



Brigandyne
AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Le Compagnon

Brigandyne

Le Compagnon

Un jeu de **James Tornado**

Illustrations: Dusan Kostic, Breaker Maximus, Depositphotos, Freepik.net

Remerciements: Roy D. Astie, Fred W., Laura K., Adrien HD, Thierry C. Merci aussi à tous les MJ de Brigandyne qui ont utilisé ces règles dans leur univers favori.

Inspirations: Warhammer, Nightprowler, Savage Worlds, Sombre, Game of Thrones, Ars Magica, 13e Âge, et le roman "Gagner la guerre" de J-P Jaworsky.

Table des matières

INTRODUCTION	
Un guide du joueur.....	4
LIVRE I: LES PERSONNAGES	
Des autres peuples.....	7
Créer ses propres peuples.....	7
Dix nouveaux peuples.....	8
Valeurs de base des nouveaux peuples.....	10
Nouveaux archétypes.....	12
Aller plus loin avec les archétypes.....	12
Les carrières et leur évolution.....	14
Nouvelles carrières.....	17
Bon ou mauvais caractère ?.....	20
Des traits de caractère mis à jour.....	20
Description des traits de caractère.....	22
Chocs psychologiques.....	28
Points de Folie & Points de Fortune.....	29
Éviter les Points de Folie.....	29
Guérison de la folie.....	31
Démence.....	32
Le rejet.....	33
Mutations exploitables ou handicapantes.....	34
Tactiques d'experts.....	44
Coups spéciaux du livre de base.....	44
Armes fétiches.....	44
Styles de combat.....	45
Attaques multiples.....	45
Bottes secrètes des archétypes.....	46
LIVRE II: NOUVELLES RÈGLES	
Les combats de masse.....	52
Les forces en présence.....	53
Le stratège.....	54
L'assaut.....	55
Le test de MORAL.....	56
Cas particuliers.....	56
Troupes et bataillons.....	58
Du point de vue des joueurs.....	60
Événements urbains.....	64
Les particularités d'une ville.....	64
Les courses-poursuites : un test en opposition.....	68
Tactiques de courses.....	70
LIVRE III: LA MAGIE	
Nouveaux sorts & tours de magie.....	74
Dons de l'Air.....	75
Dons de l'Eau.....	76
Dons du Feu.....	77
Dons de la Terre.....	78
Maléfices d'Alchimie.....	79
Maléfices du Démonisme.....	80
Maléfices d'Illusions.....	81
Maléfices de Nécromancie.....	82
Miracles de la Divination.....	83
Miracles des Enchantements.....	84
Miracles de la Protection.....	85
Miracles de la Psyché.....	86
Voie animale.....	87
Les Familiers : des créatures magiques.....	89
Les capacités de Familiers.....	89
Vie et mort du Familier.....	90
LIVRE IV: LE MENEUR	
Un style différent.....	93
Tous magiciens ?.....	94
7 caractéristiques.....	96
Création du personnage.....	97
Archétypes.....	98
Carrières.....	98

Introduction

Le Compagnon est une extension pour Brigandyne, qui vient compléter, développer les règles du jeu. En effet, après de nombreuses parties de Brigandyne, vient souvent le moment où l'on aimerait pouvoir aller plus loin que le simple livre de base, changer sa façon de jouer sur tel ou tel aspect, ou tout simplement « en avoir plus » : nouveaux peuples, nouvelles carrières, nouveaux sorts... Tout y est !

UN GUIDE DU JOUEUR

*Le diable même a besoin d'un compagnon
Proverbe indien*

Le **Compagnon** a été conçu comme un manuel qui fournit de nouvelles possibilités aux joueurs pour leur personnage :

- ♦ de nouveaux **peuples** à incarner comme le *demi-ogre*, le *mutant* ou l'*elfe noir*
- ♦ quatre nouveaux **archétypes** de personnalité
- ♦ 50 nouvelles **carrières** comme le *bourreau*, le *ratier* ou le *danseur de guerre*
- ♦ 52 nouveaux **sortilèges** comportant pour chacun une *formule magique*
- ♦ De nombreux *tours de magie*, cette magie mineure facile d'accès
- ♦ une façon plus ludique d'incarner ses **traits de caractère**
- ♦ de nombreuses **bottes secrètes** pour personnaliser le style de combat des PJ
- ♦ etc.

Mais le **Compagnon** fournit aussi de nouvelles règles pour le Meneur de Jeu :

- ♦ tout le nécessaire pour gérer les **combats de masse**
- ♦ des règles de **folie** qui donneront une saveur particulière à vos scénarios
- ♦ des conseils pour adapter **Brigandyne** à votre style de jeu favori
- ♦ etc.

Un contenu entièrement optionnel

Ce supplément est une boîte à outils et toutes les nouveautés développées dans **Le Compagnon** sont **optionnelles**. Le MJ est encouragé à *picorer* dans ce livre, et choisir pour sa campagne, les nouvelles règles qui correspondent le mieux à sa façon de jouer en laissant de côté les autres.





LIVRE I

LES PERSONNAGES

Ce premier livre donne de nouvelles couleurs aux personnages. Peuples, archétypes, carrières, traits de caractère, vous aurez à votre disposition tout le nécessaire pour diversifier vos parties.

Nouveaux peuples

Les peuples présentés dans *Brigandyne* sont très classiques, et vous trouverez dans ce chapitre dix nouveaux types de personnages jouables, appelés par commodité «peuples».

DES AUTRES PEUPLES

Les nouveaux peuples présentés page suivante permettront de donner une nouvelle couleur aux personnages de *Brigandyne*, mais aussi peut-être de former des groupes plus orientés vers le côté sombre des humanoïdes. Ainsi, une équipe composée d'une chasse-resse Elfe Noir, d'un ancien esclave Demi-Ogre, d'un mage Sang-Démon et d'un sectateur Mutant disposera d'emblée d'une aura bien particulière, par rapport à une équipe plus «passe-partout» composée majoritairement d'humains par exemple.

La majorité des peuples présentés dans *Le Compagnon* ont été pensés et choisis pour coller à une atmosphère *dark-fantasy* chère à *Brigandyne*. Libre au MJ de les accepter ou non dans sa campagne, selon les possibilités de son univers.

CRÉER SES PROPRES PEUPLES

Si vous souhaitez créer vous-même vos propres peuples pour mieux coller à votre univers de prédilection, voici une méthode simple pour y parvenir :

Répartir 300 points

Répartissez 300 points entre les 13 caractéristiques. Ce seront ses valeurs de base.

Les valeurs de référence sont bien sûr celles de l'humain : un humain adulte «moyen» dispose comme valeurs de base de 25 points dans toutes les caractéristiques, sauf la MAGIE où il n'a aucun point.

Voici un tableau indiquant l'échelle de ces *potentiels*.

Échelle des valeurs de base à la création

10	15	20	25	30	35	40	45
Très faible	Faible	Assez faible	Moyen	Assez fort	Fort	Très fort	Exceptionnel

Ne donnez un score de base en MAGIE qu'aux peuples qui présentent pour chacun de leurs membres un potentiel magique inné.

Donner une spécificité

Ici, il conviendra au MJ de décider de la spécificité du peuple en faisant appel à son bon sens. Est-ce que le peuple bénéficie de la vision nocturne ? Est-il résistant à la magie ? Possède-t-il une particularité lui procurant un avantage particulier ? Si aucune idée ne vient au MJ concernant une spécificité pour le peuple en question, il pourra donner l'avantage commun des Humains et des Petites-Gens («PF+1») conférant un Point de Fortune supplémentaire.

DIX NOUVEAUX PEUPLES

Voici la description des dix nouveaux peuples jouables.

Les Demi-Elfes

D'ascendance elfe et humaine, les Demi-Elfes forment un mélange harmonieux des deux peuples. Néanmoins, ils restent souvent rejetés par la communauté elfique - car la pureté de leur sang est primordiale - et accueillis avec méfiance ou jalousie parmi les Humains, pour qui la différence est toujours une tare. C'est sans doute la raison pour laquelle les Demi-Elfes sont autant attirés par le voyage et le goût de l'aventure.

Espérance de vie: 150 ans – Taille, poids: environ 1m65, 55 kg ♂, 1m60, 45 kg ♀ – Allure: 4-5km/h – Cheveux: blancs, blonds, bruns, roux, ou noirs – Yeux: verts, gris, argentés, bleus, violets, noirs, marrons

Les Demi-Ogres

Craints pour leur physique imposant et bestial, les Demi-Ogres sont pourtant mieux acceptés que les autres individus « métiens ». En effet, leur gabarit et leur santé de fer en font des gardes ou des travailleurs d'exception, dont personne ne voudrait se priver. On dit pourtant que leur sauvagerie finit toujours par reprendre le dessus un jour ou l'autre...

Espérance de vie: 45 ans – Taille, poids: environ 1m90, 90 kg ♂, 1m80, 75 kg ♀ – Allure: 5-6km/h – Cheveux: blonds, bruns, roux ou noirs – Yeux: bleus, marrons, noirs, verts

Les Elfes Noirs

Il existe deux sortes d'Elfes Noirs: les premiers ont la peau très pâle et les cheveux de jais, tandis que leurs cousins ont la peau sombre et les cheveux entièrement blancs. Ce sont les deux faces d'un même peuple haï, en raison de leur cruauté et de leurs cultes hérétiques. Les Elfes Noirs qui quittent leurs gigantesques cités pour prendre la route de l'aventure sont souvent des criminels, des parias ou des individus en quête de vengeance.

Espérance de vie: 300 ans – Taille, poids: environ 1m65, 55 kg ♂, 1m60, 45 kg ♀ – Allure: 5-6km/h – Cheveux: blancs ou noirs – Yeux: verts, gris, argentés, bleus, violets, noirs, miroirs, marrons, dorés

Les Gnomes

Petit peuple secret et troglodyte, les Gnomes sont reconnus pour leur ingéniosité, autant que leur habileté au travail. Cependant, ils disposent aussi d'un humour bien particulier et pince-sans-rire qui ne plaira pas à toutes les oreilles. Peu de Gnomes quittent leur communauté soudée pour voyager, mais ceux qui le font sont respectés, et invités à rentrer les bras chargés de présents pour chaque membre de leur (très) nombreuse famille.

Espérance de vie: 120 ans – Taille, poids: environ 1m30, 30 kg ♂, 1m25, 25 kg ♀ – Allure: 3-4 km/h – Cheveux: bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, noirs

Les Orques

Les Orques sont la plaie du monde civilisé. Barbares, cruels, et esclavagistes, ils représentent toujours une menace pour les royaumes humains. Il existe plusieurs types d'Orques, qui se distinguent selon la couleur de leur peau (qui va du vert olivâtre au noir ébène) aussi bien que leurs particularités physiques (groin, mâchoire proéminente, pustules...). Les Orques cachent toujours leur visage dans les villes et les villages des hommes.

Espérance de vie: 45 ans – Taille, poids: environ 1m70, 70 kg ♂, 1m60, 55 kg ♀ – Allure: 4-5km/h – Cheveux: bruns, roux ou noirs – Yeux: marrons, noirs, verts

Les Changelins

Les Changelins sont des êtres féériques au sang naturellement teinté par la magie, qui ont été placés dans les berceaux à la place des nouveau-nés humains. Pendant que le bébé humain est dévoré, ou élevé en esclave par les Seigneurs de la Féérie, le Changelin vit parmi sa nouvelle famille humaine. Physiquement, les Changelins sont légèrement plus faibles que les humains et ils peuvent avoir des traits qui indiquent leur ascendance féérique. Ils finiront irrémédiablement par quitter leur famille humaine, la trahir ou la tuer.

Espérance de vie: 60 ans – Taille, poids: environ 1m70, 65 kg ♂, 1m60, 50 kg ♀ – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, blancs, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, noirs, vairons, gris, rouges

Les Marionnettes

Poupée de chiffon ou petit automate, les Marionnettes ont été dotées de conscience grâce à un puissant enchantement. Elles développent leur propre personnalité et peuvent acquérir leur indépendance en fuyant ou en tuant leur concepteur. De petite taille, mais particulièrement rapides et rusées, les Marionnettes sont des êtres magiques qui peuvent s'avérer d'une aide précieuse au sein d'un groupe d'aventuriers ou d'assassins.

Espérance de vie: 30 ans – Taille, poids: environ 50cm, 2 kg – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, blancs, noirs – Yeux: au choix

Les Mutants

Les victimes des effets pervers et incontrôlés de la magie ou des divinités du chaos peuvent développer des mutations, des difformités ou des capacités étranges. Les Mutants sont au mieux rejetés des communautés humaines, car la plupart du temps, leur destin est d'être chassé à vue, tué sans sommation ou brûlé après une mascarade de jugement en place publique. C'est pourquoi les Mutants dissimulent leur transformation, et prennent souvent la route pour ne pas rester trop longtemps dans le même endroit.

Espérance de vie: 50 ans – Taille, poids: environ 1m70, 65 kg ♂, 1m60, 50 kg ♀ – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, blancs, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, noirs

Les Sang-démons

On dit que les démons sont particulièrement féconds et que leur semence est froide. Qu'ils soient enfants d'une succube et d'un humain envoûté, d'un chevalier-démon et d'une paysanne violée, ou de tout autre être infernal, les Sang-Démons possèdent un héritage impie qui se répercutera sur leur esprit. D'apparence totalement humaine, ils disposent d'un potentiel magique inné, à double tranchant, comme toute faveur démoniaque...

Espérance de vie: 60 ans – Taille, poids: environ 1m70, 65 kg ♂, 1m60, 50 kg ♀ – Allure: 4-5 km/h – Cheveux: blonds, roux, bruns, noirs – Yeux: marrons, bleus, verts, noirs

Les Semblables

Les Semblables sont une race créée par d'anciens Archimages. Tous identiques, ce sont des hommes et des femmes chauves, imberbes, grands et bien bâtis, qui servaient de gardes, de gladiateurs ou d'esclaves. On les distingue seulement par leurs nombreux tatouages, leurs vêtements ou leurs voix. Ils peuvent se reproduire avec les Humains, mais donneront naissance soit à un Humain soit un autre Semblable, reliquat d'une antique magie.

Espérance de vie: 50 ans – Taille, poids: 1m85, 80 kg ♂, 1m75, 65 kg ♀ – Allure: 5-6 km/h – Cheveux: chauve, imberbe – Yeux: noirs

VALEURS DE BASE DES NOUVEAUX PEUPLES

Valeurs de base à la création de personnage

Caractéristique	Demi-Elfe	Demi-Ogre	Elfe Noir	Gnome	Orque
Combat	25	35	30	20	30
Connaissances	25	15	25	30	20
Discrétion	25	15	30	30	20
Endurance	20	35	20	20	30
Force	25	35	20	20	30
Habilité	25	15	25	35	20
Magie	00	00	00	00	00
Mouvement	25	25	25	20	30
Perception	30	25	30	25	25
Sociabilité	30	20	20	25	20
Survie	25	30	20	25	30
Tir	25	25	25	25	25
Volonté	20	25	30	25	20
Spécial	PF+1	Appétit d'ogre	Nyctalopie	Nyctalopie	Nyctalopie

Valeurs de base à la création de personnage

Caractéristique	Changelin	Marionnette	Mutant	Sang-Démon	Semblable
Combat	25	20	25	30	30
Connaissances	25	30	25	25	20
Discrétion	25	50	25	25	25
Endurance	20	20	25	30	30
Force	20	05	25	25	30
Habilité	25	20	25	20	30
Magie	15	20	00	10	00
Mouvement	25	30	25	25	25
Perception	25	25	25	25	25
Sociabilité	25	15	25	20	20
Survie	20	10	25	20	20
Tir	25	25	25	20	25
Volonté	25	30	25	25	20
Spécial	Sort	Poupée	Mutation	Magie impie	PF+1

Spécificités

PF+1: Le personnage ajoute 1 à ses Points de Fortune.

Appétit d'ogre: 4 repas par jour sont nécessaires aux demi-ogres. Mais leur estomac est bien plus résistant pour tout ce qui concerne les intoxications et les poisons (+20% aux tests d'END).

Magie impie: Le Sang-Démon commence la partie avec le premier sortilège issu de la magie du péché dont son parent démon est issu (voir *Le Bestiaire*). Il peut en acquérir d'autres au prix de 200 PX et s'il entre en contact avec des démons plus importants (qui lui demanderont évidemment un prix pour ce sortilège).

Mutation: Le personnage bénéficie d'une mutation *exploitable* (voir chapitre « Mutations »), qu'il obtiendra en jetant un d100 sur la table appropriée. Il peut en obtenir une seconde, en prenant en contrepartie une mutation *handicapante*.

Nyctalopie: Capacité de voir dans la nuit sans malus, mais pas dans le noir total.

Poupée: Être de bois, de chiffon ou de métal, la marionnette est insensible aux maladies et aux poisons.

Sort: Les Changelins commencent avec un sortilège d'Illusions, à choisir parmi la première moitié de la liste tout comme un mage débutant.



Archétypes

Les archétypes animaliers sont au cœur de la création de personnage de Brigandyne. Seront présentés ici quatre nouveaux archétypes de personnalité, inspirés une fois de plus, des fables et de l'imaginaire collectif.

NOUVEAUX ARCHÉTYPES

Voici quatre nouveaux archétypes de personnalité. Ils sont détaillés page suivante.

