augmente le coût du titre de 1 mais le prestige en est immense.

Noblesse de chancellerie : Noblesse dont l'origine est pour services rendus dans les grands offices de la cour. Cette noblesse fut conférée par proximité avec le souverain. Pas de règle spéciale.

## Rangs de Noblesse

Rang	Avalon	Castille	Eisen	Montaigne	Ussura	Vodacce	Eglise Vaticine
1	Baronet / Knight	Caballero	Ritter	Chevalier	Rytsar	Cavaliere	N/A
2	Baron	Baron	Freiherr / Barun	Baron	Dvoryan	Barone	Monsignore
3	Viscount	Visconde	N/A	Vicomte	Posadnik	Visconte	N/A
4	Earl	Conde	Graf, Landgraf, Margraf	Comte	N/A	Conte	Évêque
5	Marquess	Marquès	Herzog	Marquis	Voïvod	Marchese	N/A
6	Duke	Duque	Eisenfürst	Duc	Knias	Duca	Cardinal





Noblesse de lettres : Noblesse créée par « lettres patentes » du souverain. Ceci veut généralement dire « Je ne parviens à trouver aucune raison de vous faire noble mais je vous aime bien ». Parfois les lettres patentes furent conférées contre de l'argent. Cette noblesse est déconsidérée en Montaigne. Le titre vaut 1 XP de moins.

Noblesse de robe : Noblesse dont l'origine se trouve dans les grands offices de l'État et de la magistrature conférant la noblesse comme une dignité de la charge. Un tel titre ne donne jamais droit à des terres et ne dépasse jamais le rang 3.

Noblesse de cloche : Noblesse détenue par ceux qui ont servi avec distinction en tant que maires des villes d'importance ou gouverneurs de territoires. Considérée par beaucoup comme à la limite de la roture. Le titre vaut 2 XP de moins et ne dépasse jamais le rang 3.

Noblesse militaire : Noblesse conférée suite à des exploits militaires ou en ayant versé son sang pour la Montaigne. Le prestige afférant en est conséquent. Pas de règle spéciale.

Noblesse chevaleresque : Noblesse très ancienne pouvant tracer ses origines à la fondation du royaume. Les familles les plus puissantes du pays. Un tel titre donne des privilèges étourdissants. Le titre vaut 2XP de plus.

Noblesse d'extraction : Noblesse accordée à ceux qui ont pu conserver un titre durant quatre générations. Ce genre de titre supplémentaire n'est généralement pas utilisé car cela impliquerait que le porteur n'a rien de mieux à montrer. La noblesse de cloche change généralement son appellation pour celle-ci dès que cela devient possible. Le titre vaut 1XP de moins et est traité avec un certain dédain par les plus grands nobles.

### Fortune

Cet avantage ne change que fort peu des règles de base. La seule différence est que, maintenant, un personnage déjà noble ne paye que 1XP pour l'obtenir. Pour des raisons pratiques l'intégralité de cet avantage est reproduit ici avec les changements de 7<sup>th</sup> Sea :

Rend le personnage riche. Cet avantage coûte 10XP ou 1XP si le personnage est déjà noble. Une fois cet avantage acheté, le personnage possède une fortune de rang 1, il peut alors dépenser des XP pour augmenter ce rang à raison de deux XP par rang. Le personnage possède gratuitement cinq serviteurs ou suivants (RM2) par rang dans cet avantage, à charge pour lui de payer pour d'autres. Le tableau suivant donne la correspondance entre rang et revenu par mois (en guilders, à convertir en monnaie locale). La provenance de cet argent est à la convenance du personnage (taxe du fief, parts dans une guilde, piraterie etc).

Fortune	
Rang	Revenu
1	125
2	250
3	500
4	1000
5	2000

### Terres

Confère des terres au personnage. Cela est généralement par noblesse en un fief mais pas forcément (terres gérées en régence, domaine vendu à une guilde, territoire ecclésiastique...).

Cet avantage coûte 10XP ou 1XP si le personnage est déjà noble. Le Personnage possède un domaine de rang 1, il peut augmenter ce rang à raison de deux XP par rang.

Par rang dans cet avantage, le personnage possède dix soldats ou gardes (RM2) gratuitement (libre à lui de payer pour davantage).

Suit la signification des rangs en territoires (celle ci peut être altérée, ce n'est qu'indicatif) :

**Rang 1** : Un village et ses environs immédiats (champs).

**Rang 2** : 2 à 3 villages, soit une petite seigneurie.

**Rang 3** : 1 petite ville et 2 à 3 villages, l'équivalent en taille d'une aire urbaine de nos jours.

**Rang 4** : 2 à 3 petites villes et une dizaine de villages, la superficie d'un arrondissement moderne.

**Rang 5** : 1 grande ville, 2 à 3 petites villes et de nombreux villages, un domaine que seule une province du royaume surpasse en taille.





*Oui, je malmène mes élèves.*

*Je brise leur bras quand il tient une mauvaise garde.*

*Je casse leurs dents quand ils mettent leur tête trop en avant.*

*Je coupe leur peau lorsqu'elle s'offre à ma lame.*

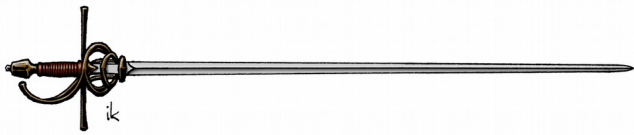
*Je tanne leur cuir quand il n'est pas assez épais.*

*J'épuise leur corps si il n'est pas assez vif.*

*Mais après moi, ils peuvent survivre à n'importe quoi. Après moi, je sais qu'ils sont saufs. Et si ils ne le sont pas, alors c'est moi que je frappe pour me punir de les avoir mal formés puis ce sont leurs successeurs que je frappe pour qu'ils aient plus de chance qu'eux.*

*Sprague, maître d'arme de la Rose et la Croix, plus grand spadassin de Montaigne*

*Confession*



## Ecoles d'escrimes

*Du sein des cours théanes ils sont les meilleurs duellistes, sur les champs de bataille ils sont les plus grands guerriers, dans l'ombre ils sont les meilleurs assassins et en toute situation ils sont les plus redoutables combattants. Ce sont les spadassins.*

Les spadassins sont des combattants d'élite. Il existe toutes sortes de spadassins, du duelliste à la rapière au lanceur de hache en passant par l'arbalétrier et le maître de l'épée longue. Tous ont en commun une chose : une école d'escrime. Ce terme est mythique en Théah même s'il rassemble les établissements les plus divers (dont une majeure partie ne pratique même pas l'escrime mais d'autres formes de combat). La plupart des écoles d'escrime n'offrent aucun avantage particulier en jeu et sont de petits groupes compétents une lame à la main, mais guère invincibles dans les faits. Mais les plus grandes écoles d'escrime offrent à leurs élèves de grands avantages sur le plan martial. Ce sont les écoles qui sont décrites dans ce chapitre.

### Obtention d'une école

Un personnage voulant faire partie de l'une des grandes écoles d'escrime doit payer 30XP.

Lors de l'achat d'une école le personnage gagne toutes les compétences de spadassin de son école au rang 1.

Si un personnage achète une deuxième école, les compétences de spadassins qu'il possède déjà (pour la même arme) ne montent pas d'un rang.

*Exemple : Michaelangelo Villanova di Santa Lucia est entré dans l'école de sa famille, l'infâme école Villanova, connue pour la fourberie de ses membres, lorsqu'il était très jeune et la possède dès sa création. Son joueur a donc dépensé 30 XP pour l'acquérir. A l'inverse, Maxim Cullover n'est entré dans l'école Rogers que sur le tard et s'est formé sur le tas entre deux abordages, il doit donc payer 30 XP en cours de jeu.*

### Avantage Appartenance : Guilde des Spadassins

Les écoles ne mentionnant pas le contraire offrent gratuitement l'avantage appartenance : guilde des spadassins (rang d'appartenance=1+rang de maîtrise). Celles qui ne le font pas offrent la compétence « exploiter les faiblesses (école) » au rang 2 au lieu du rang 1.

*Exemple : Michaelangelo Villanova di Santa Lucia a obtenu gratuitement l'avantage appartenance : guilde des spadassins. Il peut prononcer un duel envers n'importe qui à sa convenance. Si Maxim Cullover tentait une telle chose, il serait un hors la loi et serait traqué par la Guilde. En échange, Cullover démarre avec exploiter les faiblesses (Rogers) au rang 2.*

### Compétences de spadassin

Chaque école possède plusieurs compétences de spadassins. Ce sont des compétences permettant des capacités spéciales comme des bottes secrètes ou des défenses insurpassables. Chacune est décrite plus loin. La plupart fonctionnent comme des compétences attaque ou défense : elles sont associées à une arme et ne peuvent être utilisées avec une autre arme et fonctionnent généralement avec le

domaine corps à corps. Comme toutes les compétences elles s'utilisent en conjonction avec leur domaine et ne peuvent le dépasser. Elles ont le même coût que les compétences normales en XP. Elles ne peuvent avoir de spécialisations ou recevoir d'avantage lié (ex : « bonus aux jets »).

*Exemple : L'école de Michaelangelo Villanova di Santa Lucia lui fournit les compétences feinte(escrime), coup fourré(escrime), double parade(escrime, petites armes) et exploiter les faiblesses(Villanova).*

*Ainsi, quand bien même il serait fort doué à l'épée bâtarde, il ne pourrait utiliser les compétences feinte et coup fourré avec une telle arme que ne pratique pas son école. Double parade est encore plus restrictive : Michaelangelo ne peut l'utiliser que si il manie une arme d'escrime et une petite arme.*

### Rang de maîtrise

Il existe trois rangs de maîtrise : apprenti, compagnon et maître. Chaque école offre un avantage particulier pour chacun des trois rangs que l'on appelle technique de rang. A l'achat d'une école un personnage est apprenti. Lorsqu'il possède toutes ses compétences de spadassin au rang 4, il devient compagnon puis, lorsque toutes ses compétences sont au rang 5 il passe maître. Les compétences partagées entre plusieurs écoles ne doivent pas progresser séparément (il est ainsi facile de monter en rang dans les écoles Aldana et Gallegos car seules les compétences « exploiter les faiblesses » diffèrent, il suffit de monter les trois compétences communes une seule fois). Lorsqu'une valeur chiffrée du rang de maîtrise est nécessaire, prenez apprenti=1, compagnon=2 et maître=3.

*Exemple : Michaelangelo Villanova di Santa Lucia a enfin monté toutes ses compétences de spadassin à 4. Il passe au rang de compagnon de l'école Villanova et profite désormais de la seconde technique de rang de cette école : il est dorénavant un grand maître de la feinte : cette compétence augmente gratuitement de 1 rang. Il continue de profiter de la première technique de son école : il n'est pas victime de la pénalité de main non-directrice lorsqu'il utilise un poignard. De plus, il bénéficie d'un bonus à son ND pour être touché provenant de parade(poignard).*

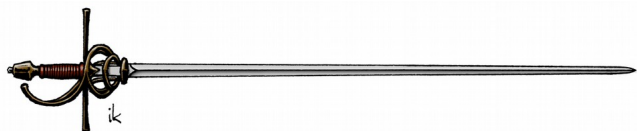
### Style de combat

Chaque école possède un style unique et un armement qui lui est propre. On ne peut combiner deux écoles (sauf cas très spécial). Un personnage qui possède une ou plusieurs écoles doit décider au début de chaque tour de combat si il utilisera une école ou non. Durant tout le tour il est considéré dans le style d'une école : il en assume les faiblesses et peut utiliser les compétences de spadassin et les techniques de rang de cette école à l'exclusion de toute autre. On ne peut utiliser une école que si on en satisfait les conditions : il faut notamment manier l'armement précis de cette école.

Pour toute technique de rang donnant un bonus chiffré (ex : Valroux rang 3 : bonus de +1 en coordination) ledit bonus ne







vaut que pendant que le style est utilisé (ainsi un spadassin Valroux ne devient pas aussi meilleur pour l'escalade).

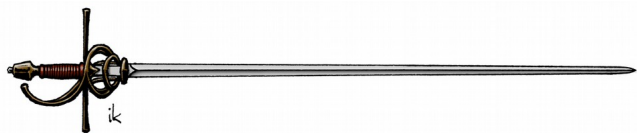
Exemple : Maxim Cullover a trouvé le temps d'apprendre aussi l'école Finnegan : une école de combat à mains nues. L'école Rogers est, quant à

elle, une école de sabre. Outre le fait que tant qu'il utilisera les déplacements circulaires de Finnegan il ne pourra faire appel à ses feintes de pirate qui lui viennent de Rogers, si au tour suivant il décide de changer d'école il lui faudra dégainer son sabre : l'école Rogers est une école de sabre et il ne peut donc pratiquer ce style à mains nues.

## Liste des écoles d'escrime

Groupe	Nom	Arme	Compétences	Guilde
Archipel de Minuit	nahgem	sagaie	Coup de pied / détente / saut à la perche	non
Avalon	Andrews	arme d'escrime	fente en avant / feinte / riposte	oui
	Donovan	épée courte + bouclier	lier / désarmer / riposte	oui
	Robin des Bois	Arc	désarmer / marquer / tir en cloche	non
	Peecke	Bâton	coup puissant / feinte / corps à corps	non
	Robertson	Arme d'escrime + cape	double parade / enchevêtrement / feinte	oui
	Finnegan	Poings	mouvement circulaire / corps à corps / désarmer	non
	MacDonald	Claymore	coup puissant / fente en avant / coup de pommeau	oui
Bryn Bresailh	Fad-Righ	Lance + bouclier	lier / fente en avant / marquer	non
	Faileas	Arme d'escrime	Feinte / réflexion / mur d'acier	non
Castille	Aldana	arme d'escrime	feinte / riposte / marquer	oui
	Gallegos	arme d'escrime	feinte / riposte / marquer	oui
	Gustavo	arme d'escrime montée	charger / voltige / sauter en selle	oui
	Soldano	deux armes d'escrime	double parade / marquer / tourbillon	oui
	Torres	arme d'escrime + cape	double parade / marquer / pas de côté	non
	Zepeda	fouet	lier / désarmer / marquer	non
Cathay	Hua Shao Ren Te	Jian	feinte / fente en avant / marquer	non
	Shan Dian Dao Te	dao	coup puissant / corps à corps / feinte	non
	Zheng Yi Shuan	mains nues	coup de pied / défense contre les projectiles / coup de pied éclair	non
	Wu Tsain	mains nues	se dégager / uppercut / marquer	non
	Tie Xiong Kung	mains nues	coup de pied / coup de griffe / blocage violent	non
	Chin Te	Seung tjat koen	tourbillon / désarmer / feinte	non
	Ki Kwanji	mains nues	coup de pied / coup de pied éclair / uppercut	non
	Shaktees haalee	tulwar	charge / voltige / tourbillon	non
	Jasni	arme d'escrime	corps à corps / désarmer / abordage	non
	Ying Sun Wo	mains nues	coup de griffe / coup aux yeux / coup à la gorge	non
	Chima Gongjian Shou	Arc	tir monté / charge / tir en cloche	non
Empire du Croissant de Lune	Daphan	Scimeterre	coup puissant / fente en avant / coup de pommeau	non
	Marikk	Deux Coûteaux	double attaque / fente en avant / coup de pommeau	non
	Sersemlik	Dilmekiri	feinte / marquer / tourbillon	non
	Vahiy	aucune	tir monté / ordres	non
	Yael	deux scimeterres	désarmer / double parade / feinte	non

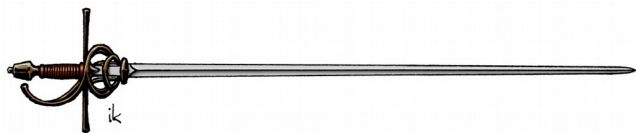




<b>Eisen</b>	Drexel	Zweihänder	désarmer / fente en avant / coup de pommeau	oui
	Durchsetzungburg	arme d'escrime	riposte / marquer / mur d'acier	oui
	Eisenfaust	Épée large + Panzerfaust	coup puissant / lier / désarmer	oui
	Gelingen	aucune	exploiter les faiblesses(monstre)	non
	Höpken	Arbalète	tir en cloche / recharger / tir d'adresse	non
	Loring	Deux Panzerfaust	lier / désarmer / corps à corps	non
	Pösen	vouge	coup puissant / charge / lance	oui
	Steil	aucune	ordres	non
<b>Montaigne</b>	Unadwenbar	aucune	ordres	non
	Boucher	deux côuteaux	double attaque / riposte / double parade	non
	Délicatesse	arme d'escrime	feinte / pas de côté / désarmer	oui
	Gauthier	arme d'escrime + dague triple	double parade / lier / désarmer	oui
	Tréville	Mousquet + baïonnette	coup puissant / fente en avant / désarmer	non
	Tout Près	Arme improvisée + escrime	corps à corps / marquer / double parade	non
<b>Ussura</b>	Valroux	arme d'escrime + main gauche	double parade / feinte / marquer	oui
	Bogatyr	Hache à deux mains	détente / fente en avant / coup de pommeau	en Ussura seulement
	Buslayevitch	Arc	tir monté / charge / tir d'adresse	en Ussura seulement
<b>Vendel/Vesten</b>	Dobrynya	Lutte	étreinte / désarmer / force d'âme	en Ussura seulement
	Halfdanson	Harpon	désarmer / fente en avant / coup de pommeau	non
	Kjemper	Épée longue + pavois	attaque(pavois) / corps à corps / mur d'acier	oui
	Larsen	Arme d'escrime + Interne	parade(lanterne) / feinte / guet apens	oui
	Leegstra	Épée large ou hache	coup puissant / corps à corps / fente en avant	oui
	Rasmussen	pistolet	coup de pommeau / recharger / tir d'adresse	non
	Siggursdottir	Hachette	double attaque / détente / tourbillon	non
	Snedig	arme d'escrime	coup puissant / feinte / fente en avant	oui
	Swanson	cane épée	dissimulation / double parade / coup de pommeau	oui
<b>Vodacce</b>	Urostifler	Deux épées longues	coup puissant / double parade / feinte	oui
	Ambrogia	arme d'escrime + main gauche	feinte / coup de pommeau / riposte	oui
	Bernoulli	arme d'escrime	coup puissant / corps à corps / fente en avant	oui
	Cappuntina	coûteau de lancer	Épingler / détente / tir d'adresse	non
	Lucani	Épée large + Poing	coup puissant / coup de pommeau / corps à corps	oui
	Villanova	arme d'escrime + coûteau	double parade / feinte / coup fourré	oui







Eglise des Prophètes	Coquins de la Croix	Poings + arme improvisée	coup puissant / corps à corps / désarmer / attaque(arme improvisée)	non
	Rossini	Hallebarde	coup puissant / désarmer / lier	non
	Épées de Salomon	arme d'escrime + pavois	lier / désarmer / attaque(pavois)	non
Kreuzritter	Mortis	Styler	double attaque / riposte / détente(couteau)	non
Société des Explorateurs	Pavois	arme improvisée	lier / corps à corps / riposte	non
	Bricolage Syrneath	aucune	domae / setine / tesseran / drachen / thalusai	non
Collège Invisible	Bonita	arme d'escrime	lier / désarmer / mur d'acier	non
Los Vagos	El Punal Occulto	arme d'escrime + couteau	lier / corps à corps / coup de pommeau	non
NOM	Quinn	couteau	coup puissant / feinte / fente en avant	non
Pirates	Rogers	arme d'escrime	lier / corps à corps / désarmer	non
Qatihl'i	Qor'qunq	couteau	fente en avant / poison / coup à la gorge	non
Rilasciare	Vipereus Morsus	couteau	coup puissant / corps à corps / fente en avant	non
Rose + Croix	Desaix	arme d'escrime + dague	double parade / feinte / fente en avant	non
Fille de Sophie	Necare	couteau	dissimulation / corps à corps / poison	non

### Les compétences de spadassin

**Abordage :** Vous, ainsi que les membres de votre escouade, ajoutez votre rang à tous vos jets et ND pour être touché lors d'un abordage.

**Blocage Violent :** Compétence de défense active uniquement utilisable contre des attaques à mains nues. Si vous réussissez à parer avec un incrément, vous infligez 1g1 dégâts à votre adversaire en plus de parer son coup.

**Charge :** Avant la phase 1 du premier tour de combat vous pouvez abaisser l'un de vos dés d'action de votre rang dans cette compétence.

**Coup aux yeux :** Effectuez un jet d'attaque avec coup aux yeux pour infliger 0g1 dégâts à l'adversaire puis le forcer à augmenter son prochain dé d'action de 1 + 1 par incrément. Si le dé dépasse 10 il est perdu.

**Coup à la gorge :** Effectuez un jet d'attaque avec coup à la gorge contre le ND de votre adversaire +15. Si vous réussissez, l'adversaire subit automatiquement une blessure grave plus une par incrément.

**Coup de griffe :** Effectuez un jet d'attaque avec coup de griffe contre le ND de votre adversaire + 10. Les dégâts sont identiques à une attaque à mains nues normale mais font perdre à l'adversaire son prochain dé d'action.

**Coup de pied :** C'est une compétence d'attaque à mains nues qui inflige 0g2 dégâts mais pour laquelle le ND pour être touché de l'adversaire est augmenté de 10.

**Coup de pied éclair :** Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active avec une action qui n'est pas une interruption. Effectuez un jet de coup de pied éclair contre le ND pour être

touché de votre adversaire. Si vous réussissez, son attaque est annulée et vous lui infligez 2g2 dommages.

**Coup de pommeau :** Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez, vous infligez physique g 2 dégâts, et votre adversaire voit son ND tomber à 5 pour cette phase et la suivante.

**Coup-fourré :** Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active avec une action qui n'est pas une interruption. Effectuez un jet d'attaque avec coup-fourré contre le ND pour être touché de votre adversaire. Si vous réussissez vous infligez 2g2 dommages (à augmenter ou diminuer selon la qualité de votre lame, cette valeur est valable pour un couteau de qualité normale) à votre adversaire et son attaque est annulée si il reçoit une blessure grave.

**Coup puissant :** En attaquant avec cette compétence et en obtenant un nombre d'incrément égal au rang de physique de l'adversaire, si le coup porte, il ne pourra être paré par une défense active.

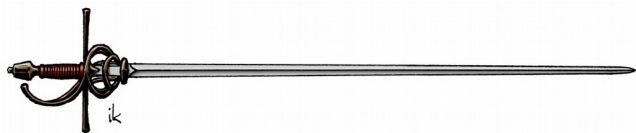
**Corps à corps :** En attaquant avec cette compétence, votre adversaire subit physique g 1 dégâts et se retrouve au sol.

**Défense contre les projectiles :** Cette compétence peut être utilisée comme compétence de défense face aux projectiles. Si vous effectuez une défense active vous pouvez augmenter votre ND de 10 pour attraper le projectile entre les doigts, gagnant ainsi un point de force d'âme perdu à la fin de ce tour.

**Déplacements circulaires :** Lorsqu'un adversaire vous rate (par une défense active ou passive) vous pouvez abaisser votre prochain dé d'action de votre rang dans cette compétence sans passer en dessous de la phase courante.

**Désarmer :** Si une attaque adverse échoue contre votre ND pour être touché, dépensez une action pour effectuer un jet en opposition entre votre (corps à corps + désarmer) g physique et le (corps à corps + attaque(arme utilisée)) g physique de votre adversaire. Si vous





réussissez, l'adversaire est désarmé. Avec deux incréments, l'arme de votre adversaire se retrouve dans votre main libre (si vous en avez une).

**Détente :** On ajoute le double du rang dans cette compétence aux jets pour lancer des objets.

**Dissimulation :** Vous pouvez ajouter le double de vos rangs dans cette compétence à vos jets pour dissimuler un objet sur vous.

**Double attaque :** En utilisant cette compétence vous effectuez deux attaques. Chacune avec un malus de 10.

**Double parade :** Il s'agit d'une compétence de défense qui ne fonctionne qu'en actif uniquement. Si vous réussissez à parer votre adversaire vous gagnez un point de force d'âme qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang dans cette compétence.

**Enchevêtrement :** Si vous passez le ND pour être touché de votre adversaire. Celui-ci est aveuglé ou gêné. Son prochain dé d'action augmente de 2+1 par incrément, si il passe au dessus de 10 il est perdu.

**Épingler :** Attaquez une personne portant des vêtements légers (pas d'armure) avec cette compétence contre son ND + 10, si réussi vous épinglez son bras contre le mur, elle lâche ce qu'elle portait à la main. Il lui faut une action pour se libérer.

**Étreinte :** Si, à la fin d'un tour de combat, l'un de vos adversaires est victime d'une de vos prises et lorsqu'il rate un dégagement, il subit automatiquement (rang d'étreinte) dégâts.

**Exploiter les faiblesses :** Vous gagnez un dé par rang dans cette compétence à tous les jets d'attaque et de défense active effectués contre un membre de l'école dont vous connaissez la faiblesse.

**Feinte :** Attaquez avec cette compétence, si vous obtenez un nombre d'incrément égal au rang de mental de votre adversaire, aucune défense active ne peut vous être opposée.

**Fente en avant :** En attaquant avec cette compétence, on lance deux dés de dégâts supplémentaires. Mais durant la phase en cours votre ND pour être touché tombe à 5 et vous ne pouvez plus utiliser de défense active.

**Force d'âme :** Vous ajoutez le double de votre rang dans cette compétence à tous vos jets d'absorption.

**Guet-apens :** Vous ajoutez le double de votre rang dans cette compétence à vos jets pour poser des pièges en nature.

**Lance :** On ajoute le double du rang dans cette compétence aux jets d'attaque (armes d'ast) lorsque l'on se trouve à cheval.

**Lier :** Après une attaque réussie en utilisant cette compétence, l'arme de l'adversaire est inutilisable sans un jet en opposition de son (corps à corps + parade (arme utilisée)) g physique contre votre (corps à corps + lier) g physique qui compte comme une action. Vous pouvez utiliser une action pour resserrer votre prise, ajoutant un 5 à tout jet



futur. L'adversaire peut aussi lâcher sa lame...

**Ordres :** Vous ajoutez votre rang dans cette compétence fois votre rang de maîtrise à votre jet de stratégie si vous utilisez l'ordre en question.

**Marquer :** Si vous touchez en attaquant avec cette compétence vous n'infligez aucun dégât mais vous gagnez un point de force d'âme jusqu'à la fin du combat ou votre adversaire en perd un.

**Mur d'acier :** Si vous n'avez pas encore attaqué ce tour-ci, chaque rang dans cette compétence augmente votre ND pour être touché de 2 si vous utilisez votre compétence parade (escrime) comme compétence de défense.

**Pas de côté :** Lorsque vous réussissez une défense active vous pouvez abaisser votre prochain dé d'action de votre rang dans cette compétence sans tomber en dessous de la phase actuelle.

**Poison :** Vous ajoutez le double de votre rang dans cette compétence à vos jets impliquant des poisons.

**Recharger :** Chaque rang dans la compétence diminue le temps de recharge d'une action, avec un temps négatif, chaque point en dessous de 0 s'ajoute à l'initiative totale.

**Réflexion :** Chaque fois qu'un adversaire utilise une compétence de spadassin devant vous. Vous pouvez faire un jet de mental contre un ND de 5 + son rang dans la compétence en question. Si vous réussissez, vous gagnez un rang dans cette compétence jusqu'à la fin de la scène. Le nombre maximum de rangs que vous pouvez gagner est votre rang en réflexion ou le rang de votre adversaire dans la compétence, selon lequel est le moins élevé. Cela ne marche que contre un seul adversaire et une seule compétence et uniquement si l'adversaire utilise la même arme que vous.

**Riposte :** Effectuez une défense active avec votre domaine corps à corps seul. Si vous repoussez le coup vous pouvez contre attaquer avec votre domaine corps à corps seul (mais les bonus que vous possédez comme une spécialisation, un avantage ou le bonus de rang comptent toujours). Pour chaque rang que vous possédez dans la compétence riposte vous pouvez distribuer un dé soit dans votre groupement de dés de parade, soit dans votre groupement de dés d'attaque.

**Saut à la perche :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets de sport lorsque vous sautez.

**Sauter en selle :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets d'équitation.

**Se Dégager :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence pour vous dégager d'une prise.

**Tir d'adresse :** Vous pouvez diminuer les pénalités à un tir (portée, cible cachée, mouvante etc.) de votre rang dans cette compétence - 2. Vous ne pouvez tomber en dessous du ND de base.

**Tir en cloche :** Vous pouvez augmenter votre portée de 5 mètres par rang dans cette compétence.







**Tir monté :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets de tir lorsque vous êtes monté. Cela permet de compenser les éventuels malus afférents à cette entreprise.

**Tourbillon :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets d'attaque contre des adversaires sans école.

**Uppercut :** En attaquant avec cette compétence, on lance deux dés de dégâts en plus à mains nues. Mais durant la phase en cours votre ND pour être touché tombe à 5 et vous ne pouvez plus utiliser de défense active.

**Voltige :** Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets d'attaque au corps à corps lorsque vous êtes monté.

### Les Écoles

#### *Aldana*

Origine : Castille. Cette école utilise une rapière.

Compétences : Exploiter les faiblesses(Aldana), Feinte(Escrim), Riposte(Escrim)

Apprenti : Le spadassin lance un dé d'initiative supplémentaire par rang de maîtrise de l'école mais ne le garde pas.

Compagnon : Le compagnon ajoute +5 à son ND pour être touché.

Maître : Le maître reçoit "rang de mental" dès de transe au début de chaque tour. Il peut les ajouter (mais ne peut pas les garder) à n'importe quel jet d'attaque. Il faut annoncer son intention de les utiliser avant le jet.

#### *Ambrogia*

Origine : Vodacce. Cette école utilise une rapière combinée avec une dague.

Compétences : Coup de pommeau(Escrim), Exploiter les faiblesses(Ambrogia), Feinte(Escrim), Riposte(Escrim)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice pour porter une dague ou une main gauche. De plus, l'apprenti lance un dé de plus sur ses jets d'attaque (il frappe de la main gauche). Enfin, il obtient un bonus de 5 aux dommages.

Compagnon : Lorsque le compagnon inflige une blessure grave à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure grave pour en infliger une supplémentaire à son adversaire.

Maître : Si un adversaire ne parvient pas à toucher le maître du fait de sa défense passive ou active, ce dernier le touchera à 5 jusqu'à la fin du tour.

#### *Andrews*

Origine : Avalon. Cette école utilise la rapière.

Compétences : Fente en avant(Escrim), Feinte(Escrim), Riposte(Escrim), Exploiter les faiblesses(Andrews)

Apprenti : +2 au ND pour être touché sauf pendant une fente en avant.)

Compagnon : un bonus de 5 pour toutes les défenses actives. +4 au ND pour être touché au lieu de +2), +2 seulement pendant une fente en avant.

Maître : +1gl aux dommages pour la fente en avant. Le maître a +6 à son ND pour être touché même pendant une fente en avant.

#### *Bernoulli*

Origine : Vodacce. Cette école utilise un sabre ou un cimeterre.

Compétences : Corps à corps, Coup puissant (Escrim), Exploiter les faiblesses (Bernoulli), Fente en avant (Escrim)

Apprenti : Le spadassin ajoute son rang de maîtrise à son ND pour être touché.

Compagnon : Fente en avant est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5. De plus, il peut décider de garder des dés d'action en réserve pour effectuer une Fente en avant. Pour chaque dé mis en réserve, il lance et garde un dé de plus à son jet de dégâts et le ND de la parade est augmenté de 5.

Maître : Une fois par tour, il est possible au maître de relancer une attaque ratée.

#### *Bogatyr*

Origine : Ussura. Utilise la hache à deux mains.

Compétences : Coup de pommeau, Exploiter les faiblesses (Bogatyr), Fente en avant, détente (hache à deux mains)

L'appartenance à la guilde des spadassins n'est valable qu'en Ussura.

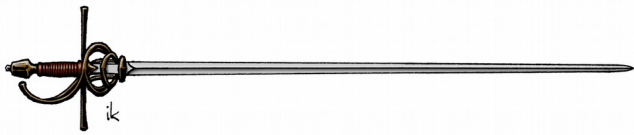
Apprenti : Les apprentis bénéficient d'un bonus de 5 lorsqu'ils attaquent avec une hache à deux mains. Ils peuvent lancer une hache à deux mains à une distance en mètres double de leur physique.

Compagnon : Les compagnons infligent 1gl dommages supplémentaires.

Maître : Les maîtres augmentent leur rang de peur de 2 et bénéficient d'un bonus de 10 aux jets pour résister à la peur.

#### *Bonita*





Origine : Collège invisible. Utilise une rapière.

Compétences : Désarmer(Escrimel), Exploiter les faiblesses(Bonita), Lier(Escrimel), Mur d'acier(Escrimel)

Apprenti : +5 Parade (Escrimel) ; de plus, quand il met un dé d'action en réserve, il augmente la valeur de ce dé d'un point pour le calcul de l'initiative totale.

Compagnon : Un bonus de 5 aux jets pour courir. Peut ajouter sa compétence Mur d'acier à toute tentative de défense active en utilisant Parade (Escrimel)

Maître : Lorsque le maître est à cour d'action, il lui est possible de dépenser un point de force d'âme pour effectuer une défense active. En outre, parade(escrimel) est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5

## Boucher

Origine : Montaigne. Cette école utilise deux poignards.

Compétences : Coup puissant(petites armes), Double parade(petites armes /petites armes), Exploiter les faiblesses(Boucher), Riposte(petites armes)

Apprenti : Les apprentis ne sont pas soumis à la pénalité due à l'utilisation d'un couteau dans chaque main. De plus, il peuvent ajouter la phase actuelle à leur initiative totale.

Compagnon : Lorsque le compagnon manie un couteau dans chaque main, ses adversaires doivent obtenir deux incréments lors de leurs défenses actives.

Maître : Le maître peut faire pleuvoir les coups sur son adversaires ; S'il réussit une attaque avec un incrément, il peut tout de suite effectuer une nouvelle attaque qui doit être réussie avec deux incréments et ainsi de suite jusqu'à l'échec. On calcule les dommages séparément.

## Bricolage Syrneth

Origine : Société des explorateurs.

Compétences : Domae, Tesseran, Sétines, Thalusaï, Drachen

Apprenti : Peut réparer du matériel syrneth avec la compétence appropriée (ND 25). Peut recharger un appareil à plat (ND 35) si échec : l'appareil ne pourra jamais être rechargé.

Compagnon : Peut connecter deux éléments entre eux. En choisir un comme élément de base, lancer cette compétence (ND 25) avec une incrément par élément supplémentaire +1 par type syrneth différent. Le ND de recharge passe à 25.

Maître : Peut créer une machine avec une certaine fonction à partir d'un artefact syrneth non fonctionnel. Mécaniquement similaire au rang compagnon. Le ND est de 35 plus 2 incréments par fonction supplémentaire +1 par type syrneth après le premier, faire un jet pour le défaut de l'appareil. Le ND pour recharger passe à 15.



## Buslayevitch

Origine : Ussura. Utilise l'arc à cheval.

Compétences : Charge(Arc), Exploiter les faiblesses(Buslayevitch), Tir à l'arc monté, Voltige.

Apprenti : les apprentis bénéficient d'un bonus de 5 sur tous leurs jets de Tir à l'arc monté et sur toutes les tentatives visant à contrôler un cheval sans tenir les rênes.

Compagnon : l'élève bénéficie d'un nombre de bonus de 5 égal à son rang de maîtrise pour tous ses jets d'équitation et de Dressage.

Maître : Tir à l'arc monté est toujours considéré d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5. De plus, il bénéficie de 3 points de force d'âme au début de chaque tour de combat. Ces dés ne peuvent être utilisés que lorsqu'il se trouve avec un arc en main ou sur un cheval.

## Cappuntina

Origine : Vodacce (Femme seulement.) Cette école utilise des couteaux et des stylets.

Compétences : Epingler(petites armes), Exploiter les faiblesses(Cappuntina), détente(petites armes), Tir d'adresse(petites armes)

Apprentie : Sort et lance un couteau en une seule action. N'est pas victime de la pénalité de main non directrice lorsqu'elle lance un poignard.

Compagne : Peut lancer un nombre de poignards égal à son rang de maîtrise en une seule action. Tous les poignards doivent viser la même cible.

Maîtresse : Peut choisir des cibles différentes lorsqu'elle tire sur des adversaires. Elle doit effectuer des attaques séparées et pour chaque poignard qu'elle décide de ne pas lancer, +5 à l'attaque avec les autres.

## Chima Gongjian Shou

Origine : Xian Bei. Cette école utilise l'arc à cheval.

Compétences : exploiter les faiblesses(Chima Gongjian Shou), Tir monté, Charge(arc), tir en cloche.

Apprenti : Lance +lg0 aux dégâts par rang de maîtrise.

Compagnon : Vous n'avez aucun malus du fait d'être à cheval pour tirer à l'arc.

Maître : Vous pouvez utiliser la compétence charge au début de chaque tour de combat. Pas seulement du premier.

## Chin To







## Opus Mare Tenebrosus



Origine : Lanna, cette école utilise un ou deux seurn tjat koen.

Compétences : tourbillon(armes à chaîne), désarmer(armes à chaîne), feint(armes à chaîne), exploiter les faiblesses(Chin Te)

Apprenti : Vous n'avez pas de pénalité de main non directrice au seurn tjat koen. Vous gagnez un bonus de 5 à toutes les attaques faites au seurn tjat koen.

Compagnon : Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez utiliser immédiatement votre dé d'action suivant pour attaquer sans malus.

Maître : Vous pouvez utiliser une action pour effectuer un jet d'attaque(armes à chaînes) pour utiliser le résultat comme ND pour être touché jusqu'à votre prochaine action. Cela ne fonctionne cependant pas contre les armes à projectiles (pas les armes lancées) et les armes à feu ont un bonus de 5 pour vous toucher.

et Main-gauche.

Compétences : Double parade (petites armes/Escrimel), Exploiter les faiblesses (Desaix), Feinte (Escrimel), Fente en avant (Escrimel).

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice pour l'utilisation d'une dague de parade et +5 au ND pour être touché venant de parade(dague).

Compagnon : Le compagnon peut dépenser un dé d'action pour effectuer deux attaques contre un même individu. Il lance alors deux dés de moins pour chacune d'elles.

Maître : Une fois par tour, le maître peut ne dépenser qu'un seul dé lors d'une interruption

## Dobrynya

Origine : Ussura. Utilise les prises de Lutte.

Compétences : Désarmer (Lutte), Etreinte, Exploiter les faiblesses (Dobrynya), Force d'âme.

Apprenti : Un bonus de 5 aux jets pour agripper quelqu'un et se dégager. Réduction des dommages infligés par le temps de lgl par rang de maîtrise.

Compagnon : Quand le compagnon subit des dommages inférieurs à 2 blessures graves, l'adversaire subit les dommages de la compétence 'etreinte'. En outre, le compagnon bénéficie d'un bonus de 5 à tous ses jets de Désarmer.

Maître : Lorsqu'un maître rate un jet d'absorption, on divise sa marge d'échec de moitié (arrondi à l'inférieur) avant qu'il subisse d'autres blessures graves. De plus, Etreinte est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

## Daphan

Origine : Empire du Croissant. Cette école utilise le cimeterre.

Compétences : Coup puissant(Escrimel), Coup de pommeau(Escrimel), Fente en avant(Escrimel), Exploiter faiblesses(Daphan)

Apprenti : Peut agir une phase avant celle inscrite sur les dés d'initiative.

Compagnon : Si l'adversaire réussit une défense active, peut utiliser un point de force d'âme, et réussir un jet de Physique contre un ND qui dépend de l'arme : Petites Armes : 20, Escrimel : 30, Armes lourdes : 35, +/- 5 suivant la qualité, +10 si en Dracheneisen. -5 au ND si le cimeterre est modifié avec une section pour briser les armes (prix + 50%). En cas de succès, l'arme est brisée.

Maître : En dépensant un point de force d'âme, les incréments procurent +1Gl aux dommages au lieu de +0Gl.

## Délicatasse

Origine : Montaigne; cette école emploie une rapière.

Compétences : feinte(escrimel), pas de côté, désarmer(escrimel), exploiter les faiblesses(délicatasse)

Apprenti : Aucun désavantage à combattre en robe ou en armure. +5 au ND pour être touché contre une attaque avec la compétence *marquer*. L'initiative peut se calculer avec sociabilité au lieu de mental.

Compagne : Une défense active gratuite par tour de combat.

Maîtresse : Possibilité, durant une phase, de recevoir un bonus de 5 à son prochain jet d'attaque et augmenter son ND de 5. En contrepartie, impossibilité d'utiliser une défense active ou compétence de spadassin autre que feinte jusqu'à la fin de la phase (à moins d'opérer une autre action dans la phase en cours).

## Donovan

Origine : Avalon. Cette école utilise une épée courte et un bouclier.

Compétences : Lier (Bouclier), Désarmer (Escrimel), Exploiter les faiblesses (Donovan), Riposte (Escrimel)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas le malus du à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie d'un +5 à son ND pour être touché venant de parade(bouclier).

Compagnon : Si le compagnon parvient à utiliser la compétence Parade (Escrimel) en défense active, il inflige 1g2 de dégâts plus un dé supplémentaire par incrément. On n'ajoute pas le rang de physique à ce jet de dommage.

Maître : Le maître peut utiliser une interruption pour attaquer.

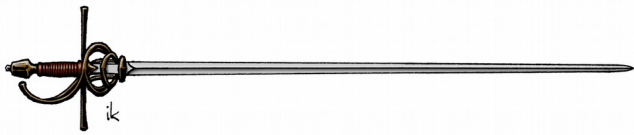
## Drexel

Origine : Eisen. Les élèves de l'école Drexel utilisent une Zweihänder. Il s'agit d'une arme lourde infligeant 6g4 dommages. Cependant, après chaque coup, l'utilisateur doit dépenser une action

## Desaix

Origine : Rose&Croix. 20XP si membre de Valroux. Utilise Rapière





pour réarmer son arme.

Compétences : Coup de pommeau (lame longue), Désarmer (lame longue), Exploiter les faiblesses (Drexel), Fente en avant (lame longue)  
Apprenti : L'apprenti connaît deux positions et peut utiliser chacune des facultés d'apprenti de ces positions. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à son initiative totale.

Compagnon : Le compagnon connaît une position supplémentaire et sait utiliser les compétences de compagnon de ces trois positions. De plus, il augmente son rang de peur de 1.

Maître : Le maître maîtrise les quatre positions de la Zweihänder et connaît toutes les facultés spéciales de ces positions. De plus, il augmente son rang de peur de 1.

Les positions :

#### Position avancée dite de "Bittner"

La Zweihänder inflige 2g3 dommages dans cette position

Apprenti : Il n'est pas nécessaire de dépenser une action pour réarmer son coup et l'apprenti bénéficie d'un bonus de 5 sur ses tentatives de défenses actives en parade

Compagnon : le compagnon bénéficie désormais d'un bonus de 10 sur toute défense active de parade. On considère ses dés d'action diminués d'une phase lorsqu'il entreprend une défense active.

Maître : Le maître bénéficie désormais d'un bonus de 15 sur ses défenses actives en parade et on considère que ses dés d'action sont diminués de deux phases lorsqu'il fait une telle défense.

#### Position élevée dite de "Gerbeck"

La Zweihänder inflige 6g4 dans cette position.

Apprenti : L'apprenti sait comment attaquer tout en réarmant son coup. Toutefois le coup n'inflige que 3g2 dommages.

Compagnon : La Zweihänder inflige désormais 2g3 dommages lors du réarmement.

Maître : La Zweihänder inflige désormais 5g3 dommages lors du réarmement.

#### Position basse dite de "Köhler"

Dans cette position, la Zweihänder n'inflige que 2g3 dommages.

Apprenti : L'apprenti bénéficie d'un bonus de +10 à son initiative totale. De plus, on considère ses dés d'action diminués d'une phase lorsqu'il attaque réarme ou effectue une défense active.

Compagnon : On considère les dés d'action diminués de deux phases lors d'une attaque, d'un réarmement ou d'une défense active.

Maître : On considère maintenant les dés d'action diminués de trois phases.

#### Position arrière dite de "Metzger"

La Zweihänder inflige 8g4 de dégâts mais la défense passive de l'utilisateur est réduite de 5 points et sa défense active voit son ND augmenter de 5.

Apprenti : Les dés d'action sont diminués d'une phase lors d'une attaque.

Compagnon : Les dés d'action sont diminués de deux phases lors d'une attaque.

Maître : La Zweihänder inflige 6g5 dommages

## Durchsetzungburg

Origine : Eisen. Cette école utilise la rapière.

Compétences : Marquer (Escrime), Mur d'acier (Escrime), Riposte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Durchsetzungburg)

Apprenti : un bonus de 5 par rang de maîtrise pour faire une attaque ciblée (main, visage, etc) avec une arme d'escrime.

Compagnon : Marquer (Escrime) est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5. Peut ajouter son rang de Marquer pour faire un coup ciblé avec une arme d'escrime.

Maître : chaque incrément utilisé pour viser donne aussi +1G0 aux dommages avec une arme d'escrime.

## Eisenfaust

Origine : Eisen. Cette école utilise l'épée bâtarde et un Panzerfaust.

Compétences : Coup puissant (lame longue), Désarmer (petites armes), Exploiter les faiblesses (eisenfaust), Lier (petites armes)

Apprenti : Peut utiliser en même temps une épée bâtarde dans une main et un Panzerfaust dans l'autre sans pénalités. De plus, si l'assaillant ne parvient pas à passer sa défense passive, il bénéficie d'un bonus de 5 sur sa prochain attaque par tranche de 5 points d'échec. Ces bonus doivent être utilisés avant la fin du tour.

Compagnon : Lorsque le compagnon réussit une défense active au Panzerfaust, il peut utiliser un point de force d'âme pour tenter de briser l'arme de son adversaire. Il effectue un jet de physique contre le ND pour être brisée de l'arme en question.

Maître : Le maître peut garder une action en réserve qui lui servira à attaquer. Quand il attaque, il peut ajouter à son jet de dommage autant de dés lancés supplémentaires que de phases passées à attendre. Il ne peut lancer plus de (rang de volonté) dés supplémentaire en utilisant cette technique. De plus, tant qu'un dé est en réserve, il ne peut que parer ou mettre des dés en réserve. Un seul dé d'action par phase peut être utilisé pour cette technique.

## El Puñal Oculto

Origine : Los Vagos 15pts si Aldana. Utilise la rapière et le Puñal.

Compétences : Corps à corps (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (El Puñal Oculto), Lier (Escrime)

Apprenti : L'apprenti n'a pas de pénalité de main non-directrice lorsqu'il utilise un couteau et une rapière et bénéficie d'un bonus de 5 pour utiliser un couteau dans sa main gauche.

Compagnon : Si le compagnon réussit une attaque de Corps à corps (escrime), il peut automatiquement effectuer une attaque au couteau à 2g2. Quel que soit le résultat de cette attaque, l'adversaire tombe au sol.







**Maître :** Une fois par combat, le maître peut effectuer un Coup de pommeau gratuitement, qu'il doit exploiter après une attaque d'Escrime réussie. Les dommages infligés par cette attaque sont calculés comme s'il s'agissait d'une attaque au couteau normale. Une fois celle-ci menée, le personnage peut effectuer un Coup de pommeau supplémentaire plutôt que d'attaquer normalement, dont les dommages sont calculés de la même façon.

## Epees de Salomon

**Origine :** Vodacce ou Castille (Eglise des prophètes).

**Compétences :** Attaque (bouclier) ; Désarmer (Escrime) ; Exploiter les faiblesses (Salomon) ; Lier (bouclier).

**Apprenti :** Pas de pénalité de main non directrice quand il se bat avec un pavois. En outre, quand il se sert de son pavois, il ajoute 3 à sa défense passive quand il doit veiller sur plus d'une cible. Les dommages infligés par son pavois s'élèvent à 1g1 (au lieu de Ogl).

**Compagnon :** Les membres de l'école de Salomon apprennent à se battre par groupe de trois. Quand ils se trouvent dans cette configuration, ils bénéficient tous les trois d'une action supplémentaire en phase 5.

**Maître :** Le maître connaît les secrets de son arme : la lame serpentine de Salomon. Il ajoute +5 à tous les jets qu'il fait avec une telle arme : Dégâts, Attaques, Parades, Compétences de spadassin.

## Fadh-Righ

**Origine :** Bryn Bresail, cette école utilise une lance et un bouclier.

**Compétences :** Exploiter les faiblesses(fadh-righ), lier(bouclier), fente en avant(armes d'hast), marquer(armes d'hast)

**Apprenti :** Pas de pénalité de main non directrice pour utiliser un bouclier. Peut utiliser la lance à une main sans pénalité. Vous pouvez ajouter votre rang de marquer à vos actions de moquerie.

**Compagnon :** Pour chaque malus de 5 pris à votre attaque, vous augmentez d'autant votre ND pour la prochaine attaque de votre adversaire.

**Maître :** Les trois premiers incréments obtenues au jet d'attaque donnent des dés lancés et gardés aux dommages.

## Faileas

**Origine :** Bryn Bresail, cette école utilise une arme d'escrime

**Compétences :** Exploiter les faiblesses(faileas), feinte(escrime), mur d'acier, réflexion(escrime)

**Apprenti :** Tient toujours son arme dans la main opposée à celle de l'attaquant celui lui permet de lancer toujours un dé de plus sur ses jets d'attaque.

**Compagnon :** Si le compagnon parvient à effectuer un jet de mental contre 5 x le mental de son adversaire il gagne un bonus de 5 pour

## Opus Mare Tenebrosus



une défense active contre la prochaine attaque de son adversaire. Même si celle-ci touche, l'attaquant lance un dé de moins sur les dégâts.

**Maître :** Une fois par tour, le maître effectue un jet de Sociabilité (cela ne compte pas comme une action). A chaque attaque de son adversaire, celui-ci doit effectuer un jet de volonté contre le résultat du jet de sociabilité. Si il échoue il perd son attaque. Si il réussit à l'un de ses jet de volonté, il n'aura plus à en faire.

## Finnegan

**Origine :** Avalon (Inismore.) Cette école utilise les poings.

**Compétences :** Corps à corps, Déplacements circulaires, Désarmer (Mains nues), Exploiter les faiblesses (Finnegan).

**Apprenti :** Les attaques à mains nues de l'apprenti infligent Og2 en dommages au lieu de Ogl.

**Compagnon :** Lorsque le compagnon rate un jet d'absorption, il divise sa marche d'échec par deux avant de subir une quelconque blessure grave supplémentaire.

**Maître :** Les maîtres ne sont pas soumis aux pénalités dues à l'ébriété. Les maîtres ne tombent jamais inconscients à cause de l'alcool. Les pénalités dues à l'alcool se transforment en bonus. Même les grands buveurs possèdent ces bonus.

## Les frères coquins de la croix

**Origine :** Montaigne/Avalon (Eglise d'Avalon). Utilise les mains nues et les armes improvisées

**Compétences :** Attaque (Arme improvisée) ; Corps à corps ; Coup puissant (Arme improvisée) ; Désarmer (Arme improvisée) ; Exploiter les faiblesses (coquins de la croix)

**Apprenti :** +5 sur tous ses jets de Pugilat. Lors d'un combat où il a frappé plus de trois fois, gagne automatiquement un point de réputation. Il faut que deux témoins neutres y assistent.

**Compagnon :** Il manie une arme improvisée comme s'il s'agissait d'une arme normale (Càd elle ne risque pas de se briser sur un 10).

**Maître :** +5 Attaque (armes improvisées) Sait utiliser une ceinture de combat. Il doit déclarer qu'il souhaite utiliser cet objet avant que son adversaire ne frappe. S'il évite l'attaque (par une défense active), alors son ND pour toucher s'élève à 10 sur son attaque suivante. Ceci ne dure que pour sa prochaine attaque. Le bonus est perdu s'il change d'adversaire ou s'il n'attaque pas jusqu'à la fin du tour.

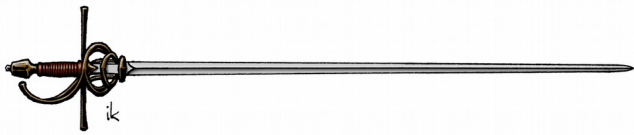
## Gallegos

**Origine :** Castille. Cette école utilise une rapière.

**Compétences :** Exploiter les faiblesses (Gallegos), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Riposte (Escrime)

**Apprenti :** L'apprenti bénéficie d'un +5 au ND pour être touché





lorsqu'il pare avec une arme d'escrime. De plus, lorsqu'il met un dé d'action en réserve, celui-ci voit sa valeur augmenter de 1 pour le calcul de l'initiative totale en cas d'égalité.

Compagnon : Riposte est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : Le maître ajoute encore +10 à son ND pour être touché.

## Gauthier

Origine : Montagne. Cette école utilise une rapière et une dague triple.

Compétences : Désarmer (petites armes), Double parade (petites armes/escrime), Lier (petites armes), Exploiter les faiblesses (Gauthier)

Apprenti : Pas de malus de main non directrice avec le Brise-lames. +5 aux jets de Parade (Couteau) et aux NDs pour être touché basés sur cette compétence.

Compagnon : +1 Désarmer (Couteau), peut utiliser une action pour désarmer lorsqu'il a lié l'arme de son adversaire, le ND pour réussir ce désarmement est de ND de base +5.

Maître : Peut utiliser Lier (Couteau) en défense active (si le jet réussit l'arme est liée) et gagne +10 au ND pour être touché.

## Gölingan

Origine : Eisen. Cette école est spécialisée dans la traque de monstres.

Compétences : Exploiter les faiblesses (Monstres ou autres écoles) pas de bonus de non appartenance à la guilde.

Apprenti : L'élève reçoit gratuitement une compétence Exploiter les faiblesses (monstres) au rang 3 plus trois autres au rang 1. De plus, lorsqu'il combat une espèce de monstre dont il connaît les faiblesses, il peut ajouter son rang dans la compétence aux dommages.

Compagnon : Le compagnon peut ajouter deux fois son rang dans la compétence à sa défense passive lorsqu'il combat une créature dont il connaît les faiblesses. De plus, son bonus d'apprenti est doublé.

Maître : Le maître est considéré comme possédant la compétence exploiter les faiblesses au rang 1 contre tous les monstres possibles.

## Gustavo

Origine : Castille. Cette Ecole utilise une rapière et se pratique à cheval.

Compétences : sauter en selle, Charge (Escrime), Exploiter les faiblesses (Gustavo), Voltige.

Apprenti : +10 à son initiative totale. Lorsqu'il utilise sa compétence charge au premier tour d'un combat, +1g1 aux dommages. Enfin, il bénéficie d'un bonus de 5 lorsqu'il tente de maîtriser un cheval sans rênes. Tous ces avantages ne sont actifs que si l'élève est à cheval.

Compagnon : +5 · (rang de maîtrise) à tous ses jets de Dressage et de

## Opus Mare Tenebrosus



Voltige et sur ses jets de poursuite à cheval. Il n'est pas victime de la pénalité de main non directrice lorsqu'il tient une épée à cheval.

Maître : Le maître peut décider d'exploiter les actions qui lui sont normalement dues au tour suivant. Il peut donc agir au double de son initiative un tour sur deux et ne peut rien faire un tour sur deux. Il n'est pas nécessaire d'être à cheval pour profiter de ces avantages.

## Halfdansson

Origine : Vestenmannavnjar. Utilise une lance ou un harpon.

Compétences : Coup de pommeau (Armes d'Hast), Désarmer (Armes d'Hast), Exploiter les faiblesses (Halfdansson), Fente en avant (Armes d'Hast).

Apprenti : Un bonus de 5 aux jets quand il se sert du harpon contre une créature aquatique. Il peut s'infliger un malus de 5 au jet d'attaque pour tenter d'empaler la cible. S'il inflige au moins une blessure grave au cours d'une telle attaque, la victime est empalée. Elle est dorénavant victime d'une pénalité de +5 à tous ses ND et son ND pour être touchée est diminué de 5. Chaque tour le harpon inflige 3g2 dommages. Si la victime prend une blessure grave, elle se dégage.

Compagnon : Le compagnon lance un dé supplémentaire sur les dommages infligés par un Harpon et il ne lui est pas nécessaire d'utiliser un incrément pour tenter d'empaler sa cible.

Maître : Le maître garde un dé supplémentaire sur les dommages infligés par un Harpon. Il gagne gratuitement un rang en Lancer (Harpon) et il faut qu'une victime empalée encaisse deux blessures graves pour pouvoir se dégager.

## Höpkén

Origine : Eisen. Cette école utilise l'arbalète.

Compétences : Exploiter les faiblesses (Höpkén), Recharger (Arbalète), Tir d'adresse (Arbalète), Tir en cloche (Arbalète)

Apprenti : Les apprentis lancent un dé supplémentaire sur les dommages de l'arbalète

Compagnon : La portée de l'arbalète augmente de 10 mètres et les ND de courte et longue portée deviennent 0 et -5 (au lieu de -5 et -10). De plus, un compagnon sait fabriquer une arbalète lourde.

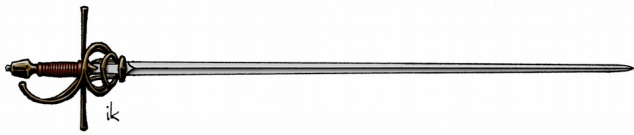
Maître : La portée de l'arbalète augmente de 15 mètres et +1 en Recharger (Arbalète) qui peut alors atteindre le rang 6. Ainsi un maître peut tirer à chaque action d'un tour de combat.

## Hua Shao Ren Te

Origine : Han Hua, cette école utilise un shi zijian.

Compétences : feinte(escrime), fente en avant(escrime), marquer(escrime), exploiter les faiblesses(Hua Shao Ren Te).





Apprenti : Vous gagnez un bonus de 5 à tous vos jets de défense active effectués avec esquivé.

Compagnon : Mi jian : feinte est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : She Yan Shi : Les fentes en avant ajoutent 2g2 aux dégâts au lieu de 2g0.

## Jasni

Origine : Tiakhar; cette école utilise une arme d'escrime

Compétences : Corps-à-corps, désarmer(escrime), abordage, exploiter les faiblesses(jasni)

Apprenti : Un bonus de 5 à tous les jets pour garder l'équilibre sur un bateau. +5 au ND pour être touché dans ce cas.

Compagnon : Chaque membre de votre escouade a son ND pour être touché augmenté de 5 lors d'un abordage. +lg1 aux jets pour garder l'équilibre.

Maître : Vous augmentez votre rang de peur de 1. En, chaque homme engagé par vous compte pour 1.5 homme (arrondi à l'inférieur).

## Ki Kwanji

Origine : Lanna, cette école utilise le combat à mains nues.

Compétences : exploiter les faiblesses(ki kwanji), Coup de pied, coup de pied éclair, Uppercut

Apprenti : +1 dans la compétence attaque (mains nues)

Compagnon : Coup de pied éclair est toujours considéré d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5

Maître : Effectuez un coup de pied non ciblé vers votre adversaire. Si vous réussissez l'adversaire prend une blessure grave automatique avant de faire son jet d'absorption pour en subir peut être d'autres.

## Kjemper

Origine : Vestenmannavnjar. Cette école utilise une épée longue et un bouclier.

Compétences : Attaque (Bouclier), Corps à corps, Mur d'acier (bouclier), Exploiter les faiblesses (kjemper)

Apprenti : Pas de malus de main non directrice avec un bouclier, et +5 au ND pour être touché provenant de Parade (Bouclier).

Compagnon : peut tenter de briser l'arme ou le bouclier de son adversaire avec son épée, il fait une attaque normale avec -10 pour viser l'objet en question, puis il fait un jet de dommages avec son épée, s'il bat le ND (Petites Armes : 20, Escrime : 30, Armes lourdes : 35, +/- 5 suivant la qualité, +10 si en Dracheneisen) l'arme

## Opus Mare Tenebrosus



est brisée.

Maître : +0G1 dommages avec une épée longue.

## Larsen

Origines : Vendel.

Spécialisations : Escrime ; Malandrin.

Compétences : Parade (Lanterne), Guet-apens, Feinte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Larsen)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice lors de l'utilisation d'une lanterne. Gagne automatiquement l'avantage entraînement nocturne ce qui signifie que les pénalités dues à l'obscurité sont réduites de moitié.

Compagnon : Les pénalités de combat nocturne sont réduites à 0 dans la pénombre et à un dé dans le noir total. Le spadassin peut éblouir un adversaire, il fait un jet de mental+Feinte contre le mental de son adversaire, En cas de réussite, son adversaire augmente tous ses dés d'action restants du nombre d'incréments obtenus sur ce jet.

Maître : Plus de pénalité dans le noir total. +10 à son ND pour être touché dans la pénombre et +15 dans le noir total.

## Leegstra

Origine : Vestenmannavnjar. Utilise une épée à deux mains.

Compétences : Corps à corps, Coup puissant (lame longue) ; Exploiter les faiblesses (Leegstra), Fente en avant (lame longue)

Apprenti : L'apprenti peut décider de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires. Il fait son jet pour toucher normalement et garde autant de dés de dommage en plus qu'il a mis de dés d'action en réserve. S'il ne le touche pas, il perd les dés d'action mis en réserve.

Compagnon : Le compagnon peut choisir de ne pas utiliser ses dés d'action afin de lancer et garder des dés de Physique supplémentaires sur un jet d'absorption. Il peut combiner cette aptitude avec celle de l'apprenti.

Maître : Lorsque le maître blesse un adversaire et que celui-ci rate son jet d'absorption, ce dernier encaisse une blessure grave par tranche de 5 points d'échec.

## Loring

Origine : Eisen. Cette école utilise deux Panzerfaust.

Compétences : Désarmer (petites armes), Lier (petites armes), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Loring)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice. +lg0 aux dommages du Panzerfaust.

Compagnon : Peut utiliser Désarmer (petites armes) sans attendre que son adversaire ne le rate, mais avec un malus de -10, si il rate son ND est réduit à 5 pour cette phase et la suivante. Encore +lg0 (donc







+2g0) aux dommages du Panzerfaust. Désarmer (petites armes) est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : Peut utiliser Lier comme défense active, Si c'est réussi, il gagne une action à utiliser de suite. En outre, encore +1g0 (donc +3g0) aux dommages du Panzerfaust

## Lucani

Origine : Vodacce. Cette école utilise l'épée bâtarde.

Compétences : Coup puissant (lame longue), Coup de pommeau (lame longue), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Lucani)

Apprenti : Pas de pénalité pour l'utilisation d'une épée bâtarde à une main. +5 sur les défenses actives avec Jeu de jambes.

Compagnon : +1 en Corps à corps. +5 à tous les jets de compétences de la spécialisation Pugilat.

Maître : Peut utiliser la compétence attaque(mains nues) pour faire deux attaques, une à mains nues et une avec l'épée bâtarde dans l'ordre qu'il veut, mais avec seulement -5 comme difficulté sur les deux jets au lieu de -10 et sans utiliser deux actions.

## Mac Donald

Origine : Avalon (Marches des Highlands) Cette école utilise la Claymore.

Compétences : Coups puissants (lame longue), Fente en avant (lame longue), Coup de pommeau, Exploiter les faiblesses (MacDonald).

Apprenti : +1g0 aux jets d'attaque avec une claymore.

Compagnon : Avant de jeter ses dés pour toucher, le compagnon peut mettre de côté autant de dés d'action qu'il le souhaite. Ces derniers s'ajouteront au jet de dommage (lancés mais pas gardés)

Maître : Le maître inflige +1g1 (plus tous les bonus éventuels) de dégâts avec une claymore.

## Marikk

Origine : Empire du croissant. Cette école utilise deux Katars.

Compétences : Double attaque (petites armes/petites armes), Fente en avant (petites armes), Tourbillon, Exploiter les faiblesses (Marikk)

Apprenti : Pas de pénalité en utilisant un Katar dans chaque main. Chaque fois qu'il attaque un adversaire plusieurs fois durant le même round, son ND pour être touché est diminué de 2(rang de maîtrise)

Compagnon : En utilisant deux actions (il agit à la plus haute des deux), le compagnon peut sauter derrière son adversaire (sport : difficile) et attaquer(le ND passe alors à 5), l'adversaire peut tenter une défense active.

Maître : les Katars font désormais +0G1 de dommages, +1 en sport qui peut désormais atteindre 6.

## Opus Mare Tenebrosus



## Mortis

Origine : Kreuzritter (20XP si école Boucher déjà connue) Utilise deux poignards.

Compétences : Double attaque (petites armes), Exploiter les faiblesses (Mortis), détente (petites armes), Riposte (petites armes)

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice avec un poignard dans chaque main et +5 aux jet d'Attaque (Couteau)

Compagnon : Lorsqu'un compagnon obtient des incréments pour toucher un adversaire surpris (ND 5), Chaque incrément ajoute 1g1 au jet de dommage (au lieu de 1g0).

Maître : Au début de chaque tour, avant la phase 1, le rang de peur du maître augmente de un. Cela dure autant de tour que le maître a en Sociabilité.

## Nahgem

Origine : Kanuba, cette école utilise une lance.

Compétences : Coup de pied, Saut à la perche, détente(armes d'hast), exploiter les faiblesses(nahgem).

Apprenti : Vous gagnez un bonus de 5 par rang de maîtrise aux jets pour résister à la peur.

Compagnon : Vous pouvez utiliser votre compétence saut à la perche comme une défense active. Votre ND est majoré de 5. Si vous réussissez vous gagnez un point de force d'âme qui devra être utilisé avant la fin du combat ou il sera perdu. Vous pouvez gagner jusqu'à trois dés de cette manière.

Maître : Effectuez un coup de pied sur votre adversaire. Ajoutez votre rang dans la compétence saut à la perche à son ND de défense active et au jet de dommages.

## Necare

Origine : Vodacce (filles de Sophie uniquement) (15 Pps si Cappuntina) ; Utilise un poignard ou un stylet.

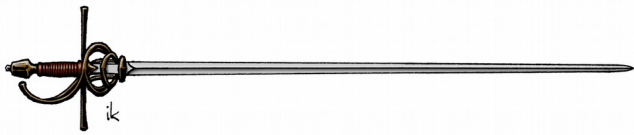
Compétences : Corps à corps ; Dissimulation ; Exploiter les faiblesses (Necare) ; Poison.

Apprenti : +5/rang de maîtrise pour dissimuler une arme. Ajoute son rang de maîtrise aux dommages de la dague. Gagne Immunité au poison.

Compagnon : +5 aux jets de Poison. +5 aux jets d'Attaque (Couteau) Ajoute son rang dans la compétence Corps à corps aux dommages. Dissimulation est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : Il fait un jet d'Attaque (Couteau) et doit obtenir 2 incréments. S'il touche, il inflige une blessure légère mais la victime est empoisonnée. La victime doit faire un jet de perception contre un ND de 5+5(Rang de Dissimulation) pour découvrir qu'elle a été





empoisonnée. S'applique aussi pour trouver les causes de la mort. Immunisé à tout poison.

## Pavois

Origine : Société des explorateurs. Utilise les armes improvisées.

Compétences : Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Pavois), Lier (Arme improvisée), Riposte (Arme improvisée)

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice lorsque l'apprenti se sert d'une arme improvisée. De plus, il lance un dé lorsqu'une telle arme se brise, sur un nombre pair ce n'est pas le cas.

Compagnon : Le compagnon peut utiliser sa défense active pour protéger autrui sans pénalité. De plus, lors d'un jet d'esquive pour éviter un piège, il suffit d'un incrément pour aider quelqu'un.

Maître : Quel que soit le trait dont le maître se sert sur une esquive ou une défense active, ce dernier est considéré comme d'un rang supérieur. En outre, il peut retrancher deux phases au dé d'action dont il se sert pour effectuer une défense active.

## Opus Mare Tenebrosus



que le double de son initiative. Cependant, il ne pourra plus agir au tour suivant.

## Qor'qunq

Origine : Empire du Croissant de Lune,

Compétences : Fente en avant (petites armes), poison, coup à la gorge, exploiter les faiblesses (Qor'qunq)

Apprenti : Vous gagnez un bonus de 5 à tous vos jets d'attaque (couteau) et fente en avant (couteau)

Compagnon : Quand vous frappez avec une action gardée en réserve, votre jet de dégâts est augmenté de deux fois le nombre de phases que vous avez attendu.

Maître : Lorsque vous infligez des dégâts vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour augmenter tout dégât infligé d'une blessure grave.

## Peecke

Origine : Avalon, cette école utilise un bâton.

Compétences : Exploiter les faiblesses (peecke), coup puissant (armes contondantes), feinte (armes contondantes), corps à corps.

Apprenti : Toutes les défenses actives faites contre vos compétences attaque (bâton) ont leur ND augmenté de 5 · votre rang de maîtrise.

Compagnon : Au début de chaque tour vous pouvez choisir de défausser l'un de vos dés d'action pour augmenter votre ND du nombre indiqué par ce dé.

Maître : À chaque dommage que vous infligez, votre adversaire doit effectuer un jet d'esquive contre un ND égal aux dégâts infligés. Si il rate il est à terre.

## Quinn

Origines : NOM. Utilise le couteau.

Compétences : Coup puissant (petites armes), Feinte (petites armes), Fente en avant (petites armes), Exploiter les Faiblesses (petites armes), Exploiter les faiblesses (Quinn)

Apprenti : +1G0 aux dommages avec un couteau. Cela devient +1G1 par surprise +5 sur les jets de furtivité.

Compagnon : +10 aux jets d'Attaque (Couteau) ; +10 aux jets de furtivité. (Remplace le bonus de +5.)

Maître : Peut dépenser 2 points de force d'âme quand il attaque pour automatiquement infliger une blessure grave. Si la victime est surprise, peut dépenser tous ses points de force d'âme pour infliger autant de blessures graves.

## Pösen

Origine : Eisen. Cette école utilise une lance à cheval.