Nouveaux archétypes et modificateurs aux caractéristiques

Archétype	Modificateurs
Âne	Endurance +5, Survie <i>ou</i> Volonté +5; Combat <i>ou</i> Tir -5
Cerf	Sociabilité +5, Volonté +5; Discrétion <i>ou</i> Tir -5
Hyène	Combat <i>ou</i> Tir +5, Discrétion +5; Force <i>ou</i> Volonté -5
Paon	Connaissances <i>ou</i> Perception +5, Sociabilité +5; Combat <i>ou</i> Force -5

ALLER PLUS LOIN AVEC LES ARCHÉTYPES

Équivalence d'archétypes

Parfois des animaux, dans l'imaginaire collectif, sont si proches dans leur physique et leur caractère, qu'ils disposeront dans **Brigandyne** des mêmes modificateurs aux caractéristiques, et des mêmes traits de caractère. La différence se fera uniquement sur la description, l'allure du personnage qu'en fera le MJ ou le joueur. Ainsi, un Taureau et un Gorille ont les mêmes caractéristiques globales: la force, la virilité, et un caractère ombrageux. Nul besoin ici de créer un nouvel archétype *Gorille*, il suffit de prendre l'archétype **Taureau** mais les traits du Gorille (son port plus voûté, ses bras ballants...) transparaîtront dans les descriptions du MJ. De même, une *Lionne*, chasseresse, protectrice, loyale, sera plus proche de l'archétype **Loup**, que du Lion, davantage porté sur lui-même.

Pour vos PNJ, le mieux est de penser à un animal qui lui corresponde parfaitement, et de le calquer sur un des archétypes animaliers pour les détails techniques. Les vingt-quatre disponibles donnent déjà un large panel sur lequel se baser.

Univers de fiction et animaux anthropomorphes

De nombreuses œuvres de fiction (bandes dessinées, films d'animation...) utilisent le principe des archétypes animaliers, mais au sens propre, et non plus comme une simple image de la personnalité et de l'allure d'un personnage. Ainsi, du héros au figurant, tous les protagonistes développés dans le récit sont *réellement* des loups, des vautours ou des hyènes, humanisés dans leur physique comme dans leur accoutrement.

Si vos joueurs ne sont pas allergiques à l'anthropomorphisme, il peut être amusant de jouer dans un univers où il n'y a pas d'humains, en considérant leur archétype comme leur espèce à part entière. Les caractéristiques de base seront celles de l'Humain, modifié par l'archétype correspondant, quitte à l'amplifier (*en doublant tous les modificateurs*).

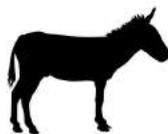
Pour la cohérence de l'histoire, les archétypes animaliers de type oiseau ne volent pas, et chaque espèce conserve son régime alimentaire: un Cerf mangera de délicieux plats à base d'herbe, et un Loup pourra dévorer un Mouton s'il en trouve un isolé près d'une rivière...

L'ÂNE

L'Âne est une âme simple, un être travailleur et sensible, qui sait ce qui est bon pour lui et qui fait le maximum pour y parvenir. Il n'est pas ambitieux, désespérément naïf et franc, et il aime les petits plaisirs que sa vie lui offre. Une soirée chez lui, avec ses proches et sa compagne ont pour lui des airs de paradis. Cible privilégiée des rusés et des manipulateurs, c'est surtout un être dévoué, sensible et doux qui a un don pour attirer en tant qu'ami, des bonnes âmes comme lui.

Modificateurs: *Endurance +5, Survie ou Volonté +5, Combat ou Tir -5*

Traits de caractère: *Altruiste, Amical, Courageux, Crédule, Loyal, Pacifique, Prudent, Sensible, Sérieux, Suiveur, Timide, Travailleur*



Le CERF

Majestueux mais avec un charme sauvage et farouche, le Cerf incarne une noblesse rustique, loyale et conservatrice. C'est la contrepartie rurale du Lion, mais avec plus de retenue et de silence. Le Cerf est un meneur qui pratique la guerre dans les règles de l'art. Il se veut juste et reconnu par ses pairs, ce qui le mène à être exigeant envers lui-même dans le meilleur des cas ou au contraire autoritaire et méprisant dans le pire. Malgré son charisme, c'est un séducteur jaloux et territorial qui affrontera tout rival avec une férocité insoupçonnée.

Modificateurs: *Sociabilité +5, Volonté +5, Discrétion ou Tir -5*

Traits de caractère: *Ambitieux, Conservateur, Courageux, Courtois, Critique, Exigeant, Intolérant, Loyal, Narcissique, Prétentieux, Séducteur, Volontaire*



La HYÈNE

La méchanceté semble naturelle chez cet individu peu recommandable qui traîne son sourire cruel et nerveux partout où il va. Joyeux persécuteur des faibles, il a une loyauté bancal auprès des forts, qu'un rien fait s'écrouler. La Hyène se voit souvent diriger une bande mais organiser des plans et discipliner des troupes est au-dessus de ses capacités, elle préfère suivre un Taureau ou un Loup et se nourrir des restes. Pragmatique, aucune basse besogne n'est assez dégradante pour elle.

Modificateurs: *Combat ou Tir +5, Discrétion +5, Force ou Volonté -5*

Traits de caractère: *Bavard, Cruel, Envieux, Moqueur, Nerveux, Patibulaire, Peureux, Insensible, Intolérant, Prudent, Rancunier, Suiveur*



Le PAON

Peu d'individus sont aussi soucieux de leur apparence que le Paon. Être social par excellence, suave et distingué, il est hélas d'une superficialité navrante. Le Paon se nourrit de cancan, mais il préfère qu'on parle de lui, de sa parure exceptionnelle, de son phrasé fleuri et des délicates fragrances de son parfum. C'est invariablement une personne raffinée et curieuse mais qui se lasse vite de tout. Le Paon est exagérément tourné vers lui-même et son propre bonheur, c'est pourquoi il est très prudent avec les risques qui se présentent à lui et prend très mal l'indifférence et le dédain.

Modificateurs: *Connaissances ou Perception +5, Sociabilité +5, Combat ou Force -5*

Traits de caractère: *Bavard, Courtois, Critique, Curieux, Envieux, Futile, menteur, Moqueur, Narcissique, Prudent, Séducteur, Susceptible*



Carrières

Le grand choix de carrières disponibles dans Brigandynie participe grandement à la personnalisation rapide des personnages-joueurs. Ce chapitre donne le profil de progression de cinquante nouvelles carrières, et apporte des précisions sur cet aspect de la création de personnage.

LES CARRIÈRES ET LEUR ÉVOLUTION

Une formation initiale ou un métier stable ?

La carrière représente la formation principale, l'occupation du personnage avant de se lancer sur les routes. C'est la fonction qu'occupait le personnage avant de rejoindre ses comparses et de partir à l'aventure.

Néanmoins, si votre campagne le permet, par exemple dans le cas de scénarios urbains se déroulant toujours dans la même ville, il peut être réellement intéressant de maintenir les PJ au sein de leur métier. Ce sera toujours leur gagne-pain, et ils accompliront leur travail chaque jour, sauf le jour de repos, afin de se maintenir à leur poste et de conserver leur rang, leur situation (plus ou moins confortable) au sein de la cité. Vous pourrez alors développer leurs relations avec leurs compagnons de travail (qu'ils soient amis ou bien rivaux), leur hiérarchie, et ils devront trouver de bonnes excuses en cas d'absence prolongée...

Changer de carrière ?

Il est tout à fait possible de changer de carrière, mais il faut que cela soit **logique** et que le MJ n'y voie pas d'inconvénient. Ainsi, des aventuriers voyageant depuis des jours sur une mer agitée ne pourront pas devenir chasseurs ou cambrioleurs par exemple, car le seul changement de carrière possible dans ces cas-là est une carrière maritime.

Pour les métiers qui nécessitent un certain savoir-faire, il faut que le personnage apprenne le métier auprès d'une personne **compétente**.

Du point de vue technique :

- ♦ Changer de carrière coûte 100 PX.
- ♦ Le joueur inscrit son nouveau profil de carrière à la place de l'ancien. Cependant, les cases en commun, et déjà cochées de l'ancien profil de carrière, sont conservées. Cela reflète le fait qu'un mercenaire qui a nourci ses deux cases en COMBAT ne pourra gagner une case en plus en devenant mendiant...

Exemple: Balthazar est agitateur et après quelques aventures, son profil est le suivant :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Un jour où son ventre crie famine, il réfléchit sur son avenir, et pense opter pour une activité plus lucrative. Bandit de grand chemin par exemple. S'il change de carrière, son profil présentera cet aspect :

COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

Le profil de bandit de grand chemin a donc bien pris la place de l'ancien, mais les cases que les deux profils ont en commun subsistent et gardent leur stade d'avancement.

En changeant de carrière, il pourra développer sa SURVIE ou son TIR bien mieux qu'avant, mais perd ses perspectives d'évolution en SOCIABILITÉ, en CONNAISSANCES, et en HABILITÉ.

Carrières avancées

Lorsqu'un personnage a complètement terminé son profil de carrière (lorsqu'il a noirci ses dix cases, soit 2000 PX, vu que chaque case peut être cochée deux fois), il peut évoluer en tant que Maître au sein de sa profession. Ce terme de Maître est un terme générique et peut changer: *Capitaine, Grand, Seigneur, Haut...* sont autant de préfixes possibles.

La carrière avancée donne des responsabilités au personnage, des gens sous ses ordres et un nouveau profil de carrière.

Ainsi un mercenaire deviendra Capitaine-mercenaire, un brigand pourra réunir une bande et obtenir le statut de Chef de bande ou Grand Brigand, un artisan évoluera comme Maître-Artisan etc. Il revient au MJ et au joueur de se mettre d'accord sur le titre de la carrière avancée.

Du point de vue technique :

- ♦ Obtenir une carrière avancée coûte 100 PX.
- ♦ On ne peut avoir accès à une carrière avancée que lorsque le joueur a coché toutes les cases de son profil de base.
- ♦ Le joueur efface son ancien profil et ne conserve qu'un profil réduit de cinq cases blanches, au choix du joueur. Ces cases blanches ne peuvent être choisies que parmi les caractéristiques qui présentaient déjà au moins une case blanche dans le profil original. Il revient donc au joueur de créer lui-même le profil de sa carrière avancée, selon le style désiré.

Exemple: Rose a choisi la carrière d'assassin. Voici le profil de base de la carrière d'assassin :

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Assassin	<input type="checkbox"/>												

Après de nombreuses aventures, elle est parvenue à noircir entièrement toutes ses cases blanches.

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Assassin	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Elle souhaiterait aujourd'hui devenir Maître-Assassin. Cela lui donnerait un statut auprès de la Guilde des Assassins, ainsi que des responsabilités, et des tueurs sous ses ordres. Elle doit choisir cinq cases blanches pour construire son nouveau profil de carrière. Ces cases ne peuvent être choisies que parmi les caractéristiques qui comportaient déjà des cases blanches dans son ancien profil de carrière.

Elle choisit les caractéristiques Combat, Discrétion, Tir, et Volonté, qu'elle répartit comme suit :

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Maître-Assassin	<input type="checkbox"/>												

Son nouveau profil de carrière avancée est fin prêt. Il lui permettra ainsi de gagner jusqu'à +20 en COM, et +10 en DIS, TIR et VOL.

Ainsi, il est nécessaire d'avoir accès à une carrière avancée pour bénéficier d'un bonus dépassant le +20 maximum des carrières de base. Dans l'exemple ci-dessus, la carrière de Maître-Assassin donne un +20 en COM, pour un assassin qui a déjà coché le +20 de sa carrière de base. Ce bonus peut donc l'amener en tout à un +40 en COM, extrêmement rare à l'échelle de Brigandyné.

Si un personnage a changé de carrière, en terminant ses différents profils, il pourra obtenir une carrière avancée parmi la profession qu'il désire. En effet, ce personnage complet aux multiples talents mérite bien de choisir le statut qui lui sied le mieux.



NOUVELLES CARRIÈRES

Votre personnage est-il...

...à son aise en pleine campagne ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Chasseur	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Garde-chasse	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Patrouilleur rural	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Péager, éclusier	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Pêcheur			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

...membre d'une troupe de bateleurs ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Conteur, poète		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Danseur			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Diseur de bonne aventure		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Lutteur de foire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Prestigiateur		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				

...entouré d'animaux ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Berger, pâtre				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oiseleur, fauconnier		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Maître-chien	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Muletier				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Voleur de bétail	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

...une fierté du peuple elfique ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Apprivoiseur	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Danseur de guerre	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Disciple Mage		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Émissaire Elfe		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Guerrier tribal	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

...un digne représentant des Nains ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Combattant des tunnels	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Engingneur		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				
Mineur	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Poufendeur de Trolls	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
Scribe des Runes		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

Votre personnage est-il...

...membre de la pègre ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Détrousseur	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Homme de main	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				
Parieur, tricheur		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Perceur, crocheteur		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Souteneur	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

...mis au ban de la société ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Égoutier	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Fossoyeur, croquemort		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				
Ratier	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Rebouteux		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Trafiquant de cadavres	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

...au service du pouvoir en place ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Bourreau	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Collecteur d'impôts		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Diplomate		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Intendant		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Prévôt	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				

...issu d'une prestigieuse École de Magie ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Ensofèvre		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Magelame	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musicomancier		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Oniromancien		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Taromancien		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

...membre d'une secte corrompue ?

Occupation	COM	CNS	DIS	END	FOR	HAB	MAG	MVT	PER	SOC	SRV	TIR	VOL
Cultiste, sectateur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Disciple occultiste		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Guerrier de l'ordre	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Manipulateur		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Prêtre dévoyé		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>



Traits de caractère

Dans Brigandyne, les traits de caractère ne sont qu'une simple indication pour interpréter son personnage. Ce chapitre donne une dimension ludique à ces traits de caractère, en fournissant des règles optionnelles destinées à mettre en valeur leur personnalité dans leurs actions.

BON OU MAUVAIS CARACTÈRE ?

Le caractère d'un homme fait son destin
Démocrite

Il n'y a pas de « bon » ou de « mauvais » trait de caractère. Chacun d'entre eux peut apporter un avantage ou un désavantage le moment venu. Ainsi, si un joueur a choisi le trait *Pingre*, son personnage sera affublé d'une réputation d'Harpagon parmi ses proches, et la moindre pièce dépensée sera pour lui comme un coup de poignard. Cependant, pour tenir les comptes d'un commerce, procéder à un calcul mental, ou estimer rapidement la valeur d'un objet, ce défaut se transformera soudain en avantage, et le personnage bénéficiera immédiatement d'un bonus pour son action.

Il en va de même pour tous les traits de caractère. Chacun d'entre eux confère un bonus spécifique à certaines situations, mais aussi un malus applicable dans d'autres.

Et en cas d'oubli ?

Comme d'habitude, en cas d'oubli d'un modificateur (du MJ comme des joueurs), passez à autre chose en appliquant la règle du « *You snooze, you lose* ». Trop tard, il fallait y penser avant. Les traits de caractère ne sont pas là pour faire des comptes d'apothicaire pendant la partie, mais pour ajouter du piment à l'aventure, et donner plus de poids à la personnalité des archétypes.

Des ennemis

Certains traits de caractère apportent comme désavantage son lot d'« ennemis ». Cela reflète l'agacement que provoque le personnage, et que dans son dos, des gens le détestent, ou souhaiteraient se venger. Ces ennemis ne sont, fort heureusement, pas tous des foudres de guerre, mais ils sont là pour que le MJ les ressortent lors d'un scénario, pour mettre des bâtons dans les roues du personnage.

DES TRAITS DE CARACTÈRE MIS À JOUR

Les traits de caractère présentés dans les archétypes de Brigandyne donnent une bonne idée de la personnalité d'un archétype. Cependant, pour rendre ces traits jouables et évolutifs (voir le chapitre *Folie et dérangements*), il était nécessaire de mettre à jour ces listes.

Vous trouverez page suivante, le tableau récapitulatif des traits de caractère correspondant aux vingt-quatre archétypes de personnalité.

Pour rappel, les joueurs peuvent en choisir deux (voire trois) pour leur personnage.

Exemple: Pour le personnage de Balthazar, ce jeune Coq toujours prêt à fanfaronner, le joueur a choisi les traits de caractère *Prétentieux* et *Rancunier*.