Compétences : Charge (Armes d'Hast), Coup puissant (Armes d'hast), Exploiter les faiblesses (Pösen), Lance (Armes d'Hast)

Apprenti : L'apprenti bénéficie d'un bonus de +15 sur son initiative totale au premier tour de chaque combat. S'il utilise la compétence lance lors du premier tour de combat et dispose de suffisamment de place pour manœuvrer, il lance et garde un dé supplémentaire sur les dommages infligés.

Compagnon : Lors du premier tour de tout combat, le compagnon peut ajouter 1 rang à son physique, sa coordination et sa volonté. S'il le fait, il doit soustraire un rang à ces traits à la fin du combat et jusqu'à la fin de la scène. Il peut tomber dans l'inconscience à cause de cela.

Maître : Un tour sur deux, le maître peut agir avec autant d'action

## Rasmussen

Origines : Vendel. Cette école utilise un pistolet.

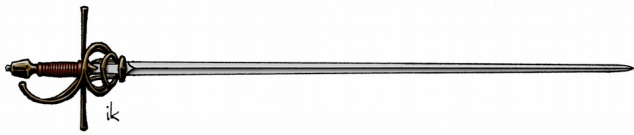
Compétences : Coup de pommeau (armes à feu), Exploiter les faiblesses (Rasmussen), Recharger (Armes à feu), Tir d'adresse (armes à feu).

Apprenti : Aucune pénalité de main non-directrice lors de l'utilisation d'un pistolet. L'élève peut dégainer un pistolet et tirer dans la même action. Il réduit sa pénalité de tir en courte portée de 5 points par rang de maîtrise.

Compagnon : Le compagnon peut utiliser une interruption pour attaquer avec le pistolet qu'il a en main (il peut même utiliser d'un coup 3 actions pour dégainer son pistolet et tirer en guise d'interruption). En outre, il ajoute 10 mètres de portée à son pistolet.

Maître : Le maître sait que la précision est primordiale. Il peut utiliser des actions pour viser une cible en particulier. Il peut ainsi consacrer jusqu'à trois actions à la visée et ajouter +1G1 aux dégâts





après avoir visé. En outre, il reçoit un rang de plus en Attaque (Pistolet). Qui peut désormais atteindre 6. Enfin, il ajoute encore 10 mètres à la portée de son pistolet.

## Robertson

Origine : Avalon. Cette école utilise la rapière et une cape.

Compétences : Double parade (Cape/Escime), Enchevêtrement (Cape), Feinte (Escime), Exploiter les faiblesses (Robertson)

Apprenti : pas de malus de main non directrice avec une cape et un bonus de 5 pour une défense active avec une cape.

Compagnon : Enchevêtrement (Cape) est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5

Maître : Si réussit à enchevêtrer un adversaire avec un incrément, il a le droit à une attaque gratuite.

## Robin des Bois

Origine : Avalon. Cette école utilise l'arc.

Compétences : Désarmer (Arc), Exploiter les faiblesses (Robin des bois), Marquer (Arc), Tir en cloche.

Apprenti : Les apprentis ajoutent leur rang de Physique à tous leurs jets de dommage à l'arc (comme s'il s'agissait d'une arme de corps à corps.)

Compagnon : Le compagnon peut dépenser une action pour effectuer deux attaques. Dans ce cas il lance deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

Maître : Coordination est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

## Rogers

Origine : Aucune (tout personnage peut l'acheter) Utilise le sabre.

Compétences : Corps à corps, Désarmer (Escime), Exploiter les faiblesses (Rogers), Lier (Escime)

Apprenti : L'apprenti apprend deux feintes de pirate.

Compagnon : Le compagnon ajoute +5 à son ND pour être touché lorsqu'il se trouve sur un bateau à moins d'être surpris. De plus, il connaît une autre feinte de pirate.

Maître : Le maître gagne un bonus de +2 à son rang de peur. Il gagne deux feintes de pirate supplémentaires.

Les feintes de pirate :

**A l'abordage** : Vous augmentez les NDs pour être touché de vos compagnons de 5 lors d'un abordage.. Jusqu'à trois spadassins peuvent modifier le jet du même camp.

**Amarre donc ça** : Vous lancez et gardez un dé supplémentaire

## Opus Mare Tenebrosus



lorsque vous frappez un adversaire avec un cabillot d'amarrage. Vous ne subissez pas la pénalité de main non directrice.

**Deux mains droites** : Vous ne subissez pas de pénalité de main non directrice lorsque vous utilisez un pistolet.

**Embrasse le bastingage** : Vous recevez un bonus de 5 lorsque vous utilisez corps à corps au moment où votre adversaire utilise esquive.

**La mort fond sur sa proie** : Si vous vous trouvez à un niveau au dessus de votre cible, vous pouvez dépenser une action pour vous balancer et l'attaquer dans le même mouvement en effectuant un jet de sport difficile. Si vous réussissez votre attaque inflige 3gl dommages et votre adversaire se trouve face contre terre. Si elle échoue vous devez faire un jet de sport moyen ou vous affaler vous-même.

**Pied marin** : Vous lancez et gardez un dé supplémentaire pour garder l'équilibre.

**Porté par la dague** : En dépensant une action vous pouvez planter une dague dans une voile proche pour éviter les dégâts de chute. Vous pouvez attaquer quelqu'un en dessous de vous en effectuant un jet de sport contre son ND. Si vous réussissez vous infligez un dé de dommage pour chaque tranche de 5 mètres descendus.

**Sabre au poing** : Vous pouvez ramasser une épée au sol et attaquer avec elle en une action.

**Tiens bon la bière!** : Vous recevez gratuitement l'avantage grand buveur. Vous recevez un bonus de 5 quand vous attaquez avec une chope de bière.

**Tir éclair** : Vous pouvez dégainer un pistolet et tirer avec en une seule action.

## Rossini

Origine : Vodacce ou Castille (Eglise des prophètes). Utilise une Hallebarde.

Compétences : Coup puissant (Armes d'Hast) ; Désarmer (Armes d'Hast) ; Exploiter les faiblesses (Rossini) ; Lier (Armes d'Hast).

Apprenti : Il peut sans pénalité utiliser sa compétence de Parade ou n'importe laquelle de ses compétences de spadassin contre tout individu s'en prenant à une personne située dans les 3 mètres.

Compagnon : Une fois par tour, le compagnon peut utiliser une interruption pour parer en ne dépensant qu'un dé d'action.

Maître : Si le spadassin utilise Parade (Arme d'Hast) comme défense, son ND pour être touché est augmenté de 10.

## Sersemlik

Origines : Empire du Croissant. Cette école utilise un énorme cimeterre appelé Dilmekiri.

Compétences : Feinte (lame longue), Marquer (lame longue), Tourbillon, Exploiter les faiblesses (Sersemlik)

Apprenti : Peut brandir le Dilmekiri à une main sans pénalité en le faisant tourner, tant qu'il a 1 mètre d'espace sur les cotés pour le faire. Peut le manier de n'importe quelle main sans pénalité, et peut le passer d'une main à l'autre avec une action gratuite. +5 par rang de maîtrise sur les actions d'intimidation quand le Dilmekiri tourne.







Compagnon : Tourbillon est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5. Bonus égal à (Rang de Tourbillon) pour les actions d'intimidation quand vous faites tourner l'épée en plus des autres bonus.

Maître : Peut appliquer sa compétence Tourbillon sur les adversaires avec école au rang d'apprenti. Bonus égal à (rang de Tourbillon) sur les dommages avec le Dilmekiri.

## Shaktishaalee

Origine : Tashil; cette école utilise un tulwar

Compétences : Exploiter les faiblesses(shaktishaalee), fente en avant(arme d'escrime), charge(arme d'escrime), tourbillon.

Apprenti : Vous pouvez utiliser charge même à terre.

Compagnon : Vous gagnez un rang dans la compétence charge.

Maître : Vous pouvez lancer un second jet de dommage et garder le plus haut des deux.

## Shan Dian Dao To

Origine : Han Hua, cette école utilise un Dao.

Compétences : exploiter les faiblesses(shan dian dao tel), coup puissant(lame longue), corps à corps, feinte(lame longue).

Apprenti : +1g0 à tous les jets d'attaque avec un Dao.

Compagnon : Votre capacité réflexes de combat vous permet désormais de relancer un dé initiative avec deux dés et de garder le meilleur.

Maître : Vous lancez et gardez un dé d'action supplémentaire. Vous ajoutez 10 à votre initiative totale.

## Siggursdottir

Origines : Vestenmannavnjar. Cette école emploie deux hachettes.

Compétences : Double attaque (hache), Exploiter les faiblesses (Siggursdottir), détente (hache), Tourbillon (hache).

Apprenti : l'apprenti a appris à porter trois hachettes sur lui. Il n'est victime d'aucune pénalité lorsqu'il tient une hachette dans chaque main et bénéficie d'un bonus de 5 quand il en lance une.

Compagnon : Le compagnon est capable de porter une double attaque meurtrière. Il fait un jet d'attaque en utilisant Double attaque comme compétence. Le ND de défense active face à ce coup est augmenté de 10 ; Lancer(Hache) est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : Si le maître parvient à toucher sa cible à l'aide d'un jet d'Attaque(Hache), son dé d'action suivant est égal à la phase actuelle.

## Snedig

Origine : Vendel, Cette école utilise une arme d'escrime.

Compétences : Coup puissant(Escrime), feinte(Escrime), Fente en avant(Escrime), Exploiter les faiblesses(Snedig)

Apprenti : L'apprenti peut décider de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires. Il fait son jet pour toucher normalement et garde autant de dés de dommage en plus qu'il a mis de dés d'action en réserve. S'il ne le touche pas, il perd les dés d'action mis en réserve.

Compagnon : Peut mettre un dé d'action de côté pour avoir +1GI sur ses jets de défense active. Peut utiliser Exploiter les faiblesses contre quelqu'un utilisant Leegstra.

Maître : Lorsque son adversaire rate son jet d'absorption, il prend une blessure grave plus une par tranche de 5 en dessous du ND.

## Soldano

Origine : Castille ; Cette école utilise deux rapières.

Compétences : Double parade (Escrime/Escrime), Exploiter les faiblesses (Soldano), Marquer (Escrime), Tourbillon (Escrime/Escrime)

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice lorsque l'apprenti se bat avec une rapière dans chaque main. Le spadassin de Soldano reçoit, au début de chaque combat, un point de force d'âme virtuel hors jauge utilisable jusqu'à la fin du combat.

Compagnon : Une fois le jet d'absorption d'un adversaire effectué, le compagnon peut dépenser un point de force d'âme pour ajouter une blessure grave au résultat.

Maître : Une fois par combat, au début d'un tour, le maître jouit d'une action d'intimidation gratuite à l'encontre d'un groupe ennemi. Il gagne +5 à son jet par adversaire au sol.

## Stoil

Origine : Eisen

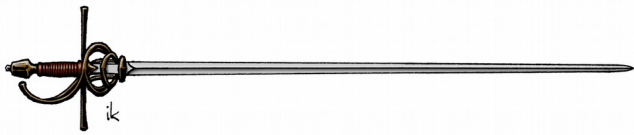
Compétences : Ordres(attaque de flanc, charge, en rangs, enveloppement, marche, réception de charge, reconnaissance, regroupement, repli, retranchement)  
Les ordres sont du domaine érudition.

Apprenti : Tous les pnj qui vous sont fidèles bénéficient d'un bonus de 5 aux jets pour résister à la peur ou l'intimidation en votre présence. Vous bénéficiez d'un bonus de 5 vous-même. Vous bénéficiez d'une remise de 2XP sur tous les avantages vous fournissant des hommes, des serviteurs ou des compagnons.

**Note** : il vous faut 4 compétences à 4 pour être compagnon.

Compagnon : Vous pouvez ajouter votre rang de maîtrise à votre jet sur la table de combat. Vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour éviter à un compagnon de tomber inconscient lorsqu'il agit sous votre commandement.





**Note :** il vous faut 4 compétences à 5 pour être maître.

**Maître :** Vous doublez vos incréments aux jets pour galvaniser. Vous pouvez utiliser une action une fois par scène pour diminuer le rang de peur d'un adversaire de votre rang de sociabilité.

## Swanson

**Origine :** Vendel. Cette école utilise une rapière ou canne épée et son fourreau.

**Compétences :** Dissimulation, Double parade (escrime/Fourreau), Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (swanson)

**Apprenti :** 1g1 de dommages avec le fourreau, pas de pénalité de mains non directrice avec le fourreau

**Compagnon :** Connaît la technique du "Cheval de bois" : s'il réussit une attaque avec le fourreau avec un incrément, ne fait aucun dommage, il a placé son fourreau entre les jambes de l'adversaire. Le ND pour être touché de la cible baisse de 5, tant que le fourreau reste en place, l'adversaire ne peut pas fuir, ni utiliser Esquive ni une défense qui utiliserait le mouvement de ses jambes.

**Maître :** le maître a appris à maîtriser sa canne épée sans malus d'attaque ou défense. Une fois par tour, peut utiliser sa canne épée pour parer sans dés d'action, gratuitement, seulement pour une parade ou double-parade.

## Tie Xiong Kung

**Origine :** Koryo, cette école enseigne les arts martiaux.

**Compétences :** exploiter les faiblesses (Tien Xiong Kung), coup de pied, coup de griffe, Blocage violent.

**Apprenti :** Coup de griffe inflige 2g3 dégâts.

**Compagnon :** Vous pouvez utiliser coup de griffe pour briser des armes. Vous devez obtenir deux incréments pour toucher l'arme. Cette attaque ne peut être parée avec l'arme visée.

**Maître :** Vos dommages de coups de pieds infligent des blessures graves par tranche entières de 5 en dessous du ND du jet d'absorption au lieu de 10.

## Torres

**Origine :** Castille. Cette école utilise une rapière et une cape.

**Compétences :** Double parade (Cape/Escrime), Exploiter les faiblesses (Torres), Marquer (Escrime), Pas de côté.

**Apprenti :** Pas de pénalité de main non-directrice lors de l'utilisation d'une cape. En outre, la compétence Pas de côté affecte un dé d'action supplémentaire pour chaque rang de maîtrise.

**Compagnon :** Le compagnon utilise la compétence Pas de côté en abaissant les dés d'action du double de son rang dans la compétence.

**Maître :** Mental est toujours considéré d'un rang supérieur quand

## Opus Mare Tenebrosus



cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5

## Tout près

**Origine :** Montaigne. Cette école utilise une rapière et une arme improvisée.

**Compétences :** Corps à corps, Double parade (Arme improvisée/Escrime), Exploiter les faiblesses (tout près), Marquer (Arme improvisée)

**Apprenti :** La pénalité de main non-directrice disparaît lorsque l'apprenti se sert d'une arme improvisée. De plus, il bénéficie d'une +5 à son ND pour être touché provenant de de Parade (Arme improvisée).

**Compagnon :** Peut ramasser et attaquer à l'aide d'une arme improvisée en une seule action. En outre, +5 sur ses tentatives de défenses actives qui ne sont pas des parades.

**Maître :** Suite à une attaque avec une arme improvisée, le maître peut utiliser un dé d'action ultérieur pour porter une attaque à l'aide d'une arme d'escrime. Pas de défense active possible contre cette deuxième attaque.

## Trévillle

**Origine :** Montaigne. Cette école utilise les armes à feu et la baïonnette.

**Compétences :** Coup de pommeau (Armes d'hast), Coup puissant (Armes d'Hast), Exploiter les faiblesses (Trévillle), Fente en avant (Armes d'hast)

**Apprenti :** + 5 mètres de portée supplémentaire lorsqu'il utilise un pistolet ou un mousquet. Pas de pénalité de main non-directrice avec un pistolet et un bonus de 5 aux jets d'attaque quand il se bat avec une baïonnette de canon.

**Compagnon :** +10 mètres de portée supplémentaire avec un pistolet ou un mousquet. Peut dégainer un pistolet et faire feu en une action. Ajoute 10 à son initiative totale lorsqu'il se bat avec la baïonnette montée sur son mousquet.

**Maître :** +15 mètres de portée avec un pistolet ou un mousquet. Peut utiliser un point de force d'âme pour annuler tous les modificateurs au ND pour être touché de la cible. Les modificateurs spéciaux s'appliquent toujours.

## U nadwrendbar

**Origine :** Eisen, il s'agit d'une école de commandement.

**Compétences :** Ordres (attaque de flanc, charge, en rangs, enveloppement, marche, réception de charge, reconnaissance, regroupement, repli, retranchement) les ordres sont du domaine érudition.

**Apprenti :** Pour chaque phase au cours de laquelle vous mettez une action en réserve avant de la réaliser il vous est possible d'ajouter à







vous jet d'action un nombre de points égal à votre rang de maîtrise et ce, jusqu'à cinq fois ce rang. Si vous recevez une blessure grave alors que vous vous concentriez le bénéfice est perdu. Vous pouvez acheter homme de volonté pour seulement 20XP.

**Note** : il vous faut 4 compétences au rang 4 pour être compagnon.

Compagnon : Lorsque plusieurs personnes que vous dirigez accomplissent la même action au même moment, vous pouvez ajouter trois fois votre rang de maîtrise au jet de chacun des personnages.

**Note** : il vous faut 4 compétences au rang 5 pour être maître.

Maître : Lorsque sur les trois batailles livrées, vous disposez de deux victoires et une défaite. Vous pouvez transformer la défaite en victoire afin de remporter l'engagement. Lorsqu'un individu de votre groupe, une fois par acte, rate un jet, vous pouvez le transformer en réussite avec le minimum de succès (sans les effets des éventuels incréments, ce qui empêche certaines capacités de fonctionner).

## Urostifter

Origine : Vestenmannavngar, cette école utilise, tout en finesse, deux épées longues.

Compétences : coup puissant(lame longue), double paraded(lame longue/lame longue), feinte(lame longue), exploiter les faiblesses(Urostifter)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice avec une épée longue, vous pouvez utiliser une épée longue d'une main sans pénalité. Un bonus de 5 aux parades par épée longue brandie.

Compagnon : Un bonus de 5 aux jets de feinte, de coup puissant et pour insulter.

Maître : +1g0 aux dommages par une épée longue. Vous gagnez une action gratuite par tour pour insulter votre adversaire.

## Vahiy

Origines : Empire du Croissant. Cette école utilise des ordres de commandement pour la cavalerie.

Compétences : Tir à l'arc monté, Ordres (Attaque de flanc, Charge, En rang, Enveloppement, marche, Réception de charge, Reconnaissance, Regroupement, Repli, Retranchement) les ordres sont du domaine érudition.

Apprenti : Un bonus de 5 par rang de maîtrise sur les jets de Tir monté.

**Note** : il vous faut 4 compétences à 4 pour être compagnon.

Compagnon : Un point de force d'âme supplémentaire au début d'un combat à cheval. Dans les combats de masse, peut changer son niveau d'engagement comme il le veut. Si un adversaire change de niveau d'engagement, peut tenter un jet de tir à l'arc monté contre cette personne pour l'empêcher de changer de niveau.

**Note** : il vous faut 4 compétences à 5 pour être maître.

Maître : +1 à Ordre (Attaque de flanc) et Ordre (Enveloppement), qui peuvent désormais atteindre le rang 6; Tant qu'il est à cheval, peut une fois par round relancer l'un de ses jets (attaque, parade,

## Opus Mare Tenebrosus



dommages, encaissement...) et prendre le résultat préféré.

## Valroux

Origine : Montaigne. Cette école utilise une rapière et une main gauche.

Compétences : Double parade (petites armes/Escrimel), Exploiter les faiblesses (Valroux), Feinte (Escrimel), marquer (Escrimel)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas de pénalité liée à l'utilisation d'une dague en même temps qu'une arme d'escrime. De plus, il bénéficie d'un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il pare avec une main gauche.

Compagnon : Le compagnon sait faire monter les enchères : à chaque incrément obtenue sur une attaque réussie l'adversaire doit obtenir le même nombre d'incrément sur sa prochaine attaque pour qu'elle porte.

Maître : Coordination est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5

## Vipereus Morsus

Origine : Rilasciare. Utilise un poignard ou un stilet.

Compétences : Corps à corps (petites armes), Coup puissant (petites armes), Exploiter les faiblesses(Vipereus Morsus), Fente en avant (petites armes)

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice lors de l'utilisation d'un poignard et un bonus de 5 au jet d'attaque lors de l'utilisation d'un stilet. Les coups ciblés bénéficient également d'un bonus de 5.

Compagnon : Lorsque le compagnon rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence Attaque (Couteau), le coup touche quand même.

Maître : Si l'adversaire réussit son jet d'absorption pour les dommages infligés par un maître à l'aide d'une Attaque (Couteau), ce dernier peut le forcer à refaire son jet d'absorption en dépensant un point de force d'âme.

## Villanova

Origine : Vodacce. Cette école utilise une rapière et un couteau.

Compétences : Coup fourré (Escrimel), Double parade (petites armes/Escrimel), Exploiter les faiblesses (Villanova), Feinte (Escrimel)

Apprenti : l'apprenti n'est pas victime de la pénalité de main non-directrice lorsqu'il utilise un poignard. De plus, il bénéficie d'un +5 à son ND pour être touché provenant de parade(poignard).

Compagnon : Le compagnon bénéficie gratuitement d'un rang de plus dans la compétence feinte. Il peut désormais atteindre 6 dans cette compétence.

Maître : Le maître peut abaisser son ND pour être touché par tranche de 5 (minimum 5). Si on l'attaque ensuite il reçoit autant de







bonus à un jet de coup fourré en réaction.

## Wu Tsain

Origine : Khimal

Compétences : exploiter les faiblesses(Wu Tsain), se dégager, uppercut, marquer(mains nues)

Apprenti : Un bonus de 5 aux jets d'attaque avec Uppercut.

Compagnon : Vous ajouter Ogl à vos jets d'attaque avec uppercut. Vous pouvez utiliser le fonctionnement normal de marquer en plus de votre capacité spéciale vue plus haut.

Maître : Uppercut est toujours considérée d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5. Votre compétence marquer vous permet de faire perdre un point de force d'âme à votre adversaire, d'en gagner un et d'appliquer la capacité spéciale vue plus haut.

## Yael

Origines : Empire du Croissant. Cette école utilise deux cimeterres.

Compétences : Désarmer (Escrime), Double attaque (Escrime/Escrime), Feinte (Escrime), Exploiter les faiblesses (Yael)

Apprenti : Peut utiliser une action et une suivante pour faire deux attaques sur le même opposant sans pénalité. Pas de pénalité de main non directrice avec un cimeterre.

Compagnon : Ajoute son rang en Esquive à son ND pour être touché.

Maître : Peut utiliser l'habileté d'apprenti avec autant d'actions qu'il veut (au lieu de 2) avec un maximum égal à sa compétence d'esquive. Par contre si l'une des attaques ne passe pas la défense passive, les suivantes sont ratées aussi.

## Ying Sun Wo

Origine : tashil – tiakhar, cette école utilise le combat à mains nues.

Compétences : Coup de griffe, coup aux yeux, coup à la gorge, exploiter les faiblesses(Ying Sun Wo).

Apprenti : Un bonus de 5 aux jets de défense active avec esquive.

Compagnon : Dépensez deux dés d'actions (un seul doit être légal pour cette phase), effectuez un jet de coup de griffe ou de coup à la gorge, selon le maximum, contre le ND de votre adversaire + 20. Si

## Opus Mare Tenebrosum



cette attaque fonctionne, vous infligez automatiquement une blessure grave, baissez alors le ND de 5 et effectuez une attaque à mains nues normale gratuite.

Maître : Idem que la compétence de compagnon sauf que vous ne dépensez qu'un dé d'action, et que le ND n'est majoré que de 10. Mais vous pouvez quand même utiliser le ND + 20 pour utiliser un dé

supplémentaire pour effectuer une deuxième attaque à mains nues supplémentaire.

## Zepeda

Origine : Castille. Cette école utilise un fouet.

Compétences : Désarmer (Fouet), Exploiter les faiblesses (Zepeda), Lier (Fouet), Marquer (Fouet)

Apprenti : En dépensant une action à faire claquer son fouet, le spadassin ajoute son rang de maîtrise à son ND pour être touché. Ce bonus n'est d'aucune utilité face à un adversaire immunisé à la peur. De plus, l'apprenti bénéficie d'un bonus de 5 aux jets lorsqu'il utilise son fouet.

Compagnon : Tant qu'il a son fouet en main, le compagnon peut utiliser sa compétence Attaque (Fouet) à la place d'Esquive. De plus, il peut faire tomber un adversaire par terre mais dans ce cas, le ND pour être touché de ce dernier augmente de 10.

Maître : Chaque fois le maître touche et blesse un adversaire au fouet, son rang de peur augmente de 1 face à celui ci jusqu'à la fin du combat.

## Zheng Yi Quan

Origine : Han Hua

Compétences : Coup de pied, défense contre les projectiles, coup de pied éclair, exploiter les faiblesses(Zheng Yi Quan)

Apprenti : Vous pouvez augmenter de votre rang de maîtrise votre ND pour être touché.

Compagnon : sport est toujours considéré d'un rang supérieur quand cette école est utilisée, même si cela fait dépasser le rang 5.

Maître : Dans la phase 10 d'un tour de combat vous pouvez dépenser tous vos dés d'actions en cours et stockés pour une seule attaque dévastatrice avec les compétences attaque(mains nues), coup de pied. Chaque dé d'action dépensé vous donne +1gl aux dommages.



*Après que le Peuple Magnifique m'eût bénie de sa grâce. Plus jamais le monde n'eut la même image.*

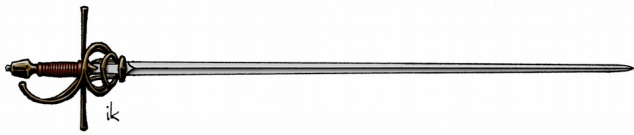
*La nature était toujours plus belle. Le vent chantait à mes oreilles tandis que les plantes s'ornaient des perles de la rosée du matin.*

*Au coin du regard, partout je voyais danser joyeusement le peuple féérique, saupoudrant d'une poussière d'argent la morne réalité.*

*C'est à cette époque que j'entendis pour la première fois gronder le murmure des milliers de légendes en chaque lieu. Depuis aucune ne m'a quittée, et je puise au creuset des mythes la force de réaliser les espoirs du présent.*

*Lady Valentine Farcry Thuiadenliath*

*Récit d'une magicienne aventurière*



# Magie Théane

*Murmures de dieux morts, pacte noirs, alliance avec des êtres de lumières, compréhension intime des phénomènes naturels, tout cela peut être la source des pouvoirs que possèdent certains Théans pour leur plus grand bien... Ou leur plus grand désespoir.*

Il existe deux formes de magies : les héritages magiques et les shamanismes. Ces deux termes sont très généraux, toutes les magies ne sont pas héritées et tous les shamanismes ne sont pas de vrais shamanismes mais souvent des formes de magies mineures.

## Obtention de shamanisme

Il suffit de payer le prix du shamanisme en question. Il est indiqué dans la table qui suit et est rappelé plus loin dans la description des formes de magies. Les shamanismes fonctionnent un peu comme des avantages.

Exemple : Karl Franz Dernaundorff, l'arpenteur, est un chevalier garde fantôme de la Croix Noire, Il possède le shamanisme Nacht. Son joueur lui a acheté celui-ci pour une valeur de 20XP. Il peut désormais en utiliser les capacités comme il le ferait d'un avantage.

## Obtention d'un héritage magique

Un héritage peut être acquis au niveau sang-pur ou demi-sang. Le sang-pur coûte 30XP, le demi-sang coûte 15XP.

Un personnage sang-pur peut utiliser l'héritage magique sans handicap particulier.

Un personnage demi-sang ne pourra jamais monter ses compétences de magie ou le domaine Arts Mystiques au dessus du rang 3 (ce qui le condamne dans les faits à ne jamais monter au dessus du rang de maîtrise d'apprenti).

Un personnage peut être demi-sang dans deux héritages, on dit alors qu'il est sang-mêlé.

Exemple : Audrey Azura de Balig est la fille illégitime d'une duchesse avalonienne et d'un noble vodacci. Elle est sang-mêlé Glamour/Sorte. Son joueur a payé 15XP pour chacun de ses deux héritages. Marie-Eglantine, qui est, elle, la fille illégitime de l'Empereur de Montaigne, possède le puissant sang des Montanus et est une sorcière Porté au sang pur.

## Domaine Arts Mystiques

Un personnage possédant un héritage magique acquiert le domaine « Arts Mystiques » au rang 1 si il est demi-sang, au rang 2 si il est sang-pur. Ce domaine n'est pas accessible aux non-porteurs d'un héritage.

Ceux qui le possèdent peuvent le monter à l'expérience de la même façon que leurs autres domaines (avec une limitation sur le rang maximal pour les demis-sang).

## Compétences de magie

A chaque héritage magique est associé un ensemble de compétences. La mise en Œuvre de la magie procède généralement de l'utilisation de ces compétences. On les appelle compétences de magie.

Lors de l'obtention d'un héritage, un sang-pur obtient gratuitement cinq compétences de magie de son héritage au rang 2. Un demi-sang ne gagne que cinq compétences au rang 1.

Ces compétences peuvent ensuite être montées pour un coût normal en XP.

Ces compétences ne peuvent avoir de spécialisations.

Exemple : Audrey commence avec un rang 1 dans cinq de ses compétences de Glamour et dans cinq de ses compétences de Sorte. Elle décide de s'y tenir et de ne pas investir d'XP en plus pour monter ses compétences de magie. Pour le Glamour, elle choisit d'attribuer le rang gratuit aux compétences « Chevalier de Pierre », « Jack O'Bannon le fou », « Jack », « Sombrecap » et « Jeremiah Berek ». Pour le Sorte elle attribue un rang à « Arcane », « Filament Noir », « Coupes », « épées » et « deniers ». Marie-Eglantine, elle, a 2 rangs à attribuer à cinq compétences de Porté. Elle choisit « ensanglanter », « atteindre », « attraper », « poches » et « harmonisation ». Elle monte ensuite Harmonisation au rang 3 en payant 6XP.

## Rang de maîtrise

Chaque porteur d'un héritage magique possède un rang de maîtrise. Initialement, à l'achat de l'héritage, le personnage est apprenti. Lorsque 4 de ses compétences magiques sont au rang 4, il devient adepte puis, lorsque 5 de ses compétences de magie sont au rang 5, il passe maître.

Si le rang doit être exprimé de façon numérique (ex : «ajoutez votre rang de maîtrise à votre jet») prenez apprenti=1, adepte=2 et maître=3.

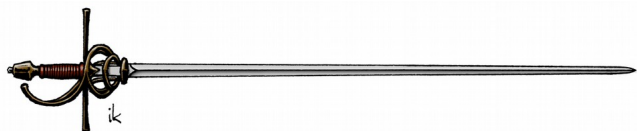
Exemple : Audrey sera toujours apprentie dans ses deux héritages, ses compétences ne montant jamais au dessus de 3. Marie-Eglantine quant à elle, sera un jour adepte (elle peut par exemple monter les 4 compétences qu'elle possède déjà au rang 2 à 4) puis maîtresse.

## Les formes de magies

Dans ce qui suit, les héritages magiques sont présentés sans plus de précision (ils ont tous le même coût défini plus haut). Les shamanismes sont accompagnés de leur coût, ce qui permet de les distinguer.

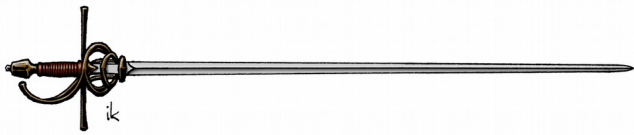






Index des pouvoirs			
Nation ou groupe	Pouvoir(s)	Descriptions	Coût
Aldiz'ahali	Takim'aldiz	Magie des étoiles	15XP
Altar'vahir	Kel'kalb	Magie des chevaux	15XP
Carlos	Magie indigène Carl	Mélange de Sorte, Porté, El Fuego Adentro et Zerstörung	Spécial
Castille	El Fuego Adentro	Contrôle du feu	Héritage
Collège Invisible	Science du sang	Mélange science/sorcellerie	avantage Alchimie
Eglise des prophètes	Juste Courroux	Punir les hérétiques	15XP
	Faiseur de miracles	Se transcender par la foi	15, 30 ou 45XP
Eisen	Zerstörung	Magie de la corrosion	Héritage
Filles de Sophie	Mixtio Masculin	Amélioration des attributs physiques	Héritage
	Mixtio Féminin	Préparer des potions et voir en d'autres temps et lieux	Héritage
Han Hua	Huan Shu	Magie de l'illusion	20XP
	Fu	Magie talismanique	Héritage
Îles Glamour	Glamour	Altérer la réalité en tirant son pouvoir de la force des légendes	Héritage
	Druidisme	Prédiction limitée et possibilité de poser des malédictions et tabous	20XP
Jadur'rihad	Sharkici	Magie des mélopées	20XP
Kanuba	Opah	Magie des armes	15XP
Khimal	Baofong Xue Wudao	Magie de la glace et de la neige	20XP
Koryo	Song Hwang Tung	Magie des arbres	15XP
Kreuzritter	Nacht	Mouvement dans le monde des ombres	20XP
Kurta'kir	Duman'kir	Magie des loups et de la brume	Héritage
Lanna	Nha Nong	Magie des plantes	15XP
Marcina	Médecine Erego	Marcina	20XP
Montaigne	Porte	Sorcellerie de téléportation	Héritage
	Mirage	Sorcellerie des miroirs	Héritage
Qatihl'i	Afa	Magie serpentine	Héritage
Ruzgar'hala	Ruzgar'canli	Magie des esprits	15XP
Sange Tara	Taramonde	Vaudou	5PP
Tashil	Tashila	Yoga	20XP
Ussura	Pyeryem	métamorphe animal	Héritage
Vendel	Astrologue	Influence sur les évènements par les étoiles	15XP
Vestenmannavnjar	Laerdom	Magie runique	Héritage
	Guérisseur sympathique	Prendre les blessures d'autrui	20XP
Vodacce	Sorte	Manipuler le destin	Héritage
Xian Bei	Youya Chima Ren	Magie des chevaux	20XP
Yilan-bazlik	Rimal	Magie du sable	20XP
	Sulimaq	Magie de l'eau	15XP





## Af'a

**Description :** Les Afa'im (sing. Af'ai) ont reçu d'alKadeem le pouvoir d'entrer et sortir de tout endroit sans laisser de traces ainsi que de commander aux serpents tout en obtenant leur souplesse et l'immunité à leur venin. Mais cela à un prix. Les Afa'im n'ont aucune pilosité et doivent endurer une mue annuelle, qui dure de un jour à une semaine, durant laquelle l'Af'ai ne peut rien faire d'autre que s'extirper de son épiderme urticant en se frottant contre des objets et des murs.

### Compétences :

**Charmer :** Un jet facile de Charmer avec le trait volonté vous permet de faire en sorte qu'un serpent (+1 par incrément) vous ignore totalement. En dépensant un point de force d'âme, vous pouvez contrôler un nombre de serpents égal à votre rang de maîtrise. Pour contrôler un serpent, effectuez un jet de volonté + charmer contre un ND de 20 + 5 par serpent supplémentaire. Cela doit impérativement être un ordre simple comme « attaque cet homme avant qu'il ne fuie ». Un ordre en combinant plusieurs comme « escalade ce mur, trouve Feyid ben Ahmad dans ce château et tue-le » ne marche pas.

**Constriction :** Lorsque vous effectuez une prise sur un adversaire. Vous pouvez imbriquer vos articulations des bras et des jambes pour l'écraser. Vous ajoutez le double de votre rang en constriction à tout jet de prise. Vous pouvez de plus ajouter votre rang de constriction multiplié par votre rang de maîtrise à tout jet de dommages consécutif à une étreinte. Vous pouvez effectuer un jet de constriction g physique en opposition à un jet de votre adversaire pour se dégager, l'en empêchant sur une réussite.

**Flexibilité :** Vos articulations sont doubles, pas seulement vos doigts, mais tout votre corps. Vous pouvez disloquer toute articulation de votre corps sans autre inconfort. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence multiplié par votre rang de maîtrise à toute tentative d'échappatoire d'une prise ou autre entravement.

**Se cacher :** Une surnaturelle aura de mystère vous entoure. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence à tout jet effectué pour être discret. Si vous possédez au moins un rang de se cacher, vous êtes complètement invisible à presque toute forme de magie utilisée pour vous espionner. Seul une lecture de vos filaments du destin est possible par une Strega, si elle réussit un jet de (compétence de filament) g mental contre votre se cacher g volonté. Les sorciers Glamour possédant la compétence Thomas peuvent sentir, eux, l'usage de magie lorsque vous approchez d'eux.

**Glisser :** Vous pouvez glisser le long d'un tunnel lorsque vous ne pouvez plus bouger dedans, faute de place. Vous pouvez utiliser la compétence Glisser au lieu de sport. Vous glissez aussi vite que vous utilisez vos autres membres.

**Apprenti :** Vous êtes complètement immunisé à toute forme de venin de serpent. Vous êtes aussi capable de disloquer intégralement votre corps pour vous introduire en des trous et tunnels trop petits

## Opus Mare Tenebrosus



pour laisser un être humain passer. Pour cela vous devez dépenser un point de force d'âme. Faire cela nécessite treize actions, moins votre rang en coordination, moins votre rang dans la compétence flexibilité. Un homme normal peut emprunter un trou de 22cm de diamètre. Un homme de petite taille emprunte, lui, un trou de 15 cm de diamètre. Un homme de grande taille, lui, nécessite un trou de 30cm de diamètre.

**Adapte :** Les diamètres des trous passent désormais respectivement pour les personnes normales, grandes et petites à 15cm, 10cm et 20cm. En dépensant un point de force d'âme, vous pouvez absorber les dommages dus à une chute ou réduire ceux provenant d'un objet tombant sur vous. Pour ce faire, effectuez un jet de flexibilité avec Mental contre un ND de 20 si vous chutez, si réussi vous ne prenez aucun dommage. Si quelque chose tombe sur vous, effectuez un jet de flexibilité avec physique pour votre jet d'absorption.

**Maître :** Les diamètres des trous passent désormais respectivement pour les personnes normales, grandes et petites à 10cm, 7,5cm et 15cm. Vous pouvez devenir plus fort en buvant du venin de serpent. Lorsque vous en buvez, calculez le nombre de blessures graves que vous auriez pris si vous n'étiez pas immunisé, lors d'un intervalle de poison. Pour chacune d'elle vous recevez un dé de venin, qui peut être utilisé comme un point de force d'âme. Ces dés partent lorsque la moitié de la durée d'effet du venin est passée, ou jusqu'à ce qu'un intervalle de poison soit passé.

## Astrologie

15XP

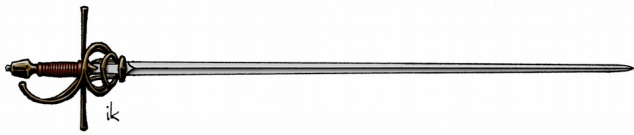
**Description :** Il s'agit de la capacité, par l'observation des planètes et l'interprétation de leur disposition; de prédire l'avenir pour mieux comprendre le présent. En effectuant un jet de science (éventuellement avec la spécialité astronomie) avec le trait mental contre un ND de 15 pour aider ou tourmenter autrui. Si vous aidez quelqu'un vous découvrez des éléments astrologiques jouant en sa faveur. Tous les ND de la cible sont abaissés de 3. Tous ses jets sur la table des batailles sont augmentés de 2. Les résultats inverses arrivent aux cibles que vous tentez de tourmenter. Vous pouvez utiliser deux incréments pour étendre l'effet à un acte entier. On ne peut influencer une personne qu'avec un astronome à la fois. Si une personne est déjà influencée par un autre astronome, vous devez obtenir davantage d'incréments que celui-ci.

## Baofong Xue Wudao

20XP

**Description :** Certains membres de la nation Khimali savent manipuler la neige et la glace. On les appelle Baofong Xue Wudao. Vous ne pouvez être blessé par la neige ni par la glace, vous pouvez chuter de n'importe quelle hauteur dans la neige et la glace sans subir aucun dommage. On peut lancer sur vous n'importe quelle masse de neige et de glace de n'importe quelle hauteur sans vous blesser d'aucune manière. Vous êtes invulnérable aux dégâts dus





aux climats froids. La neige et la glace des tempêtes ne réduisent pas votre champ de vision ni votre capacité à respirer. Vous pouvez par ailleurs respirer sous la neige. La neige ne réduit pas votre capacité de mouvement et ne bloque pas votre voix si vous y êtes enterré. Vous ne laissez aucune empreinte dans la neige et ne vous enfoncez pas dedans durant un mouvement normal. Vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour faire se lever une tempête de neige autour de vous. Effectuez un jet de volonté contre un ND de 15. Pour chaque incrément vous augmentez la dureté du climat d'un cran. Prenez l'indice de dommage du climat actuel, ajoutez-y 2g0 et infligez ces dégâts à toute personne à proximité à la phase 10 de chaque tour de combat. Vous pouvez dépenser une action pour faire en sorte que la neige d'une tempête cible une personne en particulier. Pour ce faire, effectuez un jet de coordination, la victime à un ND pour être touché de 5. Lancez un nombre de dés égal à votre volonté et gardez le plus élevé pour déterminer les dégâts supplémentaires. La tempête reste en place pendant un nombre de tours égal au double de votre volonté. Vous pouvez stopper la tempête à tout instant. Lorsque vous créez une tempête, vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour la transformer en tempête de glace. La tempête gagne +1g0 pour toucher et +0g1 aux dégâts ciblés et finalement +1g0 dégâts à chaque phase 10, mais ne dure que la moitié du temps normal.

## Druidisme

### 20XP

**Description :** Les druides sont capables d'interpréter les auspices et d'en tirer les conseils qui les mèneront vers de bons augures. Ils possèdent également le savoir secret qui permet de poser d'étranges « tabous » et « malédictions » sur les actions d'autres personnes.

**Compétences :** Printemps, été, automne, hiver, lune. Lorsqu'un druide souhaite utiliser sa magie il doit effectuer un jet de la compétence ascendante à cette période de l'année avec le trait mental.

**Printemps :** Du 1er Quartus au 30 Sextus

**Été :** Du 1er Julius au 30 Septimus

**Automne :** Du 1er Octavus au 30 Decimus

**Hiver :** Du 1er Primus au 30 tertius

**Lune :** ascendante la nuit. Prévaut sur les autres compétences.

Durant la nouvelle lune et la messe du Prophète, aucune des compétences n'est ascendante. Les druides n'utilisent que leur mental.

**Apprenti :** *Auspice* : Trois fois par histoire vous pouvez utiliser votre savoir pour déterminer le moment adéquat pour la réussite d'une action. Vous pouvez alors ajouter votre rang dans votre compétence ascendante au jet d'un autre personnage dont le joueur a déjà jeté les dés.

**Adepté (barde) :** *Geis mineur* : Vous pouvez lancer des Gessa mineurs sur un autre personnage. Il s'agit de tabous et d'interdictions qui fortifient l'âme. Vous ne pouvez avoir plus de trois gessa mineurs actifs à la fois et un personnage ne peut être affecté par

plus de deux Gessa mineurs en même temps. Pour lancer un geis mineur, vous devez parler clairement devant le personnage que vous souhaitez affecter, réussir un jet difficile de compétence ascendante avec mental et utiliser un certain nombre de points de force d'âme. Un geis simple comme « ne jamais manger de chien » coûte un point de force d'âme. Pour deux dés vous obtiendrez quelque chose comme « ne jamais se baigner ». À partir de trois dés « toujours offrir l'hospitalité à toute personne et lui proposer systématiquement ta femme ». Les points de force d'âme sont dépensés même en cas d'échec du jet de mental.

**Maître (Ollamdh) :** *Geis Majeur* : Vous pouvez lancer un geis majeur sur un autre personnage. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un geis majeur actif à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus d'un geis majeur à la fois. Un geis majeur est une condition sur la manière dont doit mourir une personne, si les conditions ne sont pas réunies, la personne peut subir d'atroces souffrances éventuellement, mais ne peut pas mourir. Pour lancer un geis majeur vous devez déclarer au personnage « tu ne peux mourir que par < insérez ici une faiblesse (ex : un roux/ton propre cheval/un mort/dans l'obscurité totale/un nouveau né) > », réussir un jet de compétence ascendante avec mental contre un ND de 40 et utiliser trois points de force d'âme. Ces dés sont perdus même si vous ratez votre jet. Toute faiblesse ne peut être liée qu'à une seule caractéristique, ainsi « un homme barbu » est acceptable mais « un homme barbu, chauve qui zézaye et est paralysé d'un doigt » ne marche pas. Lorsqu'un personnage est rattrapé par sa faiblesse, non seulement il peut être tué normalement, mais en plus il est pratiquement sans défense. Il ne peut pas dépenser de points de force d'âme lorsqu'il est confronté à sa faiblesse, pas plus qu'il ne peut faire usage de défense active contre elle. Enfin si le nombre de ses blessures graves infligées par sa faiblesse dépasse son point de choc, il meurt immédiatement et irrémédiablement (même la sorcellerie est impuissante).

## Duman'Kir

**Description :** Duman'kir est l'ancestrale magie du peuple Kurta'kir. Elle est le résultat de leur descendance de Dur-Kan, Les mages Duman'Kir sont magiquement connectés aux loups et à la brume.

**Compétences :**

**Crocs :** Vos quatre canines sont extensibles. Vos ongles peuvent se transformer en griffes. Votre jet d'attaque avec ces armes est coordination + Crocs.

Les dégâts valent 1g3 pour les griffes et 2g2 dégâts pour les crocs. Vous pouvez utiliser vos crocs et griffes pour obtenir un bonus de 5 aux jets d'intimidation.

**Brume :** Votre connexion magique à la brume. Votre rang dans cette compétence est employé par vos capacités d'apprenti, d'adepte et de maître.

**Meute :** Les loups ne vous attaquent pas, sauf si vous les provoquez. Vous pouvez leur commander emphatiquement en effectuant un jet de Meute avec mental. Il s'agit forcément d'un ordre compréhensible pour eux (pas d'aller chercher une clé par exemple).







**Sens :** Vos jets de perception se font avec Sens et mental. Vos jets de filature se font avec un nombre de bonus de 5 égal à votre rang dans cette compétence.

**Silence :** Vous ajoutez votre rang dans cette compétence à tous vos jets dans lesquels le bruit peut être nuisible (discrétion, filature).

**Apprenti : L'appel de la brume :** Vous pouvez appeler la brume en effectuant un jet de brume avec mental contre un ND de 20 avec un bonus de 5 si vous le faites à une heure de l'aube, et une autre s'il a plu dans les dernières 24 heures. Tout jet de perception doit réussir avec autant d'incréments que vous en avez obtenu. La brume reste en place une heure ou jusqu'à ce que vous la renvoyiez.

**Adapte : Le prédateur dans la brume :** Vos contours deviennent flous dans la brume. Tout jet de perception tenté pour vous voir voit son ND augmenté de votre rang dans la compétence brume. Votre ND pour être touché augmente de la même manière. Vos jets de discrétion sont augmentés du double de votre rang de brume. Vous pouvez disparaître dans la brume. En dépensant un point de force d'âme et en effectuant un jet de brume avec volonté contre un ND de 30, vous pouvez vous retrouver instantanément en un autre point couvert par la brume jusqu'à 100 mètres de distance. Cela vous cause des dégâts, vous lancez un dé pour toutes les tranches (même incomplètes) de 10 mètres que vous parcourez et en gardez un : ceci constitue les dommages pris. Vous emportez avec vous vos possessions inanimées, mais pas les animaux ou les gens.

**Maître : Le nuage de brume :** Vous pouvez transformer votre corps en brume (toutes vos possessions tombent à terre) en effectuant un jet de brume avec volonté contre un ND de 20. Vous êtes intangible, vous ne pouvez passer à travers la matière, mais les trous suffisamment grands pour laisser passer l'air ne vous arrêtent pas. Les attaques mentales vous affectent. Vous vous déplacez à votre vitesse normale sous cette forme.

## El Fuego Adentro

**Description :** Les créatures que sont devenues celles et ceux qui pratiquent encore l'ancienne et puissante sorcellerie d'El Fuego Adentro manipulent l'une des forces les plus destructrices de Théah. Ils commandent aux flammes et se fondent en celles-ci comme s'ils en étaient eux-mêmes faits. Le sorcier Fuego a éveillé la vindicte de l'Inquisition, des chevaliers de la Rose et de la Croix et de la Rilasciare. Bonne journée.

### 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. Parfois mieux vaut laisser faire le vent.

**L'étincelle :** Les sorciers Fuego ne sont pas capables de créer le feu, tout comme ils ne peuvent pas accroître la taille du feu sans utiliser d'amadou et autres combustibles.

### Compétences :

**Combustion :** Grâce à 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 foyer hors de sa source de combustion, celui-ci 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 dommage que ce foyer aurait dû perdre (tous si le foyer aurait dû s'éteindre complètement, comme quand il traverse de l'eau), le sorcier reçoit deux blessures légères. Les dommages sont réduits de 1 blessure par rang de la compétence Combustion.

**Concentration :** Cette compétence permet au sorcier de contrôler plus d'un foyer à la fois. Pour chaque rang dans cette compétence, le sorcier peut contrôler un foyer supplémentaire.

**Extinction :** 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. Cela affecte 3 mètres · 3 mètres de superficie par rang de compétence Extinction. Toutefois un autre sorcier peut utiliser la compétence Combustion pour contrecarrer cette action.

**Portée :** Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la portée 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.

**Tours :** Chaque compétence Tour qu'achète un sorcier lui permet de réaliser des exploits particuliers, comme combattre avec une lame enflammée 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 rang de maîtrise ne correspond pas au moins à celui requis.

### Allumer un feu

*rang de maîtrise requis : Apprenti*

Le sorcier peut allumer un feu dans des conditions défavorables en utilisant les techniques d'allumage classique (pierre à feu etc...). Il reçoit chaque fois une blessure légère. La rudesse des conditions est limitée par son rang dans cette compétence 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 forte pluie.

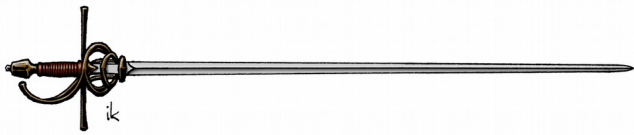
**Rang 5 :** Tout matériel ou toute condition.

### Lame enflammée

*rang de maîtrise requis : Apprenti*

Le sorcier plonge a lame dans un feu, utilisant sa magie pour entretenir la combustion. Cela permet à l'épée d'ajouter le rang de maîtrise du sorcier multiplié par son rang de compétence aux dommages. Cette compétence inflige 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 de ces





dommages.

### Jet de flammes

*rang de maîtrise requis : Adepté*

Le sorcier dépense une action pour plonger ses mains 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 + (physique-2) mètres, sans pénalité pour toucher, et le personnage effectue un jet de jet de flammes avec coordination en guise de jet d'attaque. Si touche, l'attaque inflige 2 dés de dommages, plus 2 par rang de maîtrise du sorcier, mais le feu s'éteint sur le coup. Même la compétence Combustion ne peut empêcher le feu de s'éteindre. Le sorcier subit 2 blessures légères à chaque utilisation de cette compétence, la compétence Combustion permet de réduire ces dommages.

### Lucioles

*rang de maîtrise requis : 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 force du feu d'un dé). La blessure légère reçue 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 cinq blessures légères par phase, sauf si elle porte des vêtements épais ou quelque autre forme de protection. Un sorcier peut donner vie à une nuée par rang de compétence lucioles.

### Serpent de feu

*rang de maîtrise requis : 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 blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. Quand il touche, la cible reçoit un 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'ils tombent 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

*rang de maîtrise requis : 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 4 dés). Les blessures légères reçues à la création de l'oiseau 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

## *Opus Mare Tenebrosus*



faire quand bon lui semble. L'envergure de l'oiseau de feu est d'environ 12 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 qu'en l'immergeant dans l'eau. À l'origine, les sorciers Castellans 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.

*Apprenti : Le cœur de feu :* Les dommages basés sur la chaleur et le feu ne vous affectent pas ni vous, ni l'équipement qui vous colle à la peau (comme vos vêtements). Vous pouvez diriger le déplacement de tout foyer situé dans les 3 mètres. Ce foyer ignorera les vents et traversera les cours d'eau si vous le souhaitez (mais s'éteindra à moins que vous ne possédiez la compétence Combustion). Avec les compétences Concentration et Portée il vous est possible d'affecter plus de foyers et sur de plus grandes distances.

*Adepté : La main de feu :* Vous pouvez empoigner les flammes comme des objets solides. Vous pouvez escalader de belles flambées comme un simple escalier.

*Maître : L'esprit de feu :* Vous pouvez donner vie aux flammes, créer des oiseaux de feu qui se jetteront sur les toits de chaume et des serpents de feu qui ramperont sur le dos de vos prisonniers.

## *Faisoir de Miracles*

**15, 30 ou 45XP**

*Description :* Par votre intermédiaire Theus fait des miracles. Mais ses interventions sont toutes subtiles et, bien souvent, on ne peut prouver l'intervention divine. Vous pouvez acheter jusqu'à trois « dés de miracles », chacun d'entre eux coûte 15XP. Ils vous permettent, en les dépensant d'obtenir l'un des effets décrits plus loin. Theus ne laisse jamais derrière lui la moindre preuve physique de son intervention.

**Brise sainte :** Deux blessures graves du personnage sont guéries. Elles ont toujours mauvaise mine mais elles ne font plus souffrir et l'hémorragie cesse.

**Écu du Fidèle :** Lorsque le personnage va prendre un coup fatal. Le dé de miracle fait rater son coup à l'adversaire et lui fait perdre toutes ses actions restantes. Si la fin provient d'un événement, alors un miracle se produit pour protéger le personnage.

**Force de Theus :** Au moment où le personnage dépense son dernier de miracle, celui-ci se transforme en deux points de force d'âme qui s'additionnent au jet en cours.

**Juste Courroux :** Lorsque le personnage rate un jet crucial, le dé se transforme en trois points de force d'âme.







## Fu

**Description :** En d'anciens temps, les dieux du Cathay donnèrent à ses habitants la capacité de puiser dans la magie du monde et de la canaliser à travers de simples combinaisons de lignes continues et interrompues inscrites sur des talismans connues sous le nom de trigrammes. Il n'y eut pas de pacte, pas de négociateurs. Les dieux donnèrent cette connaissance aux hommes pour les protéger des puissances surnaturelles comme les sidhes. La magie Talismanique s'appuie sur le Feng Shui et sa connaissance des courants de la magie sur Terra. Chaque talisman requiert un composant physique particulier pour être créé. Tout objet qui va être transformé en talisman doit avoir été fabriqué récemment. Tout objet est utilisable, à condition qu'il soit capable de supporter que l'on inscrive ou grave les lignes talismaniques sur lui.

### Compétences :

#### CHIEN (Le Créatif)

**Attribut :** Créativité

**Composant physique :** un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

(1) Vous imprégnez l'objet d'un charme de bienveillance pour la création d'inventions. L'utilisateur gagne un dé supplémentaire lancé et gardé (+1g) sur ses jets de Bricoleur (ND 30).

(2) 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.

(1) Le Talisman se transforme en un cheval vivant de taille normale. Si l'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.

(2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chevaux. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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)

(1) Le Talisman protège la tête de son porteur, doublant le nombre d'incréments nécessaires pour la frapper (ND 30).

(2) Le Talisman donne une étincelle d'inspiration par Scénario. Le MJ est juge. (ND 45).

**Direction :** Sud

**Composant physique :** une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

(1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud (ND 20).

(2) 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.

(1) 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).

(2) 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.

(1) Le Talisman se transforme en un boeuf vivant de taille normale. Si l'est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 30).

(2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les boeufs. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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)

(1) Le Talisman crée suffisamment de nourriture pour remplir le ventre de son utilisateur trois fois par jour (ND 30). (2) 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.

(1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord (ND 20).

(2) 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.

(1) Le Talisman permettra, une fois par Acte, à son porteur de lancer et garder un Dé d'Action supplémentaire (ND 40). (2) Le Talisman donne un bonus de un dé gardé (+1g) 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. (1) 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.

(2) 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 volonté difficile. Si 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)

- (1) Le Talisman donne à son porteur un +0g1 à tous ses jets de sport ou esquive liés aux pieds (ND 25).
- (2) Le Talisman donne à son utilisateur un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il utilise esquive comme compétence de défense (ND 35).

#### Direction : Nord-est

*Composant physique* : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-est (ND 20).
- (2) 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.

- (1) Le Talisman guérira, une fois par Scène et par personne, une blessure grave du personnage (ND 30).
- (2) 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.

- (1) Le Talisman se transforme en un coq vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les coqs. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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.

- (1) Le Talisman donne à l'utilisateur un bonus de +0g1 à tous ses jets d'esquive ou sport basés sur les jambes (ND 20).
- (2) 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 d'absorption (ND 40).

#### Direction : Sud-ouest

*Composant physique* : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-ouest (ND 20).
- (2) 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

## Opus Mare Tenebrosus



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.

- (1) Le Talisman vous permet de respirer sous l'eau (ND 25).
- (2) 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.

- (1) Le Talisman se transforme en un sanglier vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les sangliers. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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)

- (1) Le Talisman donne au porteur un bonus de +2g0 à tout jet de Perception impliquant l'ouïe (ND 25).
- (2) 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.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Ouest (ND 20).
- (2) 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.

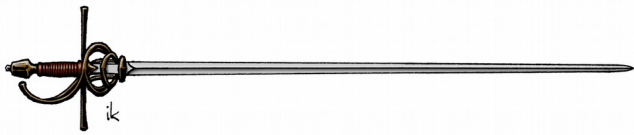
- (1) Le Talisman peut être commandé pour enflammer tout objet le touchant, provoquant 1g1 dès de dommages (ND 30).
- (2) Le Talisman rend son porteur totalement immunisé aux feux naturels (ND 40).

##### 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.

- (1) Le Talisman se transforme en un faisan vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les faisans. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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 œil humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture, ou même une pierre semi-précieuse comme une agate semblant avoir une pupille comme un œil. Un œil préservé (humain ou autre) peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman donne à son porteur un bonus de 5 aux jets de perception basés sur la vision (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme un œil pour son utilisateur, lui permettant de voir à travers comme si c'était son propre œil à moins que l'endroit ait été assombri magiquement (ND 35).

### Direction : Est

**Composant physique** : une flèche sur un support tridimensionnel, hormis du papier.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Est (ND 20).
- (2) 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.

- (1) 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).
- (2) 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.

- (1) Le Talisman se transforme en un chien vivant de taille normale, et d'une race spécifiée à la création du Talisman. Si est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de chien quand vous créez le Talisman (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chiens. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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.

- (1) 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).
  - (2) 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.
- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-ouest (ND 20).
  - (2) 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 (Le Joyeux)

#### Attribut : Plaisir

**Composant physique** : un objet inanimé qui ne sera pas détruit par l'inscription.

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dégager de la joie et du contentement, ce qui lui fait gagner un bonus de +lg0 sur tous ses jets de Séduction (ND 20).
- (2) 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 +lg1 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.

- (1) Le Talisman se transforme en un mouton vivant de taille normale. Si le sorcier est originaire du Xian Bei, cela peut devenir un yack. Si 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).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les moutons. L'utilisateur doit faire un jet de volonté 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.

- (1) 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).
- (2) 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.

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Sud-est (ND 20).
- (2) 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).

**Apprenti** : Vous pouvez créer un talisman en dépensant un point de force d'âme puis en effectuant un jet de compétence appropriée avec mental contre le ND approprié. Un talisman possède l'une des quatre propriétés d'un trigramme (attribut, animal, partie du corps et direction). A ce niveau d'études, vous devez utiliser l'effet noté (1) avant de pouvoir créer un talisman utilisant l'effet noté (2). Le talisman continue de fonctionner jusqu'à la mort du sorcier ou jusqu'à sa propre destruction.







**Adepté :** Vous pouvez désormais créer un talisman possédant deux effets : un hexagramme. Vous devez pour ce faire, dépenser un point de force d'âme et effectuer deux jets de compétence(s) approprié(s) avec mental avec deux incréments pour le second jet. Les Talismans trigrammes des adeptes durent aussi longtemps que l'objet. Les talismans hexagrammes eux ne durent que la vie de leur créateur.

**Maître :** Tout talisman crée par un maître dure aussi longtemps qu'existe l'objet. A ce niveau, le maître peut travailler avec d'autres maîtres pour créer des talismans recelant plusieurs hexagrammes. Chaque maître contribue à un hexagramme (ou trigramme), pour cela chaque maître dépense deux points de force d'âme puis effectue un jet de volonté contre un ND de 25 pour se concentrer sur l'effort. Si tous les participants réussissent leur concentration, alors chacun utilise les règles précédents pour créer son trigramme ou hexagramme. Plusieurs maîtres peuvent utiliser le même trigramme ou hexagramme mais chacun doit alors sélectionner un effet différent.

## Glamour

**Description :** En terre d'Avalon les légendes folkloriques 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 Avaloniens par les 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.

**Compétences :** Chaque compétence est associée à un trait. Vous ne pouvez avoir plus d'une compétence associée à un même trait.

### Anne du Vent (coordination)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter 5 fois votre rang dans cette compétence à votre total d'initiative jusqu'à la fin du tour.

**Adepté :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre rang dans la compétence sport jusqu'à la fin du tour.

**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, 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.

### Le Chasseur cornu (physique)

**Apprenti :** Utilisez un point de force d'âme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre physique pour effectuer un jet qui n'est pas un jet d'absorption ou d'opposition.

**Adepté :** Utilisez un point de force d'âme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre physique pour effectuer un jet d'absorption.

**Maître :** Utilisez un point de force d'âme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre physique pour effectuer un jet de dommages ou d'opposition (comme l'utilisation de la compétence Désarmer)

### Le Chevalier de Pierre (volonté)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, 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 avez appelé).

**Adepté :** Vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour ignorer un rang de peur inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence jusqu'à la fin de la scène.

**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, choisir un bout de terrain (ou un pont etc) dont la longueur et la largeur ne sont pas supérieures à 3 mètres. Tant que vous ne quittez pas le lieu choisi, vous ne pouvez pas 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 de l'effet, si vous avez subi trois fois ou plus votre volonté en blessures graves, vous succombez immédiatement.

### L'homme vert (volonté)

**Apprenti :** Utilisez un point de force d'âme, puis lancez un dé non explosif par rang dans cette compétence pour n'en garder qu'un. Donnez maintenant 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. Ainsi, si vous obtenez un 6, il ajoutera 6 à tous ses jets jusqu'au terme de la scène. Toutefois les restrictions suivantes s'appliquent :

- 1) Nul ne peut bénéficier de plus d'un dé de ce type à la fois.
- 2) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur vous-même.
- 3) Vous ne pouvez pas affecter plus de personnes en même temps que vous n'avez de rangs dans cette compétence.
- 4) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur un personnage qui ne désire pas être affecté. Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le personnage qui bénéficiait de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé (arrondissez à l'entier supérieur).

**Adepté :** Utilisez un point de force d'âme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le votre). La prochaine blessure grave qu'il subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'aura reçue. Ce pouvoir permet de sortir de l'Inconscience, mais pas de revenir d'entre les morts.

**Maître :** Lorsque vous utilisez votre pouvoir d'adepte sur







autrui, l'individu affecté peut en payer le point de force d'âme d'activation à votre place.

#### Isaac Snaggs (mental)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme et après avoir tenté une défense active, ajouter au total le double de votre rang dans cette compétence. Par conséquent, si vous obtenez 22 et que vous possédez 3 rangs dans cette compétence, votre total sera alors de 28.

**Adepté :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme 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 point de force d'âme et une action pour attraper la balle d'un mousquet ou d'un pistolet selon les mêmes modalités que celles s'appliquant à la compétence d'adepte.

#### Jack (mental)

**Apprenti :** Utilisez un point de force d'âme pour transformer un petit objet (moins de 30cm cube) en l'un des objets indiqués ci-dessous, jusqu'au prochain lever de soleil (ou jusqu'à ce que vous décidiez d'interrompre l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation tous les débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminé au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée.

*Un couteau*

*Un morceau de fromage de la taille du 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 :* vous pouvez transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup.

*Deux dés*

*Une carte à jouer ordinaire ou une carte Sorte :* vous pouvez transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup.

*Schilling :* Vous pouvez transformer jusqu'à (rang de compétence-5) petits objets d'un coup.

**Adepté :** Vous apprenez à prendre l'apparence de l'une des cinq formes suivantes par rang que vous possédez dans cette compétence. Vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour adopter l'une des formes que vous connaissez jusqu'au lever de soleil suivant. Vous pouvez également utiliser deux points de force d'âme pour transformer, jusqu'au lever de soleil suivant, une personne volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas) dans l'une des formes que vous connaissez.

*L'enfant :* La personne affectée rajeunit temporairement. S'il s'agit d'une personne vieille ou d'âge mûr, elle devient jeune. Si elle est plus jeune que cela, il ne se passe rien. Si le MJ applique 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 affecté par cette forme regagnera temporairement sa prime jeunesse.

*Le noble :* La personne affectée devient bien plus belle et plus

## *Opus Mare Tenebrosus*



séduisante. Cela se traduit par un bonus de +1 dé lancé sur tous ses jets sociaux. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

*L'ogre :* L'aspect physique de la personne est légèrement transformé et la rend bien plus intimidante. Que ses dents soient plus pointues ou que son regard s'embrace d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les individus qui la voient. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux, à l'exception de ceux où il est utile d'effrayer, en ce cas la pénalité se transforme en un bonus de 2 dés lancés. Un cheval sous cette forme deviendra bien plus effrayant. Il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges incandescents.

*Le paysan :* La personne affectée prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Cela se traduit par un bonus de +2 dés lancés sur tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein.

*La sorcière :* La personne affectée paraît bien plus vieille et décrépie qu'elle ne l'est réellement. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux mais il est impossible de la reconnaître. Ses caractéristiques ne sont affectées par la transformation. Sous cette forme, un cheval est simplement bien moins beau.

**Maître :** Vous pouvez enchanter un bâtiment de 1200 mètres carrés maximum grâce à l'essence du Glamour. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de sidhe. Une fois l'enchantement terminé, vous devez choisir trois principes parmi ceux qui suivent. Ils produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer temporairement (comme la compétence Thomas). Vous ne pouvez disposer que d'un seul bâtiment enchanté à la fois, mais pouvez y mettre un terme pour en enchanter un autre (ce qui demande un autre mois et une nouvelle larme de Sidhe).

*1) Je ne peux pas mourir dans ma demeure.*

*2) Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.*

*3) Je sais toujours où se trouvent les choses et les personnes dans ma demeure.*

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

*5) Nul ne vieillit dans ma demeure.*

*6) Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boisson et de nourriture.*

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

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

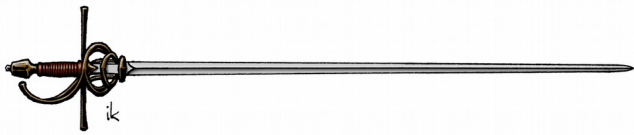
*9) L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.*

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

#### Jack O'Bannon le fou (physique)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, disparaître complètement lorsque vous vous tenez au moins partiellement 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.

**Adeptes :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, disparaître derrière un objet et apparaître derrière un autre objet situé au plus à 30 mètres par rang dans cette compétence du premier objet.

**Maître :** Votre personnage peut utiliser trois points de force d'âme 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. Son physique est toutefois réduit de 2 rangs en raison du stress lié au trépas, et si son score en physique 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.

#### Jeremiah Berek (sociabilité)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter deux fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet. Par conséquent, si vous avez 3 rangs dans cette compétence et que vous obtenez un 22, votre total final sera de 28.

**Adeptes :** Utilisez un point de force d'âme 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 point de force d'âme après avoir raté un jet. Vous pouvez le recommencer immédiatement. Mais si vous échouez une seconde fois le résultat sera irréversible. 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 un nouveau jet.

#### Meg de fer (physique)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, vous soigner instantanément de 5 blessures légères pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence.

**Adeptes :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, annuler les effets d'un type de poison agissant actuellement dans votre organisme.

**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, réussir automatiquement un jet d'absorption dont le ND n'est pas supérieur à 100.

#### Robin des Bois (coordination)

**Apprenti :** Utilisez un point de force d'âme pour diminuer la portée effective de votre prochaine attaque à l'arc de 1,5 mètre par rang dans cette compétence (la portée véritable n'est pas réduite, mais les malus de portée sont ceux de la « nouvelle portée »).

**Adeptes :** Utilisez un point de force d'âme pour effectuer le jet de dommage de votre prochaine attaque à l'arc en lançant un dé supplémentaire par rang dans cette compétence.



**Maître :** Utilisez un point de force d'âme pour diminuer le ND de votre prochain jet d'attaque à l'arc de 5 par rang dans cette compétence.

#### Le roi Elilodd (mental)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à tout jet social envers un sidhe.

**Adeptes :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, appeler à l'aide le sidhe le plus proche. Effectuez un jet de volonté + 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 bien sûr). 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 point de force d'âme, créer autour de vous un cercle de 3 mètres de diamètre que les Ombres ne peuvent pénétrer. Elles sont projetées au loin si elles se trouvent dans le cercle au moment de son apparition et ne peuvent utiliser contre vous leur magie tant qu'en durent les effets. Ces derniers perdurent tant que vous êtes éveillé (vous devez chaque matin réussir un jet de volonté 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.

#### Le roi Robert le Noir (volonté)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, 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 point de force d'âme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre jet personnel durant un combat de masse.

**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter le double de votre rang en Commander au prochain jet de jusqu'à cinq personnes de votre choix (vous y 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.

#### Sombrecap (coordination)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, effacer les traces de votre passage pour le reste de la scène. Les ND de toutes les tentatives visant à vous suivre à la trace sont augmentés de 5 pour chacun de vos rangs dans cette compétence.

**Adeptes :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, réduire le ND d'un seul jet de sport pour escalader de 10 fois votre rang dans cette compétence.







**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, réduire le ND d'un seul jet de crochetage de 10 fois votre rang dans cette compétence.