Archétypes et traits de caractère

AIGLE	ÂNE	CERF	CHAT	CHIEN	COQ
Ambitieux	Altruiste	Ambitieux	Courtois	Altruiste	Agressif
Discipliné	Amical	Conservateur	Cruel	Amical	Ambitieux
Envieux	Courageux	Courageux	Curieux	Bon vivant	Courageux
Exigeant	Crédule	Courtois	Envieux	Courageux	Crédule
Insensible	Loyal	Critique	Intolérant	Crédule	Intolérant
Narcissique	Pacifique	Exigeant	Menteur	Insouciant	Paillard
Prétentieux	Prudent	Intolérant	Moqueur	Loyal	Prétentieux
Prudent	Sensible	Loyal	Narcissique	Négligé	Rancunier
Sérieux	Sérieux	Narcissique	Nonchalant	Nerveux	Séducteur
Susceptible	Suiveur	Prétentieux	Prudent	Protecteur	Susceptible
Travailleur	Timide	Séducteur	Rancunier	Sensible	Spontané
Volontaire	Travailleur	Volontaire	Séducteur	Spontané	Volontaire
CORBEAU	FOURMI	HIBOU	HYÈNE	LAPIN	LION
Courtois	Conservateur	Ambitieux	Bavard	Amical	Agressif
Critique	Critique	Courtois	Cruel	Bavard	Ambitieux
Cruel	Discipliné	Critique	Envieux	Insouciant	Bon vivant
Froid	Exigeant	Curieux	Insensible	Futile	Courageux
Insensible	Intolérant	Discipliné	Intolérant	Loyal	Dépensier
Loyal	Loyal	Exigeant	Moqueur	Nerveux	Envieux
Moqueur	Insensible	Pacifique	Nerveux	Pacifique	Fort en gueule
Patibulaire	Pingre	Prudent	Patibulaire	Peureux	Intolérant
Rancunier	Sérieux	Sérieux	Peureux	Prudent	Narcissique
Susceptible	Suiveur	Susceptible	Prudent	Sensible	Nonchalant
Ténébreux	Timide	Travailleur	Rancunier	Suiveur	Prétentieux
Timide	Travailleur	Volontaire	Suiveur	Timide	Volontaire
LOUP	MOUÏTON	OURS	PAON	PORC	RAT
Agressif	Amical	Altruiste	Bavard	Amical	Courtois
Cruel	Conservateur	Amical	Courtois	Bon vivant	Cruel
Froid	Courtois	Bon vivant	Critique	Conservateur	Envieux
Insensible	Crédule	Conservateur	Curieux	Dépensier	Froid
Loyal	Envieux	Crédule	Envieux	Fort en gueule	Pingre
Patibulaire	Intolérant	Curieux	Futile	Intolérant	Insensible
Prudent	Pacifique	Insouciant	Moqueur	Moqueur	Menteur
Protecteur	Peureux	Négligé	Menteur	Négligé	Prudent
Rancunier	Prudent	Loyal	Narcissique	Paillard	Rancunier
Rebelle	Suiveur	Protecteur	Prudent	Spontané	Susceptible
Susceptible	Timide	Sensible	Séducteur	Susceptible	Timide
Ténébreux	Travailleur	Timide	Susceptible	Volontaire	Travailleur
RENARD	SERPENT	SINGE	SOURIS	TAUREAU	VAUTOUR
Bavard	Ambitieux	Bavard	Altruiste	Agressif	Bavard
Bon vivant	Courtois	Curieux	Amical	Ambitieux	Critique
Courtois	Cruel	Futile	Bavard	Bon vivant	Cruel
Curieux	Discipliné	Insouciant	Crédule	Fort en gueule	Curieux
Envieux	Envieux	Dépensier	Curieux	Intolérant	Froid
Menteur	Exigeant	Menteur	Futile	Moqueur	Moqueur
Moqueur	Froid	Moqueur	Insouciant	Paillard	Patibulaire
Narcissique	Menteur	Nonchalant	Loyal	Patibulaire	Pingre
Pacifique	Insensible	Pacifique	Nerveux	Prétentieux	Prudent
Peureux	Prudent	Peureux	Sensible	Séducteur	Rancunier
Prétentieux	Rancunier	Rebelle	Spontané	Spontané	Rebelle
Séducteur	Ténébreux	Spontané	Suiveur	Volontaire	Ténébreux

DESCRIPTION DES TRAITS DE CARACTÈRE

Agressif

Vous êtes volontiers bagarreur et provocateur. Un rien vous irrite.

(+) Vous gagnez +10% à tous les tests d'intimidation, et +5% en COM au premier tour.

(-) -10% aux tests où il faut se montrer diplomate (SOC) ou garder son calme (VOL). De plus, peu de gens supportent votre sale caractère, et vous avez trois ou quatre ennemis qui veulent se venger.

Altruiste

Vous venez spontanément en aide aux personnes dans le besoin.

(+) Vous avez bonne réputation, et on se souvient de vos nombreux services. Lorsque vous venez en aide à une personne, vous gagnez +20% en SOC avec elle de façon permanente (sauf si bien sûr vous la trahissez).

(-) Vous devez réussir un test de VOL pour ne pas prêter main-forte à quelqu'un qui vous la fait la demande. De plus, vous vous mettez dans des situations dangereuses à trop jouer au Bon Samaritain.

Ambitieux

Vous voulez vous hisser dans les hautes sphères, coûte que coûte.

(+) Vous n'abandonnez pas facilement. Vous gagnez +10% pour les tests de VOL impliquant la démoralisation, mais aussi le commandement.

(-) Vous êtes prêt à tout pour réussir, et cela se sait. Vous avez d'ailleurs un ou deux ennemis dont vous avez volé la place au sein de votre corps de métier.

Amical

Souriant et de bonne humeur, vous vous faites facilement des amis.

(+) Vous gagnez +5% pour les tests de persuasion, renseignements, séduction, négociation, bref, tous les tests où votre « bonne bouille » a son importance.

(-) Des personnes sans intérêt gravitent autour de vous en pensant que vous êtes leur ami. On vous demande souvent de rendre des services.

Bavard

Volubile, vous parlez sans arrêt et avez beaucoup de mal à tenir votre langue.

(+) Vous gagnez +10% aux tests de persuasion, de renseignements, de séduction, de négociation, ou tout test où un flot de paroles est utile.

(-) Vous devez réussir un test de VOL pour garder un secret (vous gagnez +20% à ce test si le secret vous concerne). Volontiers délateur, vous avez une réputation de « donneuse » dans votre corps de métier : un ou deux ennemis ne vous ont pas oublié.

Bon vivant

Vous avez un faible pour la boisson et la bonne chère.

(+) Vous obtenez +10% en END pour résister à l'alcool, et +10% à vos tests de SOC dans certains milieux où les bons vivants sont bien vus.

(-) Vous supportez mal les privations. Tous vos tests d'END liés à la faim ou à la soif subissent un -10%.

Conservateur

Vous respectez les traditions car elles ne se trompent jamais.

(+) Vous connaissez sur le bout des doigts les usages culturels ou religieux. Vous gagnez +20% en CNS ou en SOC, lorsque les traditions, les us et les coutumes doivent être respectés (pour faire bonne impression par exemple).

(-) Vous êtes un frein à tout changement ou discours innovant, qui bousculerait vos acquis. Vous devez réussir un test de VOL pour agir à l'encontre de votre culture et de votre éducation.

Courageux

Vous ne tremblez pas face au danger.

(+) Vous gagnez un bonus de +10% à tous les tests de VOL pour résister à la PEUR.

(-) La fuite est parfois la meilleure solution et vous avez tendance à l'oublier. Vous devez dépenser 1 PF pour prendre la fuite devant un ennemi.

Courtois

Poli et affable, vous êtes soucieux de respecter une certaine étiquette.

(+) Vous gagnez +20% pour les tests de CNS ou de SOC concernant l'étiquette et les belles manières.

(-) Cette courtoisie exagérée, apanage des nobles et des bourgeois, attire l'animosité dans certains milieux populaires.

Crédule

Vous êtes capable de croire n'importe quoi du moment qu'on y met le ton.

(+) Votre naïveté est touchante et provoque la sympathie. De plus, vous pouvez regagner 1PF supplémentaire par séance en croyant délibérément aux sornettes qu'on vous raconte.

(-) Votre crédulité attire les escrocs, et on essaiera souvent de vous soutirer de l'argent. Vous subissez un malus de 20% à vos tests pour déceler le mensonge.

Critique

Vous ne prenez pas de gants pour pointer les défauts des autres.

(+) Vous gagnez +20% pour déceler un défaut dans un projet ou chez une personne (physique, vestimentaire, de prononciation...), et +10% en SOC pour vous moquer ouvertement d'autrui.

(-) Votre attitude négative peut lasser, voire agacer votre entourage. De plus, vous avez un ou deux ennemis dont vous avez heurté la sensibilité, qui donneraient tout pour vous faire rendre gorge.

Cruel

La souffrance vous fascine et vous attire.

(+) Vous gagnez +30% aux tests de torture, et +20% en intimidation SI votre réputation est connue.

(-) Les victimes de votre cruauté ont des proches qui vous haïssent et veulent leur vengeance. Vous avez au minimum quatre ou cinq ennemis.

Curieux

Vite intrigué, intéressé, vous vous mêlez souvent de ce qui ne vous regarde pas.

(+) Vous obtenez un +10% pour les tests de culture générale (CNS) ou de fouille (PER).

(-) Votre curiosité vous pousse à l'indiscrétion la plus déplacée. Lorsqu'un individu vous intrigue, vous devez réussir un test de VOL pour ne pas aller fouiner dans ses affaires, ou poser des questions gênantes.

Dépensier

Vous avez tendance à ne pas faire attention à votre argent... ou celui des autres.

(+) Ce trait est utile pour faire grande impression, car la générosité est une qualité rare. De plus, vous regagnez un PF supplémentaire par séance lorsque vous dilapidez toutes vos richesses en un jour.

(-) Souvent à court d'argent, vous pouvez subir les représailles de créanciers vindicatifs. De plus, il vous faut réussir un test de VOL pour garder votre argent de séance en séance. S'il est raté, vous avez tout dépensé dans des choses plus ou moins utiles.

Discipliné

Votre rigueur est connue de tous.

(+) Votre discipline vous permet d'éviter le pire : vous pouvez une fois par séance transformer un échec critique en échec normal (en combat, on ne relance pas le « 0 » du RU pour l'ajouter).

(-) Vous avez du mal à réagir aux situations non prévisibles, et subissez un malus de 5% au premier tour lors d'un évènement qui vous frappe par surprise (une attaque, un tremblement de terre...)

Envieux

Rien ne vous agace davantage que la vue de personnes mieux placées que vous.

(+) Vous gagnez +10% à vos tests non-offensifs pour porter atteinte aux gens dont vous enviez la position.

(-) Votre jalousie se porte aussi sur vos proches, ce qui peut causer des dissensions. De plus, ce comportement envieux et mauvais vous pénalise de 5% en SOC dans les assemblées et les fêtes.

Exigeant

Vous ne souffrez pas l'à-peu-près.

(+) Vous gagnez +20% pour les travaux demandant une finition parfaite, un sens du détail ou une exhaustivité impressionnante.

(-) Vous mettez deux fois plus de temps que nécessaire pour accomplir une tâche, afin qu'elle convienne à vos exigences.

Fort-en-gueule

Brailler plus fort que les autres et avoir l'insulte facile, a toujours été pour vous synonyme de victoire dans une discussion.

(+) Vous gagnez +10% en SOC pour vous faire entendre, vous imposer dans une taverne, insulter...

(-) Vous subissez un -10% en SOC dans les milieux où le tact et le langage châtié sont de mise.

Froid

Mystérieux et distant, vous êtes du premier abord peu amical.

(+) Les nuisibles et les indiscrets ont tendance à s'attaquer à d'autres proies, plus accessibles.

(-) Vous subissez un -5% aux tests de SOC nécessitant une sympathie naturelle au premier abord (renseignements, diplomatie...)

Futile

Vous attachez de l'importance à des choses qui n'en ont pas.

(+) Vous gagnez +10% en CNS et en SOC pour tous les tests se rapportant à vos domaines favoris (la mode, les jeux, les commérages...)

(-) Vous subissez un -5% en CNS et en SOC lorsqu'il vous faut deviser des domaines dits « sérieux » (la guerre, la politique, la religion, l'histoire...).

Insensible

Vous ne faites pas preuve d'empathie ou de compassion envers les autres.

(+) On ne vous abuse pas facilement. Vous gagnez +10% pour déceler le mensonge, l'esbroufe et les escrocs de tout poil.

(-) Votre insensibilité ternit votre réputation sur le long terme, et vous pénalise de -5% en SOC avec les gens qui vous connaissent depuis quelques semaines.

Insouciant

Vous ne vous souciez de rien, et rien n'a d'importance.

(+) Une fois par séance, vous pouvez regagner un PF lorsque vous réussissez un test dans une situation dangereuse, sans aucune préparation.

(-) Imprudent, vous n'avez jamais l'équipement adéquat lors d'une mission (corde, outils de croche-tage, lanterne...). Vous n'avez que le strict minimum.

Intolérant

Vous n'admettez pas la manière de vivre d'un type de personnes (à définir)

(+) Vous gagnez +5% lorsqu'il faut porter atteinte au type de personnes en question (même en combat).

(-) Votre intolérance peut vous causer du tort, et vous avez deux ou trois ennemis parmi le type de personnes que vous exécédez.

Loyal

Vous obéissez aux lois de l'honneur, de la probité et de la droiture.

(+) Vous gagnez +5% en SOC avec toutes les personnes qui considèrent l'honneur comme une qualité rare et recherchée.

(-) Votre loyauté peut vous empêcher de prendre des décisions sensées (fuir par exemple), et vous devez réussir un test de VOL pour frapper quelqu'un de dos.

Menteur

Proférer des mensonges est une chose tout à fait naturelle pour vous.

(+) Vous gagnez +10% en SOC pour les tests de baratin, de séduction, voire de négociation... à condition qu'ils soient basés sur des mensonges.

(-) Vous avez tendance à mentir plus que de raison, vous mentez pour le plaisir. Cela vous a attiré deux ou trois ennemis, et une réputation déplorable dans tous les lieux où vos mensonges ont été révélés.

Moqueur

Vous riez sans cesse du malheur des autres et de leurs défauts.

(+) Vous gagnez +20% en SOC pour couvrir de honte un individu en public, ou remonter le moral des troupes par un grand éclat de rire.

(-) Vos moqueries agacent, divisent, et vous le paierez un jour ou l'autre: vous avez trois ou quatre ennemis qui n'attendent que ça.

Narcissique

Vous êtes obnubilé par votre image.

(+) Vous gagnez +10% aux tests pour séduire, soigner votre image et paraître important aux yeux de vos interlocuteurs.

(-) Trop porté sur vous-même, vous agacez, et vous ne vous en rendez même pas compte. Vous subissez un -10% en SOC avec les gens qui vous connaissent bien.

Négligé

Vous n'êtes pas très soigneux et la saleté ne vous dérange pas.

(+) Vous gagnez +10% aux tests d'END pour résister aux maladies et à la puanteur.

(-) Votre hygiène douteuse est parfois un frein à vos relations sociales. Vous subissez un -10% en SOC si votre interlocuteur est sensible à votre apparence.

Nerveux

Fébrile, impatient, vous êtes plus stressé que la moyenne.

- (+) Vous avez le sommeil léger : vous gagnez +20% aux tests de PER quand il faut détecter une présence, ou quelque chose d'anormal pendant votre sommeil.
- (-) Lorsqu'on vous êtes surpris, il vous faut réussir un test de VOL pour ne pas pousser un cri qui attirera l'attention à coup sûr.

Nonchalant

La paresse est votre péché principal.

- (+) Vous bénéficiez d'un +20% en VOL pour garder votre sang-froid dans les situations urgentes.
- (-) Vous avez le sommeil lourd : vous avez -20% aux tests de PER quand il faut détecter une présence, ou quelque chose d'anormal pendant votre sommeil.

Pacifique

Vous ne supportez pas le conflit.

- (+) Vous connaissez les mots pour apaiser les choses, et gagner +20% en SOC pour arrêter un conflit.
- (-) Vous devez réussir un test de VOL pour commencer le premier en combat (agresser quelqu'un).

Paillard

Votre vice est la luxure, et vous ne vous en cachez pas.

- (+) Vous gagnez +20% pour vous débrouiller dans les bordels et autres bouges. De plus, votre confiance en vous en ce qui concerne la bagatelle vous rend parfois plus attractif (+10% pour séduire).
- (-) Un test de VOL est requis pour résister à l'appel d'un jupon (attention aux maladies vénériennes).

Patibulaire

Votre apparence est intimidante, louche.

- (+) Vous gagnez +10% lorsqu'il vous faut intimider, vous faire remarquer ou éloigner les intrus.
- (-) Votre allure n'inspire pas confiance (-5% à tous les tests de SOC à la première impression) et vous attirez l'attention dans les milieux bourgeois et aristocratiques (-5% en DIS pour passer inaperçu).

Peureux

Votre couardise et votre lâcheté... vous ont sauvé la vie plus d'une fois.

- (+) Vous gagnez +10% aux tests de MVT pour fuir, et +10% aux tests de SOC pour paraître inoffensif.
- (-) Vous subissez un -10% aux tests de PEUR.

Pingre

Économe jusqu'à l'avarice, votre argent a une importance capitale pour vous.

- (+) Vous gagnez +10% aux tests liés au calcul mental, à l'estimation, et la négociation.
- (-) Votre attitude peu charitable est lassante.. De plus, vous perdez un PF si on réussit à vous escroquer car cela vous atteindrait au plus haut point.

Prétentieux

Vaniteux, vous avez une très haute opinion de vous-même.

- (+) Si vous passez une action à fanfaronner avant un test, vous gagnez +15% si vous dépensez un PF (au lieu de +10%).
- (-) Si après avoir fanfaronné, votre action se solde par un échec, vous ne pourrez plus utiliser ce bonus jusqu'au lendemain. De plus, votre attitude agaçante vous a attiré un ou deux ennemis.

Prudent

Précautionneux, prendre le moindre risque vous gêne.

- (+) Une fois par jour, vous pouvez demander gratuitement une action crédible que le personnage a eu l'idée d'avoir (mais pas le joueur) : apporter un objet, se renseigner au préalable etc.
- (-) Votre prudence peut vous freiner dans des situations d'urgence. Vous subissez un -5% au premier tour lorsqu'il vous faut agir dans la précipitation.

Rancunier

Vous n'oubliez jamais quand on vous a causé du tort.

- (+) Vous gagnez +20% à vos tests de CNS pour vous remémorer dans les moindres détails l'apparence ou l'identité d'un ennemi. Vous gagnez aussi +5% pour les tests non-offensifs qui servent votre vengeance.
- (-) Vous ruminez votre haine si bien que vous pesez sur le moral du groupe. Vous venger peut devenir une obsession (avec les tests de VOL qui en découlent...).

Rebelle

Vous ne supportez pas qu'on vous donne des ordres.

- (+) Vous gagnez +5% à toutes vos actions au premier tour contre des représentants de la loi, ou des supérieurs hiérarchiques.

(-) Incorrigible perturbateur, vous devez réussir un test de VOL pour ne pas être insolent envers un supérieur hiérarchique, un garde, un noble...

Rusé

Vous connaissez le b.a.-ba des techniques de manipulation.

(+) Vous gagnez +10% à vos tests de SOC destinés à duper un individu, et lui faire accomplir des choses.

(-) Votre malhonnêteté finira par se savoir. Vous avez déjà deux ou trois ennemis qui aimeraient vous faire payer votre malice.