#### Thomas (sociabilité)

**Apprenti :** Lorsque quelqu'un (ou quelque chose) doté d'une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres de vous, votre pouce gauche est animé de picotements, jusqu'à ce que la personne (ou la chose) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'une personne utilise directement la sorcellerie à votre rencontre, vous le sentez immédiatement et pouvez utiliser un point de force d'âme pour résister à cette magie. Le rang de la compétence de sorcellerie doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

**Adepté :** Lorsque que quelqu'un use de sorcellerie à moins de dix mètres de vous, vous le détectez immédiatement. Vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de 10 mètres de vous. Cela peut annuler la bénédiction d'une sorcière de la destinée ou empêcher un mage montagnois de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

**Maître :** Utilisez un point de force d'âme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour de vous pendant un nombre de tours égal à votre rang dans cette compétence. Tout effet magique actif pénétrant dans cette zone est immédiatement annulé.

#### St Rogers (sociabilité)

**Apprenti :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, ajouter trois fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet d'une compétence miée au métier de marin.

**Adepté :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, effacer un dégât grave d'un navire que vous touchez.

**Maître :** Vous pouvez, en utilisant un point de force d'âme, 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 un dégât grave et vice-versa. En outre un maître de Rogers peut attribuer l'une des trois capacités suivantes à un navire, une fois dans toute sa vie :

- La possibilité d'acquérir de la réputation et de l'utiliser, tel un mage Glamour, comme des points de force d'âme. Le navire reçoit alors une réputation égale à la somme de la réputation de tous les membres de son équipage divisée par 10 (arrondie à l'inférieur).
- Un important bonus permanent à sa vitesse, sa manœuvrabilité, les capacités de son équipage, la résistance de sa coque ou la puissance de ses canons

## *Opus Mare Tenebrosus*



- La capacité de choisir seul son cap. Le navire évitera de lui-même tout écueil ou rivage, à moins qu'on ne le barre spécifiquement vers un tel obstacle.

**Apprenti :** Tous vos dés de réputation sont considérés comme des dés de Glamour et vous pouvez utiliser la capacité d'apprenti de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un point de force d'âme. Les dés de Glamour Les dés de Glamour s'utilisent comme des points de force d'âme mais ils ne peuvent servir à activer ou à empêcher l'activation d'un arcane. De plus ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une histoire.

**Adepté :** Vous recevez un nombre de dés de Glamour supplémentaires égal à votre trait le plus faible au début de chaque histoire. Vous pouvez de plus utiliser la capacité d'adepte des compétences de Glamour que vous connaissez.

**Maître :** Votre nombre de points de force d'âme dépend de votre trait le plus élevé et non pas du plus faible. Vous pouvez utiliser la capacité de maître de toute compétence de Glamour que vous connaissez.

## *Guérisseur Sympathique*

20XP

**Description :** Certains Vestens ont le pouvoir de soigner leur prochain en subissant leurs blessures et leurs maladies. En touchant un individu et en utilisant un point de force d'âme au titre d'action vous pouvez subir ses blessures, les lui enlevant. Effectuez un jet de volonté contre un ND de 10. En cas de réussite vous absorbez toutes les blessures légères de l'individu en question, plus 1 blessure grave par incrément. Vous devez alors sur le champ effectuer un jet d'absorption pour voir si les blessures légères que vous subissez se transforment en blessure grave. Pour les maladies et les poisons vous n'avez pas besoin d'effectuer un jet. En dépensant un point de force d'âme vous absorbez une dose de poison ou une maladie. Par désespoir vous pouvez faire le contraire en dépensant un point de force d'âme et en effectuant un jet de volonté contre un ND de 15. En cas de réussite, vous perdez une blessure grave et infligez 2g2 dégâts à votre adversaire que l'on considère comme des dégâts d'arme à feu. Pour les poisons et maladies, en dépensant un point de force d'âme et en effectuant un jet de volonté contre un ND de 20 vous pouvez transférer une dose de poison ou une maladie.

## *Huan Shu*

20XP

**Description :** Le Huan Shu est la capacité de focaliser le qi en des expressions physique, il est donc rare de trouver le don chez ceux qui ne sont pas des artistes martiaux. Ceux qui pratiquent cette magie sont extrêmement gracieux et semblent léviter et marcher sur les murs. Vous gagnez un rang en arts physiques. Toute utilisation des compétences de ce domaine vous fait garder à la fois le trait mais







aussi les dés de la compétence.

Vous pouvez aussi dépenser un point de force d'âme sur votre jet d'initiative, chaque dé dépensé compte comme un dé d'action.

## Juste Courroux

15XP

**Description :** L'inquisition, par le fanatisme aveugle et la foi passionnée de ses membres, dispose d'un pouvoir qui est très analogue à celui des faiseurs de miracles. Tout inquisiteur doté de Juste Courroux reçoit deux dés de miracle, il peut les utiliser pour activer les pouvoirs situés plus loin. Attention ces pouvoirs, sauf Eclipse, ne peuvent être utilisés contre un personnage possédant la vraie foi.

**Eclipse :** Une fois par acte, si personne ne le regarde, l'Inquisiteur peut se fondre dans les ombres et de disparaître complètement sans laisser la moindre trace derrière lui, tant qu'il n'est pas attaché et dispose d'une issue.

**Force fanatique :** L'inquisiteur gagne trois rangs de physique pour une action.

**Regard Abyssal :** Donne un bonus de 10 sur les jets de volonté en opposition. Si l'opposition est gagnée, le personnage vaincu traite l'inquisiteur comme s'il possédait un rang de peur de 1 par tranche de 5 points de différence.

**Réserves inexploitées :** Lorsqu'il n'a plus de points de force d'âme, l'Inquisiteur peut utiliser un dé de miracle pour en faire deux nouveaux qui doivent être utilisés sur la prochaine action.

**Soulever le voile :** Permet de détecter un mensonge dans un discours. Attention cela ne permet de détecter qu'un seul mensonge, l'inquisiteur ignore si il y en a d'autres

**Voix de Miel :** Le dé de miracle ajoute +2g2 à un jet social.



**Description :** Les meilleurs cavaliers de la tribu des Atlar'vahir semble posséder un lien spécial avec leurs chevaux. La monture et le cavalier deviennent bien plus que la somme de leurs deux existences. Vous pouvez communiquer avec votre cheval, un jet de mental ND 15 vous permet de comprendre ce qu'il dit. Votre connection mystique avec votre monture vous permet d'ajouter son rang dans un trait à chacun de vos jets impliquant ce trait et son rang de coordination à votre total d'initiative. Votre monture profite des mêmes bonus réciproquement. Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval (pas un autre animal). En dépensant un point de force d'âme et une action vous pouvez transférer une blessure grave de vous à votre monture et vice-versa.



## Laerdom

**Description :** Laerdom est une forme de sorcellerie basée sur l'étude de certains mots considérés comme les « noms véritables » de concepts métaphysiques fondamentaux aux yeux des vestens. Si l'on en croit les Skjaeren (les graveurs de runes), ce sont ces 24 mots (plus le 25ème oublié) 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 skjaeren sont capables de puiser dans les forces primordiales du monde par le biais de l'utilisation des laerds (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 skjaeren savent accomplir.

### Compétences :

#### Les dés de bonus

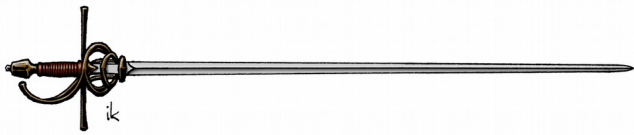
**Invoquer :** Pour invoquer une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser une action et effectuer un jet de (compétence de rune) g volonté contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficierez des effets de la rune durant 1 tour +1 tour pour chaque incrément.

**Inscrire :** Pour inscrire une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser 5 actions (cela n'est généralement pas possible durant un combat), puis effectuer un jet de (compétence de rune) g volonté contre le ND d'inscription de la rune. En outre, vous devez donner un nom à l'objet sur lequel est inscrite la rune (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'incrément de ce jet. Si est réussi, la rune restera inscrite durant une année – jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), vous pourrez relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet a été gravé d'une rune, il ne peut plus jamais en recevoir d'autre. Tout personnage (même s'il ne sait rien de Laerdom) qui tient un objet runique et prononce son nom est affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour +1 par incrément lors de l'inscription.

**Devenir :** Pour devenir une rune conférant des dés de bonus, vous devez la marquer au fer rouge ou la graver de manière permanente sur votre corps. Le rituel nécessite dix actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Vous devez effectuer ensuite un jet de (compétence de rune) g volonté contre le ND correspondant. Si vous réussissez votre jet, la rune fait désormais partie intégrante de votre corps et vous bénéficierez de ses pouvoirs aussi longtemps que vous vivrez. Vous subissez 3g3 dés de dommages lors du rituel. Cette rune ne compte pas dans la limite du nombre de runes pouvant vous affecter à un même moment, elle n'a pas à être renouvelée et la seule façon de mettre fin à son pouvoir consiste à vous tuer. Si votre jet échoue, vous subirez les dégâts de la rune puis ne pourrez recommencer avant une semaine.

#### Les runes du temps





La zone affectée est de 1,5 km carré pour un apprenti, de 4,5 km carrés pour un adepte et de 15 km carrés pour un maître. La durée d'effet est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître. Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes avant terme si vous le désirez. Le skjaeren n'a pas le contrôle des effets climatiques qu'il déclenche. Il ne déclenche d'ailleurs, avec un jet simple, que les effets météorologiques de base. Pour modifier les effets il doit obtenir un nombre d'incréments décidé par le MJ.

**Invoker :** Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et effectuez un jet de (compétence de rune) g volonté contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez vous aux descriptions, plus loin). Vous devez être en plein air pour invoquer une rune du temps.

**Inscrire :** Pour inscrire une rune du temps, utilisez cinq actions et effectuez un jet de (compétence de rune) g volonté contre le ND d'inscription de la rune. Donnez un nom à l'objet ainsi gravé et notez le nombre d'incréments obtenus. 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 Laerdom) qui tient un objet runique et prononce son nom est affecté par le pouvoir de la rune correspondante, comme s'il était le sorcier qui l'a inscrite. Le personnage qui active la rune subit immédiatement 1gl dégâts. Les runes du temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes supportées par un skjaeren. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

**Devenir :** Le rituel est le même que celui utilisé pour les runes conférant des dés de bonus.

### Limitations

**Limitations générales :** Rater un jet d'invoquer, d'inscrire ou de devenir implique 1gl dégâts par tranche de 5 points (arrondi au supérieur) manquants pour atteindre le ND. Un skjaeren ne peut contrôler en même temps plus de runes qu'il n'a de physique. Toutefois on peut augmenter ce total avec des incréments (à raison d'un incrément par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées à l'aide de cette rune). Si vous ratez un jet de compétence en Laerdom alors que vous portez déjà plus de runes que la normale, vous subissez 1gl dégâts par rune activée.

**Limitations à l'invocation :** Vous ne pouvez pas tenter d'invoquer plus de runes que vous n'avez de rangs de mental par jour. Les tentatives infructueuses et les invocations multiples de la même rune sont incluses dans ce total.

**Limitations à l'inscription :** Un objet ne peut être marqué que d'une seule rune. Un mage ne peut contrôler plus de runes inscrites qu'il n'a de rangs de physique. S'il dépasse cette limite, toutes les runes préalablement inscrites par lui perdent leurs pouvoirs et disparaissent, abîmant les objets sur lesquels elles se trouvaient. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés à nouveau.

**Limitations au pouvoir Devenir :** Vous ne pouvez devenir qu'une seule et unique rune. La même jusqu'à la fin de vos jours.

### Les runes :

#### 1) Kjet (« chair ») - ND 15/25/40

Vous effectuez vos jets visant à résister aux tentatives de tromperie en lançant deux dés supplémentaires.

#### 2) Bevegelse (« Harmonie ») - ND 20/30/40

Vous effectuez tous vos jets liés à une interaction sociale en lançant deux dés supplémentaires.

#### 3) Varsel (« Présage ») - ND 15/25/40

**Invoker/inscrire :** Vous pouvez parler d'autres personnes en secret. Toute personne par vous ignorée n'entend qu'un étrange langage incompréhensible. Les utilisateurs de la rune de chair (N° 1) sont insensibles au pouvoir de cette rune.

**Devenir :** Vous utilisez précédent sans jet de dé. à volonté l'effet

#### 4) Ensomhet (« Solitude ») - ND 15/25/40

Vous effectuez tous vos jets de volonté en lançant deux dés supplémentaires.

#### 5) Styrke (« Force ») - ND 15/25/40

Vous effectuez tous vos jets de dommages en lançant trois dés supplémentaires.

#### 6) Uvitenhet (« Mystère ») - ND 20/30/40

Vous effectuez vos jets visant à tromper quelqu'un ou à résister au pouvoir de la rune portail en lançant deux dés supplémentaires.

#### 7) Stans (« Calme ») - ND 10/20/35

**Note :** Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de temps ou d'émotion.

**Temps :** Cette rune apaise le temps dans la zone d'effet.

**Emotion :** Vous effectuez tous vos jets visant à calmer un personnage ou à réprimer son agressivité en lançant deux dés supplémentaires.

#### 8) Storsaed (« Grandeur ») - ND 15/25/40

**Invoker/inscrire :** Après avoir réussi une action, le skjaeren peut distribuer les incréments obtenus sur cette réussite aux personnages qui ont été spectatrices de cette action (il répartit le total à son gré). Ces incréments sont considérés comme des bonus de 5 aux jets et doivent être appliqués à la prochaine action réalisée par celui qui en bénéficie. Un skjaeren ne peut distribuer plus d'incréments qu'il n'a de rangs dans son trait le plus faible.

**Devenir :** Au début de chaque scène, le maître skjaeren bénéficie d'une réserve de bonus de 5 aux jets égale à son trait le plus bas. Il peut les utiliser pour lui-même ou en faire profiter d'autres personnages présents à n'importe quel moment de la scène. Tous les bonus non utilisés à la fin de la scène sont perdus.

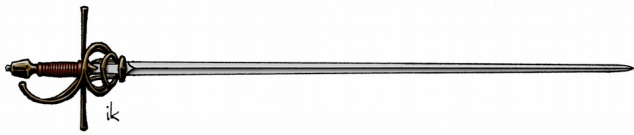
#### 9) Kyndighet (« Compétence ») ND 15/25/40

Vous pouvez relancer un dé par tour de combat.

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

Ajoutez 5 au ND pour être touché du skjaeren.





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

Note : Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de richesse ou de sagesse.

*Effet de richesse* : Après un jet de compétence réussi, le skjaeren double les revenus dont il pourrait bénéficier en dehors de ses revenus normaux tant que cette rune est en activité.

*Effet de sagesse* : Après un jet de compétence réussi, le skjaeren peut puiser dans sa mémoire héréditaire et poser au MJ une question concernant sa situation présente. La réponse prendra la forme d'un flashback dans la vie d'un ancien skjaeren dévoué à la rune Fortune.

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

*Invoker/inscrire* : Tant que le pouvoir de cette rune est actif, le skjaeren peut ignorer les pénalités d'une de ses blessures graves.

*Devenir* : En plus de cela le maître peut subir une blessure grave de plus avant de sombrer dans l'inconscience.

### 13) Host (« Moisson ») - ND 20/30/40

Avant le début d'une nouvelle histoire, le skjaeren peut réduire l'une de ses compétences d'un rang. S'il réussit son jet de compétence, ce rang est « mis en réserve ». À la fin de l'aventure le skjaeren récupère son rang et 2 XP qu'il ne pourra utiliser que dans cette compétence.

### 14) Grenselos (« Liberté ») - ND 15/25/40

Les liens et entraves glissent sur le mage.

### 15) Krieg (« Guerrier ») - ND 15/25/40

Vous effectuez vos jets d'attaque en lançant 3 dés supplémentaires.

### 16) Nod (« Violence ») - ND 15/25/40

Note : Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de temps ou d'émotion.

*Temps* : Cette rune aggrave les conditions climatiques.

*Emotion* : Vous effectuez vos jets visant à aggraver les émotions violentes et la colère d'un personnage en lançant deux dés supplémentaires.

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

Vous effectuez tous vos jets basés sur la physique en lançant deux dés supplémentaires.

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

Vous effectuez tous vos jets visant à tenter de déprimer un individu ou à faire naître la peur en lançant deux dés supplémentaires.

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

Ajoutez votre rang dans cette rune au ND de la prochaine action entreprise par la cible.

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

Vous effectuez tous vos jets de perception en lançant deux dés supplémentaires.

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

## Opus Mare Tenebrosus



Effet général : Le skjaeren peut tenter d'avoir des visions d'autres lieux, mais le pouvoir de la rune mystère empêche de voir au delà de quinze mètres, ne laissant distinguer qu'un brouillard gris. Lorsqu'il tente d'avoir une vision le skjaeren doit fermer les yeux et ne peut parler.

*Effet d'invoker* : Le skjaeren peut distinguer des événements se déroulant dans un endroit qui lui est familier pour une durée de 1 tour + 1 tour par incrément.

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

*Devenir* : Le skjaeren peut avoir des visions de n'importe quel endroit au monde qu'il a déjà visité et peut les maintenir pour une durée de 1 tour + 1 tour par incrément, cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

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

Ce pouvoir permet d'augmenter la température dans la zone délimitée.

### 23) Kjøl (« Haine ») - ND 15/25/40

Cette rune permet de faire baisser la température dans la zone délimitée.

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

Vous faites jaillir un éclair de vos mains. Cette action est considérée comme une attaque à distance classique. Cet éclair à pour portée maximale 25 fois votre rang de maîtrise en mètres. Les jet d'attaque et de dommages sont déterminés selon la formule suivante : (compétence Villskap) g (2- rang de maîtrise)

Apprenti : Vous pouvez invoquer le pouvoir des runes en les traçant. Un dessin avec du papier et de l'encre suffit. Vous pouvez aussi les graver sur du bois mais aussi les écrire dans le sable ou sur toute autre surface.

Adeptes : Vous pouvez désormais inscrire les runes sur des objets. Il faut renouveler la rune tous les ans pour qu'elle conserve ses pouvoirs. Selon la légende, les laerds renouvelés le jour anniversaire de leur inscription acquièrent des pouvoirs supplémentaires ou permettent même au skjaeren d'entrer temporairement en contact avec les dieux.

Maître : Vous pouvez désormais devenir une rune en l'inscrivant dans votre chair.

## Magia Indígena Carl





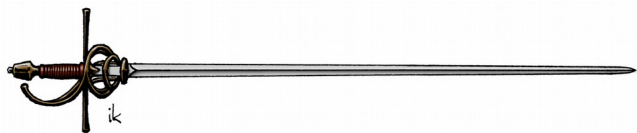


Table des insanités aléatoires	
D6	Type d'insanité
1 – 2	Désordres affectifs
3 – 4	Désordres Dissociatifs
5 – 6	Psychose

Psychose	
D10	Désordre.
1 – 2	Aveuglement psychogénique. En cas de stress, à moins de réussir un jet de Volonté ND20, la victime reste aveugle pendant 1d6 phases.
3 – 4	Paranoïa. La victime pense que tout le monde la hait et complotte contre elle. Quand elle se croit menacée (à la discrétion du mj), elle doit effectuer un jet de Volonté ND20.
5 – 6	Schizophrénie. La victime souffre continuellement d'hallucinations visuelles et auditives qui lui disent de faire des choses affreuses et malsaines. Une fois par minute, il doit effectuer un jet de Volonté ND 20
7 – 8	Manie homicide. Berserk continu. Attaque toute personne en vue. Agit normalement un jour par semaine.
9 – 0	La visions du monde, les haines et les comportements du personnage s'inversent totalement.

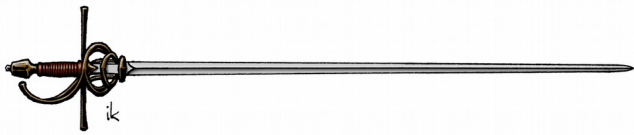
Désordres affectifs	
D6	Désordre
1	Acousticophobie. La victime est terrifiée par tout bruit supérieur à la voix. Lorsqu'elle est confrontée à sa peur, la victime doit réussir un jet de Volonté ND20 ou s'enfuir dans la terreur. Si la fuite est impossible, la victime passe dans un état catatonique.
2	Aichmophobie. La victime a peur des objets pointus ou aiguisés. Elle essaiera de rester à au moins 15 mètres de ce genre d'objet. Défense.
3	Pacifisme. La victime est non-violente. Elle ignore même la légitime
4	Mensonge compulsif. La victime doit effectuer un jet de Volonté ND20 pour dire la vérité.
5	Haine de l'humour. La personne essaiera de stopper ou de détruire toute personne qui raconte plus d'une blague. Elle hait les rires et les choses amusantes.
6	Achluophobie. La victime est complètement sans défense dans le noir. Elle s'effondre en une stupeur abrutie et babille stupidement jusqu'à son retour en milieu bien éclairé.

de sorcellerie pour toutes ses lignées. Si il n'a qu'une lignée alors il peut être sang pur, mais si il possède plusieurs lignées, il peut dépenser 20XP pour chacune d'entre elles afin d'en être demi-sang. Il peut, par ailleurs, dépenser des XP supplémentaires pour acheter une des compétences uniques suivantes à rang 1, en fonction de sa lignée spécifique. Ces compétences de lignées sorcières croisées peuvent être achetées par des personnages non carls mais sang-mêlés possédant le bon mélange de sangs sorciers.

Table des malformations génétiques	
D10	Description
1	Le personnage a un membre mal formé. Il perd un point permanent de Coordination (minimum 1) et ne pourra jamais posséder une Coordination supérieure à 3 (ou 2 s'il tire ce résultat 2 fois, ou 1 s'il le tire 3 fois).
2	Le personnage a un rictus facial déformé, sue du sang ou possède une autre caractéristique repoussante. Les interactions sociales avec les non-carls se font avec un ND augmenté de 10.
3	Le personnage a des doigts déformés (ou trop peu, ou trop), augmentant le ND des manipulations fines de 5.
4	Le personnage a la maladie des os de verres ou une hémophilie ou une autre maladie affaiblissante. Tout dégât qu'il prend est augmenté de 1g1.
5	Le personnage a une vision trouble, des yeux désalignés ou une autre maladie visuelle. Il perd un point permanent de Coordination et ne pourra jamais posséder une Coordination supérieure à 3 (ou 2 si ce résultat sort deux fois, ou 1 s'il sort trois fois).
6	Le personnage est sensible à la lumière vive. En ce cas, il lance un dès de moins pour ses actions.
7	Le personnage est mentalement déficient. Il perd un point permanent de Mental et ne pourra jamais dépasser le rang 3 (ou 2 si ce résultat sort deux fois, ou 1 si ce résultat sort trois fois).
8	Le personnage est fou. Faites un jet sur la table des des insanités aléatoires.
9	Le personnage va bien, rien à signaler (hé oui, ça arrive aussi).
10	Faites deux jets sur cette table. Ignorer par la suite ce résultat.

**Description :** Les Carls, résultent de la mixtion de très nombreuses lignées sorcières issues d'un groupe de sorciers échoués sur une petite île. A la création le personnage possède jusqu'à 4 lignées à choisir entre Porté, Sorte, Zerstörung et El Fuego Adentro. Prendre plus d'une lignée cause une faiblesse génétique par lignée supplémentaire. Le personnage peut alors acheter des compétences





Désordres dissociatifs	
D4	Désordre
1	Personnalités multiples. La victime développe 1d4 personnalités multiples. Créez un personnage complet pour chaque personnalité. En cas de stress, à moins d'un succès sur un jet de Volonté ND20, une personnalité aléatoire émerge. Aucune n'est au courant de l'existence des autres.
2	Fugue dissociative. La victime oublie tout d'elle-même et de son passé. Elle développe une nouvelle personnalité. Recréez un personnage débutant.
3	Amnésie totale. La victime ne se rappelle aucune information sur Elle-même et ses amis. Elle a encore accès à ses pouvoirs et capacités.
4	Amnésie antérograde. La victime se souvient de tout avant son accident qui lui fit perdre la mémoire. Cependant, elle n'a désormais aucun souvenir sur le long terme. Elle ne peut gagner de nouvelles capacités ou pouvoirs.

Compétences :Porté/Sorte

**Visions distantes :** Choisissez un objet commun (miroir, toile d'araignée, etc.) comme focus. Le sorcier effectue un jet de Visions distantes avec volonté pour voir quoi que ce soit dans un rayon de 15m de tout objet similaire. Le ND est de 10 +1 tous les 10 mètres entre le sorcier et l'objet dont il souhaite visualiser les alentours. La sensation n'est que visuelle.

Porté/El Fuego Adentro

**Sensation de la chaleur ambiante :** En effectuant un jet de sensation de la chaleur ambiante avec volonté, le personnage peut sentir d'infimes variations dans la température autour de lui. Il peut utiliser ce sens pour détecter des créatures vivantes, même si il ne peut les localiser précisément avec une direction et une distance. Le ND dépend de la distance à laquelle le personnage désire « sonder ».

Jusqu'à 15m : 10

De 15 à 30m : 15

De 30 à 60m : 20

De 60 à 90m : 25

De 90 à 120m : 30

De 120 à 150m : 35

Au delà de 150m : échec automatique.

Porté/Zerstörung, Sorte/Zerstörung ou Porté/Sorte/Zerstörung

**Souffrance Distant** : Une fois par tour, le personnage peut libérer ses pouvoirs pour attaquer quelqu'un à distance. La cible doit être en vue du sorcier, qui effectue un jet de Souffrance Distant avec volonté pour voir si il touche (avec le ND pour être touché de la cible). Si réussi, la cible prend 3g4 blessures.

Zerstörung/El Fuego Adentro

**Àpres Cendres :** Le personnage peut créer un nuage de cendres chaudes pour saturer la zone. Les cendres causent 2g2 dégâts par tour à quiconque au milieu de la nuée. La nuée s'étend à partir du sorcier avec un rayon de 1,5 mètres par tour jusqu'à un maximum de

9 mètres. Le sorcier n'est pas affecté par la nuée mais il doit effectuer un jet d'Àpres Cendres avec volonté à chaque tour pour la maintenir. Le ND est de 10 + 5 pour chaque tour consécutif après le premier. Si il rate, la nuée se dissipe immédiatement. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par jour.

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

**Pluie de Sang :** Une fois par jour, le personnage peut causer une pluie de sang, aspergeant tout le monde dans un rayon de 500 mètres. Ceux qui ne sont pas habitués à un tel spectacle, traiteront le sorcier et ses alliés comme s'il possédait un rang de peur égal à son rang dans cette compétence. La pluie tombe pendant 2g2 · 5 tours. L'effet dure aussi longtemps que la pluie.

Sorte/Zerstörung/El Fuego Adentro

**Le prix du destin :** Le personnage peut donner à quiconque (y compris lui) un point de force d'âme supplémentaire. Cependant si le dé est lancé, le sorcier subit un nombre de blessures égal au résultat. Si le dé est utilisé, pour une raison ou une autre, sans être lancé, le sorcier subit 1g1 blessures. A tout moment le sorcier peut accorder un nombre de points de force d'âme égal à son rang dans cette compétence. Si ces dés ne sont pas utilisés à la fin de l'aventure, ils infligent leurs dégâts au sorcier puis disparaissent.

Sorte/Porté/Zerstörung/El fuego Adentro

**Altérer la matière :** Sélectionnez l'un des éléments suivants : or, bois, plomb ou verre. Une fois par semaine, le personnage peut changer toute substance inanimée en cet élément. Cela affecte Un objet par rang de compétence (si l'objet est de volume inférieur à 30cm au cube), ou 30cm au cube de matériel (si l'objet est plus grand).

*Médecine Erego*

20XP

**Description :** Les médecins Erego appellent les esprits Oroï et les canalisent dans les corps malades pour guérir les gens, réparer les membres cassés et refermer les blessures. Vous gagnez un rang dans le domaine *art manuels*.

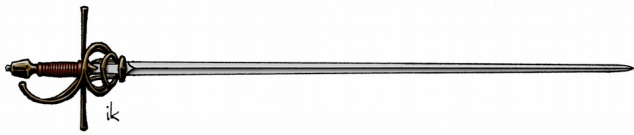
Vous gagnez aussi la capacité de parler aux Oroï et la compétence de magie *canaliser Oroï* qui vous permet d'invoquer leur essence. Elle fonctionne en effectuant un jet de canaliser Oroï avec volonté contre le ND de l'Oroï.

Vous connaissez à la création un Oroï Guérisseur, un Oroï Animal et un Oroï Ancêtre. Vous pouvez acquérir un Oroï supplémentaire dans l'un de ces 3 types à raison de 5 XP.

**Oroï Guérisseurs :** Ce type d'Oroï, une fois canalisé, donne un bonus de 5 au prochain jet effectué, s'il s'agit d'un jet effectué dans le but de guérir. Il faut que l'Oroï particulier soit compétent (L'Oroï de l'Aloe est très fort pour réduire les brûlures, mais il n'y connaît rien aux membres cassés). Le ND de ces Oroï est de 15.

**Oroï Animaux :** L'invocation de ce type d'Oroï vous permet de voir à travers les yeux et d'utiliser les sens d'un animal de l'espèce de l'Oroï dont vous connaissez la présence dans les environs. Le ND de ces Oroï est de 25. Si vous obtenez deux incréments vous pourrez





utiliser certains pouvoirs propres à l'animal en question. Si un animal du type désiré est en vue, votre jet pour canaliser se fera avec un bonus de 5.

**Oroi Ancêtres :** Cette canalisation dure une scène. Un de vos ancêtres vous offrira un bonus de 10 aux jets sur une compétence en fonction de sa personnalité (amant fougueux : séduction, grand guerrier : attaque son arme favorite). Ces ancêtres ont un ND de 30 avec un bonus de 5 au jet si vous possédez quelque chose ayant appartenu à votre ancêtre.

## Mirage

Description : Cette ancienne discipline est un art à demi oublié. On trouve ce sang en Montaigne et (moins) en Avalon avec des traces en Vodacce. La sorcellerie des miroirs est terriblement dangereuse, elle permet de voler les âmes des gens par le miroir et de manipuler l'image de la réalité.

### Compétences :

**Visualisation :** Permet de voir, dans un miroir, le reflet visible dans n'importe quel autre miroir connu par le sorcier. La difficulté dépend de la distance :

*Pièce Mitoyenne :* Très facile

*Village voisin :* facile

*Grande ville voisine :* moyen

*Pays voisin :* difficile

**Vision future :** Permet au sorcier de voir le reflet futur d'un miroir. Vous devez regarder directement dans le miroir pour cela. Mais s'il ne vous est pas accessible et que vous connaissez sa localisation, vous pouvez vous relier à lui par la compétence de Visualisation. Attention, vous n'avez pas la garantie que ce miroir sera à la même place dans le futur ou qu'il existera encore. La difficulté dépend de la distance temporelle :

*Demain :* facile

*Semaine prochaine :* difficile

*Année prochaine :* très difficile

*Siècle prochain :* Héroïque

**Vision passée :** Permet au sorcier de voir le reflet passé d'un miroir de manière analogue à Vision future. Cependant si le miroir a bougé, vous avez quand même accès à un reflet passé car il est stocké dans le miroir. Cependant il est ennuyeux d'oublier que le miroir se trouvait en un autre château à l'époque... La difficulté dépend de la distance temporelle :

*Hier :* facile

*Semaine précédente :* difficile

*Année précédente :* très difficile

*Siècle précédent :* Héroïque

**Vol d'âme :** Vous pouvez drainer les sentiments et l'âme d'un homme dans un miroir. Le sorcier doit se trouver en contact avec la personne qui regarde dans le miroir ou bien se trouver dans le miroir. Le miroir n'est pas obligatoirement le même à chaque fois.

## Opus Mare Tenebrosus



Une fois par jour le sorcier peut utiliser cette compétence contre la volonté x 5 de la victime. En cas de réussite la victime gagne un point d'ombre, en cas d'échec la victime réalise que quelque chose ne va pas. Pour chaque journée entière de la victime passée sans voir une seule fois son reflet, la victime perd un point d'ombre. Cependant passer devant un miroir et ne pas voir son reflet nécessite un jet de mental contre un ND de 5 · le nombre de points d'ombre. Tout commandement donné par le sorcier à la victime sera exécuté à moins que la victime réussisse un jet de volonté contre un ND de 5 · le nombre total de points d'ombre (-5 si ils sont au courant de l'enchantement).

Tous les jours la victime doit effectuer un jet de volonté contre son nombre total de points d'ombre · 5. En cas d'échec ils tenteront le suicide et tous les jets suivants seront automatiquement des échecs, jusqu'au moment (en cas de survie...) où elle perdra un point d'ombre. Le sorcier ne peut avoir qu'une victime à un même moment.

**Contrôle d'image :** Ce pouvoir permet à un magicien de changer l'image reflétée par un miroir qu'il touche. Cela peut être subtil (la couleur des rideaux) ou énorme (tout le monde est nu). L'effet dure tant que le miroir n'est pas retouché par le sorcier. La difficulté est entre les mains du MJ, voici des exemples de ND :

*Changement de couleur d'yeux de tout le monde :* Très facile

*Toutes les dames voient leur pire caractéristique outrancièrement amplifiée :* facile

*Tous les hommes du château ont une barbe et portent des vêtements de femme :* moyen

*Lord Mortimer est atrocement défiguré :* difficile

**Briser :** (Cela ne peut être entrepris qu'à partir du niveau d'adepte). Ce pouvoir terrifiant permet au sorcier d'attaquer quelqu'un en endommageant son reflet dans un miroir. La victime ne peut faire beaucoup plus que regarder. Le sorcier effectue un jet de compétence contre la volonté de la victime · 5. Tout point d'ombre de la victime diminue son score de 1. En cas de succès, la victime ne peut se détacher du miroir. Et le sorcier peut y attaquer son reflet librement. Une fois l'attaque accomplie, la victime est libre. Si la victime meurt, il y a 40% de chances que le miroir se brise. Mauvaise nouvelle pour l'adepte se trouvant dedans.

**Apprenti :** Vous pouvez plonger votre bras dans un miroir et y déposer ce que vous désirez. Si vous le désirez personne ne pourra l'y voir. Votre reflet est étrange, il semble être en deux dimensions.

**Adepte :** L'adepte peut entrer dans un miroir complètement. Si le miroir est brisé, l'adepte y est piégé jusqu'à ce qu'un maître puisse le tirer de ce mauvais pas. Il ne peut quitter la pièce reflétée par le miroir, les portes et les fenêtres ne s'ouvriront pas. À l'extérieur, la réalité semble disparaître dans une brume là où il n'y a pas d'image dans le miroir. L'adepte peut se cacher dans le miroir, et ne pas apparaître sauf si un sorcier Mirage de rang supérieur observe le miroir. Votre reflet est très étrange, il est transparent.

**Maître :** Vous pouvez naviguer entre les miroirs. Voyager de reflet en reflet dans tous les miroirs que vous connaissez. Pour qu'un miroir soit considéré comme « connu » vous devez savoir ce qui se reflète dedans. Si le miroir a changé de place, vous ne le connaissez plus.