Séducteur

Vous aimez plaire, et vous jouez avec les sentiments des autres.

(+) Vous gagnez +20% à vos tests de séduction.

(-) Être sans cesse dans la séduction vous attire des problèmes. Vous avez deux ou trois ennemis: maris cocus, rivaux jaloux, ancienne amante...

Sensible

Humain, vous avez la larme facile.

(+) Votre sensibilité attire la sympathie et la confiance.

(-) Vous vous laissez parfois emporter par vos sentiments. Vous subissez un malus de 5% à tous vos tests de calme (VOL).

Sérieux

La vie est un long labeur qu'il faut accomplir chaque jour que Dieu fait.

(+) Vous ne vous laissez pas aller par vos émotions, et on ne vous baratine pas facilement. Vous gagnez +10% pour lutter contre les manipulations.

(-) Votre manque de sens de l'humour, votre austérité emuie votre entourage: vous subissez -10% en SOC à tous vos tests de séduction ou lors de festivités.

Spontané

Pourquoi réfléchir avant d'agir?

(+) Vous gagnez +5% au premier tour lorsque vous êtes pris par surprise (événement non prévisible).

(-) Vous confondez vitesse et précipitation, ce qui peut causer nombre d'impairs en société.

Susceptible

Soupe-au-lait, vous ne supportez pas la critique.

(+) Vous gagnez +5% à tous vos tests pendant un tour contre un individu qui s'est moqué de vous.

(-) Vous devez réussir un test de VOL pour ne pas réagir de façon disproportionnée à la moindre remarque désobligeante.

Suiveur

Vous aimez qu'on vous donne la marche à suivre, et vous n'aimez pas prendre des initiatives.

(+) Vous gagnez 20% aux tests requis pour vous dédouaner d'une responsabilité, bien vous faire voir d'un supérieur, ou apprendre les usages...

(-) Votre manque de personnalité vous pénalise de 5% lorsqu'il vous faut prendre la parole en public.

Ténébreux

Vous cultivez une apparence sombre et mystérieuse.

(+) Vous gagnez +5% en DIS lorsque vous restez immobile, et +5% pour les tests d'intimidation.

(-) On ne vous parle pas facilement, et on vous traite volontiers de porte-poisse.

Timide

Vous êtes d'un tempérament introverti.

(+) Discret, vous savez vous faire oublier quand les choses dégèrent. Une fois par séance, vous pouvez ignorer une attaque: votre ennemi a préféré s'en prendre à quelqu'un d'autre.

(-) Ce trait vous pénalise de 5% en SOC lors des tests d'éloquence, de séduction ou de négociation.

Travailleur

Vous ne rechignez pas à la tâche et votre abnégation est reconnue par vos pairs.

(+) Les grands travaux ne vous font pas peur, et vous gagnez +10% lors des tâches longues et fastidieuses.

(-) Certains travaux vous tiennent tellement à cœur que vous avez du mal à vous en détacher.

Volontaire

Vous aimez prendre les choses en main.

(+) Vous savez motiver vos compagnons, vous gagnez +10% aux tests de VOL lorsqu'il s'agit de commander, ou de remotiver l'équipe.

(-) Vous avez tendance à donner des ordres et à vouloir prendre le leadership.



Folie et dérangements

Un personnage ayant subi un choc psychologique peut développer des dérangements mentaux, qui affecteront son comportement et ses décisions. La folie est un sujet complexe et délicat à traiter dans le cadre d'un jeu. Cependant, elle peut être au cœur d'histoires intenses et palpitantes dans des aventures très orientées «fantaisie noire», et Brigandyne se devait d'avoir son propre système de folie.

CHOC PSYCHOLOGIQUES

Un personnage est susceptible de changer de comportement ou de développer des troubles mentaux à la suite d'un choc psychologique. Ces expériences traumatisantes peuvent se présenter sous différents aspects. Ainsi, il y a choc psychologique quand le personnage :

- ♦ est confronté à un monstre effrayant (qui dispose de la PEUR).
- ♦ tombe à 0 PV, ou a subi un coup si violent qu'il a franchi le *Seuil de Blessure Grave* du personnage (voir l'*Ecran Brigandyne*).
- ♦ perd un être cher : un membre de sa famille, un ami, sa compagne...
- ♦ subit des violences sexuelles.
- ♦ participe à une guerre, ou est victime de ses horreurs.
- ♦ utilise un objet magique maudit.
- ♦ subit une solitude prolongée, le rejet.
- ♦ Ou toute autre situation où le personnage a été débordé émotionnellement.

Le MJ demandera alors au joueur d'effectuer un test de VOLONTÉ. Libre à lui de donner des bonus (de +5 à +20) si le personnage est un vétéran, ou si des circonstances ont permis d'atténuer le traumatisme. En revanche, pénaliser ce test de VOL doit rester rare, car ces tests sont déjà fréquents lors d'aventures mêlant violence et fantastique.

Exemple: En voulant détrousser un mort, Balthazar fait face à un cadavre éveillé, aux yeux étincelants et empestant une odeur de décomposition, qui se relève et l'attrape à la gorge. Face au mort-vivant, qui a la capacité PEUR, Balthazar doit procéder à un test de VOL. Le joueur obtient 86 : c'est un échec. Balthazar reste paralysé d'effroi, et subit un choc psychologique qui aura des conséquences après l'affrontement.

Fréquence des tests de folie

Les tests de VOLONTÉ liés à un choc psychologique doivent rester rares. Un, voire deux tests par séance de jeu est une bonne moyenne, si vous ne voulez pas voir toute l'équipe des joueurs se transformer en une bande de déments au bout d'un scénario...

Ainsi, lorsqu'un personnage a déjà procédé à un test vis-à-vis d'une situation donnée (blessure grave, créature effrayante, perte d'un être cher...) il n'en fera un autre que si la situation s'est aggravée de façon significative.

Exemple: Après s'être débarrassé du mort-vivant, Balthazar tombe sur plusieurs cadavres, recroquevillés, qui tournent leur tête squelettique vers lui et commencent à claquer des dents. Balthazar a déjà rencontré une telle créature, et il n'y a pas besoin qu'il refasse un test de VOLONTÉ. Cependant, s'il était tombé sur un puissant spectre, le MJ aurait pu lui demander d'en faire un, car la créature est différente, plus puissante, intouchable. La situation aurait donc été suffisamment différente pour procéder à un nouveau test de folie.

POINTS DE FOLIE & POINTS DE FORTUNE

En cas d'échec à son test de VOL, le personnage encaisse un Point de Folie.

Si c'est un échec critique, le personnage doit en encaisser deux.

Ces Points de Folie ne font pas partie d'un nouveau compteur mais viennent ronger les Points de Fortune du personnage. Chaque Point de Folie encaissé vient marquer, transformer, un Point de Fortune du PJ, et l'empêchera ainsi de l'utiliser.

Ainsi, plus le personnage sombre dans la folie, et plus il risque de mourir, car il ne pourra plus faire appel à ses ressources, et sa bonne étoile.

Les Points de Fortune sont inscrits comme suit : ○○○. Ce sont des cases permettant d'être cochées par les joueurs pour pouvoir bénéficier d'un avantage : ⊗⊗⊗ etc.

Les Points de Folie doivent donc marquer les Points de Fortune : ⊗⊗⊗ de façon à ne pas les confondre avec une simple utilisation, une encoche. Ils rongent en priorité les premiers Points de Fortune (même s'ils sont déjà cochés, utilisés), et lorsqu'ils atteindront la dernière case, le personnage sombrera dans la démence : il développera un trouble grave, qui pourra même le rendre injouable dans le futur.

Les Points de Folie ne disparaissent pas de scénario en scénario, et il faut appliquer une méthode de guérison bien spécifique pour les faire disparaître.

Exemple: Balthazar dispose d'un score de 38 en VOL. Il a 7 Points de Fortune (PF) : ○○○○○○○○.

Il a déjà coché plusieurs cases pour relancer un test échoué, et bénéficier d'un bonus de +10%.

Voici son décompte à la mi-séance : ⊗⊗⊗○○○○○.

Après sa rencontre avec le mort-vivant, Balthazar doit transformer son premier PF en un Point de Folie.

Voici son décompte modifié : ⊗⊗⊗○○○○○.

A la prochaine séance, il pourra décocher les PF utilisés mais pas le Point de Folie qui le pénalisera.

ÉVITER LES POINTS DE FOLIE

Lorsqu'un échec survient au test de VOLONTÉ, il existe deux manières d'échapper au Point de Folie : relancer les dés, ou faire évoluer sa personnalité.

Relancer les dés

Le joueur peut bien sûr dépenser deux Points de Fortune (trois pour un échec critique) et retenter le test de VOL raté. Mais en cas de second échec, le Point de Folie doit être inscrit.

Aggraver un trait de caractère

Il existe une seconde manière d'échapper à l'inscription d'un Point de Folie : le joueur peut décider de faire évoluer un trait de personnalité de son personnage. En effet, les traits de caractère sont évolutifs, et jamais dans le bon sens du terme. Ils ne peuvent que devenir de gros défauts, et rendre le personnage de plus en plus insupportable.

Ainsi- un personnage Fourmi « Discipliné » pourra devenir « Meticuleux » puis « Maniaque ».

Le nouveau trait de caractère obtenu annule et remplace le précédent.

Exemple: Le joueur de Balthazar- agitateur Coq- a choisi ces traits de caractère: Prétentieux-et Rancunier. Après une blessure grave, il échoue à un test de VOLONTÉ. Il a le choix entre encaisser un autre Point de Folie qui viendra ronger un de ses Points de Fortune, ou faire évoluer un de ses traits de caractère. Il opte pour la seconde option. Son trait de caractère « Prétentieux » : s'efface pour évoluer en Orgueilleux. Dorénavant en plus d'avoir une haute opinion de lui-même- Balthazar aura un égo mal placé et s'agacera immédiatement de la moindre réflexion ou critique à son encontre.

Tableau d'évolution des traits de caractère

Caractère de base	Caractère empiré	Dérangement
Agressif	Brutal	Sanguinaire
Altruiste	Charitable	Sauveur
Ambitieux	Arriviste	Intrigant
Amical	Indulgent	Résigné
Bavard	Délateur	Sycophante
Bon vivant	Ripailleur	Excessif
Conservateur	Rétrograde	Obscurantiste
Courageux	Téméraire	Dangereux
Courtois	Obséquieux	Rampant
Critique	Donneur-de-leçons	Méprisant
Crédule	Naïf	Candide
Cruel	Sadique	Inhumain
Curieux	Indiscret	Envahissant
Dépensier	Dilapidateur	Gouffre
Discipliné	Méthodique	Maniaque
Envieux	Jaloux	Avide
Exigeant	Perfectionniste	Minutieux
Fort-en-gueule	Grossier	Obscène
Froid	Distant	Asocial
Futile	Capricieux	Infantile
Insensible	Sans cœur	Impitoyable
Insouciant	Étourdi	Inconscient
Intolérant	Fermé	Radical
Loyal	Dévoué	Fanatique
Menteur	Affabulateur	Mythomane
Moqueur	Insolent	Injurieux
Narcissique	Égoïste	Autolâtre
Négligé	Sale	Répugnant
Nerveux	Agité	Frénétique
Nonchalant	Paresseux	Apathique
Pacifique	Doux	Inoffensif
Paillard	Libidineux	Obsédé sexuel
Patibulaire	Intimidant	Effrayant
Peureux	Lâche	Angoissé
Pingre	Avare	Rapace
Prétentieux	Orgueilleux	Mégalomane
Protecteur	Possessif	Abusif
Prudent	Méfiant	Paranoïaque
Rancunier	Vengeur	Haineux
Rebelle	Perturbateur	Incontrôlable
Séducteur	Dépravé	Pervers
Sensible	Sentimental	Passionnel
Sérieux	Ennuyeux	Insipide
Spontané	Impulsif	Inconscient
Susceptible	Irritable	Hypersensible
Suiveur	Soumis	Servile
Ténébreux	Taciturne	Sinistre
Timide	Renfermé	Silencieux
Travailleur	Zélé	Acharné
Volontaire	Autoritaire	Tyrannique

Le joueur devra alors respecter ces changements de caractère dans son interprétation, sous peine de ne plus regagner ses Points de Fortune pendant la séance par exemple.

Deux évolutions successives laissent place à un **dérangement**, un caractère si prononcé qu'il gêne l'entourage, qui va peu à peu rejeter le personnage.

Ainsi, si un des membres de l'équipe des joueurs se décrivait comme *Volontaire*, deux évolutions le feront rapidement passer à *Tyrannique*, ce qui causera probablement une réaction de rejet de la part des autres membres (voir plus bas).

Le tableau d'évolution des traits de caractère indiquent les deux stades d'évolution pour chaque trait de caractère. Ceux-ci ne sont pas décrits dans le détail faute de place, mais ils parlent d'eux-mêmes (il faut la plupart du temps, simplement **accentuer le trait** de caractère de base).

GUÉRISON DE LA FOLIE

Il faut bien distinguer le fait de faire disparaître des Points de Folie, et le fait de soigner son trouble mental, une fois acquis.

Effacer les Points de Folie

Le temps permet d'effacer les Points de Folie, et de les retransformer en Points de Fortune. Chaque année passée dans un endroit calme et retiré, loin du tumulte des combats ou des intrigues, permet d'effacer la marque d'un Point de Folie et donc de récupérer un Point de Fortune. Mener une vie tranquille, se marier, fonder une famille, gagner son pain de façon honnête, permet de récupérer une certaine stabilité mentale, et ainsi commencer à oublier la guerre, les humiliations, les blessures et les créatures effrayantes.

Exemple: A la fin d'une campagne éprouvante, Balthazar a transformé cinq de ses sept Points de Fortune en Points de Folie: ○○○○●○○. Il n'est qu'à deux points de basculer dans la folie, et d'être victime d'un trouble mental grave. Il décide alors de changer de vie pour quelque temps, dans un petit village du sud, et dépenser tranquillement l'or gagné durant ses années d'aventures. Il lui faudra cinq ans d'un quotidien stable et calme pour récupérer tous ses Points de Fortune.

Guérir plus rapidement

Si le MJ juge la règle ci-dessus trop sévère pour sa manière de jouer, il peut décider que chaque *saison* (et non chaque *année*) passée loin d'une vie d'aventurier permet d'effacer un Point de Folie. Ainsi, après avoir passé l'automne et l'hiver bien au chaud, tous les membres d'une équipe pourront effacer deux Points de Folie.

Asiles et hospices

Si dans son univers, les asiles existent et qu'ils sont efficaces (pas un simple cachot où on laisse croupir le malade), le MJ peut doubler la vitesse de récupération des Points de Folie.

DÉMENCE

Lorsque le personnage a transformé tous ses Points de Fortune en Points de Folie, il est victime d'un trouble mental grave. La nature de la folie qui frappe le PJ est à déterminer par le Meneur de Jeu (arbitrairement ou par un jet de dés). Voici quelques exemples :

Folie et troubles mentaux

DI00	Démence
01-10	Addiction : c'est le désir compulsif et irréprouvable de consommer un produit (alcool, substance, jeu d'argent, rapport sexuel...). Si le personnage n'a pas assouvi son envie, il doit réussir chaque jour un test de VOL pour ne pas devenir maussade ou agressif.
11-15	Automutilation : le personnage s'inflige des blessures physiques, sans intention suicidaire. Chaque semaine, il perd 1d10 PV, qu'il récupérera au rythme de 2 points par jour, car ce sont des blessures légères.
16-20	Boulimie : c'est l'ingestion excessive d'aliments, de façon répétitive et durable. Chaque jour, le personnage boulimique devra réussir un test de VOL pour ne pas engloutir le plus possible de nourriture.
21-30	Fou de Dieu : le personnage a une crise mystique. Il rattache tout à sa foi, et devient très prosélyte. Il prétend être en lien direct avec les dieux, et obéir à leurs ordres.
31-35	Frénésie : exaltation violente. Le personnage peut entrer dans des accès de colère et de rage, qui le rapprocheront davantage de la bête sauvage que de l'humain.
36-40	Kleptomanie : le personnage est obsédé à l'idée de voler des objets (dont la valeur importe peu). Chaque objet facile à dérober est une nouvelle tentation.
41-50	Mélancolie : c'est l'état dépressif, le sentiment d'incapacité et de tristesse, l'absence de goût de vivre pouvant même conduire au suicide.
51-55	Névrose obsessionnelle (ou TOC) : ce sont les idées et les conduites qui s'imposent au malade, et qui l'entraînent dans une lutte incessante et anxieuse.
56-65	Paranoïa : difficultés relationnelles, sentiment de persécution pouvant aller jusqu'à l'irrationalité et le délire paranoïaque (incluant typiquement des croyances de menaces provenant des individus : jalousie, délires, etc).
66-70	Personnalités multiples : deux personnalités prennent le contrôle du comportement du personnage. De plus, cette alternance s'accompagne de pertes de mémoire.
71-80	Phobie : c'est la peur démesurée et irrationnelle d'un objet, d'un animal ou d'une situation précise (des araignées, du noir, des hauteurs, de la foule, de vomir, des fruits, de l'or, des serpents, du sang, des cadavres, de l'eau, des insectes...). Idéalement il faudrait que la phobie ait un lien avec ce qu'a vécu le personnage.
81-85	Pyromanie : c'est la fascination extrême pour le feu. Elle peut conduire à provoquer des incendies comme un exutoire, qui provoquera soulagement et gratification. Dans un monde où chacun s'éclaire et se chauffe par le feu, le pyromane est un danger ambulante.
86-90	Schizophrénie : le personnage entend des voix qui le critiquent ou commentent ses actions. Il peut aussi avoir des hallucinations visuelles. Le schizophrène peut aussi avoir l'impression d'être contrôlé par une force extérieure, d'être la cible d'un complot...
91-95	Troubles sexuels : le personnage a développé une paraphilie, une sexualité déviante (le sadisme, la zoophilie, l'exhibitionnisme, la scatophilie, la nécrophilie...).
96-00	Au choix du joueur

Souffrir d'une folie, d'un trouble mental ne fait pas disparaître les Points de Folie pour autant. Le personnage n'a plus de Points de Fortune et doit absolument envisager une guérison de ses Points de Folie avant de repartir à l'aventure.

LE REJET

Pour un PJ, le principal danger à faire empirer ses traits de caractère, ou être atteint d'un trouble mental, est le **rejet**. Un personnage dérangé peut devenir *insupportable*, trop *contraignant*, trop *gênant*, trop *dangereux* auprès de ses compagnons, et devra quitter l'équipe. Bien sûr, le joueur pourra s'il le souhaite, recréer un personnage, plus en phase avec les autres. Il y a deux méthodes pour déterminer si ce rejet a lieu : la première dépend de l'interprétation des joueurs ; l'autre d'un jet de dés, plus froid, mais parfois plus amusant.

Première méthode : l'interprétation

C'est la méthode la plus simple, et la plus logique. Le personnage problématique, après de nombreux reproches, ne se remet pas en question. Il est alors évincé de l'équipe après une concertation préalable des autres membres. Cette méthode part du principe que les joueurs sont suffisamment matures pour orchestrer d'eux-mêmes (en *roleplay*) le rejet d'un personnage dont le comportement est devenu un poids trop lourd.

Seconde méthode : le test de SOCIABILITÉ

Beaucoup de joueurs, en revanche, ne *joueront pas le jeu*, et conserveront le compagnon problématique, quel que soit son comportement. Mais pour la crédibilité de l'histoire, il peut être intéressant de jouer cette conservation dans l'équipe par un test de SOCIABILITÉ. Libre au MJ de l'habiller par exemple d'une réunion secrète au coin du feu, ou au contraire d'un affrontement verbal qui déclenche ou non le rejet du personnage.

Ce test capital ne sera déclenché que si le personnage a fait empirer un trait de caractère jusqu'au dérangement, ou s'il a développé un trouble mental. De plus, il faut qu'une de ces conditions soit remplie :

- ♦ Le personnage a mis en danger de mort un ou plusieurs membres de l'équipe
- ♦ Le personnage s'est mis lui-même en danger de mort
- ♦ Le personnage a attiré des problèmes importants suite à son comportement
- ♦ Le personnage ralentit de manière significative l'équipe
- ♦ Le personnage est devenu incontrôlable, trop voyant, ou insupportable

La conservation dans l'équipe dépend alors d'un test de SOCIABILITÉ, qui représente sa capacité à composer avec les autres, sa sympathie naturelle, et son charisme.

Le test de SOCIABILITÉ (de difficulté 0) peut bénéficier de bonus (de +5 à +20) en cas de bonne interprétation du joueur, de solides arguments, des relations qu'il a tissées ou d'une importance capitale dans l'équipe. Le joueur peut dépenser des Points de Fortune comme d'habitude pour relancer ce test.

En cas d'échec, le personnage est évincé de l'équipe. Son comportement excessif, ne peut plus être toléré parmi ses compagnons, du moins tant qu'il n'aura pas soigné sa folie.

Exemple: L'équipe des PJ est composée de Balthazar l'agitateur « Coq », Silas l'apprenti-mage « Serpent », Rose la tueuse « Louve », et Anton le bûcheron « Ours ». Ce dernier, avait choisi les traits de caractère: Bon vivant, Loyal et Protecteur. Au fur et à mesure des aventures et des chocs psychologiques, Anton a conservé son caractère Loyal et Protecteur mais est devenu Excessif. Qui plus est, il a coché tous ses Points de Fortune en Points de Folie, et sa folie s'est traduite par un alcoolisme prononcé. Ivre un jour sur deux, il n'est plus vraiment en mesure de voyager, et le MJ demande au joueur un test de SOCIABILITÉ pour savoir si ses compagnons le gardent parmi eux. Avec un 78, et aucun PF en réserve, c'est avec grand peine qu'ils se séparent de lui. Si Anton parvient à se soigner, il pourra revenir parmi eux, car ils ne l'oublieront pas

Mutations et tares

Dans les univers de type médiéval-fantastique, les mutations sont la plupart du temps l'altération, la déformation surnaturelle d'un être vivant. Fardeau ou don étrange, elles marquent de façon permanente le destin de ces individus qu'on appelle avec dédain les « mutants », les « réprouvés », ou les « maudits ».

MUTATIONS EXPLOITABLES OU HANDICAPANTES

Causées par une magie chaotique, des expériences démoniaques, ou un châtimeur divin, les mutations transforment à jamais les corps et les esprits. Les mutants sont pour la plupart des êtres faibles et dégénérés, qui sont chassés à vue. Cependant, certains ont plus de chance que les autres, et parviennent à exploiter leur mutation pour en tirer un bénéfice. C'est le cas des PJ qui choisissent le peuple « Mutant » à la création.

Les PJ Mutants commencent le jeu avec une mutation exploitable, et peuvent même en obtenir une seconde s'ils prennent en contrepartie une mutation handicapante. Les mutations proviennent la plupart du temps de magies très instables, et elles sont donc tirées au hasard sur la table adéquate, avec un d100. Sacrifier 1 Point de Fortune définitivement permet de tirer une nouvelle fois sur la table, pour choisir cet autre résultat. Cette opération peut être répétée jusqu'à ce que le personnage n'ait plus aucun PF de disponible.

« Habiller » les mutations

Comment le mutant a-t-il acquis sa mutation ? A-t-il été en contact avec un objet maudit ? Vient-il d'un peuple de mutants ? Son sang a-t-il été contaminé par une source mystérieuse ? A-t-il eu un rapport sexuel avec un démon ou une sorcière ? Les mutants, qu'ils soient PJ ou PNJ, ont tous une bonne raison d'avoir subi ce changement surnaturel. Il revient ainsi au MJ d'« habiller » les mutations en leur donnant une origine et un aspect particulier, qui peut être un indice sur la contamination du mutant par exemple.

Exemple: Un mutant ayant la capacité « Régénération » voit sa peau se reconstituer de chairs roses ou blanches en laissant la peau tachetée une fois la régénération accomplie, tandis qu'un autre, avec la même capacité, verra ses blessures se refermer en exhalant une odeur putride, et en suintant d'un liquide brun.

Mutations et société

Les mutants sont des parias, des individus que la société rejette en raison de leur aspect, de leur aura, ou de leur comportement. Parfois une simple rumeur de mutation magique (qui n'est bien souvent qu'une maladie de peau) permet à un village de punir une personne, en la battant, la forçant à l'exil, ou en la condamnant à mort selon la vindicte populaire.

Les véritables mutants, eux, ont appris souvent à leurs dépens qu'il vaut mieux dissimuler ce qui les rend si différents des autres. Ainsi, si un joueur veut jouer un mutant et que sa mutation n'est pas visible immédiatement, mieux vaut qu'il dise aux autres membres de l'équipe qu'il est humain. Sa mutation restera secrète, et il pourra la dévoiler en cas d'urgence. En effet, connaître l'existence d'un mutant et ne pas en avertir les autorités peut parfois être considéré comme un délit de complicité avec les mutants / avec le Diable / ou avec le Chaos (selon l'univers choisi). De même, un PJ pourrait faire chanter le mutant de l'équipe en le menaçant de le dénoncer...



Mutations handicapantes

DI00	Mutation
01-02	Acéphalie : Votre visage est imbriqué dans votre torse. Votre apparence est monstrueuse et vous devrez faire croire par tous les moyens que vous disposez d'une tête (via un heaume par exemple) si vous ne voulez pas être tué à vue. Tout test de SOC en montrant votre véritable apparence est bien entendu un échec.
03-04	Phobie : Choisissez une phobie (foule, vide, insectes volants, araignées, endroits clos, serpents, feu...). A chaque fois que vous serez confronté à cette peur, vous devrez réussir un test de VOL régulièrement pour ne pas subir -10% à toutes vos actions. Un échec critique provoquera une crise et vous resterez paralysé par la peur.
05-06	Albinos : Vous avez la peau blanchâtre et les yeux rouges. De constitution fragile, vous perdez 5% en END, et subirez un - 5% en PER lorsque la lumière sera vive.
07-08	Bec : Votre nez et votre bouche se tordent pour former un bec. Votre alimentation devra s'y adapter, et vous devrez le dissimuler pour ne pas être chassé. Vous pouvez attaquer avec votre bec qui fait des dégâts de BF-1.
09-10	Bossu : Vous souffrez d'une déformation du thorax et de la colonne vertébrale qui forme une bosse sur votre dos. Vous perdez 10% en SOC. De plus, vous serez régulièrement moqué et suspecté de malice par vos contemporains.
11-12	Court sur pattes ou nanisme : Vous rapetissez, vos jambes se rétractent et perdez 10% en MVT, et 5% en COM.
13-14	Crises vomitives ou diarrhéiques : chaque jour, à un moment décidé par le MJ, vous devrez tester votre END pour ne pas subir immédiatement une crise vomitive ou une diarrhée aiguë. En combat, vous perdrez votre action, mais cela peut aussi surprendre ou dégouter votre adversaire.
15-16	Cyclope : Vos deux yeux se sont rejoints pour n'en former qu'un seul. Vous perdez 10% en PER et en TIR. Votre aspect monstrueux peut provoquer la peur (PEUR (1)). Évidemment, vous devrez dissimuler cette mutation pour ne pas être tué à vue.
17-18	Défaut de prononciation : il peut s'agir d'un bégaïement, d'un nasillement, d'un zozotement, d'un zézaïement, d'une blésité... Vous perdez 5% en SOC.
19-20	Dépendance : Votre corps doit consommer une substance chaque jour pour ne pas perdre 1PV par jour d'abstinence. Lancez un d10 pour la connaître: 1-2: <i>du sang</i> ; 3-4: <i>de l'alcool</i> ; 4-5: <i>de l'urine ou des déjections</i> ; 5-6: <i>des insectes</i> ; 7-8: <i>une plante</i> ; 9: <i>un animal</i> ; 0: <i>au choix</i> .
21-22	Doigts atrophiés : quelques doigts de vos mains se sont atrophiés et sont inutilisables. Vous perdez 10% en HAB.
23-24	Excroissance de chair : de la chair a poussé sur votre corps pour former un amas étrange. Il peut s'agir d'une couronne de chair, des kystes palpitants, une crête sur la nuque et le dos... Si elle est visible, vous perdez 10% sur vos tests de SOC.
25-26	Flatulences incontrôlées : cette mutation vous afflige d'un malus de 10% en SOC, et d'une réputation désastreuse. Cependant, en réussissant un test d'END, vous pourrez vous retenir pendant une heure maximum.
27-28	Folie : Lancez un d10 et consultez ci-dessous le nombre de Points de Folie encaissés: 1-2: <i>1 Point</i> , 3-6: <i>2 Points</i> , 7-9: <i>3 Points</i> , 0: <i>4 Points</i> .
29-30	Fragilité des os : vos os sont moins solides que la moyenne et peuvent se briser plus facilement en cas de choc. Vous perdez 5% en FOR, et chaque fois que vous obtenez un échec critique dans une action physique, vous vous briserez un os.
31-32	Frère/Sœur siamois : un être vivant s'extirpe de votre corps et vous ressemble beaucoup. Il peut être une version miniature de vous d'une trentaine de centimètres, comme un véritable frère siamois faisant votre taille. Il dispose de 5PV qui vous sont prélevés définitivement. S'il meurt, vous reperdez 5 PV de façon permanente.
33-34	Furoncles, verrues : des furoncles violacés recouvrent une partie de votre corps. Lancez un d10 pour la déterminer: 1: <i>les pieds</i> , 2: <i>une jambe</i> , 3: <i>les mains</i> , 4: <i>un bras</i> , 5: <i>le ventre</i> , 6: <i>la poitrine</i> , 7: <i>le dos</i> , 8: <i>le cou</i> , 9: <i>le visage</i> , 0: <i>partout sur le corps</i> .

35-36	Groin / museau : votre bouche et votre nez se fondent en un groin porcin, ou un museau de chien. Vous devez impérativement le dissimuler en société, mais vous gagnez +20% aux tests de PER basés sur l'odorat.
37-38	Hyperphagie, boulimie : vous avez l'appétit de trois ou quatre hommes. Manger est votre obsession, et chaque jour où vous ne vous nourrissez pas suffisamment vous infligera la perte d'1PV. Vous pouvez être aussi bien obèse que maigre.
39-40	Langage inconnu : du jour au lendemain, vous vous êtes mis à vous exprimer dans un langage inconnu. Vous devez réussir un test de CNS à chaque fois que vous voudrez reparler dans votre ancienne langue, car vous ne la maîtrisez plus.
41-42	Langue étrange : votre langue a muté pour devenir noire, bifide, ou très longue.
43-44	Long cou : votre cou s'allonge de 1d10 cm. Il y a 50% de chances que sa nouvelle composition vous permette de tourner votre tête à 180°. Cependant, si vous subissez un coup critique, vous ajoutez 2 points aux dégâts subis, car votre long cou attire.
45-46	Maigreur : votre corps semble fondre pour ne vous laisser que la peau sur les os. Quelle que soit la nourriture que vous ingurgitez, vous resterez d'une maigreur malade. Vous perdez définitivement 10% en FOR, 5% en END et 5% en SOC.
47-48	Membre mort supplémentaire : un membre supplémentaire a poussé sur votre corps, mais s'est atrophié, rabougri et n'est plus utilisable. Lancez un d10 pour le déterminer : 1-2 : un bras, 2 : une queue, 3 : un œil, 4-5 : des doigts, 6 : des ailes, 7 : un organe sexuel, 8 : un sein, 9 : un nez ou une oreille, 0 : une petite tête. Procéder à son amputation vous fera perdre définitivement 3 PV. Ce membre pourra potentiellement repousser (et devenir utilisable, ou se rabougir encore).
49-50	Membres déformés : certains de vos membres se sont déformés et sont difficilement utilisables. Lancez un d10 pour le(s) déterminer : 1-2 : quelques doigts ; 3-4 : une main ; 5 : un bras entier ; 6-7 : un pied ; 8 : une oreille ; 9 : un œil ; 9 : au choix du joueur. Appliquez un malus de 10% aux tests en conséquence (PER, HAB, MVT, TIR...).
51-52	Obésité : votre poids est doublé, et tout ce surplus est en graisse. Vous vous essoufflez très vite, et vous avez du mal à avancer avec ce nouveau poids. Vous perdez définitivement 15% en MVT. Et tous vos tests de souffle subissent un malus de 20%.
53-54	Odeur bizarre : votre odeur est étrange ou inhabituelle. Cela peut être une odeur de soufre, d'animal, ou d'un parfum fort qu'on reconnaît immédiatement. De plus cette odeur se maintient de longues minutes après votre passage dans une pièce, si bien qu'on sait que vous êtes passé.
55-56	Organes sexuels atrophiés : vos organes sexuels se sont boursoufflés ou ratatinés et sont inutilisables (vos besoins naturels ne sont pas affectés).
57-58	Pattes d'oiseau ou sabots : vos pieds mutent pour prendre l'apparence de sabots ou de pattes d'oiseau. Aucune botte ne peut cacher cette mutation, et vous devez impérativement cacher vos pieds sous une robe ample, si vous ne voulez pas être chassé à vue. Cependant vous gagnez +5% en MVT.
59-60	Peau tachetée : votre peau est constellée de petites taches brunes ou rougeâtres. Vous perdez 5% en SOC. Ces taches peuvent aussi attirer l'attention.
61-62	Peau translucide : votre peau peut laisser apparaître vos muscles et vos nerfs, selon les moments de la journée (20% de chances par jour). Votre apparence sera alors monstrueuse, et il vous sera impossible de passer pour un humain.
63-64	Perte de membre : un de vos membres s'est racorni et a dû être retiré/amputé pour ne pas que la mutation se propage sur tout le corps. Lancez un d10 pour le déterminer : 1-2 : un pied, 3-4 : une jambe (sous le genou), 5-6 : une main, 7-8 : un bras, 9-0 : un œil ou le nez
65-66	Perte des ongles et des dents : vos ongles sont tombés et vos dents se sont déchaussées. Vous perdez 20% en SOC. Si on vous implante de nouvelles dents (en or par exemple), vous pourrez regagner 10% en SOC.
67-68	Plaies purulentes : votre corps est constellé de petites croûtes qui suintent. Si elles

	sont visibles par votre interlocuteur, vous subissez un -10% en SOC, et -30% dans les tests de séduction. Cependant vous gagnez +10% aux tests pour éviter une saisie.
69-70	Plumes : une bonne partie de vos flancs s'est recouvert de plumes. Votre peau a aussi changé en devenant flasque à ces endroits.
71-72	Putréfaction : votre corps semble se décomposer mais régénère à d'autres endroits. Vous exhalez une odeur de mort, et subissez un -20% en SOC si vous n'arrivez pas à dissimuler cette odeur par le truchement de parfums ou d'encens.
73-74	Pyromanie : le feu vous fascine. Lorsque la situation s'y prête, un test de VOL sera nécessaire pour ne pas céder à vos pulsions incendiaires.
75-76	Retard mental : votre mutation a atteint vos capacités cognitives. Vous perdez définitivement 20% en CNS.
77-78	Sensible aux poisons : tous vos tests d'END pour résister aux poisons subissent un malus de 10%.
79-80	Sens sous-développé : un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Vous subirez un malus de -20% à chaque fois qu'un de ces sens sera sollicité. Lancez un dé pour déterminer le (ou les) sens amoindri(s) : 1-3: <i>la vue</i> , 4-6: <i>l'ouïe</i> , 7-8: <i>l'odorat et le goût</i> , 9: <i>la vue et l'ouïe</i> , 0: <i>tous</i> .
81-82	Système immunitaire déficient : Tous vos tests d'END pour résister aux maladies subissent un malus de 10%.
83-84	Tentacule : un de vos bras se tord et devient un long tentacule recouvert de ventouses collantes. Vous subissez un -30% en HAB avec ce bras, et devrez le cacher pour ne pas être chassé. Cependant vous gagnez +5% pour les tests d'immobilisation.
85-86	Tête difforme ou énorme : atteint d'hydrocéphalie ou d'une autre déformation, vous perdez définitivement 20% en SOC. Vous subissez en outre un malus de 20% pour les tests de séduction. Votre mutation est très visible et il vous faudra la faire passer pour un accident pour ne pas être chassé à vue.
87-88	Trainée de bave : votre corps est constellé de petits pores qui suintent une bave visqueuse. Vous pouvez dissimuler cet aspect sous des vêtements, des bottes et des gants, mais votre accoutrement humide pourra attirer l'attention.
89-90	Trompe : votre nez et votre bouche se fondent en une trompe d'ID10 x 5 cm. Vous devez adapter votre alimentation à ce nouvel appendice, et votre aspect monstrueux vous force à dissimuler votre visage en société.
91-92	Tumeur énorme : une tumeur de plusieurs kilos a poussé sur votre dos, sous l'aisselle ou sur votre nuque. Vous perdez 5% en MVT, et 10% en SOC si elle est visible par votre interlocuteur.
93-94	Vers sous la peau : des vers courent sous votre peau et peuvent être visibles par votre entourage. Ils ne vous gênent pas outre mesure, mais les parties nues de votre corps pourront dégoûter vos interlocuteurs si des vers sont visibles à ce moment-là (-20 aux tests de SOC ou fuite immédiate). Si vous êtes précautionneux et que vous ne laissez apparaître que vos mains et votre visage par exemple, les vers ne seront visibles que si vous obtenez un doublé sur votre test de SOC.
95-96	Viellissement prématuré du corps : votre corps vieillit deux fois plus vite que la normale. Selon l'âge de votre corps, appliquez les malus physiques présentés dans les règles du vieillissement dans l' <i>Ecran Brigandine</i> .
97-98	Viellissement prématuré du visage : votre visage vieillit deux fois plus vite que la normale. Tenez en compte dans vos relations sociales, car si à 20 ans vous en paraissez 40, il n'en sera pas de même à 35, quand votre visage en paraîtra 70.
99-00	Tirez deux fois