## Mixtio féminine

**Description :** Les femmes descendant de la Dame du Lac sont capables d'étranges dons de clairvoyance et de mixtion de potions. De rares femmes parmi elles peuvent utiliser la forme masculine du don. Mais il n'existe aucun cas de sang mêlé possédant l'une ou l'autre des deux lignées car Mixtio ne se mélange pas à d'autres sangs.

### Compétences :

**Fausse potion :** Lorsque vous souhaitez créer une potion ayant la couleur, l'odeur et le goût d'une vraie, faites la moyenne de vos rangs de fausse potion et de la potion en question et utilisez ensuite ce rang à la place de la compétence de Potion. Pour créer une fausse potion il est nécessaire de tenir compte des mêmes ingrédients et modificateurs au ND que la potion normale.

**Hydromancie :** Grâce à un bassin d'eau douce vous pouvez voir et entendre ce qui se passe en un autre lieu. Pour ce faire dépensez un point de force d'âme et effectuez un jet difficile de (Hydromancie) g (rang de maîtrise + 1), en tenant compte des éventuels modificateurs liés à votre rang de maîtrise. Le rituel demande plusieurs minutes et le ND augmente de 10 si l'hydromancienne est perturbée. Toute personne près du bassin peut voir et entendre la scène qui s'y passe. Avec l'augmentation du rang de maîtrise vous pourrez distinguer passé et avenir. Les images passées sont couverte d'une sorte de brume jaune, comme le vieux parchemin. L'avenir, lui, est flou, et les sons sont semblables à des chuchotements. Le MJ peut remplacer la vision normale de la magicienne par ce qu'il désire. On appelle cela « les courants du Destin ».

### Potions

Chaque potion est une compétence spécifique. Pour créer une potion vous effectuez un jet de compétence de potion avec mental contre le ND spécifique de la potion. Une bouteille d'eau douce entre dans la composition de toutes les potions. L'hydromancienne doit l'obtenir d'un point naturel. L'eau issue des sources d'Avalon réduit le ND de 5. Si la potion nécessite d'autres ingrédients que de l'eau, vous pouvez tenter de la mixtionner en omettant certains de ses composants. Pour chaque ingrédient manquant, ajoutez 10 au ND. Une personne ne peut être affectée par plus de potions à la fois que son rang de physique. De mêmes, on ne peut être sous l'effet de deux potions du même type (philtre, huile etc...) à la fois. Quand quelqu'un prend une potion de trop, les effets de la première sont annulés. Les effets d'une potion, sauf contraire spécifié, durent un acte. Il faut une demi heure pour mixtionner une potion. Une potion ne peut augmenter un trait ou une compétence au delà de 7 ou le descendre en deçà de 0. On ne peut modifier un rang d'un différentiel supérieur à son rang de maîtrise et le ND augmente de 5 pour chaque modificateur appliqué. Les potions doivent être utilisées, bien sur, comme le spécifie leur type : les huiles et baumes appliqués sur le corps, les philtres et élixirs bus etc... Transformer une potion en la même d'un autre type (une huile en filtre par exemple) augmente de 5 le ND.

**Baume de guérison : ND de base : 25**

**Ingrédients :** une croûte du corps du mixtionneur.

**Effets :** Ce baume débarasse de toutes les blessures légères et de deux blessures graves.

**Baume rafraîchissant : ND de base : 15**

**Ingrédients :** Une feuille de chêne fraîche

**Effets :** Protège le sujet des dégâts dus au climat brûlant.

**Eau de verre (Baume) : ND de base : 30**

**Ingrédients :** Une mue de serpent

**Effets :** Possibilité de modeler sa chair, sans changement de taille ni de corpulence.

**Elixir de chaleur : ND de base : 20**

**Ingrédients :** Une pincée de cendres blanches tirées d'un feu vieux d'un jour au plus.

**Effets :** Idem que le baume rafraîchissant, mais pour le froid.

**Elixir de chance : ND de base : 30**

**Ingrédients :** Une patte de lapin

**Effets :** Le sujet gagne un nombre de dés de chance égal au rang de maîtrise du mixtionneur. Ils fonctionnent comme des points de force d'âme que l'on ne peut utiliser que pour améliorer un jet. Ils disparaissent une fois l'effet de la potion à son terme.

**Elixir de langues : ND de base : 25**

**Ingrédients :** -

**Effets :** Le sujet parle et comprend tous les langages humains. Mais ne les lit ni ne les écrit.

**Elixir de Velme : ND de base : 15**

**Ingrédients :** Une plume d'oiseau chanteur

**Effets :** Le sujet gagne un bonus de 5 à ses jets de séduction. L'Elixir est aphrodisiaque.

**Elixir du vol de l'aigle : ND de base : 30**

**Ingrédients :** Deux plumes d'aigle

**Effets :** Le sujet peut voler à la même vitesse qu'il marche.

**Fumée de sommeil : ND de base : 20**

**Ingrédients :** Une pincée de sable

**Effets :** La victime tombe dans un sommeil profond à moins de réussir un jet de volonté contre un jet de la compétence fumée de sommeil avec mental du mixtionneur.

**Huile d'amour parfumée : ND de base : 20**

**Ingrédients :** Une douzaine de roses rouges

**Effets :** Les mêmes effets que l'Elixir de Velme, sauf pour l'aphrodisiaque.

**Huile de bêtise : ND de base : 15**

**Ingrédients :** Un sabot de mule réduit en poudre et trois fourmis ouvrières

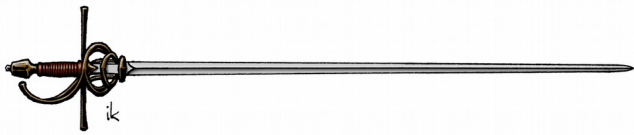
**Effets :** Le rang de mental de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de débilité : ND de base : 25**

**Ingrédients :** Un ver de terre et une toile d'araignée

**Effets :** Le rang de physique de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).





**Huile de faiblesse : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une queue de souris et trois coquilles d'œufs

*Effets :* Le rang de volonté de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de maladresse : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une patte d'albatros et un duvet de jeune faucon

*Effets :* Le rang de coordination de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de paresse : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une poignée de mousse et une coquille de palourde réduite en poussière

*Effets :* Le rang de coordination de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Si il tombe à 0, son initiative vaut toujours 0 et la victime possède une unique action en phase 10. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Murmure de Gilead (Elixir) : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Un gant de soie blanche

*Effets :* Les signes extérieurs de sorcellerie du sujet sont cachés. Pas les shamanismes.

**Philtre antidote : ND de base : 20**

*Ingrédients :* Une araignée

*Effets :* Annule les effets de tout poison.

**Philtre de force : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une corne de taureau réduite en poudre et une griffe d'ours

*Effets :* Le rang de physique du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de grâce : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une plume de moineau et une dent de serpent

*Effets :* Le rang de sociabilité du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de rapidité : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une écaille de poisson et une patte avant de mante religieuse

*Effets :* Le rang de coordination du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de résistance : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Un bout de racine d'un vieil arbre et une carapace de tortue terrestre

*Effets :* Le rang de volonté du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre des champions : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Un gant d'escrime usé

*Effets :* Les compétences attaque(escrime) et parade(escrime) du sujet augmentent d'autant que le désire le mixtionneur à la création de la potion. Même si le sujet ne possédait pas l'entraînement escrime. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre d'intelligence : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une plume de hibou et une poignée de poils de renard

*Effets :* Le rang de mental du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre d'invisibilité : ND de base : 30**

*Ingrédients :* Un diamant

*Effets :* L'utilisateur devient invisible (même à l'hydromancie) ainsi que ses objets personnels pour la durée d'effet.

**Poudre du bouffon : ND de base : 25**

*Ingrédients :* Une poignée de terre

*Effets :* Les compétences attaque(toutes armes) et parade(toutes armes) du sujet diminuent d'autant que le désire le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Poussière de pétrification : ND de base : 40**

*Ingrédients :* Une pierre de rivière

*Effets :* Le sujet prend l'apparence de la pierre, ses jets d'absorption se font avec trois dés lancés supplémentaires. Mais tous ses dés d'action augmentent de 2 (max. 10).

**Poussière d'irritation : ND de base : 15**

*Ingrédients :* Une pincée de poivre

*Effets :* Le sujet est pris de démangeaisons sérieuses et de crises d'éternuements. Le ND de toutes ses actions augmente de 5.

**Vapeur d'oubli : ND de base : 20**

*Ingrédients :* Les restes d'une toile d'araignée

*Effets :* La victime doit effectuer un jet de volonté contre la Vapeur d'oubli g mental du mixtionneur. Si il rate le jet il oublie tous les événements liés à la scène actuelle. Si le mixtionneur obtient quatre incréments, le trou de mémoire dure jusqu'à la fin de la vie de la victime.

**Baume de Westmoreland :** Seule l'Oracle peut créer cette potion. Il lui faut pour cela des larmes de la Dame du Lac. Ce qui n'est pas évident à obtenir. Le Baume enraye le processus de vieillissement de soixante-quinze à cent cinquante années, après lesquelles le sujet recommence à vieillir normalement. Seule les femmes peuvent en bénéficier. Un seul homme dans toute l'histoire n'a pas succombé immédiatement à son absorption, car il est mortel pour eux, et l'avantage Immunité au poison n'est d'aucun secours.

Apprentie : Clairvoyante : Vous pouvez respirer sous l'eau, vous ne subissez pas les effets de la noyade (cela ne s'applique pas aux substances comportant moins de  $\frac{3}{4}$  d'eau). Quand vous mixtionnez une potion, vous êtes capable d'en créer un nombre de doses égal à votre rang de maîtrise. Votre hydromancie est limitée au présent. Vous ne pouvez avoir des visions que d'un lieu, d'un individu ou d'un objet qui vous est familier. Vous pouvez tenter de voir ou entendre quelque chose dont vous avez entendu parler, votre ND







augmente alors de 10. Si vous n'avez vu l'objet de votre hydromancie qu'une fois dans votre vie votre ND augmente alors de 5. Il n'y a aucune limite de portée à ce pouvoir. Vous êtes capable de dire instinctivement si un individu est bon ou mauvais. En outre vous êtes particulièrement séduisante, vous gagnez un bonus de 5 aux jets de séduction.

Adeptes : Médium : Vous pouvez désormais étendre votre hydromancie au passé et à l'avenir, mais êtes limitée à votre naissance et à un an dans le futur. Chaque semaine dans l'avenir augmente votre Nd de 1, de même pour chaque tranche de deux ans dans le passé. Par ailleurs vous acquérez le pouvoir de vous rendre à Bryn Bresail par le biais des huis cachés dans tout Théah. Pour ce faire vous devez vous immerger dans le bassin. Pour vous transporter, effectuez un jet d'hydromancie avec mental ND 20. Pour chaque passager que vous emmenez, augmentez votre ND de 10. En outre toute personne vous accompagnant lance un dé (non explosif) et en soustrait sa volonté. Il est victime de désorientation pendant autant de tours que le résultat du jet. Le Nd de toutes ses actions augmente de 10.

Maîtresse : Devineresse : Vous n'êtes plus limitée à votre naissance et à un an dans le futur. Vous ne tenez plus compte des majorations de ND propres aux adeptes. Ces majorations passent à +1 par tranche de 5 années dans le futur et le passé.

## Mixtio Masculin

Description : Les hommes bénis par le don de Mixtio sont des êtres parfaits. Leurs pouvoirs leur permettent d'augmenter dantesquement leurs capacités physiques.

### Compétences :

**Agilité** : Tous vos jets de coordination sont augmentés de votre rang dans cette compétence.

**Force** : Tous vos jets de physique sont augmentés de votre rang dans cette compétence, cela comprend les jets de dommages de mêlée et de blessures.

**Perception** : Tous vos jets de Perception sont augmentés du double de votre rang dans cette compétence.

**Éclat** : Tous vos jets de Sociabilité sont augmentés de votre rang dans cette compétence.

**Résistance** : Tous vos jets de volonté sont augmentés de votre rang dans cette compétence.

Apprenti : Endurance : Vous êtes un homme parfait, vous n'êtes jamais malade et vos blessures cicatrisent à une vitesse incroyable. Vous disposez d'un bonus de 5 aux jets de séduction. On considère que vous avez la moitié de votre âge lorsqu'il faut déterminer les effets du vieillissement. À la fin de chaque scène, vous pouvez effectuer un jet de physique difficile pour guérir l'une de vos blessures graves. Vous pouvez respirer sous l'eau, vous ne subissez

## Opus Mare Tenebrosus



pas les effets de la noyade (cela ne s'applique pas aux substances comportant moins de ¾ d'eau). Vous êtes capable de dire instinctivement si un individu est bon ou mauvais.

Adeptes : Guérison : Votre ND pour être touché de base est augmenté de 5 (i.e. Votre ND se calcule désormais avec 10 + compétence de défense · 5).

Maître : Force intérieure : Votre ND de base augmente encore de 5. Vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour réussir automatiquement un jet d'absorption.

## Nacht

20XP

Description : L'art étrange et secret détenu par les Kreuzritter leur permet de pénétrer les ombres d'un simple effort de volonté, ils se retrouvent alors projeté dans les contrées obscures au même endroit que celui où ils se trouvaient dans le monde réel. Un personnage apprenant Nacht perd toutes les capacités de sorcellerie ou de chamanisme qu'il pouvait posséder.

## Nha Nong

15XP

Description : Certains des paysans de Lanna sont particulièrement aimés des plantes de petite taille (toutes celles qui ne sont pas des arbres), celles-ci grandissent et croissent à une vitesse surprenante en leur présence. Ils sont immunisés à tous les poisons végétaux et n'ont jamais d'allergie à quelque pollen que ce soit. Tous les ans, tous les végétaux dont ils s'occupent fournissent 20% de fruits en plus pour chaque rang de sociabilité que possède le personnage. Tout jet de connaissance de la flore qu'ils effectuent se fait avec un bonus de 10. Les épines ne leur font jamais de griffures, les branches s'écartent sur leur passage pour ne pas les blesser. Si ils se perdent dans la forêt, ils trouveront toujours des fruits et des plantes à manger et à boire. Ils peuvent demander une plante de grossir, flétrir ou mourir et même animer les plantes grimpantes. Pour ce faire ils doivent dépenser un point de force d'âme. Une plante grimpante animée possède des traits et les compétences étreinte (voir compétences de spadassin) et attaque (mains nues) au même rang que la sociabilité du Nha Nong à l'avoir animée.

## Opah

15XP

Description : Les Opahkung peuvent appeler un Opah et le faire s'incarner dans un objet, surtout les armes.

En combat, chaque fois qu'un Opahkung utilise une arme, il doit tenir le compte du nombre de fois que l'arme touche et rate. Toutes les 5 touches l'arme reçoit un lan. Tous les 5 ratés, l'arme perd un







lan.

Quand l'arme n'a plus qu'un lan et qu'elle rate pour la cinquième fois elle gagne un nal. Une fois qu'une arme a un nal, elle gagne un autre nal tous les 5 ratés et perd un nal toutes les 5 touches.

Quand une arme n'a qu'un nal et qu'elle touche 5 fois, elle perd son nal et gagne un lan à la place.

Les nouvelles armes commencent toujours avec un lan et doivent toujours avoir au moins un lan ou un nal.

Les armes à distance comme les arcs et les armes à feu ne peuvent accumuler les lan et nal, mais les projectiles comme les flèches et les lances le peuvent.

#### Effets des lans et nals :

- Un sorcier (pas un shaman comme les autres Opahkung) touché par une telle arme perd toute capacité de sorcellerie pendant une phase par lan ou nal de l'arme. Ceci n'est pas cumulatif. Les armes sorcières (comme les lames épaissies de Vodacce) subissent les mêmes effets.
- Tous les 20 lan, l'Opahkung ajoute un à tous ses jets d'attaque. Respectivement, tous les 20 nal, l'Opahkung soustrait 1 à tous ses jets d'attaque. Ces modificateurs ne peuvent dépasser son rang de volonté.
- Tous les 50 Nal ou lan, le ND pour briser l'arme augmente de 5.
- Lorsque l'on utilise de la sorcellerie à l'encontre du porteur de l'arme. Celui-ci peut dépenser un point de force d'âme pour y résister. Le rang de la compétence de sorcellerie doit être inférieur ou égal au nombre de lan ou nal de l'arme divisé par cinquante.
- Tous les 100 lan, l'Opahkung débute l'histoire avec un point de force d'âme de plus. Qui ne peut être utilisé que si le héros touche l'arme. Respectivement tous les 100 nal l'Opahkung débute avec un point de force d'âme de moins tant qu'il touche l'arme.

De plus, un Opahkung portant une arme possédant des lan ou des nal a des rayons d'énergie parcourant l'arme et son(lou ses) bras et brillant dans ses yeux. L'énergie est blanche s'il s'agit de lan, noire s'il s'agit de nal.

Les lan et nal peuvent se communiquer aux autres objets que les armes. Ils gagnent lan et nal de manière similaire aux armes, mais par tranche de 10 échecs/réussites aux jets de compétence en rapport avec l'objet.

Tous les 20 lan ou nal le personnage ajoute/retranche 1 point à tous ses jets de compétence en rapport avec l'objet.

## Porté

Description : Le plus fameux des héritages sorciers (peut-être en raison de l'aspect si spectaculaire de ses effets) est celui de Montaigne. 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 aussi avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture de 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 montagnais l'est tout autant.

Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le « passage », un endroit qui est aussi mortel et mystérieux que la 7ème mer elle-même. Nul ne sait quels êtres le hantent, mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder. Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir le portail 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 les eaux de 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.

#### Les limites de Porté

**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 son rang de volonté 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 volonté de son PJ.

**L'ancre :** Lorsqu'un PJ franchit un portail ou rapporte un objet, il doit y avoir un objet ensanglanté de l'autre côté, une « ancre », et ce que le PJ attire l'objet à lui ou qu'il aille le chercher. Sans cette ancre, la magie ne peut fonctionner.

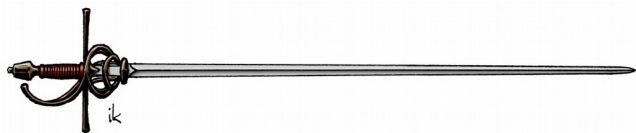
**Franchir un portail :** De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage... Une bien désagréable option. Par exemple, un héros a laissé une broche ensanglantée dans la chambre d'une dame, qui l'a rangée dans une boîte à bijoux : le héros sera incapable d'accéder à la boîte à bijoux, mais il pourra attirer la broche à lui sans endommager la boîte. 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 piégé dans le passage à jamais, ou jusqu'à ce que quelque chose le trouve...

#### Compétences :

**Atteindre :** Lorsqu'un héros désire atteindre un objet marqué, où qu'il se trouve, le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Atteindre avec volonté. Le ND de base est de 20, moins 5 par incrément obtenue lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Si un héros désire emmener un autre héros avec lui, cela augmente de 10 le ND. Et pour chaque personnage supplémentaire, il en sera de même (+10).

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 incréments réussis lors du jet.

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

**Attirer :** Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Attirer avec volonté. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par incrément obtenu lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort).

Il faut une action pour ouvrir un petit portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté.

**Attraper :** Le Sorcier 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 au titre de défense active contre des projectiles plus lents (flèches, carreaux, armes de jet, etc.), le sorcier bénéficie d'un bonus de 5. 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.

**Ensangler :** Lorsqu'un héros désire ensangler un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Ensangler avec volonté contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le PJ 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 incrément obtenu 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'oeil.

**Harmonisation :** Cette compétence permet au PJ de 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.

*Rang 1 :* jusqu'à 3,5 m

*Rang 2 :* jusqu'à 35 m

*Rang 3 :* jusqu'à 1,5 km

*Rang 4 :* jusqu'à 8 km

*Rang 5 :* jusqu'à 15 km

**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 compétence) 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 que 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.

*Rang 1 :* 5 kg de capacité

*Rang 2 :* 10 kg de capacité

*Rang 3 :* 15 kg de capacité

*Rang 4 :* 20 kg de capacité

*Rang 5 :* 25 kg de capacité

**Sensation :** Cette compétence permet à un maître sorcier Porté de tenter de fermer un portail qu'il a ressenti (55 mètres de portée). Il doit être capable de toucher le portail en question, cela ne nécessite qu'une main. Il effectue un jet de sensation avec volonté et ajoute la moitié de son jet à la difficulté d'ouverture du portail pour celui qui est de l'autre côté. Le ND vaut 15 pour un portail permanent, 20 pour un sorcier se téléportant et 30 pour une petite ouverture.

**Apprenti :** Au début de son apprentissage, le PJ apprend à créer de petits portails, juste assez larges pour laisser passer une main. Puis on lui enseigne à utiliser le sang. La technique consiste pour le PJ 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 le PJ le sent, il ne lui reste plus qu'à le rapporter par le portail.

Un sorcier Porté peut passer l'un de ses objets Ensanglantés à un autre sorcier Porté en effectuant un jet d'attirer avec volonté. Le premier sorcier commence à envoyer l'objet et l'autre ressent un picotement l'informant de l'expédition. Chaque sorcier doit utiliser une action pour mener l'échange à son terme. Plus les sorciers entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé. Relation entre les sorciers

*Jumeaux :* 5

*Père, fils, mère, fille :* 10

*Frère, soeur :* 15

*Oncle, tante, neveu, nièce :* 20

*Cousin germain :* 25

*Autre :* 30

**Adepte :** À ce degré de maîtrise, le PJ 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 PJ 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 lorsqu'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, le PJ est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1.80m et 100kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le PJ doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est à dire capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique.

Un adepte ou maître Porté peut tenter d'éviter tous les désagréments liés à une chute en pénétrant un portail entre ciel et terre. Il doit effectuer un jet d'Atteindre avec volonté contre un ND dépendant de la hauteur dont il tombe. Veuillez noter qu'une fois le portail franchi, il doit Marcher jusqu'à un objet Ensanglanté, comme d'ordinaire.

3m :	30
6m :	25
9m :	20
12m :	15
15m :	10
18m+ :	5

Maître : Finalement, le PJ 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 PJ ne peut faire passer plus de (rang volonté) personnages, qui devront toujours s'accrocher à lui. Bien sûr, ceux qui lâcheront prise, dans le maelström séparant deux portails (jet de physique contre un ND 10, mais seulement lorsque les vents sont vraiment violents), se perdront à jamais.

Pour créer un passage Porté permanent, 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 1000 guilders. Ensuite, les sorciers doivent se rendre sur chaque emplacement et les ensanglanter lors d'un rituel qui dure trois mois (donc six mois pour les deux lieux). Enfin, les sorciers doivent sacrifier de manière permanente 1 rang de volonté. Cela diminue également le maximum que peut atteindre leur rang de volonté. En outre, si la volonté de l'un des sorciers tombe en dessous de 0, il meurt lors de la tentative (la création du passage prendra tout de même effet si au moins un sorcier survit).

Vu le coût élevé de création de passages, ces derniers restent assez rares à Théah. Ils relient généralement les capitales et autres lieux importants.

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.

## Pyeryem

Description : Pyeryem est la forme la plus étonnante des arts mystiques, dans le sens où ce n'est pas exactement une forme de magie. La capacité à adopter une forme animale est plus un acte religieux qu'un pouvoir de magie, 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 mage 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 mage doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme animale, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi long-temps 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'ussuran doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes.

Les mages Pyeryem ont des pupilles vert émeraude.

Pour utiliser ses capacités magiques, un mage Pyeryem doit dépenser un dé de Pyeryem. Les points de force d'âme 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 votre rang de maîtrise en Pyeryem.

### Compétences :

#### Homme ND : 15

Notes : cette compétence permet au mage 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 point de force d'âme.

#### Asproie ND : 20

Capacités : Attaque (Morsure lg3), Esquive (+10 au ND pour être touché), physique -1, Poison, Pas de prise, Vitesse, Voler.

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

#### Biche ND : 35

Capacités : attaque (cornes lg3), coordination +3, esquive(+10 au ND), pas de prise, sauter, vitesse

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

#### Boca ND : 10

Capacités : esquive(+10 au ND), physique -1, pas de manipulation fine, sauter

Notes : (esquive et physique -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (pas de







manipulation fine et sauter).

#### **Canard ND : 15**

*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.

#### **Chat ND : 15**

*Capacités* : Chuter, coordination +1, Grimper, physique -2, Ouïe fine, Pas de Prise, Silence, Vision Nocturne.

Notes : (coordination +1 et physique -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle. Tout comme (silence et pas de prise).

#### **Cheval ND : 15**

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

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

#### **Chèvre ND : 10**

*Capacités* : Attaque (cornes lg3), physique +2, Pas de prise.

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

#### **Corbeau ND : 15**

*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.

#### **Drache ND : 45**

*Capacités* : Armure, Attaque (Griffe 2g5), Attaque (Morsure 4g5), Esquive (+10 au ND pour être touché), physique +5.

#### **Grenouille ND : 15**

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

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

#### **Hibou ND : 10**

*Capacités* : Coordination -1, physique -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne, Voler.

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

#### **Lapin ND : 15**

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

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

#### **Léopard des neiges ND : 35**

*Capacités* : Attaque (Griffes lg3), Attaque (Morsure lg3), Chaleur naturelle, Grimper, physique +2, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue faible.

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



#### **Loup ND : 25**

*Capacités* : Attaque (Morsure lg3), physique +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence, hurlement.

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

#### **Loutre ND : 15**

*Capacités* : physique -1, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle.

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

#### **Oiseau chanteur ND : 15**

*Capacités* : Esquive (+10 au ND pour être touché), coordination +2, physique -3, Pas de manipulation fine, Voler.

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

#### **Ours Kodiak ND : 40**

*Capacités* : Attaque (Griffes lg4), Attaque (Morsure lg3), Chaleur naturelle, coordination -2, physique +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

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

#### **Phénix ND : 30**

*Capacités* : Attaque (Morsure lg4), Esquive (+10 au ND pour être touché), 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.

#### **Poisson ND : 10**

*Capacités* : 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.

#### **Renard ND : 15**

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

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

#### **Renne ND : 10**

*Capacités* : Attaque (Corne lg3), Chaleur naturelle, coordination +1, Pas de prise.

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

#### **Sanglier ND : 15**

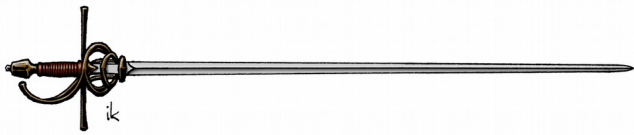
*Capacités* : Attaque (Corne 2g3), physique +1, Pas de prise, Vitesse.

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

#### **Serpent ND : 30**

*Capacités* : Attaque (Morsure lg3), Creuser, coordination +1,





Grimper, Mauvaise ouïe, Pas de prise, Silence, vitesse.

Notes : (Attaque et Mauvaise Ouïe) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vitesse et Pas de prise).

#### Souris ND : 15

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), physique -3, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne

Notes : (Esquive et physique -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

#### Tortue ND : 15

Capacités : coordination -1, Esquive (+10 au ND pour être touché), Nager, Pas de prise, Retenir son souffle.

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

#### Vautour ND : 15

Capacités : Attaquer serres lg3, physique -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Voler, Vue perçante.

Notes : (Vitesse et physique -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle tout comme (voler et pas de manipulation fine).

#### Explication des capacités

**Attaque (Griffes, Morsure, etc.)** : le héros peut utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, etc.) comme arme. 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 Ogl.

Lorsqu'une capacité mâchoire est active, le héros ne peut parler à d'autres héros, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des mages Pyeryem.

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

**Chuter** : on considère que le héros a trois rang de plus en sport pour amortir les chutes.

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

**Coordination** : Bonus ou Malus au trait.

**Esquive** : Votre ND pour être touché est augmenté du bonus indiqué.

**Physique** : le rang de physique du héros est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

**Grimper** : vous faites tous vos jets de sport pour escalader en lançant trois dés supplémentaires (à lancer mais pas à garder).

**Hurler** : le mage peut communiquer avec d'autres animaux et des mages Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

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

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

**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 tous les jets de perception basés sur l'ouïe.

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

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

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

**Respiration Aquatique** : Vous respirez sous l'eau comme dans de l'air et êtes sujet à la noyade une fois à l'air libre.

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

**Silence** : Vous effectuez tous vos jets de furtivité en lançant trois dés supplémentaires.

**Vision nocturne** : Vous voyez même dans l'obscurité la plus totale, mais vous effectuez vos jets en lançant un dé de moins en cas de lumière violente.

**Vitesse** : Vous disposez d'un dé d'action supplémentaire par tour.

**Voler** : Vous pouvez voler.

**Vue faible** : Vous effectuez tous vos jets de perception oculaire en lançant deux dés de moins.

**Vue perçante** : Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires.

Apprenti : Le héros est capable de se transformer en animal en dépensant un dé de Pyeryem. Il lui faut utiliser la compétence homme pour redevenir humain (mais n'a pas alors à dépenser de dé) si le joueur obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le héros reste prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

L'apprenti qui cherche à se transformer effectue un jet de (compétence appropriée) g volonté. Il peut parler à tout animal en Ussura. Plus il s'éloigne d'Ussura et moins l'animal est sauvage plus il est difficile de lui parler.







Adapte : Le héros est désormais familier du processus de transformation : il le contrôle mieux et peut ne se transformer que partiellement. Le héros 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 de force d'âme). S'il réussit son jet, seule la partie du corps du héros concernée par la capacité de l'animal se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le héros 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 héros 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 M) a le dernier mot en la matière). Enfin, le héros 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 de vautour, 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 héros doit toujours utiliser la compétence homme 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 héros reste là encore prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître : A ce rang de maîtrise, le héros 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 « conjuration 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 conjuration s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou si le mage a décidé de les interrompre.

## Rimāl

20XP

Description : Certains membres de la tribu Yilan-Bazlik savent manipuler le sable. On les appelle Rimāl.

Vous ne pouvez être blessé par le sable, vous pouvez chuter de n'importe quelle hauteur dans le sable sans subir aucun dommage. On peut lancer sur vous n'importe quelle masse de sable de n'importe quelle hauteur sans vous blesser d'aucune manière.

Le sable des tempêtes de sable ne réduit pas votre champ de vision ni votre capacité à respirer. Vous pouvez par ailleurs respirer sous le sable.

Le sable réduit cependant votre capacité de mouvement et bloque votre voix si vous y êtes enterré. Vous ne laissez aucune empreinte dans le sable.



Vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour faire se lever une tempête de sable autour de vous.

Effectuez un jet de volonté contre un ND de 15. Pour chaque incrément, vous augmentez la dureté du climat d'un cran. Prenez l'indice de dommage du climat actuel, ajoutez-y 2g0 et infligez ces dégâts à toute personne à proximité à la phase 10 de chaque tour de combat.

Vous pouvez dépenser une action pour faire en sorte que le sable d'une tempête cible une personne en particulier. Pour ce faire, effectuez un jet de coordination, la victime ne peut utiliser ses compétences de défense en actif comme en passif. Lancez un nombre de dés égal à votre volonté et gardez le plus élevé pour déterminer les dégâts supplémentaires. La tempête reste en place pendant un nombre de tours égal au double de votre Volonté. Vous pouvez stopper la tempête à tout instant.

Lorsque vous créez une tempête, vous pouvez utiliser un point de force d'âme pour lui donner une forme, comme une version géante de vous, une meute de loups affamés ou autre. A ce moment, la tempête gagne +lg0 pour toucher et +0gl dommages pour chaque attaque, mais perd -lg0 aux dégâts par tour.

## Ruzgar'Canli

15XP

Description : Ruzgar'Canli permet à ceux qui sont dotés du don de parler aux esprits du vent. Une fois par histoire vous pouvez dépenser un point de force d'âme et effectuer un jet de volonté contre un ND de 25 pour poser au vent-fantôme une question. La question doit être compréhensible par le vent et il doit pouvoir y répondre. Le vent peut voir tout ce qui lui est exposé, tout ce qui est intérieur ou souterrain lui est donc invisible.

Le vent-fantôme a beaucoup de mémoire, il se souvient d'événements d'un lointain passé. Vous avez aussi la possibilité d'effectuer un jet de volonté contre un ND de 15 pour faire transporter au vent-fantôme un message pour vous à toute personne à sa portée. Le message ne contient qu'un mot + 1 par incrément. La personne entendra le message comme un léger chuchotement dans son oreille.

## La Science du sang :

## La Cinquième Mystère

Description : Bien que l'ensemble du collège invisible soit entré dans une nouvelle ère de pensée logique et de stricte méthodologie scientifique, quelques membres se retranchent encore derrière la pratique de l'alchimie. Créant la fusion de la médecine moderne et des secrets anciens, don Petrigai, Joshua Daylen, Alvaro Arciniega et d'autres ont accédé à une nouvelle branche de l'alchimie qui offre des résultats immédiats, tangibles et terrifiants.

Appelant cette art nouveau la « Science du Sang » (un terme inventé par Arciniega en hommage aux expériences qui la rendent







possible), ces trois savants et leur poignée de collègues de confiance ont fait de grands pas en avant dans l'étude de la sorcellerie.

Les premières découvertes en Science du Sang furent réalisées par Arciniega, un maître des secrets, qui en savait bien plus que ses pairs n'auraient pu le comprendre. Plutôt que d'observer les différences énormes existant entre les diverses formes de sorcellerie, Arciniega entreprit de rechercher leurs points communs. Grâce à l'étude de plusieurs textes ésotériques, il prit conscience du pacte des sénateurs numains de 724 AUC qui est à la base de la sorcellerie et qui prétend que la plupart de leurs formes ont une origine commune.

Même si tous les types de sorcellerie ne naquirent pas du Pacte, il ne lui en fallut pas d'avantage pour songer à plusieurs axiomes fondamentaux. Il fit une seconde observation critique après avoir examiné la généalogie de plusieurs nobles familles : la sorcellerie est un héritage.

Même l'étrange magie runique des Vesten et la puissance des nobles usurans semblent obéir à cette règle. Ayant saisi que la sorcellerie venait des lignées, il émit l'hypothèse que la sorcellerie trouvait son origine dans le sang. Un chercheur moraliste aurait peut-être reculé face à la tâche consistant à voler leur sang aux nobles, mais ce ne fut pas le cas d'Arciniega. Certain qu'il allait réussir, le scientifique commença ses expériences. Il poussa une partie de ses collègues à le rejoindre et ensemble, ils marquèrent les débuts d'une nouvelle forme de magie.

### Les extraits

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

Lorsqu'Arciniega et ses collègues développèrent le principe de base d'extraction, les possibilités conférées par la science du sang parurent sans limites. Pour produire un extrait, il faut acquérir une certaine quantité de sang auprès d'un sorcier. Tuer et vider un sorcier de son sang suffit à produire cinq extraits. Toutefois, la réalité empêche souvent qu'on en arrive là (après tout, cela anéantirait inutilement des ressources), aussi les scientifiques préférèrent-ils vider partiellement leur victimes de leur sang. Ils utilisèrent des moissonneurs dans ce cadre.

Ôter la quantité nécessaire à la production d'un extrait inflige 1 blessure grave. Pour deux extraits, cela inflige 3 blessures graves. Trois extraits infligent 6 blessures graves et quatre extraits en infligent 10.