Mutations exploitables

DI00	Mutation
01-02	Agile : votre mutation vous a rendu particulièrement souple. Vous pouvez vous tordre de façon étrange, et vous disposez d'un meilleur équilibre. Vous gagnez +10% en MVT, et un bonus de +20% automatique aux tests de contorsion.
03-04	Ailes membraneuses : de petites ailes membraneuses ont poussé le long de vos bras et sur vos flancs. Vous ne pouvez pas prendre votre envol, mais pouvez planer et diriger votre vol descendant, même à des hauteurs vertigineuses. Il est nécessaire que vos vêtements soient coupés sur les côtés pour laisser passer vos ailes.
05-06	Arme dissimulée : vous pouvez faire sortir de votre corps une arme d'os, qui infligera des dégâts de BF+0.
07-08	Attaque mentale : vous pouvez écraser l'esprit de votre adversaire sur un test d'opposition VOL/VOL. En cas de réussite, vous infligez RU dégâts temporaires. En cas d'échec, vous subissez RU/2 (arrondi à l'inférieur) dégâts temporaires.
09-10	Branchies : des branchies ont poussé dans votre cou, mais ne remplacent pas votre système respiratoire actuel. Vous pouvez donc respirer sur terre comme dans l'eau.
11-12	Caméléon : votre peau semble s'adapter à son environnement et en copie l'aspect. Il vous faut rester immobile une minute pour que votre peau change de teinte, et vous gagnez alors +20% à vos tests de DIS.
13-14	Combustion : vous pouvez enflammer des objets, des tissus, des constructions, par la seule force de votre esprit, sur un test réussi de VOL. Chaque échec vous laisse des marques de brûlure sur la peau et vous fait perdre IPV.
15-16	Contact électrique : votre peau peut déclencher une attaque électrique. Si vous êtes au contact avec un (voire plusieurs) individu(s) et que vous réussissez un test d'END, votre cible subira (RU +1) points de dégâts, et devra immédiatement vous lâcher.
17-18	Contrôle des animaux : si vous regardez un animal dans les yeux, et réussissez un test de VOL, vous pouvez en prendre le contrôle pendant (RU) heures. Il vous obéira totalement et pourra même mettre sa vie en danger pour vous.
19-20	Cornes : votre crâne s'est solidifié sur le dessus, et des cornes d'1d10 cm ont poussé. Vos dégâts en cas de coup de tête ont un modificateur de -1. Vous devez dissimuler cette mutation sous un couvre-chef sous peine d'être considéré comme un démon.
21-22	Crocs : vos dents se sont transformées en crocs. Solides et pointus, ces crocs infligent des dégâts de BF -1 en cas de morsure. Cependant, votre SOC baisse de 5%.
23-24	Croissance : vous gagnez 1d10+2 cm, et gagnez autant de kilos et autant de points en FOR et en END.
25-26	Dard de scorpion : une queue de scorpion longue comme une de vos jambes a poussé dans le bas de votre dos. Le dard suinte de poison. Si vous attaquez avec, son modificateur de dégâts est de 0, et si vous touchez avec une réussite 30+, l'adversaire sera empoisonné. Il devra réussir un test d'END pour ne pas être pris de convulsions et mourir dans la minute. Vous devez bien sûr cacher cette mutation coûte que coûte.
27-28	Devin : vous avez des prémonitions. Une fois par jour, sur un test de VOL réussi, vous pouvez avoir des visions, des flashes, ou des rêves qui répondront à vos questions. Ces réponses peuvent être très précises comme très vagues (au bon vouloir du MJ).
29-30	Énergie magique : vous gagnez +10% en MAG. Vous pouvez maintenant apprendre des sortilèges et développer cette caractéristique, car votre don s'est éveillé.
31-32	Épines : votre corps se couvre d'épines noires. Vous gagnez la capacité PEUR(1), et tous ceux qui réussissent une passe d'armes au contact contre vous perdront IPV (sauf s'ils sont à bonne distance grâce à une arme d'hast par exemple). Vous pouvez aussi projeter ces épines en réussissant un test de TIR (mod. aux dégâts: BF -2).
33-34	Fourrure : une fourrure d'animal vous recouvre le corps. Si vous ne voulez pas être traité comme un monstre, il vous faudra vous raser les parties visibles (visage et mains principalement). Cependant, vous gagnez +30% à tous vos tests pour résister

	au froid, et 1 point de protection naturelle sur tout le corps.
35-36	Force accrue : vos muscles grossissent et font apparaître vos veines qui palpitent sous votre peau. Vous gagnez +15% en FOR.
37-38	Garou : sur un test de VOL réussi, vous pouvez vous métamorphoser en un animal. Lancez un d10 pour le déterminer: 1: <i>une nuée de rats</i> ; 2: <i>un corbeau</i> ; 3: <i>un nuage de mouches</i> ; 4-5: <i>un loup noir</i> ; 6: <i>un ours</i> ; 7: <i>un chat</i> ; 8: <i>un serpent</i> ; 9: <i>une araignée géante</i> ; 0: <i>un dragonnet</i>
39-40	Griffes : vous disposez de griffes rétractiles. Elles infligent des dégâts de BF -1.
41-42	Langue fouet : vous pouvez allonger votre langue à volonté. Elle peut atteindre 3 mètres et inflige des dégâts de BF-2.
43-44	Lévitiation : en réussissant un test de VOL, vous pouvez léviter horizontalement ou verticalement sur RU mètres. Chaque échec vous fait perdre 1PV.
45-46	Magie instable : la magie n'a pas les mêmes effets sur vous que sur les autres. Tout sortilège lancé sur vous (bénéfique ou maléfique) subit un changement. Lancez un d10 pour le déterminer: 1-3: <i>l'effet reste identique mais le mage perd (votre VOL/10) PV</i> ; 4-6: <i>le RU du sort est divisé par deux (arrondi à l'inférieur)</i> ; 7-9: <i>le sort mute en un autre, du même mage</i> ; 0: <i>le sort est annulé, purement et simplement</i> .
47-48	Mains guérisseuses : vous semblez disposer d'un don pour soigner autrui. Une fois par jour, sur un test de VOL réussi, vous pouvez au choix faire regagner (RU) PV, soit guérir une maladie bénigne. Vous ne pouvez pas vous soigner vous-même.
49-50	Membres élastiques : vos membres peuvent s'étirer jusqu'à atteindre trois fois leur longueur. Lancez un d10 pour déterminer ces membres élastiques: 1-3: <i>les jambes</i> ; 4-6: <i>les bras</i> ; 7-9: <i>les bras et les jambes</i> ; 0: <i>les bras, les jambes et le cou</i> . Vous pourrez gagner un avantage d'allonge en combat et d'allure (en course-poursuite) défini par le MJ.
51-52	Mémoire eidétique : votre mémoire est infailible. Vous gagnez un bonus de +40% à tous les tests de CNS concernant la mémoire des faits, des noms, des nombres, des rues, aussi bien visuelle et auditive qu'olfactive... Vous vous souvenez de tout.
53-54	Peau malléable : votre peau et vos replis de graisse sont si malléables que vous pouvez dissimuler des objets à l'intérieur (ne dépassant pas la taille de votre cuisse).
55-56	Phéromones : votre corps produit des phéromones puissantes qui vous procurent un magnétisme animal. Vous gagnez +10% en SOC.
57-58	Pince : un de vos avant-bras s'est transformé en une pince monstrueuse. Vous subissez un malus de 30% en HAB avec cette pince, et devez la dissimuler à tout prix. Cependant, elle inflige des dégâts de BF+1, et sur une réussite 30+, vous pouvez désarmer votre adversaire en lui saisissant son arme (et en réussissant un test d'opposition FOR/FOR) ou détruire l'arme si celle-ci comporte un manche en bois.
59-60	Plaques épidermiques : Votre peau est devenue très épaisse et vous gagnez 2 points de protection sur tout le corps.
61-62	Poison : vous sécrétez dans vos glandes un venin que vous pouvez utiliser une fois par jour. Lancez 1d10 pour le déterminer: 1-3: <i>poison paralysant</i> ; 4-6: <i>poison virulent</i> ; 7-9: <i>poison lent</i> ; 0: <i>au choix</i> . Vous pouvez enduire une lame de ce poison, ou en conserver d'avance.
63-64	Puanteur contrôlée : en réussissant un test d'END, vous pouvez provoquer un gaz à la puanteur suffocante, qui gênera toutes les personnes autour de vous dans un rayon de 3 mètres. Il leur faudra réussir un test d'END pour ne pas subir un malus de 10% à toutes leurs actions pendant deux tours.
65-66	Queue préhensile : une queue longue de deux mètres et suffisamment fine pour tenir dans un pantalon bouffant, et saisir des objets, a poussé en bas de votre dos. Si vous lui donnez une arme (type poignard), cela pourra vous donner un +5% en COM.
67-68	Regard hypnotique : vous avez la capacité d'hypnotiser une cible si vous la regardez dans les yeux pendant une minute. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité en combat (car le stress et l'agressivité empêche tout hypnose), et devez réussir un test d'opposition VOL/VOL. En cas de réussite, la cible vous obéira pendant une heure. Cette capacité ne fonctionne pas sur les animaux.

69-70	Régénération : vos blessures physiques se régénèrent au rythme d'1 PV/heure. Cette régénération n'a aucun effet sur les maladies, les poisons ou les sortilèges, et ne permet pas de faire repousser un membre coupé.
71-72	Résistance au feu : tous les dégâts liés au feu sont diminués de moitié sur vous. De plus vous gagnez +30% aux tests d'END liés au feu (asphyxie, brûlures...).
73-74	Résistance aux maladies : vous gagnez +30% aux tests d'END liés aux maladies.
75-76	Résistance aux poisons : vous gagnez +30% aux tests d'END liés aux poisons.
77-78	Sécrétion acide : vous sécrêtez un acide puissant, que vous pouvez cracher sur un adversaire en utilisant votre END. En cas de succès, l'acide inflige (RU) points de dégâts. Il rongera ensuite la chair ou l'armure de la cible au rythme d'1 point (de vie ou de protection) par tour.
79-80	Sens améliorés : un (ou plusieurs) de vos sens se sont améliorés, et vous gagnez +20% aux tests de PER quand ce sens entre en jeu. Lancez un d10 : 1: <i>l'odorat et le goût</i> ; 2-4: <i>la vue</i> ; 5-7: <i>l'ouïe</i> ; 8-9: <i>la vue et l'ouïe</i> ; 0: <i>tous les sens</i> .
81-82	Spores : sur un test d'END réussi, vous crachez un nuage de spores qui viendra gêner un maximum (RU) adversaires, qui subiront -5% à toutes leurs actions jusqu'à la fin du combat.
83-84	Squelette renforcé : vos os sont très solides. Vous ajoutez 1 point à tous vos dégâts à mains nues et vous divisez par deux tous les dégâts reçus par une arme contondante.
85-86	Télékinésie : vous pouvez déplacer par la pensée des objets ne dépassant pas votre VOL/10 kilos. Pour cela, vous devez réussir un test de VOL, et l'effet ne dure qu'une minute. Chaque échec vous fait perdre 1PV.
87-88	Télépathie : vous pouvez communiquer par la pensée avec des individus se trouvant à une distance maximale d'1 km. Pour ce faire, vous devez réussir un test de VOL et l'effet ne dure qu'une minute. Chaque échec vous fait perdre 1PV.
89-90	Terrifiant : votre visage est si horrible (peau en lambeaux, yeux supplémentaires aveugles, asticots gras se baladant dans votre tête, bubons purulents, tête déformée...) que vous disposez de la capacité PEUR (2). Votre SOC tombe à 0 quand on voit votre apparence, et vous devez dissimuler votre figure derrière un masque, ou un heaume.
91-92	Vampire : vous avez développé une fragilité au soleil, et subissez un malus de -5% à toutes vos actions pendant la journée (le malus est doublé en cas de grand soleil, et annulé en cas de temps très couvert). Cependant, vous pouvez régénérer toutes vos blessures en absorbant le sang d'êtres vivants (animaux ou humanoïdes), au rythme d'1PV récupéré pour 2PV prélevés sur la cible.
93-94	Ventouses : votre corps est constellé de minuscules ventouses que vous pouvez faire «éclore» quand bon vous semble. Elles vous donnent un bonus de +30% aux tests de MVT liés à l'escalade, et vous donne la possibilité de grimper aux murs.
95-96	Vision nocturne : vous pouvez voir de nuit sans malus, mais pas dans le noir total.
97-98	Yeux multiples : vous gagnez 1d10/2 yeux supplémentaires à placer sur votre corps. Cela vous permet de ne jamais subir d'attaque par surprise, et de gagner +5% par ceil supplémentaire aux tests de PER liés à la vue. S'ils sont visibles, toute interaction sociale est impossible, et vous serez chassé à vue.
99-00	Au choix du joueur



Maîtres d'armes

Les affrontements font partie intégrante de l'amusement lors des parties de Brigandynie. Ce chapitre offre de nombreuses options pour développer le style de combat des personnages : tactiques d'expert, coups spéciaux, bottes secrètes liées aux archétypes... Les maîtres d'armes y trouveront leur bonheur !

TACTIQUES D'EXPERTS

Au prix de 100 PX, les PJ peuvent investir dans des *tactiques d'expert*. Ce sont des améliorations des tactiques présentées dans Brigandynie.

Tactique	Effet
Attaque brutale <i>Expert</i>	Le malus de cette tactique passe à -5% (au lieu de -10%). De plus, la violence de l'impact permet d'ignorer d'1 point de protection de l'ennemi.
Attaque rapide <i>Expert</i>	Le bonus de cette tactique passe à +10% (au lieu de +5%) et le personnage ajoute 1 point de dégâts à son attaque (il n'ajoute toujours pas le BF).
Charge <i>Expert</i>	Le personnage gagne toujours +5% en COM quand il charge.
Défense totale <i>Expert</i>	Le bonus de cette tactique passe à +30% (au lieu de +20%). S'il rate son test, le personnage bénéficie quand même d'une protection naturelle de 1.
Déséquilibrer <i>Expert</i>	Le personnage ajoute 1 point de dégâts à son attaque (il n'ajoute toujours pas le BF), et gagne un bonus de +20% au test d'opposition de FOR.
Feinte <i>Expert</i>	Le personnage remporte toujours les égalités lors du <i> Pierre-feuille-ciseaux </i> préalable à la feinte. Il ajoute de plus 1 point de dégâts à son attaque.
Viser <i>Expert</i>	Le malus de cette tactique passe à -5% (au lieu de -10%), et le personnage ajoute 1 point de dégâts à son attaque.

COUPS SPÉCIAUX DU LIVRE DE BASE

Si vous jugez trop généreux d'accorder un coup spécial à chaque joueur gratuitement, vous pouvez leur donner la possibilité de l'acheter au prix de 100 PX. De même, les MJ sont libres de refuser tout net l'effet du coup assommant (KO) dans le cas d'un monstre massif (démon, troll...) ou d'en limiter les effets sur un PNJ important (en le changeant en «sonné au prochain tour»). Ce coup est avant tout destiné à éliminer rapidement un second rôle.

ARMES FÉTICHES

Au prix de 50 PX, les PJ peuvent acheter le talent d'*arme fétiche*. Il faut tout d'abord que le joueur choisisse son arme fétiche de façon précise : *épée courte* et non «épées», «cognée» et non «haches» etc. Ce talent permet, quand le personnage remporte la passe d'armes, de relancer le dé des unités lorsqu'il indique «1». Ainsi, quand le PJ affronte un adversaire avec son arme fétiche, il ne fera jamais le minimum de dégâts.

Cette relance ne s'applique pas aux scores obtenus après le «0» d'un coup critique.

Ce talent peut être acheté jusqu'à trois fois (soit 150 PX en tout) pour pouvoir relancer le dé des unités lorsqu'il indique 1,2 ou 3.

Exemple: Balthazar a investi 100 PX dans son arme fétiche: l'épée courte. Il a 55% de gagner une passe d'armes face à un homme-rat, et obtient 52. Il gagne la passe d'armes, mais relance le RU, grâce à son arme fétiche. Il obtient 1. Il le relance encore et obtient 7. Des dégâts bien plus importants!

STYLES DE COMBAT

Au prix de 100 PX, les PJ peuvent investir dans des *styles de combat*. Un style de combat est la marque de fabrique du personnage, sa façon préférée de se battre. Ce sont des capacités permanentes qui s'appliquent tout au long de l'aventure.

Style de combat	
Arme et bouclier	Spécialiste du bouclier, le personnage gagne 1 point de protection supplémentaire lorsqu'il en porte un.
Combat de rue	A mains nues, le personnage ne subit pas de malus lié à l'allonge, et ajoute 1 point à ses dégâts. Ses poings gagnent la capacité <i>Assommant</i> .
Coups en traître	Le personnage ajoute toujours 3 points de dégâts lorsqu'il attaque par surprise ou dans le dos.
Coups précis	Le personnage sait repérer «le défaut de la cuirasse», et diminue en mêlée la protection de ses ennemis de 2 points.
Coups puissants	Le personnage cogne dur : il ajoute 1 point à ses dégâts au corps à corps.
Deux armes	En plus des bonus habituels, le spécialiste du combat à deux armes gagne 1 point de protection face à son adversaire en mêlée.
Frappes lourdes	Les frappes lourdes du personnage lui donnent +20% au test d'opposition FOR/END requis pour assommer un ennemi. De plus, ses poings gagnent la capacité <i>Assommant</i> .
Tir précis	Le personnage ajoute toujours 1 point à tous ses dégâts à distance.

ATTAQUES MULTIPLES

Et si les personnages pouvaient disposer, à l'instar de certains monstres puissants, de la capacité *attaques multiples*? Cette option permet aux personnages de gagner immédiatement un cran en puissance, et le MJ est invité à la limiter.

En effet, un personnage disposant de la capacité *Attaque multiples (2)*, bénéficiera face à un adversaire unique, d'une attaque gratuite (sans risque en cas d'échec), un avantage important. Si ce même personnage est face à deux adversaires, il procédera à deux tests de COMBAT comme d'habitude, mais pourra blesser les deux !

Attaque supplémentaire	Coût	Avantage
<i>Attaques multiples (2)</i>	500 PX	Le personnage a deux attaques par tour
<i>Attaques multiples (3)</i>	1000 PX	Le personnage a trois attaques par tour

Exemple: Le capitaine Darko est un vétéran, et un bretteur renommé (COM 70). Il a dépensé 500 PX pour gagner l'avantage «*Attaques multiples (2)*». Il affronte un chef orque coriace (MODO de COM : -5). Le capitaine a donc 65% de gagner une passe d'armes. Il obtient 38 et blesse son adversaire. Grâce à son avantage, il lance une deuxième fois les dés «*gratuitement*». Il obtient 97. C'est un échec, mais ne subit pas de blessures de la part du chef orque.

Si un jour il veut obtenir *Attaques multiples (3)*, il devra dépenser 1000 PX.

BOTTES SECRÈTES DES ARCHÉTYPES

Les bottes secrètes présentées ci-après ne sont utilisables qu'une seule fois par jour. Elles ont pour objectif d'ajouter du piment à la partie en mettant en valeur l'archétype de personnalité du personnage. Il faut visualiser ce moment intense comme si la caméra était braquée sur le personnage à ce moment précis, et que sa manœuvre mettait clairement en lumière sa personnalité. Chacun d'eux coûte 100 PX, et un personnage ne peut acheter que la botte secrète de son archétype.

AIGLE

Esprit de compétition

Lorsqu'un de ses alliés remporte une passe d'armes, l'Aigle se dit qu'il peut faire mieux. Il gagne immédiatement un bonus de +10% en COM, et ajoute 1 à ses dégâts pour ce tour. S'il obtient au final un meilleur score que son allié (meilleurs dégâts infligés), il regagne un PF, tant son égo est satisfait.

L'Aigle est un gagnant, en toutes circonstances.

ÂNE

Endurer

Pendant un tour, l'Âne peut encaisser tous les coups reçus, sans subir de dégâts, quel que soit le nombre d'adversaires qui tournent autour de lui. Il faut que le joueur indique qu'il déclenche son encaissement juste après son premier test raté.

L'Âne a pris pour habitude de recevoir des coups.

CERF

Défi

Le Cerf peut d'un regard, d'un mouvement d'épée, défier un adversaire particulier, avant ou pendant un combat, en pleine mêlée.

Le combat devra alors se dérouler sans intervention extérieure. Si le défié refuse le duel, le Cerf bénéficiera d'un bonus de +15% contre lui, jusqu'à la fin du combat.

Le Cerf ne souffre pas la couardise.

CHAT

Jeu cruel

Quand les dés indiquent que le Chat peut achever un adversaire, il peut reporter cette fin à plus tard, et annuler son coup pour ce tour. En échange, il regagne automatiquement 2 Points de Fortune (et 3 points si le score annulé s'agissait d'un coup critique).

Le Chat aime s'amuser avant la mise à mort.

CHIEN

Gardien

Lorsqu'un de ses alliés à proximité subit une attaque trop dangereuse, le Chien peut s'interposer sans pour autant sacrifier son tour de jeu pour le sauver in extremis. Le Chien subira alors la moitié des dégâts causés par l'attaque, et son allié restera indemne ce tour-ci.

Le Chien sait se sacrifier pour ceux qu'il aime.

COQ

Riposte

D'un geste vif, presque réflexe, le Coq peut immédiatement riposter s'il perd une passe d'armes. Cette contre-attaque foudroyante se résout par une attaque « gratuite » (sans risque en cas d'échec).

On ne porte pas atteinte au Coq impunément.

CORBEAU

Porte-poisse

Le Corbeau peut à tout moment retourner le score obtenu sur son test d'attaque si celui-ci donnait son adversaire gagnant. Ainsi, même un échec critique obtenu sur un 90 pourra donner 09 par exemple. C'est le résultat de la malchance qui s'abat soudain sur son adversaire trop confiant.

La réputation du Corbeau est tout à fait justifiée.

FOURMI

Travail d'équipe

La Fourmi excelle dans le travail d'équipe. Toute l'équipe (y compris la Fourmi) peut, grâce à sa pugnacité et son entrain, bénéficier d'un bonus de +10% à tous les tests pendant un tour. La Fourmi peut déclencher cette capacité à tout moment.

Pour la Fourmi, l'union fait la force.

HIBOU

Inoffensif

Le Hibou n'a pas l'apparence d'un foudre de guerre, et cela peut parfois lui sauver la vie. Pendant un tour, le Hibou peut passer inaperçu pour ne pas être attaqué, et fera à la place une autre action non-offensive. L'adversaire qui l'avait pris pour cible perd aussi son action, en regardant ailleurs, reprenant son souffle, ou beuglant des insultes, au lieu d'attaquer le Hibou.

Le joueur doit préciser qu'il utilise cette capacité avant de jeter les dés.

L'apparence du Hibou joue parfois en sa faveur.

HYÈNE

Tous contre un !

Terrain privilégié de la Hyène, l'attaque en bande contre un individu isolé est une vraie partie de plaisir. En plus des avantages normaux liés à cette pratique (possibilité d'attaque gratuite), la Hyène gagne un +10% au COM et ajoute 1 point à ses dégâts tout au long du combat, tant qu'elle garde l'avantage numérique.

On entendra longtemps résonner le rire de la Hyène.

LAPIN

Détaler !

Lorsque le Lapin sent que l'adversité est trop forte, il peut prendre la fuite à tout moment si le terrain le permet. Aucun test de MVT n'est requis, et il ne subira pas d'attaque de la part des ennemis, surpris par une telle vivacité.

L'instinct du Lapin lui donne parfois des ailes.

LION

Autorité naturelle

Le Lion est si charismatique qu'il peut faire changer de camp un adversaire. Sur un test d'opposition SOC/VOL (ou VOL/VOL) réussi, un des adversaires du Lion (au choix du MJ et dans la mesure du possible) passe dans son camp, ou essaie de « calmer le jeu » en demandant à ses alliés d'épargner les PJ, de les laisser tranquilles etc.

Le Lion est né pour régner.

LOUP

Sauvagerie

Si le Loup a perdu la moitié de ses Points de Vie lors d'un combat, il peut entrer dans une rage du désespoir. Cette sauvagerie lui permet de pouvoir blesser plusieurs ennemis lorsqu'il est entouré, au lieu de subir des « attaques gratuites », et d'ajouter 1 à tous ses dégâts pour le reste du combat.

Sans doute la rage du Loup blessé qui tente le tout pour le tout.

MOUTON

Suivre le leader

Le Mouton aime qu'on lui donne le bon exemple. Lors d'un combat, si un de ses alliés réussit son test d'attaque, il peut décider de garder pour son test exactement le même score que cet allié. Ainsi, si un de ses alliés obtient une réussite critique avec un « 10 » sur les dés par exemple, le Mouton peut choisir de ne pas jeter les dés et obtenir « 10 » lui aussi.

Le Mouton n'improvise pas, il suit.

OURS

Étreinte

Quand l'Ours remporte une passe d'armes, il peut entrer dans la garde de son adversaire et bénéficier d'une attaque gratuite (sans risque en cas d'échec) de lutte. Il peut s'agir d'une étreinte, une immobilisation, une mise à terre ou un écrasement de tout son poids... Le test d'opposition est un test de FOR/FOR ou COM/COM, au choix du joueur. En cas de réussite, l'Ours inflige son BF en dégâts à chaque tour, tant que sa victime n'aura pas réussi à se dégager de la prise.

L'Ours impose sa force quand la situation l'exige.

PAON

Roue du paon

Le Paon agit toujours avec grâce et il peut parfois impressionner ses adversaires à tel point qu'ils en resteront subjugués. Ainsi, si le Paon remporte une passe d'armes, il peut faire un test d'opposition de MVT, SOC ou VOL (au choix), contre ses adversaires. Si réussi, ses adversaires, surpris par son talent, ne l'attaqueront pas au prochain tour.

La grâce du Paon laisse même ses ennemis pantois d'admiration.

PORC

Tour de force

En lieu et place de son action de combat, le Porc s'empare d'un objet lourd – un tonneau, un coffre, une table, un rocher – et le projette sur ses adversaires, sans même faire de test. Au MJ de déterminer le nombre d'ennemis touchés par l'objet (de 1 à 4), qui subissent tous (BF +5) points de dégâts.

Libre à lui de ponctuer ce tour impressionnant d'un rire gras et sonore.

Le Porc aime régler ses problèmes par la force.

RAT

Coup vicieux

Le Rat gagne +10% en COM pour ce coup bien placé. S'il touche, la blessure saigne abondamment et l'adversaire perdra IPV par tour jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Le Rat sait profiter des bonnes opportunités.

RENARD

Mille-et-une ruses

Le Renard maîtrise les feintes et les esquives. Lorsqu'il rate son jet de COMBAT, au lieu d'être blessé, le Renard peut décider que son adversaire touche par mégarde un de ses alliés! Les dégâts sont immédiatement transférés à cet autre adversaire.

Le Renard a toujours plus d'un mauvais tour dans son sac.

SERPENT

Attaque sournoise

Attaquer dans le dos ou par surprise est une seconde nature chez le Serpent. Lorsque l'occasion se présente, il peut annoncer son attaque sournoise avant de jeter les dés. Cette attaque lui permet de doubler le résultat de son RU (même en cas de réussite critique et de dé relancé).

Les crocs du Serpent se referment sur sa proie.

SINGE

Coup acrobatique

Le Singe est à la fois pitre et acrobate, et lorsqu'il obtient un résultat sur son test d'attaque qui est aussi inférieur à son score de base en MVT, il peut déclencher un coup acrobatique. Ce coup qui mêle voltige, pi-

rouette et final percutant lui permet d'ajouter une seconde fois son BF aux dégâts. Si le coup est administré en public (les autres PJ ne constituant pas un public), il regagne aussitôt un PF, car le Singe veut avant tout impressionner la galerie.

Même dans l'adversité, le Singe est un amuseur.

SOURIS

Noblesse de cœur

Si au moment de tuer un adversaire, la Souris décide de l'épargner en ne le laissant qu'évanoui, elle gagne un +10% à tous ses tests jusqu'à la fin de la scène de combat.

La générosité de la Souris est toujours récompensée.

TAUREAU

Charge!

Prendre son élan et foncer est une stratégie que le Taureau maîtrise. Lorsque les conditions le permettent, le Taureau peut charger comme s'il s'agissait d'une attaque « gratuite » (sans risque en cas d'échec), car ses cibles sont trop surprises par la violence de l'attaque pour riposter comme il se doit. Cette charge n'est pas une attaque supplémentaire, et constitue toute son action.

Pour le Taureau, la loi du plus fort est toujours la meilleure.

VAUTOUR

Provocation

Il peut s'agir d'un trait d'esprit, d'une simple grimace, ou même d'un geste obscène. Le Vautour fait un test d'opposition de SOC, VOL, ou CNS (au choix) contre chacun de ses adversaires. En cas de succès, il réussit par cette ruse à rendre fous de rage ses adversaires, qui commettront faute sur faute. Jusqu'à la fin du combat, le Vautour gagne +5% en COM et ajoute 1 à tous ses dégâts, contre les adversaires qu'il a provoqués.

Les moqueries du Vautour font partie intégrante de sa stratégie.





LIVRE II

NOUVELLES RÈGLES

Vous trouverez dans ces pages un système de combat de masse rapide à mettre en place, et tout le nécessaire pour gérer les courses-poursuites et la vie en cité.



L'art de la guerre

Si décrire une bataille dont l'issue a déjà été décidée à l'avance dans le scénario peut être expédié en quelques minutes, il peut être intéressant de réellement jouer un conflit armé regroupant des dizaines, des centaines de combattants, que les PJ y jouent un grand rôle ou celui de chair à canon.

LES COMBATS DE MASSE

Même si le système de combat de *Brigandine* est rapide, il serait peine perdue de résoudre chaque passe d'armes dans un combat impliquant des centaines d'individus. C'est pourquoi, lors d'un combat de masse, le MJ peut grossièrement résoudre la situation de deux manières : l'issue certaine et l'issue incertaine.

L'issue certaine : une bataille jouée d'avance

Pour les besoins du scénario, l'issue du combat est ici *décidée d'avance*. L'aventure prévoit le déroulement et la conclusion de la bataille, et le MJ décrit cela aux joueurs, spectateurs de ce violent épisode. Aucun jet de dés n'est nécessaire. C'est une méthode tout à fait adéquate lorsque le conflit est déséquilibré ou d'une logique implacable (deux cents soldats qui marchent sur un village, même hostile, ne donnera lieu à aucun test, car c'est la reddition ou la mort pour les villageois). C'est aussi le cas lorsque l'histoire, pour son intérêt et son intensité, prévoit d'emblée une issue intéressante à la bataille : les forces du Baron prennent le château et les PJ sont prisonniers, les armées orques sont repoussées grâce à l'arrivée des renforts que sont allés quérir les PJ, un puissant artefact permet de renverser complètement le cours de la bataille, etc. Nul besoin donc de *jouer* cette bataille : l'aventure se situe ailleurs.

L'issue incertaine : une bataille où tout est possible

L'issue du combat est *incertaine*. On résout alors le combat avec un système approprié : des **règles de combat de masse**. Il faut alors que le MJ joue le jeu et prévoit les deux éventualités : la victoire du camp des PJ (glorieuse ? à la Pyrrhus ?), ou leur défaite (cinglante ? cuisante ? amère ?). Le scénario pourra revêtir une toute autre forme selon les jets de dés. Si vous jouez de façon héroïque, les actions des PJ pourront aussi avoir une réelle influence sur le cours de la bataille, mais dans le cas d'un affrontement sale, terre-à-terre, où les PJ veulent simplement rester en vie, inutile de faire miroiter quoi que ce soit aux joueurs : ce sera la boue et le sang, pas la gloire et les dorures.

Les péripéties dans un combat de masse

Dans un cas comme dans l'autre, le MJ peut s'il le souhaite, faire jouer la bataille aux personnages via des *péripéties* (voir table plus loin) pour rendre la bataille plus ludique et vivante. Ainsi, même si l'issue de la bataille est décidée d'avance, le MJ peut *donner l'illusion* à ses joueurs qu'elle ne l'est pas, et que tout peut basculer selon leurs actions.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Les combats de masse peuvent concerner aussi bien des escarmouches opposant quelques dizaines de combattants, que des combats entre armées de milliers d'hommes. Il est donc nécessaire d'avoir un système pouvant s'adapter à toutes les dimensions.

Caractéristiques des troupes

Les forces en présence sont présentées de cette manière :

Effectif	COMBAT	MORAL	Points de Vie
			○○○○○○○○○○
Spécial:			Équipement:

Voici leurs caractéristiques en détail :

- ♦ **L'effectif** : C'est la taille du groupe, le nombre de guerriers en présence. De cet effectif découle les **Points de Vie** de l'armée.
- ♦ **Le COMBAT** : Cette caractéristique regroupe tout le potentiel offensif du groupe : l'habileté au combat des soldats, leur force... C'est une caractéristique notée sur 100, qui découle du COM moyen des guerriers du groupe.
- ♦ **Le MORAL** : C'est la volonté et la loyauté du groupe. C'est une caractéristique notée sur 100, qui découle aussi bien de la VOL moyenne des guerriers du groupe, que leur entraînement martial et leur honneur.
- ♦ **Les Points de Vie** : c'est l'effectif du groupe représenté sous une forme ludique. Le maximum de PV est de 10.
- ♦ **Spécial** : les capacités spéciales du groupe (archers, mages, effrayants, etc.)
- ♦ **Équipement** : les armes, les armures, les montures des combattants...

Les Points de Vie des armées

Pour déterminer les Points de Vie de chacun des groupes, il faut suivre cette procédure :

1) Le groupe qui a l'effectif le plus important est le groupe alpha. Il possède automatiquement 10 Points de Vie. Chaque Point de Vie vaut donc un certain nombre de guerriers : un dixième du groupe alpha [Effectif du groupe alpha / 10].

Exemple 1 : Une armée de 750 orques assiège une forteresse contenant 320 chevaliers. Les orques sont plus nombreux, ce sera le groupe alpha. Ils ont 10 Points de Vie. Chaque PV vaut donc 75 guerriers (750/10).

Exemple 2 : Une bande de 23 mercenaires affronte une quarantaine de mutants dans des ruines. Les mutants sont les plus nombreux (groupe alpha) : ils ont 10 Points de Vie. Ici, chaque PV vaut 4 guerriers (40/10).

2) Le groupe adverse (groupe beta) possède autant de Points de Vie que peut contenir leur effectif. Arrondissez au plus proche.

Exemple 1 : Face aux 750 orques, les 320 chevaliers sont le groupe beta. Ils auront 1PV par tranche de 75 guerriers présents dans leur effectif. Leur effectif leur permet d'avoir 4 Points de Vie ($75 + 75 + 75 + 75 = 300$, les 20 qui restent ne suffisent pas à obtenir un PV supplémentaire).

Exemple 2 : Face aux 40 mutants, il y a 23 mercenaires. Ceux-ci auront 1PV par tranche de 4 hommes. Leur effectif leur donne 6 PV ($4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$, et les 3 qui restent permettent d'obtenir 1PV supplémentaire).

Quelques exemples

Dans l'exemple 1 voici les valeurs des forces en présence :

Les orques du clan de la Corneille Noire

Effectif	COMBAT	MORAL	Points de Vie
750	35	30	○○○○○○○○○○
Spécial:			Équipement: haches, masses, armures de peaux, casques à cornes, peintures de guerre.

Les chevaliers du Baron Othen

Effectif	COMBAT	MORAL	Points de Vie
320	50	50	○○○○●●●●●●
Spécial:			Équipement: épées, lances, fléaux, armures lourdes, chevaux...

Dans l'exemple 2, voici les valeurs des forces en présence :

Les mutants des ruines

Effectif	COMBAT	MORAL	Points de Vie
40	40	25	○○○○○○○○○○
Spécial: <i>Effrayants</i>			Équipement: couteaux, gourdins

La Compagnie de la Croix du Sud

Effectif	COMBAT	MORAL	Points de Vie
23	45	50	○○○○○○●●●●
Spécial:			Équipement: épées, haches, lances, chiens de guerre, cottes de mailles, casques

LE STRATÈGE

Impliquer le talent de stratège du commandant dans les règles de combat de masse permet de mettre en lumière la personnalité et l'intelligence du chef d'armée. Cette phase préparatoire est une option, et libre au MJ de passer outre.

Avant l'assaut, un des commandants -celui du camp des PJ- procède à un test d'opposition de CNS ou de VOL (au choix des deux protagonistes). Celui qui remporte ce test confère un bonus de +5% à la caractéristique de son choix (COM, Moral ou TIR en cas d'archers - voir plus bas) à un bataillon. En cas de succès critique, le bonus est doublé.

Ce test est réalisé une unique fois en amont de l'affrontement, et ses effets perdurent jusqu'à la fin de la bataille ou jusqu'à la mort du commandant.

Un commandant d'armée au premier rang donne immédiatement un bonus de +10% en MORAL à toute son armée. Mais en cas de réussite critique du camp adverse lors de l'assaut, le commandant est immédiatement tué, et tous les bonus qu'il avait octroyés disparaissent avec lui.

L'ASSAUT

Le combat de masse se règle d'une façon assez similaire à celle d'un combat normal. Les PJ jettent les dés pour leur camp, modifié par le MODO adverse. Mais des modificateurs s'appliquent bien sûr selon leur nombre et la situation.

Modificateurs de situation

Avant tout jet de dés, il est nécessaire de fixer les avantages de chaque camp. En effet, des troupes plus nombreuses, mieux équipées et ayant une parfaite connaissance du terrain bénéficieront automatiquement d'avantages conséquents sur leurs adversaires.

Voici une liste non-exhaustive des avantages modifiant le COMBAT de chaque camp.

Modificateurs de situation

Situation	Modificateur
Les guerriers ont un léger avantage numérique	+5
Les guerriers sont plus nombreux (50% de plus)	+10
Les guerriers sont deux fois plus nombreux que leurs adversaires	+20
Les guerriers sont trois fois plus nombreux que leurs adversaires	+30
Les guerriers sont quatre fois plus nombreux que leurs adversaires	+40
Les guerriers sont cinq fois plus nombreux que leurs adversaires (et +)	+50
Les guerriers bénéficient d'une position avantageuse	+5 à +10
Les guerriers connaissent parfaitement le terrain	+5
Les guerriers sont mieux équipés que leurs adversaires	+5
Les guerriers sont nettement mieux équipés que leurs adversaires	+10
Les guerriers sont beaucoup plus petits que leurs adversaires	-5 à -20
Les guerriers sont beaucoup plus grands que leurs adversaires	+5 à +20

Le test de COMBAT et les pertes infligées

Une fois les modificateurs appliqués, un joueur lance les dés pour le camp des PJ :

- ♦ En cas de réussite critique, l'adversaire perd 2 PV.
- ♦ En cas de réussite normale, l'adversaire perd 1PV.
- ♦ En cas d'échec normal, le camp des PJ perd 1 PV.
- ♦ En cas d'échec critique, le camp des PJ perd 2PV.
- ♦ Comme d'habitude, un doublé sur les dés indique soit une double perte de PV, soit un statu quo, où les effectifs n'ont pas baissé durant ce laps de temps.

Exemple 1: Les chevaliers bénéficient d'une position très avantageuse (leur forteresse) et gagnent de ce fait +10 en COM. Mieux équipés que leurs adversaires, ils gagnent encore +5. Ils ont donc 65 en COM (50 +10 +5). Les orques, eux, sont deux fois plus nombreux et gagnent +20 en COM: leur total à 55 (35 +20). Leur MODO est de -5. Les chances de remporter un tour de combat sont de 60% pour les chevaliers (65 - 5).

On jette les dés, et le résultat est de 20. Réussite critique! Les orques perdent deux PV. Il leur en reste 8. Comme dans cette bataille, chaque PV vaut 75 hommes, leur effectif baisse de 150 soldats. Ils sont désormais environ 600 orques contre environ 320 chevaliers. Leur avantage de nombre va baisser d'un cran.

Exemple 2: Les mercenaires de la Croix du Sud sont bien mieux équipés (+10), ce qui porte leur COM à 55 (45 +5). Les mutans eux, sont plus nombreux (+10), et connaissent parfaitement le terrain (+5). Leur COM est de 55 aussi (40 +10 +5). Les mercenaires ont 50% de gagner la passe d'armes. Les dés donnent 58: échec!

Les mercenaires se font surprendre et perdent 4 hommes, car dans cette bataille, chaque PV vaut 4 soldats. Ils ne sont donc plus que 19 face à 40 mutants. L'avantage de nombre des mutants monte d'un cran.

LE TEST DE MORAL

Quand un camp perd deux passes d'armes d'affilée, un test de MORAL doit être effectué.

- ♦ En cas de **réussite critique**, les soldats sont pris d'une ferveur exceptionnelle. Ils n'auront plus à faire de test de MORAL jusqu'à la fin de la bataille, et gagnent un bonus de +5% en COM au prochain tour.
- ♦ En cas de **réussite normale**, les soldats tiennent bon.
- ♦ En cas d'**échec normal**, de nombreux soldats fuient le champ de batailles ou se font passer pour morts. Le camp perd 1 PV dû à ses déserteurs.
- ♦ En cas d'**échec critique**, c'est la bérézina. Les rats quittent le navire et le camp perd 2 PV dû à ses déserteurs.

Si vous jouez de façon *héroïque*, les PJ peuvent avant le test, remotiver les troupes en déployant des trésors d'éloquence dans un discours qui touchera les soldats. Si leur test de VOL ou de SOC est réussi, et que l'interprétation est bonne, le MJ peut donner un bonus de +5 (l'intention y est...) à +20 (discours mémorable!) au test de MORAL.

De même, si le commandant d'armée est très aimé de ses hommes, leur MORAL augmente automatiquement de 5 à 10%, et baissera d'autant si le commandant est craint et haï.

CAS PARTICULIERS

Archers

Les armées peuvent disposer de bataillons d'archers notés à part.

Ils décochent leurs flèches avant le début de la mêlée. Pour les prendre en compte dans la bataille, il faut que les archers soient suffisamment nombreux pour disposer d'1 PV (dans l'exemple 1, il faudrait au Baron Othen au moins 75 archers pour avoir la possibilité de déclencher une salve de flèches efficace sur l'ennemi).

Exemple: Si le Baron Othen avait 200 archers à son service, il disposerait de deux bataillons d'archers de 1 PV chacun (car dans cette bataille, 1 PV = 75 hommes). Ses archers ont un TIR de 40, et il a ainsi droit à deux tirs avant le début de la mêlée pour déblayer les rangs des orques.

Les archers disposent d'une capacité de TIR définie à l'avance par le MJ: c'est le TIR «moyen» d'un archer présent. Chaque PV des archers représente un bataillon d'archers à lui tout seul, et a droit à un tir. Un tir réussi enlève IPV au camp adverse.

Si les archers prennent le risque de tirer dans une mêlée impliquant leur camp, voici les conséquences:

Résultat du test de TIR	Conséquence
Echec critique	Leur propre camp perd IPV
Echec	Personne ne perd de PV
Réussite	Chaque camp perd IPV
Réussite critique	Le camp adverse perd IPV

Armées disparates

Si une armée rassemble des soldats hétéroclites (par exemple des ogres et des gobelins...) prenez la valeur *moyenne* des guerriers, qui représentera la puissance globale du groupe.

Créatures effrayantes

Combattre des créatures effrayantes comme les mutants ou les mort-vivants pénalise tous les tests de MORAL de -10%. Les morts-vivants ne font jamais de test de MORAL.

Machines de guerre

Disposer de machines de guerre permet d'affaiblir les fortifications adverses, qui une fois détruites, ne conféreront plus de bonus de position. Comme pour les archers, un test de TIR est nécessaire, et enlève IPV à la fortification à chaque phase de tir réussie. Le nombre de PV de ces protections dépend de l'épaisseur des murs (de 1 pour un fortin en bois à 10 pour une forteresse aux murs particulièrement épais).

Magie

Certains sorciers sont si puissants qu'ils peuvent renverser le cours d'une bataille. Ainsi, si un des camps dispose d'un tel mage, il peut faire à chaque tour, avant l'assaut, un test de MAG pour le sorcier (avec une difficulté dépendant du sort). Les effets magiques sont si variés qu'il serait impossible de les noter tous. C'est pourquoi le MJ doit faire appel à son bon sens pour déterminer les effets de ces puissants sortilèges. Voici quelques exemples.

Sortilège	Difficulté	Effet
Aide (divination, terrain...)	0	L'armée gagne +5% au COM (+10% en cas de succès critique) ce tour. Un échec critique fait perdre 5% au camp du mage.
Bonne fortune (divination...)	0	La prochaine réussite d'un bataillon sera une réussite critique.
Courage (contrôle, bannière...)	0	L'armée gagne +20% en MORAL (+40% en cas de succès critique) ce tour. Un échec critique le fait baisser de 5%.
Colonne de feu (foudres, tempête...)	-10	Le camp adverse perd IPV (2 en cas de succès critique). Un échec critique fait perdre 1 PV au camp du mage.
Démoralisation (contrôle mental...)	-10	Le camp adverse doit faire immédiatement un test de MORAL normal (et à -10 en cas de succès critique).
Furie (voix animale...)	-10	L'armée ne fait plus de test de moral et gagne la capacité « Effrayants ». Cependant elle est incontrôlable, et n'obéira plus aux ordres jusqu'à la fin de l'affrontement.
Invisibilité de masse (illusions, brouillard...)	-20	Le test de COM est résolu comme une attaque gratuite ce tour.
Invocation (de démons, de golems...)	-20	Un bataillon d'IPV apparaît avec ses propres caractéristiques.
Nécromancie (réveil des morts)	-20	L'armée regagne IPV et acquiert la capacité « Effrayants ».
Peur (psyché, magie noire...)	0	L'armée gagne la capacité « Effrayants ».

Très grosses créatures

Concernant les très grosses créatures, comme les géants, les krakens, ou les dragons, il suffit de compter cette créature comme un bataillon à part entière, qui disposera donc de son propre score de PV et de ses capacités.

TROUPES ET BATAILLONS

Vous trouverez ci-dessous des armées «prêtes à l'emploi» pour vos combats de masse. Les effectifs ne sont pas indiqués, car ils dépendront de votre campagne et de l'ampleur que vous souhaitez donner à l'affrontement (escarmouche ou grandes batailles).

Combattants	COM	Moral	Équipement	Spécial
Paysans, piétaille	30	25	Lances	
Soldats	35	40	Armures légères, épées, lances	
Archers	30	35	Arcs longs, épées courtes	TIR (40)
Brigands	35	25	Épées, arcs	TIR (35)
Mercenaires vétérans	45	45	Armures lourdes, épées, lances	
Chevaliers	50	50	Chevaux, armures lourdes, boucliers, lances, épées	
Cavaliers légers	35	35	Chevaux, armures légères, lances	
Cavaliers lourds	40	40	Chevaux, armures lourdes, lances	
Guerriers barbares	40	40	Fourrures, haches, lances	
Cavaliers-archers barbares	35	40	Chevaux, lances, arcs courts	TIR (35)
Gobelins	25	15	Épées courtes, armures légères	
Gobelins monteurs de loups	30	20	Masses d'armes, armures légères	
Guerriers orques	35	30	Haches, masses, armures légères	
Archers orques	35	25	Arcs rudimentaires, hachettes	TIR (30)
Ogres	50	45	Gourdins géants	Effrayants
Mutants	40	35	Lances, marteaux, dagues	Effrayants
Zombies	30	xx	Mains nues	Effrayants
Archers squelettes	30	xx	Arcs longs	Effrayants, TIR (35)
Hommes-rats	35	20	Épées courtes, armures légères	
Rats géants (nuées)	30	20		
Légionnaires démons	50	50	Épées dentelées, armures	Effrayants
Chevaliers-démons	75	80	Armures de jais biscornues, espadons, destriers	Effrayants
Dragon	90	80		MAG (60) Sort de colonne de feu
Géant	60	50	Massue, fourrures	

Récapitulatif et ordre des actions

Si vous souhaitez utiliser toutes les options présentées, voici l'ordre des actions :

- 1- Le test de stratégie (CNS ou VOL)
- 2- Le test de magie
- 3- Les archers et les machines de guerre
- 4- L'assaut, la mêlée
- 5- Le test de MORAL si besoin



DU POINT DE VUE DES JOUEURS

Si les PJ sont plongés au cœur de la bataille, il faut que les joueurs ressentent pleinement le danger permanent qu'une guerre représente, mais aussi son chaos, son imprévisibilité. C'est pourquoi ils seront à chaque tour aux prises avec un adversaire, et devront aussi résoudre une péripétie.

Les adversaires

Au début de leur tour, chaque joueur lance un d10 pour déterminer quel ennemi se dressera face à son personnage. C'est le « dé de rencontre ».

Le MJ est invité à préparer trois ou quatre ennemis « types » : des « faibles » à 5 PV, des « moyens » à 10 PV, et des « forts » aux PV allant de 15 à 25.

La table ci-dessous donne le nombre et le type d'adversaires rencontrés par le PJ. Le MJ peut bien sûr la modifier selon la bataille en faisant appel à son bon sens.

Dé de rencontre

D10	nombre	Adversaires
1	0	Pas d'ennemi ce tour-ci. Le PJ peut en profiter pour aider ses alliés.
2	1	Adversaire bien plus faible (adolescent, vieux, déjà blessé...).
3	1	Adversaire plus faible (peu sûr de lui, maladroit).
4	1	Adversaire moyen (soldat « de base » du camp adverse).
5	1	Adversaire moyen (soldat « de base » du camp adverse).
6	1	Adversaire coriace (soldat « vétéran/fort » du camp adverse).
7	2	Deux adversaires, mais faibles.
8	2	Deux adversaires moyens.
9	2	Deux adversaires « vétérans/forts » du camp adverse.
0	1	Adversaire spécial : monstre, mage, capitaine, soldat d'élite...

Les péripéties

Une bataille rangée n'est pas de tout repos, et chaque joueur tirera une péripétie dès qu'il en aura fini avec son (ou ses) adversaire(s). Cette péripétie peut demander un test de caractéristique, exactement comme les *péripéties de voyages* de **Brigandyne**.

Ces péripéties sont suffisamment larges pour couvrir bon nombre d'aspects d'un combat de masse, et permettent de varier les descriptions pour ne pas faire de cette guerre, une simple succession de combats trop répétitifs.

Péripéties dans un combat de masse

DI00	Test	Péripétie
01-03	VOL	