Manifestement peu d'individus survivraient à une telle perte de sang. Le passage du sang à un état utilisable est la transformation.

Le processus de transformation exige un laboratoire complet rempli de matériel alchimique et un jour d'effort fourni par un personnage compétent en alchimie.

Chaque extrait produit requiert la dépense d'un point de force d'âme (pour imprégner le sang de puissance), mais la réussite est automatique. On ne peut utiliser le sang que d'une personne.

Chaque extrait de différent sorcier est unique en apparence. Un Alchimiste fera facilement la différence. Le sang des sang-mêlé (ceux dotés de deux sorcelleries) ne peut pour l'instant pas être transformé et toutes les tentatives échouent. Le sang de ceux qui ne sont pas des sorciers ne produit rien non plus (à de rares exceptions près, voir ci-

dessous).

Ainsi, l'extraction est une méthode difficile mais efficace visant à s'assurer des talents de sorciers d'un individu. On peut boire un extrait ou le mélanger à d'autres, pour créer un cordial. Les effets de l'ingestion d'un extrait dépendent du type de sorcellerie du « donneur », comme précisé ci-dessous (veuillez noter que les sorciers ne tirent aucun bénéfice supplémentaires dû à l'ingestion d'un extrait ou d'un cordial, mais qu'ils ont le droit d'exploiter les pouvoirs du liquide comme n'importe quelle autre personne).

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

**Glamour :** Toute personne qui boit ce liquide doré et scintillant gagne un bonus de 5 aux jets de séduction. On ne peut profiter que d'un extrait de glamour à la fois.

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

**Porté :** Toute personne qui absorbe ce liquide rouge gagne la capacité de clignoter une fois lors des vingt-quatre heures suivantes. En termes de jeu, le buveur réussit automatiquement une défense active en disparaissant puis réapparaissant quand une attaque est censée le toucher. Si cette capacité n'est utilisée dans les vingt-quatre heures, elle disparaît.

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

**Sorte :** Quiconque boit ce liquide noir gagne immédiatement trois points de force d'âme jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. l'individu ne peut boire un autre extrait Sorte avant vingt-quatre heures.

**Zerstörung :** On ne boit pas ce liquide vert foncé. Par contre, on le jette (via la compétence Lancer) sur les objets non vivants. Tout objet qui entre en contact avec le liquide est dissous comme si on l'avait plongé dans un bain d'acide puissant. On peut ainsi détruire un cube d'environ soixante-cinq centimètres de côté.

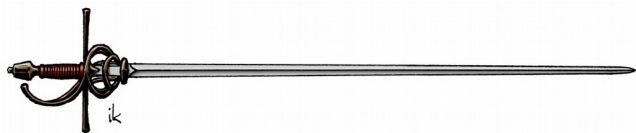
Le Dracheneisen, les artefacts synneth et autres métaux mystiques ne sont pas affectés, tout comme le verre de grande qualité que les scientifiques utilisent pour stocker le liquide.

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

### Mixtion des cordiaux

Les cordiaux sont des formules magiques créées par la mixtion d'extraits. Il faut respecter les proportions et dépenser un certain nombre de points de force d'âme. Ce processus exige 1 action par extrait utilisé. Seuls les personnages Alchimistes sont capables de





créer des cordiaux. La liste qui suit inclut tous les cordiaux connus.

### **Cordial d'Arciniega**

*Ingrédients* : 1 El Fuego Adentro, 1 Laerdom, 1 point de force d'âme.

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

### **Cordial de Daylen**

*Ingrédients* : 1 Sorte, 1 Glamour, 1 point de force d'âme.

Ce cordial est noir et veiné de filets dorés. Toute personne qui le boit bénéficie temporairement d'une chance incroyable. Lancer un dé non explosif. La chance bénit le buveur pendant autant de tours. Pendant ce laps de temps, le buveur a le droit de dépenser 1 point de force d'âme pour tenter de nouveau tout jet qu'il vient d'effectuer, y compris un jet de dommages. Il peut faire autant de fois qu'il le souhaite.

### **Cordial de Petrigai**

*Ingrédients* : 1 Porte, 1 Pyeryem, 1 point de force d'âme.

Ce cordial a l'apparence et la texture d'un sang partiellement coagulé. Toute personne qui avale ce cordial perd sur le champ 1 rang de physique permanent. Par contre, si on le lance, le cordial explose avec une force de niveau 5.

### **Cordial empoisonné**

*Ingrédients* : 1 extrait (voir ci-dessous), 1 point de force d'âme

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

### **Grand Cordial**

*Ingrédients* : 1 extrait de chaque sorcellerie, 5 points de force d'âme

Bien que Théah ait peut-être connu la fin de ce cordial, Arciniega a une fois réussi à obtenir ce liquide arc-en-ciel. D'ailleurs, peut être lui en reste-il encore un peu. Aucun de ses collègues ne sait s'il avait un extrait de Zerstorung ou s'il découvrit un substitut. En tout cas, il ne parle pas. Le buveur de ce cordial est immortel durant 5 tours. Pendant ce temps, nulle force de Théah ne saurait lui faire de mal. Quelles que soient les circonstances, il ne reçoit aucune blessure. Par contre, une fois les effets terminés, il sombre dans l'inconscience pendant vingt-quatre heures durant lesquelles rien ne peut le réveiller.

### **Effets secondaires**

Bien que tous les alchimistes travaillant sur la science du sang souhaitent en minimiser les effets secondaires parfois macabres, des réactions incontrôlées et inexplicables continuent d'estropier et de tuer les sujets participants aux expériences.



Quand un personnage boit l'une de ces formules, lancez deux dés non explosifs. Si l'un des dés donne un « 1 », consultez l'autre dé et reportez-vous à son résultat sur la table qui suit. Avant d'effectuer ce jet, un personnage à le droit de dépenser 1 point de force d'âme pour lancer un troisième dé et garder les deux de son choix (évitant ainsi les effets secondaires, sauf s'ils obtient plusieurs « 1 »).

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

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

**3 : Poison mortel.** Le personnage doit réussir un jet de physique très difficile ou mourir dans d'atroces souffrances.

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

**5 : Poison.** Le personnage qui boit doit réussir un jet de physique difficile ou encaisser trois blessures graves.

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

**7 : Coma.** Au moment où les effets de la formule cessent, le personnage tombe dans le coma. Sauf interférence Sorte, il y reste 1 à 10 semaines (lancez un dé). Le joueur peut dépenser un point de force d'âme pour diviser par deux le temps de coma.

**8 : Fièvre.** Une fois les effets de la formule terminés, le personnage est pris d'une forte fièvre. Une heure plus tard, il perd 1 rang de volonté. Après deux heures, il perd 1 rang de physique. Si l'un de ces traits tombe à 0, le personnage meurt de délire. Les effets de la fièvre durent de 1 à 10 jours (lancez un dé).







**9 :** Grosses fièvres. Alors que la magie de la formule est à l'œuvre, le personnage est pris d'une fièvre de plus en plus forte. Au bout d'une demi-heure, il perd 1 rang de volonté. Après une heure, il en perd un autre. L'heure qui suit il perd 1 rang de physique, puis un de plus au bout de deux heures. Si l'un de ces deux traits tombe à 0, le personnage meurt de délire dans l'heure. Dans le cas contraire, le personnage reste victime d'hallucinations bénignes, et la fièvre cesse quatre heures après l'ingestion de la formule. Les effets de la formule durent le temps de la fièvre. Ce résultat plus que tout autre fait des morts dans les rangs des sujets participants aux expériences. Comme ils maîtrisent d'étranges formes de magie durant l'expérience, c'est l'un des effets secondaires que les chercheurs craignent le plus.

**0 :** Crises. La psyché du buveur est à jamais défigurée par la sorcellerie. De minuscules tics nerveux et autres mouvements brusques empoisonne la vie du personnage. Il perd 1 rang de sociabilité permanent. Cela ne réduit pas le sociabilité maximal possible du personnage et une thérapie régulière (rachat du rang par le biais de points d'expérience) minimisera le problème...

## Sharkici

20XP

Description : Les rahibs des Sharkici pratiquent des mélopées qui permettent de combattre et chasser les mauvais esprits. Vous possédez un rang de plus en Erudition. Vous pouvez psalmodier pour affecter les créatures surnaturelles (y compris les sidhes, les sorciers et les créatures syneths). Dépensez un point de force d'âme et effectuez un jet de volonté en opposition avec la volonté de l'adversaire. Celui qui réussit inflige la différence de résultat en dégâts à son adversaire.

## Song Hwang Tung

15XP

Description : Le peuple de Koryo vénère les arbres les considérant comme des esprits gardiens. Certaines saintes personnes, une ou deux par village, sont capables de présenter des requêtes spéciales aux arbres. Vous pouvez dépenser un point de force d'âme et effectuer un jet de volonté ND 15 pour faire en sorte qu'un arbre fasse pousser suffisamment de fruits pour nourrir un homme toute une journée, plus 1 par incrément.

En dépensant un point de force d'âme et en effectuant un jet de volonté contre un Nd de 10 vous pouvez vous transporter, vous et une autre personne par incrément, en une autre dimension connue sous le nom de forêt des esprits arbres. Dans cette forêt vous ne pouvez boire ni manger ni sortir de la forêt. Vous pouvez voir dans le monde réel mais ne pouvez être vu de personne. Retourner dans le monde réel demande un jet de volonté ND 20. Tous ceux qui vous accompagnent dans la forêt repartent avec vous quand vous le faites. La forêt ressemble à une forêt normale mais a l'air « magique ». Les couleurs sont plus vivantes et de douces brises parfumées circulent entre les arbres. En regardant au loin les détails s'estompent rapidement dans la brume au delà de deux kilomètres; mais on peut

## Opus Mare Tenebrosus



voir une lueur enflammée. Certaines légendes disent qu'il n'y avait pas de lueur avant la construction du mur de feu.

## Sorte

Description : La magie de la destinée est la capacité à manipuler les filaments du destin et de visionner la toile de la réalité. Enfin les plus grandes sorcières peuvent même créer ou détruire des filaments.

### Les filaments

Les sorcières visualisent les filaments en utilisant un jeu de tarot. Ce jeu comprend 78 cartes : 56 arcanes mineures réparties en quatre séries (bâtons, coupes, deniers et épées).

Chaque série comprend quatorze lames dont quatre têtes (valet, cavalier, dame, roi) et dix lames numérotées de 1 à 10. Les 22 arcanes majeurs sont numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait appel lorsque l'on parle « d'arcane » par ailleurs dans le jeu. Les sorcières peuvent apercevoir les arcanes sous la forme d'images fantomatiques au dessus des personnes. A l'endroit s'il s'agit d'une vertu, à l'envers s'il s'agit d'un travers. A l'exception de l'arcane de Légion, qui est négative à l'endroit et positive à l'envers.

Les filaments unissent les êtres vivants, les reliant en une complexe toile.

### Séries des filaments

**Bâtons :** Ces filaments verts représentent l'autorité

**Coupes :** Ces filaments bleus représentent la passion et les liens émotionnels.

**Deniers :** Ces filaments jaunes représentent le commerce et les relations d'affaire.

**Épées :** Les épées sont les filaments rouges qui représentent le conflit.

**Noir :** Le mystérieux filament noir représente la mort. Il est en dehors du tarot.

### Propriétés des filaments

**Effiloché :** Le filament perd de sa force, il s'affaiblit.

**Épaissi :** Le filament se renforce.

**Extrémité :** Une sorcière peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment qu'il est rattaché à une personne en vue. Sinon, elle peut avoir une vision de la direction approximative du filament.

**Force :** Les filaments ont une force allant de 1 à 10, comme sur les séries du tarot.

**Restes :** La sorcière peut voir les restes d'un filament détruit.

**Série :** La sorcière perçoit toujours la nature du filament qu'elle observe.

**Têtes :** Les quatres « têtes » du jeu divinatoire Sorte ne sont pas







manipulables par les sorcières. Le valet est le « découvreur de la série », cela signifie que le filament est trop récent et trop instable pour être manipulé. Le cavalier est le « protecteur de la série », cela signifie que le filament est trop puissant pour être manipulé. La reine est la « mère de la série » cela signifie que le filament est en train de se scinder en deux, il ne peut être manipulé avant que la scission soit effectuée. Le roi est le « seigneur de la série », cela signifie que le filament est trop ancien et trop stable.

Compétences : Arcanes, Bâtons, Coupes, Epées, Deniers et Filament Noir.

### Technique de jeu

**Sentir les filaments :** Une apprentie voit automatiquement le filament le plus important associé à une personne, une adepte les deux filaments les plus importants et une maîtresse les trois filaments les plus importants. Pour voir un filament spécifique entre deux personnes, la sorcière doit effectuer un jet de compétence appropriée avec mental contre un Nd de 15.

**Bénédiction et Malédiction :** La sorcière regarde le sujet dans les yeux, prononce son nom trois fois et l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la bénédiction ou la malédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, la sorcière effectue un jet de la compétence appropriée avec volonté. La cible gagne un dé de bénédiction ou de malédiction par tranche de 15 points obtenus. Mais la sorcière gagne un dé de malédiction par tranche de 10 points obtenus. Un Dé de Bénédiction permet au personnage de lancer et de garder un dé supplémentaire.

Toutefois un tel dé ne peut exploser, il reste en possession du personnage tant qu'il ne fait pas de 1. Un Dé de malédiction fonctionne de manière analogue, sauf que son résultat est soustrait au total des autres dés. Le dé reste tant qu'il ne fait pas 10.

**Tendre un filament :** Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Pour ce faire, la sorcière effectue un jet de la compétence appropriée avec volonté contre un ND de 10 par point de force qu'elle souhaite ajouter ou soustraire au filament. Ce changement sera effectif le nombre de jours que la sorcière a de rangs dans la compétence. Les résultats ne sont pas immédiats, ni spectaculaires. Le destin fera se quereller deux amants dans la soirée ou fera remarquer à la jeune femme le regard de son amant vers la beauté castillane qui passe...

**Étirer un filament :** Cela permet d'augmenter ou diminuer le nombre de dé utilisés par une personne sur une action. La sorcière effectue un jet de la compétence appropriée avec volonté contre un ND de 15 fois le nombre de dés lancés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action.

**Détruire un filament :** La sorcière effectue un jet de la compétence appropriée contre un ND de 40. Les effets sont dramatiques : des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus rien l'un pour l'autre. C'est un pouvoir très dangereux car il distord la toile du destin. La sorcière sera prise dans les contrecoups de cet acte car il y a un lien (même temporaire) existe entre elle et les deux cibles.

**Créer un filament :** La sorcière effectue un jet de la compétence appropriée avec volonté contre un ND de 50. La sorcière subira les

## *Opus Mare Tenebrosus*



répercussions de cette création qui crée d'imposantes tensions dans la toile du destin. Ce pouvoir est imprévisible, créer une nouvelle relation entre deux souverains peut aussi bien mener à un accord qu'à une guerre.

**L'arcane :** Un jet d'arcane avec mental contre un ND de 15 permet à une sorcière de voir l'arcane d'un personnage. Ce signe que le destin a placé sur lui et qui conditionne son existence et son comportement.

### Brûlure de la destinée

Les filaments, tordus et brisés par une sorcière, finissent presque toujours par venir se venger et fouetter cruellement la sorcière. Une sorcière une brûlure de la destinée chaque fois que l'un de ses dés explose deux fois. Elle peut néanmoins choisir de ne pas relancer ses 10, toute blessure qu'elle reçoit n'est donc le résultat que de sa propre ambition. Chaque brûlure fait immédiatement perdre trois points de force d'âme à la sorcière, si elle n'a pas assez de dés, la sorcière reçoit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices restent visibles durant trois mois.

Apprentie : La Clotho ne peut que visualiser elle est incapable de les filaments, manipuler.

Adepte : La Lachesis peut tendre et étirer des filaments déjà existant.

Maîtresse : La Nonna Atropos peut tisser et détruire les filaments du destin.

## *Sulimaq*

15XP

Description : Les Sulimaq'i sont une bénédiction pour le peuple Yilan-Bazlik, leur capacité à trouver de l'eau en plein désert permet la survie de tribus entières. Vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour sonder à la recherche d'eau. Effectuez un jet de volonté contre un ND de 15. En cas de succès, vous trouvez un endroit où, avec une dizaine de minutes de forage, on pourra trouver une pinte d'eau +1 par incrément. L'eau n'était pas là avant que vous ne la trouviez et elle s'évaporerait rapidement après que vous ayez creusé. Pour invoquer une averse vous devez dépenser un point de force d'âme et effectuer un jet de volonté + Perception du Temps contre un ND de 30. En cas de succès il tombera 5mm d'eau sur la journée, plus 5 par incrément.

Une fois que vous avez trouvé une oasis dans le désert et avez bu de son eau, vous êtes lié à elle. A tout moment vous pouvez effectuer un jet de mental moyen pour avoir une idée de la distance et de la direction de l'oasis la plus proche que vous connaissez. Le sens de direction est à cinq degrés près, le sens de la distance est limité comme suit :

*Près :* Jusqu'à dix minutes de marche

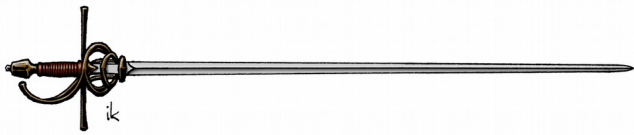
*Pas loin :* Jusqu'à deux heures de marche

*Loin :* Jusqu'à un jour de marche

*Très loin :* Jusqu'à une semaine de marche

*Extrêmement loin :* A plus d'une semaine de marche





## Takim'Aldiz

15XP

**Description :** Celui qui pratique le Takim'Aldiz est un saint homme qui a étudié les étoiles jusqu'à mélanger sa conscience à elles. Il peut voir les étoiles, planètes, comètes et autres objets célestes à leur position courante même si elles ne sont normalement pas visibles, il peut aussi voir leur déplacements et leurs interactions. Le Takim'Aldiz a généralement une allure lunaire, car il voit littéralement ce que les autres ne voient pas. Vous les voyez même les yeux fermés, même aveugle. Vous connaissez intimement les liens géométriques entre les corps célestes, vous gagnez un bonus de 10 sur vos jets pour vous orienter et savez toujours instinctivement votre longitude et latitude ainsi que l'heure qu'il est. En regardant une personne, en dépensant un point de force d'âme et en réussissant un jet contesté de mental contre elle vous connaissez son signe astrologique. Vous gagnez alors un dé d'étoile + 1 par incrément. Vous pouvez utiliser ce dé d'étoile comme un point de force d'âme pour toutes les actions contre ce personnage.

## Tashila

20XP

**Description :** Les Tashila sont des ascètes capables d'unir leur corps avec leurs émotions et leur esprit. Le Tashila gagne gratuitement et un rang en érudition et dans la compétence sport. Le maître Tashila ne souffre presque jamais des pénalités de l'âge et est immunisé aux maladies. Il guérit un nombre de blessures légères égal à son rang de sport à la fin de chaque tour de combat. Il gagne aussi un nombre de bonus de 5 égal à son rang d'Érudition aux jets pour résister aux intimidations, mensonges et manipulations. Il réduit les facteurs de peur l'affectant de son rang en Érudition.

## Taramonde

10XP

**Description :** Taramonde est le pouvoir de faire appel aux esprits de Sange Tara en traçant les signes mystiques appelés veves. Chaque classe de veve est une compétence. Créer un veve nécessite un jet de la compétence appropriée avec volonté. Les veves créés par les dieux eux-mêmes ou par des personnes possédées par les dieux sont ineffaçables. Les compétences de Taramonde fonctionnent avec le domaine Arts Mystiques que vous gagnez au rang 1

### Compétences :

**Dessiner :** Cette compétence est nécessaire pour inscrire le veve.

**Kinso :** Permet de créer une barrière. On emploie fréquemment des groupes de trois kinso pour former un triangle-prison. On peut tracer Kinso pour « piéger » (on peut entrer mais pas ressortir) ou pour « barrer » (la barrière est hermétique). Pour poser Kinso

effectuez un jet de Kinso avec volonté contre un ND de 5 + 5 par Kinso supplémentaire au delà du premier. On ne peut placer les Kinsos à plus de 3 mètres l'un de l'autre. Il faut utiliser Brito en conjonction avec Kinso pour qu'il puisse fonctionner.

**Brito :** Brito identifie les créatures, les choses et les esprits et est ajouté à Kinso pour que la barrière sache ce qu'elle doit piéger ou arrêter. Brito fonctionne avec un nom. Qui peut être spécifique (« James Smith ») ou générique (« les tigres »). Les gens et les esprits nécessitent un nom spécifique. Plusieurs noms peuvent être inscrits dans Brito. Le ND d'inscription est égal à 10 + 5 par nom supplémentaire au delà du premier.

**Viso :** Viso affaiblit ou renforce un veve déjà existant. Chaque Viso ajouté enlève ou ajoute un dé gardé de physique à l'entité spécifiée. Le Nd d'inscription vaut 15 + 5 par inscription supplémentaire au delà de la première. Passer à travers un veve Pour passer à travers un veve il faut effectuer un jet de volonté contre un ND de 5 · le nombre de veves inscrits.

### Règles de possession

Un personnage possédant l'avantage foi ne peut pas être possédé par un dieu de Sange Tara. Si quelqu'un d'autre le désire il lui suffit de le demander et d'assister à la cérémonie d'invocation (qui requiert 10 Sange Tarans, dure au moins une heure et se déroule entre le lever et le coucher du soleil). A la fin de cette cérémonie, le personnage effectue un jet de volonté contre un ND de 25 pour capter le dieu. Il voit alors ses traits augmenter : physique +2, coordination +2, volonté +1, sociabilité +2.

Un dieu ne peut posséder un personnage qu'une fois par mois. Il quittera le personnage obligatoirement au prochain lever de soleil s'il n'est pas parti de son plein grès avant. Le PJ garde nominalement le contrôle de son personnage, sauf dans les crises de possession, auquel cas le MJ contrôle le personnage.

Le personnage conserve accès à ses anciennes capacités et possède toutes les compétences de Taramonde à 5. Les autres pouvoirs dépendent du dieu spécifique :

**Lesha : Dieu des portails :** Lesha ouvre au personnage un portail et le fait voyager jusqu'à un lieu qui lui est familier. Cela marche comme pour un maître Porté avec une compétence marcher à rang 4. Le nombre de personnes pouvant emprunter le portail (incluant le possédé) est égal au rang de volonté. Après l'ouverture du portail, Lesha abandonne le personnage. Pendant la possession le personnage aura l'air érudite pointant ses mains vers l'avant de son corps, les doigts pointant vers le bas.

**Mama Hadoo : Dieu de la vision :** Mama Hadoo donne au personnage un coup d'oeil sur une situation précise du passé ou du futur. Pendant la possession, le personnage marche dans toutes les directions en claquant sa langue.

**Baneer : Dieu de la musique et de la renaissance :** Baneer permet au personnage de transférer ses bonus de physique et de coordination à d'autres personnes. Baneer n'offrira cela qu'une fois par possession mais n'abandonne pas le personnage pour autant immédiatement après. Les possédés apparaissent joyeux et parlent en rimes.

**Whotan : Tourmenteur et dieu du temps :** Le personnage effectue un jet de volonté contre un ND de 10 pour utiliser une fois la







capacité de Whotan. Chaque utilisation suivante augmente le ND de 5 de manière cumulative. En cas d'échec, le personnage entend un rire criard et Whotan le quitte. Les pouvoirs de Whotan lui permettent d'affecter le temps comme les runes Laerdom de Nod, Stans et Villskap lancées par un adepte avec un rang 4 dans ces compétences. Durant la possession le personnage sourit constamment et secoue son menton.

**Baron Sange :** *Dieu de la mort et de la Terre :* Lors de la possession le personnage doit réussir un jet de volonté contre un ND de 20. En cas d'échec, Baron Sange contrôle le personnage pendant 1g1 minutes. Il ne possèdera pas d'autre capacité mais fera tout pour répandre le chaos. Il ne peut faire ceci que pour une personne une fois par jour et seulement entre le lever et le coucher du soleil.

## Youya Chima Ren

20XP

**Description :** Les meilleurs cavaliers de Xian Bei possèdent le même genre de lien avec leur monture que les cavaliers de l'Empire du Croissant de Lune. En plus puissant, car ils sont ces fameux ancêtres dont les Khêl-Kalb ont hérité leur savoir. La monture et le cavalier deviennent bien plus que la somme de leurs deux existences. Vous pouvez communiquer avec votre cheval, un jet de mental ND 15 vous permet de comprendre ce qu'il dit.

Votre connection mystique avec votre monture vous permet d'ajouter son rang dans un trait à chacun de vos jets impliquant ce trait et son rang de coordination à votre total d'initiative. Votre monture profite des mêmes bonus réciproquement. Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval (pas un autre animal). Lorsque vous chevauchez, vous et votre monture êtes considérés comme une seule créature pour ce qui est des blessures. Lorsque vous démontez vous partagez équitablement les blessures entre vos deux corps, en cas de nombre impair, c'est vous qui assumez une blessure supplémentaire.

## Zerstörung

**Description :** De tous les sombres dons des négociateurs, nul n'était aussi terrifiant que Zerstörung. Même les anciens sénateurs craignaient les Draconus, devenus von Drachen à la suite de leur fuite dans les froides terres d'Eisen. Zerstörung est le pouvoir de corroder, de faire pourrir et décrépir la matière et le vivant.

### 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. Le contact doit être maintenu pendant trois actions continues. Si le sorcier veut affecter un objet en mouvement, (comme un attelage ou un être humain) il doit effectuer un jet d'Attaque (mains nues). S'il l'emporte, il affecte l'objet comme désiré mais n'inflige pas de dégâts. Il doit parvenir à maintenir le contact durant trois actions (à moins qu'il ne possède la compétence apposition rapide).

Le Dracheneisen, les artefacts synneths et les objets sidhes restent

## Opus Mare Tenebrosus



immunisés à Zerstörung. L'eau n'est pas non plus affectée, et les monstres surnaturels et immortels (fantômes, sidhes...) ignorent totalement cette forme de sorcellerie. La légendaire potion d'immortalité des filles de Sophie offre à ceux qui la boivent une immunité au sombre pouvoir de Zerstörung.

### Compétences :

**Apposition rapide :** En cas de succès d'un jet d'Apposition rapide avec volonté, une seule action vous suffit pour affecter un objet. En cas d'échec, il faudra deux actions de plus pour le même résultat. Le ND dépend du rang d'Apposition Rapide du sorcier :

Rang 1: ND5

Rang 2: ND10

Rang 3: ND15

Rang 4: ND20

Rang 5: ND25

**Contact à distance :** Vous devez posséder la compétence Contact Indirect pour posséder la compétence Contact à Distance. Votre rang en Contact à Distance ne doit pas être supérieur à votre rang en Contact Indirect. Pour chaque rang en Contact à Distance que vous possédez, il vous est possible d'affecter des objets à des distances de plus en plus importantes.

Rang 1: 30cm

Rang 2: 60cm

Rang 3: 1,5m

Rang 4: 3m

Rang 5: 6m

**Contact Indirect :** En réussissant un jet de Contact Indirect avec volonté contre un ND de 10 + 5 par matériau entre la peau du sorcier et sa cible, la cible est malgré tout considérée comme au contact. En cas de matériau vraiment épais (murs, sols etc...) le ND est majoré de 5 tous les 1,5m.

**Désintégration :** Le sombre don tend à laisser des restes, armure piquée de rouille, vieille momie desséchée etc... Mais chaque rang de la compétence Désintégration permet de réduire en poussière un cube de 30 cm d'arrête. Au rang 5 tout ce qui est corrodé peut être réduit en poussière, quelle que soit sa taille.

**Effet cible :** Cela permet de ne corroder qu'une partie d'un objet (comme la main d'un homme, la page d'un livre). Le sorcier effectue alors un jet simple de volonté contre un ND déterminé par le rang dans cette compétence du sorcier.

Rang 1: ND25

Rang 2: ND20

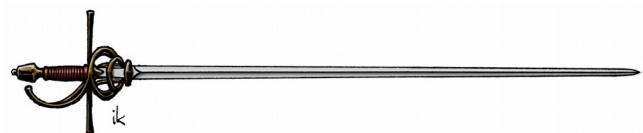
Rang 3: ND15

Rang 4: ND10

Rang 5: ND5

**Apprenti :** Un apprenti ne peut affecter que les objets aisément périssables, comme le papier, la nourriture ou le bois. Il dépense un point de force d'âme un objet pas plus dur que du bois et pas plus grand qu'un homme. Il peut affecter un objet de plus par incrément, jusqu'à concurrence de son rang de maîtrise.





## *Opus Mare Tenebrosum*



Adepté : L'adepte peut affecter la pierre et le métal désormais. En utilisant un point de force d'âme il corrode un cube de 30cm d'arête ou un objet ne faisant pas plus d'un mètre de long, afin qu'il soit piqué et rouillé. Chaque incrément permet de corroder un volume ou un objet supplémentaire. Jusqu'à concurrence du rang de maîtrise du sorcier.

Maître : Il est désormais possible au maître de corroder l'essence même de la vie (arbres, animaux, êtres humains). En dépensant un

point de force d'âme, le sorcier inflige 2 blessures graves à la cible. Chaque tranche de deux incréments permet au sorcier de dépenser un autre point de force d'âme et d'infliger deux blessures graves supplémentaires, jusqu'à concurrence du rang de maîtrise du sorcier. Les effets visibles consistent en un dessèchement de la peau, une perte de graisse, des rides et une apparence squelettique. Un mois complet de repos (cloué au lit et sans aventure) permet de récupérer d'une telle blessure grave. Zerstörung ne permet pas d'affecter les créatures d'une taille supérieure à celle d'un cheval.



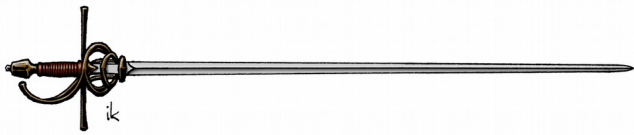


*Le secret avec les langues. C'est l'accent. Avec lui vient la confiance. Si vous parlez une langue en montrant bien aux gens à quel point vous n'êtes pas comme eux, à quel point vous venez de loin; alors ils ne vous accorderont jamais leur confiance.*

*Voilà pourquoi j'ai passé des années dans tous les ports du continent pour bien m'inprégner de toutes les langues Théanes et, désormais, après beaucoup de travail, je puis régler la plupart de mes problèmes avec la plupart des personnes, quel que soit leur langage.*

*La solution alternative consiste à les menacer avec de l'acier aiguisé.*

*Christopher Valroux de Martise, chevalier de la Rose et de la Croix*  
*Les Conversations de Lady Azura*



# Linguistique

*De nombreuses langues, ont été parlées ou le sont toujours en Théah. Seuls les plus érudits les connaissent toutes, mais connaître celles de la région où l'on se rend est toujours utile.*

Les tableaux qui suivent indiquent le coût en XP qu'un personnage doit payer pour parler une langue autre que la sienne en fonction de sa propre origine.

A la création, chaque personne sait parler sa langue (mais pas l'écrire) et possède un accent originel qui modifie sa capacité à apprendre d'autres langues.

Si à l'issue de modificateurs à l'apprentissage d'une langue le coût de celle-ci tombe à 0 (ou moins) le personnage sait la parler automatiquement (mais pour l'écrire il faut que le coût en soit de -1) cela se produit dans certains cas (frontaliers habitués à un pidgin local etc...).

## connaissance parfaite

En payant 1XP de plus lors de l'achat d'un langage. Un personnage peut en avoir une connaissance parfaite et le parler sans accent, il peut même imiter un accent du pays. En fait un homme dont c'est la langue maternelle ne pourra pas le reconnaître comme étranger tant sa maîtrise de la langue est parfaite.

## Fidheli et Naditi

Toute personne non fidheli peut parler le fidheli pour 4XP. Un fidheli commence le jeu avec deux langues maternelles: le fidheli et la langue de là où il vit (c'est celle-ci qui compte pour l'achat de nouvelles langues).

Seuls les fidhelis peuvent apprendre l'ancienne langue fidhelie: le naditi. Ils payent pour ce faire 2XP.

## Langues Cathayanes

Les divers langages de Qi Guo sont assez proches, ils dérivent tous de l'Impérial classique. Ainsi, un Cathayan peut apprendre n'importe quel autre langage du Cathay pour 1XP.

## Lingua Franca

Il n'y a pas de langue commune pour toute la population en Théah, cependant, la majorité des nobles de tous les pays parlent le montagnais et souvent l'écrivent. C'est une faute de goût que de ne pas le connaître pour une personne bien née. Cette langue peut donc servir à comprendre des nobles étrangers.

## Lettrisme

Lors de l'achat d'un langage, la seule connaissance de ce langage qu'en a le personnage est orale. Si il veut en plus savoir le lire et l'écrire, le joueur doit dépenser 1XP de plus.

## Notions

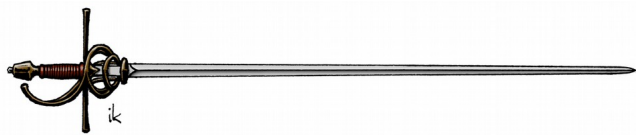
Un personnage peut ne connaître que les notions d'une langue (verbes principaux et substantifs courants, erreurs de syntaxe) en payant le prix d'une langue étrangère avec un rabais de 1XP. Il maîtrise moins bien la langue que normalement. ainsi, quand il y a un doute sur ce qu'il dit ou entend, le joueur lance un dé, si il fait 8 ou moins, il parvient à s'exprimer ou à comprendre. Sur un 9 ou 10, c'est un échec. On ne peut lire ou écrire une langue dont on n'a que les notions.

## Pidgins

Quand deux langues se côtoient durant une longue période, dans un port par exemple, il en résulte un pidgin. Un vilain et étrange mariage entre deux langues différentes. Un pj peut connaître un pidgin au lieu de 2 langues, pour cela il paye les deux langues avec un rabais de 1XP sur chacune d'elles. Un héros qui connaît un pidgin ne maîtrise que les concepts rudimentaires des deux langues qu'il emploie, les verbes principaux et les substantifs courants. Dès qu'il y a un doute sur ce que le héros entend ou dit, le joueur lance un dé. Sur un 5 ou moins il ne comprend pas ou ne parvient pas à s'exprimer.

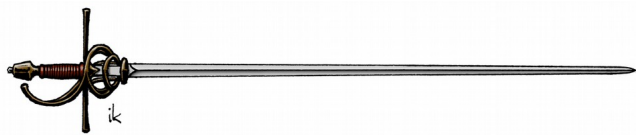






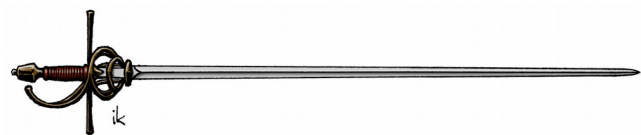
Langue principale	Accent	Langues Théanes vivantes						
		Avalonien	Montaginois	Castillan	Ussuran	Vodacci	Eisenör	Vendelar
Avalonien	Avalonien pur		2	2	2	2	1	1
	Haut avalonien		1	2	3	2	1	1
	Inish		3	1	2	3	3	1
	Highlander		2	3	2	3	1	0
	Lothian		2	2	2	2	1	1
	Wandesborow		2	1	2	2	2	1
Montaginois	Nord	1		2	4	2	1	1
	Sud	2		1	3	1	2	2
	Ouest	1		1	4	1	3	1
	Bascone	3		2	4	2	3	3
	Dechaïne	1		2	4	2	1	1
	Pax	1		0	2	0	1	1
Castillan	Aldana	2	1		3	1	2	2
	Gallegos	3	1		2	1	2	3
	Soldano	3	2		2	0	3	3
	Torres	1	0		3	2	3	1
	Zepeda	2	1		3	2	3	2
Ussuran	Gallenia	3	3	2		2	3	2
	Molhyna	3	2	3		2	2	2
	Rurik	2	3	3		3	2	2
	Somojez	3	3	3		2	2	2
	Veche	2	3	2		2	3	3
Vodacci	Insulaire	2	1	1	3		2	2
	Teramo	3	1	1	2		2	3
	Mantua	1	0	2	3		3	1
	Arene	2	1	2	3		3	2
	Cymbre	3	2	2	3		2	2
Eisenör	Nord	1	2	2	2	2		1
	Sud	2	2	1	2	1		2
	Hainzl	2	3	3	1	1		2
	Freiburg	0	1	1	1	1		0
	République	2	3	2	2	2		1
Vendelar	Aarens	2	2	3	1	2	1	
	Bodils	1	1	2	3	2	1	
	Enheds	1	3	3	1	3	0	
	Handels	1	2	2	2	1	1	
	Jords	0	2	3	1	3	1	
	Lars	1	1	2	3	2	1	
	Stjernas	2	2	3	1	1	1	
	Tillits	1	2	3	2	2	2	
	Vendelar	1	2	2	2	2	1	
Aldiz-baraji	Péninsulaire	3	4	2	3	4	3	3
	Cinada'ya	4	4	3	3	4	3	4
	Dakalan'ya	3	3	1	4	3	3	2
Altar-baraji	Plaine	3	4	2	2	4	3	3
	Tirza	3	4	1	3	3	3	3
	Halya	3	4	2	2	4	3	3
Jadur-baraji	Erivan	3	4	2	3	4	3	3
	Adaz'uk	4	4	4	2	4	4	4
	Trebizond	3	4	3	1	3	3	3
Kurta-baraji	Razgrad	3	4	2	2	4	3	3
	Iskandar	4	4	2	2	4	3	3
	Kurtlar'dag	3	4	3	1	4	2	3
Ruzgar-baraji	Hayalet-dag	3	4	2	3	2	3	3
	Côtier	3	3	2	3	1	4	3
	Jesalute	4	4	2	3	1	4	3
Yilan-baraji	Muglak'kum	3	4	2	3	4	3	3
	Nord	3	4	2	4	4	3	3
	Kulkadir	3	4	4	4	3	4	4
Cathay	Han hua	6	5	5	5	4	5	5
	Khimal	6	5	5	4	5	5	4
	Koryo	6	5	5	4	4	5	5
	Lanna	6	5	5	5	5	5	5
	Tashil	6	5	5	5	4	5	5
	Tiakhar	6	5	5	5	3	5	5
	Xian Bei	6	5	5	5	5	5	5
Archipel	Tous	2	3	3	3	3	1	2



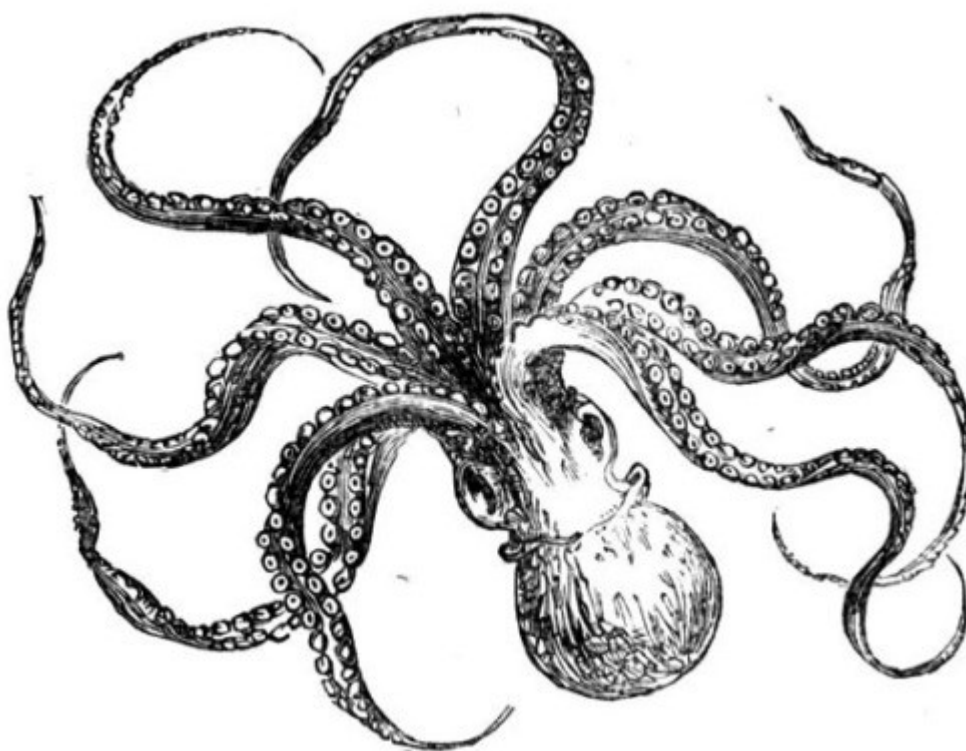


Langue principale	Accent	Langues Théanes Mortes			
		Cymrique	Haut Eisenör	Théan	Téodoran
Avalonien	Avalonien pur	1	2	3	3
	Haut avalonien	0	2	2	3
	Inish	0	4	4	4
	Highlander	1	3	2	4
	Lothian	1	3	4	4
	Wandesborow	2	4	2	5
Montaginois	Nord	2	2	1	5
	Sud	3	3	2	4
	Ouest	2	4	1	5
	Bascone	4	4	3	5
	Dechaïne	2	2	2	5
	Pax	2	2	1	3
Castillan	Aldana	3	3	2	4
	Gallegos	4	3	2	3
	Soldano	4	4	2	3
	Torres	2	4	2	4
	Zepeda	3	4	1	4
Ussuran	Gallenia	4	3	3	2
	Molhyna	4	3	4	2
	Rurik	3	3	4	1
	Somojez	4	3	3	1
	Veche	3	3	3	2
Vodacci	Insulaire	3	3	2	4
	Teramo	4	3	1	3
	Mantua	2	4	2	4
	Arene	3	4	1	4
	Cymbre	4	3	1	4
Eisenör	Nord	2	1	3	3
	Sud	3	1	3	3
	Hainzl	3	1	3	2
	Freiburg	1	2	2	2
	République	3	0	2	3
Vendelar	Aarens	3	2	3	2
	Bodils	2	2	2	4
	Enheds	2	1	4	2
	Handels	2	2	3	3
	Jords	1	2	3	3
	Lars	2	2	2	3
	Stjernas	3	2	3	3
	Tillits	2	2	2	2
	Vendelar	2	2	3	3
Aldiz-baraji	Péninsulaire	4	5	3	3
	Cinada'ya	5	5	4	2
	Dakalan'ya	4	5	3	2
Altar-baraji	Plaine	4	5	3	2
	Tirza	4	5	3	2
	Halya	4	5	3	2
Jadur-baraji	Erivan	4	5	4	3
	Adaz'uk	5	5	3	1
	Trebizond	4	5	4	2
Kurta-baraji	Razgrad	4	5	3	1
	Iskandar	5	5	2	1
	Kurtlar'dag	4	4	4	1
Ruzgar-baraji	Hayalet-dag	4	5	2	3
	Côtier	4	5	2	3
	Jesalute	5	5	1	3
Yilan-baraji	Muglak'kum	4	5	4	3
	Nord	4	5	4	3
	Kulkadir	4	5	4	1
Cathay	Han hua	7	6	4	5
	Khimal	7	6	4	3
	Koryo	7	6	4	5
	Lanna	7	6	4	5
	Tashil	7	6	4	5
	Tiakhar	7	6	5	5
Archipel	Xian Bei	7	6	5	4
	Tous	3	2	4	4





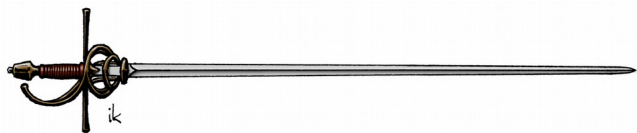
Langue principale	Langues Cathayanes						
	Han Hua	Khimal	Koryo	Lanna	Tashil	Tiakhar	Xian Bei
Avalonien	6	6	5	6	4	4	5
Montaginois	5	5	5	5	5	5	5
Castillan	5	5	5	5	5	5	5
Ussuran	4	4	4	5	5	6	4
Vodacci	4	6	4	6	6	6	6
Eisenör	5	5	5	5	5	5	5
Vendelar	4	6	4	5	5	5	6
Aldiz-baraji	4	4	4	4	4	4	4
Altar-baraji	4	4	4	4	4	4	4
Jadur-baraji	4	4	4	4	4	4	4
Kurta-baraji	4	4	4	4	4	4	3
Ruzgar-baraji	4	4	4	4	4	4	4
Yilan-baraji	4	5	4	4	5	6	5
Archipel	6	5	6	6	5	4	5



Langue de l'Archipel	
Langue principale	Archipel
Avalonien	3
Montaginois	4
Castillan	2
Ussuran	2
Vodacci	4
Eisenör	2
Vendelar	3
Croissantin	3







Langue principale	Accent	Langues Croissantines								
		Tikaret-baraji	Adiz-baraji	Altar-baraji	Jadur-baraji	Kurta-baraji	Ruzgar-baraji	Yilan-baraji	Tikat-baraji	Tirala-baraji
Avalonien	Avalonien pur	3	4	4	4	4	3	5	5	4
	Haut avalonien	5	6	6	6	6	5	7	7	6
	Inish	4	5	5	5	5	4	6	6	5
	Highlander	4	5	5	5	5	4	6	6	5
	Lothian	4	5	5	5	5	4	6	6	5
Montaginois	Wandesborow	2	3	3	3	3	2	4	4	3
	Nord	5	6	7	7	7	5	5	7	7
	Sud	4	5	6	6	6	4	4	6	6
	Ouest	3	4	5	5	5	3	3	5	5
	Bascone	5	6	7	7	7	5	5	7	7
Castillan	Dechaïne	4	5	6	6	6	4	4	6	6
	Pax	3	4	5	5	5	3	3	5	5
	Aldana	2	2	3	4	3	2	2	4	3
	Gallegos	1	1	2	3	2	1	1	3	2
	Soldano	1	1	2	3	2	1	1	3	2
Ussuran	Torres	3	3	4	5	4	3	3	5	4
	Zepeda	3	3	4	5	4	3	3	5	4
	Gallenia	5	3	2	3	2	4	4	3	1
	Molhyna	2	3	2	3	2	4	4	3	1
	Rurik	2	3	2	3	2	4	4	3	1
Vodacci	Somojez	1	2	1	2	1	3	3	2	0
	Veche	2	3	2	3	2	4	4	3	1
	Insulaire	4	4	4	6	5	3	4	6	4
	Teramo	2	2	2	4	3	1	2	4	2
	Mantua	3	3	3	5	4	2	3	5	3
Eisenör	Arene	3	3	3	5	4	2	3	5	3
	Cymbre	2	2	2	4	3	1	2	4	2
	Nord	3	4	5	5	5	4	4	4	4
	Sud	3	4	5	5	5	4	4	4	4
	Hainzl	2	3	4	4	4	3	3	3	3
Vendelar	Freiburg	2	3	4	4	4	3	3	3	3
	République	4	4	5	5	5	4	5	4	4
	Aarens	3	3	4	5	4	4	5	5	4
	Bodils	3	3	4	5	4	4	5	5	4
	Enheds	3	3	4	5	4	4	5	5	4
Aldiz-baraji	Handels	4	4	5	6	5	5	6	6	5
	Jords	3	3	4	5	4	4	5	5	4
	Lars	4	4	5	6	5	5	6	6	5
	Stjernas	3	3	4	5	4	4	5	5	4
	Tillits	3	3	4	5	4	4	5	5	4
Altar-baraji	Vendelar	3	3	4	5	4	4	5	5	4
	Péninsulaire	0	0	2	2	2	2	3	4	1
	Cinada'ya	0	0	2	1	1	2	3	3	1
	Dakalan'ya	0	0	2	3	2	2	4	4	1
	Plaine	0	2	0	2	1	2	2	3	2
Jadur-baraji	Tirza	0	2	0	3	2	2	2	2	2
	Halya	0	3	0	2	0	3	2	3	1
	Erivan	0	3	2	0	2	2	2	2	3
	Adaz'uk	0	3	3	0	1	3	3	1	2
	Trebizond	0	3	3	0	2	2	3	3	3
Kurta-baraji	Razgrad	0	2	2	2	0	1	2	3	1
	Iskandar	0	2	1	3	0	1	3	3	0
	Kurtlar'dag	0	3	2	2	0	1	3	3	1
	Hayalet-dag	0	2	2	3	2	0	2	4	2
	Côtier	0	2	2	4	2	0	3	3	2
Yilan-baraji	Jesalute	0	3	1	4	1	0	3	4	2
	Muglak'kum	0	3	2	2	2	2	0	2	2
	Nord	0	4	2	2	1	2	0	2	1
	Kulkadir	0	1	3	2	2	3	0	1	1
	Han hua	4	4	4	4	4	4	4	6	4
Cathay	Khimal	5	4	4	4	4	4	5	7	5
	Koryo	4	4	4	4	4	4	5	6	4
	Lanna	4	4	4	4	4	4	4	6	4
	Tashil	4	4	4	3	4	5	4	6	4
	Tiakhar	3	4	5	3	4	4	5	5	5
Archipel	Xian Bei	3	4	3	4	4	4	5	5	5
	Tous	4	5	6	6	6	5	5	6	5



*Des règles?! Jouer selon les règles, c'est jouer selon leurs règles.*

*Michaelangelo Villanova di Santa Lucia*

*Jouer selon leurs règles, c'est ignorer Ses règles.*

*François de Pax*

*Ignorer Ses règles, c'est courir vers les Abysses.*

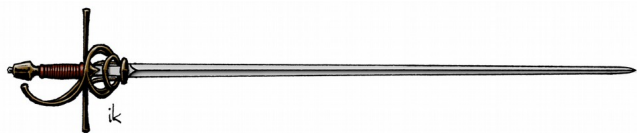
*L'Arpenteur*

*Les Abysses? Bah, ça aussi j'y surviorai!*

*Doughan an Mesnoz*

*A quoi bon survivre lorsque l'on a déjà tant perdu?*

*Lady Azura*



# Nouvelles règles

*Théah est un lieu particulier, et en tant que tel elle nécessite des règles particulières. Cette section contient tout ce qui est nécessaire pour représenter les phénomènes spécifiques aux secrets de la septième mer non couverts par les règles de base de l'UP!System.*

Voici les nouvelles règles spéciales venant s'ajouter à celles des règles de base de l'UP!System:

## Armes à feu

En Théah, le mousquetaire a supplanté le lancier dans les armées régulières. Et n'importe quel manant peut désormais abattre de preux chevaliers d'un tir de sa bouche à feu. Les armes à feu introduisent les différences de règles suivantes:

**Viser :** Il est possible de consacrer une action entière à la visée avec une arme à feu. Un tir visé ajoute 1g0 au jet d'attaque. Viser davantage est inutile: les armes à feu de l'époque sont bien trop imprécises pour qu'une visée supplémentaire ait du sens.

**Deux pistolets :** Tirer avec deux pistolets ne consomme pas deux actions mais augmente toujours le ND des deux attaques de 10.

Sur les autres plans, les armes à feu respectent les règles des armes à distance évoquées dans les règles de base de l'UP!System.

## Canons et Explosions

**Rang d'explosion :** Les explosions disposent d'un rang d'explosion. Ce rang est noté de 1 à 10 comme suit:

- Rang 1: explosion d'un pistolet.
- Rang 2: sachet de poudre.
- Rang 3: petit tonnelet de poudre.
- Rang 4: tonnelet de poudre.
- Rang 5: gros tonnelet de poudre.
- Rang 6: Coffre plein de sachets de poudre.
- Rang 7: Tonneau de poudre.
- Rang 8: Empilement de tonnelets de poudre.
- Rang 9: Chariot plein de poudre.
- Rang 10: Sainte Barbe d'un navire.

**Aire d'effet :** L'aire d'effet est le double du rang d'explosion en mètres.

**Dégâts :** Les dégâts d'une explosion sont simplement égaux à rang g rang d'explosion (i.e. Une explosion de rang 5 inflige 5g5 dégâts). Ces dégâts sont des dégâts d'arme à feu et causent donc une blessure grave supplémentaire par tranche entière de 5 points en dessous du ND. Les personnes situées dans la moitié extérieure de l'aire d'effet ne subissent que la moitié des dégâts.

**Canons :** Les canons sont utilisés avec la compétence « Artilleur » du domaine arts et métiers. Ils sont très différents de l'utilisation classique d'une arme à feu. Les canons ont leur force exprimée en terme de rang d'explosion car ils ont un effet similaire en leur point d'impact.

## Dracheneisen

Le Dracheneisen fournit des avantages appréciables dans le domaine de la guerre.

**Armures :** Les points d'armure en Dracheneisen comptent double. Il n'y a pas de pénalité d'armure liée au poids. Le Dracheneisen compte dans son entièreté même face aux armes perce-armure.

**Armes :** Le Dracheneisen ajoute 1g1 aux dégâts des armes non contondantes.

## Combat de masse

Les armes à feu ont révolutionné la guerre. La stratégie joue aussi un bien plus grand rôle qu'aux époques antérieures. Pour représenter tout cela de nouvelles règles pour représenter les champs de bataille du 17ème siècle sont introduites:

**Modificateurs au jet personnel :** La cavalerie a changé d'emploi, loin des preux chevaliers, elle plus légère et exploite les faiblesses du

Table de tactique militaire

BELLIGERANT		DEFENSEUR									
ATTAQUANT	ORDRE	Marche	Charge	Enveloppement	Attaque de Flanc	Retranchement	Regroupement	Reconnaissance	Réception de Charge	En Rangs	Repli
	Marche	0	0	-10	-5	+5	+5	0	-5	0	+10
	Charge	0	0	-15	-10	-5	+15	+10	-15	+5	+15
	Enveloppement	+10	+15	0	-5	-10	+10	+5	+5	-15	-5
	Attaque de Flanc	+5	+10	+5	0	0	-5	+10	0	-15	-10
	Retranchement	-5	+5	+10	0	0	-15	0	0	+5	0
	Regroupement	-5	-15	-10	+5	+15	0	+5	+10	-5	0
	Reconnaissance	0	-10	+5	-10	0	-5	0	+5	+15	0
	Réception de Charge	+5	+15	-5	0	0	-10	-5	0	0	0
	En rangs	0	-5	+15	+15	-5	+5	-15	0	0	-10
	Repli	-10	-15	+5	+10	0	0	0	0	+10	0







dispositif ennemi à partir d'une position moins exposée avant un repli éclair. L'artillerie elle, est plus efficace des lignes arrières. Pour représenter tout cela, un personnage modifie son jet personnel à chaque tour de combat en fonction de son arme et de sa position:

**Tactique militaire :** Désormais, avant son jet de stratégie, chaque général doit choisir la tactique qu'il va employer. Chacune d'entre elles a des forces et faiblesses. Une fois que les deux camps ont choisi leur tactique parmi la liste disponible dans la table suivante, l'attaquant croise son choix avec celui du défenseur dans ladite table et ajoute le modificateur obtenu à son jet. Après le premier tour, le camp en train de gagner devient l'attaquant.

Modificateurs au jet personnel				
Arme	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
Infanterie	0	0	0	0
Cavalerie	+1	+2	+1	-4
Artillerie	+4	+2	0	-6

### Lettres de Change

Les personnages nobles, plutôt que de transporter un coffre contenant 100 kilos d'or, vont probablement faire appel à des lettres de change. En la donnant à un marchand ou à un changeur, la lettre pourra être convertie dans la monnaie locale. Cependant le changeur donnera en échange une somme légèrement plus faible que la « vraie » valeur de la lettre, en tant que commission. Le montant de ladite commission est calculé en tant que pourcentage de la valeur de la lettre. Ce pourcentage dépend de la nature de la lettre et de son fournisseur (on préfère les lettres émanant de maître Red aux lettres signées par un obscur marchand de la lisière des Schwarzen Wälder). Il existe 4 natures de lettres de change:

**Obscure :** La lettre émane d'un obscur marchand local.

**Normale :** La lettre provient d'une guilde locale ou d'un banquier reconnu dans la province d'origine de la lettre.

**Certifiée :** Le remboursement est garanti par des organismes de stature nationale, comme un fermier général de Montaigne.

**Garantie par la couronne :** Une couronne théane est associée à cette lettre, ou un équivalent comme la guilde des usiers.

Le pourcentage de la commission est majoré selon l'éloignement du lieu où la lettre est encaissée par rapport au lieu émetteur selon la petite table suivante:

Commissions Lettres de change					
Pays	Province	Obscure	Normale	Certifiée	Garantie
Vodacce	Bernoulli	5%	3%	1%	0,25%
	Lucani	15%	6%	3%	0,75%
	Autres	10%	5%	2,5%	0,5%
Castille	Galleogs	20%	7%	5%	1%
	Autres	15%	10%	5%	1%
Eisen	Pösen	20%	15%	10%	1,75%
	Heilgrund	30%	20%	10%	2%
	Freiburg	20%	15%	10%	1,75%
	Wische	60%	40%	20%	4%
	Sieger	60%	40%	20%	4%
	Hainzl	20%	15%	10%	1,75%
Îles Glamour	Fischler	30%	20%	10%	2%
	Avalon	15%	10%	5%	1%
	Autres	20%	15%	10%	2%
Montaigne	Flaubert	7%	5%	2,5%	0,5%
	Allais	10%	5%	3%	0,5%
	Riché	15%	10%	5%	0,5%
	Lévêque	10%	5%	3%	0,5%
	Bisset	10%	5%	3%	0,5%
	Michel	20%	15%	5%	0,5%
	Autres	10%	7%	3%	0,5%
Vendel	N/A	5%	3%	1%	0,25%



Distance	Majoration
Même Province	0%
Même Pays	5%
Étranger	10%

### Réputation

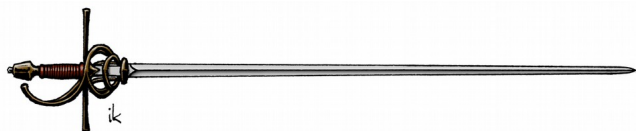
Dans ce monde d'honneur et de parole, la réputation d'un homme est tout. On le croira et lui fera confiance en fonction de sa réputation. On le craindra de la même manière.

**Valeur de réputation :** En fonction des actions que les personnages effectuent, ils peuvent gagner des points de réputation. Le MJ est libre d'en donner autant qu'il le souhaite aux Pjs. Une bonne règle et d'en offrir de 1 à 5 points selon la renommée afférente à l'action effectuée et d'en retirer pour chaque action contraire. Une réputation peut-être négative à force d'actes infâmes. A de hautes valeurs de réputation, le personnage commence à être ennuyé par des parasites ou des ennemis le pourchassant.

**Dés de réputation :** Tous les dix points de réputation, un personnage obtient un dé de réputation (les tranches négatives comptent aussi). Ces dés peuvent être dépensés dans des jets sociaux de la même manière que les points de force d'âme. Chacun de ces dés n'est utilisable qu'une fois par acte.

**« Saveur » de la réputation :** Si deux personnes sont célèbres cela peut être de manière très différente, un terrible pirate dont on dit qu'il mange les enfants et un preux chevalier sauvant les vierges pourront être aussi célèbres, mais leur réputation ne les servira pas de la même manière. Il existe ainsi trois saveurs de réputation : morale, martiale et sociale. Le MJ est libre de décider si, pour une





action donnée, lorsque le personnage invoque sa réputation, il lui est réellement possible de l'utiliser. Une bonne réputation morale permettra de convaincre de sa bonne foi. A l'inverse une réputation morale fortement négative (de tortionnaire par exemple) donnera plus de poids à une menace. Chaque gain de réputation est attaché à une saveur. C'est le total dans la saveur pouvant être utilisée pour l'action entreprise qui est pris en compte.

*Exemple: Michaelangelo Villanova di Santa Lucia a acquis 20 de réputation de saveur « martiale » (en accomplissant des actes héroïques dans plusieurs guerres) et -30 points de saveur « morale » (en égorgeant des prisonniers, en assassinant ses ennemis en masse en faisant exploser le palais où ils habitaient...). Si il tente de convaincre le Comte de Charmissy de sa vaillance, il pourra utiliser sa réputation « martiale » (2 dés de réputation) mais pas celle « morale » (3 dés de réputation) qu'il pourra cependant ensuite utiliser pour faire parler un prisonnier.*

Si un personnage commence à changer de comportement et que cela se sait le MJ peut lui retirer de la réputation de saveurs désormais imméritées.

### La mode

Chaque atour possède un rang d'élégance, ceux-ci sont les suivants :

**De voyage** : Simple mais robuste. Souvent de couleur terne.

**Standard** : Habits du dimanche du commun. Fait pour se montrer

mais pas pour travailler.

**Fin** : Niveau minimal pour la cour. De bonnes étoffes sont usées mais peu d'accessoires de mode, ceci permet de les utiliser longtemps.

**Élegant** : Preuve d'un goût certain... et d'une bourse bien remplie. Ces vêtements sont sensibles à la mode et ne passeront pas deux ans.

**Inspiré** : D'un luxe absolument dispendieux. La mode les oubliera une année plus tard.

**Exquis** : Seuls les seigneurs les plus puissants ou les courtisanes les plus obsessionnels peuvent se permettre des atours d'une telle extravagance. Ils ne durent que le temps d'une saison.

Dans les tableaux qui suivent les nombres indiqués reflètent le coût en guilders / le temps pour produire le vêtement en jours. Ces valeurs sont à adapter en fonction du lieu et de la situation.

Avant chaque cour un noble doit s'habiller de vêtements tous au moins fins puis effectuer un jet d'étiquette de difficulté moyenne (avec un incrément par pièce de vêtement qui n'est pas à la mode ou juste fin) pour correctement se vêtir ; la difficulté pouvant être plus élevée pour une cour d'importance (difficile pour un événement formel organisé par un duc ou très difficile pour la cour royale par exemple). Si ce jet est un succès, chaque pièce élégante apportera +1 (respectivement +2 et +3 pour les pièces inspirées et exquises) aux jets sociaux du personnage le temps de la cour, ajouter +1 au résultat total par incrément obtenu sur le jet (moins celles nécessaires en cas de mauvais atours).

## Atours de gentilshommes

Atour	De voyage	Standard	Fin	Élegant	Inspiré	Exquis
Chemise	1,5g / 3j	1g / 2j	2g / 4j	5g / 6j	10g / 12j	20g / 18j
Chausses	2,5g / 5j	1g / 4j	2g / 6j	15g / 8j	20g / 16j	25g / 24j
Gilet/Pourpoint	2,5g / 10j	2,5g / 9j	3,5g / 11j	20g / 13j	35g / 26j	50g / 39j
Chapeau	1g / 5	1g / 4j	3g / 5j	8g / 7j	12g / 14j	18g / 21j
Cape/manteau	3g / 4j	1g / 3j	5g / 5j	10g / 7j	15g / 14j	20g / 21j
Bottes/Chaussures	3g / 4j	1g / 3j	2g / 5j	5g / 7j	10g / 14j	15g / 21j

## Atours de gentes dames

Atour	De voyage	Standard	Fin	Élegant	Inspiré	Exquis
Jupon	1,5g / 3j	1g / 2j	2g / 4j	5g / 6j	10g / 12j	20g / 24j
Corset	N/A	3g / 7j	6g / 10j	12g / 12j	20g / 20j	30g / 30j
Jupe	1,5g / 8j	3g / 7j	5g / 9j	15g / 12j	30g / 24j	40g / 36j
Robe	2g / 10j	5g / 12j	7g / 16j	20g / 18j	40g / 32j	60g / 45j





*On me parle souvent de vin, de mets délicats, de musiques exotiques et costumes bigarrés. On les décrit comme les spécialités des pays dont ils proviennent. Mais on oublie l'aspect le plus fondamental d'une culture: sa manière de faire des armes.*

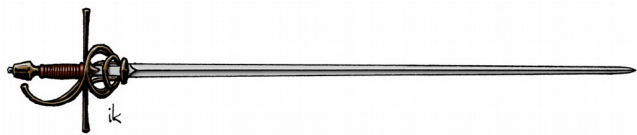
*Du Septentrion au Méridien, du Ponant au Levant, chaque nation sur laquelle brille le soleil à sa propre spécialité en armement, ses propres traditions.*

*Les armes sidhes d' Avalon, les lames du mystère de Montaigne, les armes uniques de nos frères ennemis, l'acier Castillan, les lames du destin de Vodacce, le Dracheneisen. Même dans le croissant on produit sa propre spécialité d'acier damasquiné principalement pour les armes.*

*N'ignorons pas ce trait de l'âme humaine et réjouissons nous de la communion de tous les peuples dans la chaleur de la Forge.*

*Maîtresse Sela Colle, maîtresse de la Guilde des Forgerons*

*Discours au conseil des chaires.*



## Nouvel armement

La technologie des armes à feu permet la mort de loin, parallèlement, le lointain Cathay et le Croissant ont d'intéressantes armes à offrir.

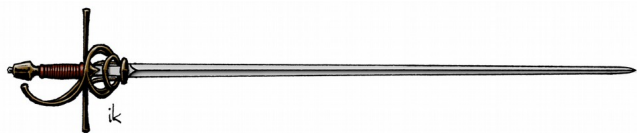
Armes à feu						
Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Actions recharge	Notes
Mousquet	5g4	100	-10	-15	7	Perce-armure
Pistolet	3g4	60	-10	-15	5	Perce-armure bonus init +1
Arquebuse	4g4	80	-15	-20	10	Perce-armure
Tromblon	5g4/3g4/2g3	15	0	-20	9	Dégâts pour: bout portant, portée courte puis portée longue
Mousqueton	3g4	80	-10	-15	6	Perce-armure

Armes à chaîne			
Nom	VD	Bonus init	Notes
Jiu Jie Bien	6g3		-1g0 à l'attaque
Sa Tjat Koen	3g3		
Seurng Tjat Koen	2g3		

Armes d'escrime			
Nom	VD	Bonus init	Notes
Shuang Gao	3g3		
Adaga (lame)	2g3		
Manople	3g3		+5 aux défenses actives
Darn Dao	2g3	+1	
Tulwar	2g3	+1	dégaine gratuite
Kastane	5g3		
Shi Zi Jian	2g3		+1g0 aux défenses actives

Petites Armes			
Nom	VD	Bonus init	Notes
Chakram	1g2	+1	portée 25m
Shuang Huan	2g2	+2	
Niu Er Jan Dao	2g2	+2	
Paku	1g1	+2	on peut en lancer jusqu'à 3. Chaque Paku sup. Donne +5 au jet d'attaque
Panzerfaust	2g2	+2	





## Armes de Jet

Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	Actions recharge	Notes
Chu Ko Nu	2g3	60	-5	-10	0 (18 charges)	
Arbalète de Poing	2g2	30	-5	-10	3	
Mei Far Chen	1 point	2m				

## Armes à Lame longue

Nom	VD	Bonus init	Notes
Dilmekiri	3g4		-1g0 pour le parer physique minimal 3
Dao	5g3		physique minimal 2
Kan Dao	4g3		+1g0 à l'attaque

## Armes contondantes

Nom	VD	Bonus init	Notes
Tieh Shan Gong	0g2		

## Armes d'hast

Nom	VD	Bonus init	Notes
Shuang Pian Yue	4g4		physique minimal 2
Shua Tou Quiang	3g4		physique minimal 2
Hu T sa	2g4		physique minimal 2 +1g0 aux parades actives
Shuang Pian Yue Ya Chan	4g4		

Note : comme précisé plus haut, l'armement en Dracheneisen augmente la VD de 1g1.

### Modifications des Armes à feu

Les armes à feu peuvent être modifiées comme suit:

**Âme allongée :** +10 mètres de portée. +5 Actions pour recharger. Prix +25%

**Âme raccourcie :** -10 mètres de portée, -5 actions pour recharger. Prix -20%.

**Calibre abaissé :** -2g0 aux dégâts. Modificateurs de portée abaissés à -5/-10. Prix -50%.

**Calibre augmenté :** +2g0 aux dégâts. Modificateurs de portée portés à -15/-20. Prix +50%.

**Arme de qualité :** +2g0 aux dégâts. -2 actions pour recharger. +1g0 à l'attaque. N'explose presque jamais. Prix doublé.

**Arme de qualité inférieure :** En cas d'échec au tir, sur un 8,9 ou 10 sur 1D10 l'arme explose avec une force de 1. Prix divisé par deux.

**Arme de Maître :** +10 mètres de portée, -5 actions pour recharger, +1g0 aux dégâts et effets de qualité. Prix décuplé.

### Modifications des Armes d'escrime

Les armes d'escrime peuvent être modifiées comme suit :

**Bague d'escrime(3G) :** Un bonus de 5 aux feintes. 1G1 blessures si désarmé.

**Lame alourdie(4G) :** +1g0 aux dégâts, tous dés d'initiative augmentés de 1.

**Pommeau alourdi(3G) :** Un bonus de 5 aux parades actives, dégâts réduits de 1g0.

**Dragonne de soie(1G) :** Si porteur désarmé, l'arme ne peut être envoyée au loin.

**Garde en panier(10G) :** +1g0 aux dégâts de coup de pommeau, porteur immunisé aux coups ciblés sur la main.

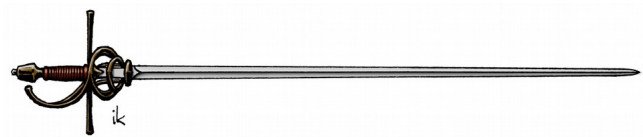
**Garde en demi-panier(5G) :** +1 incrément à prendre pour coup ciblé sur la main du porteur. +1 aux dégâts de coup de pommeau.

**Garde en cloche(2G) :** ND pour coup ciblé sur la main du porteur augmenté de 2.

**Lame de pommeau sur ressort(25G) :** +1G1 aux coups de pommeau, déshonorant.







*Le pont des rameurs de la galère Opus Mare Tenebrosum*

*Adrien: Exploitation de règles, mauvaise foi pour tester la résistance du système. Création de pleins de persos juste pour voir et relecture de l'ensemble.*

*Eddy: Pareil mais avec plus d'exploitation de règles et plus de mauvaise foi*

*Alban: Maîtrise absolue et cosmique de l'école d'escrime du tableur*

*Boris: Tel Theus, nulle part et partout à la fois.*

*Moi: Parfois sur 2 ou 3 pages.*

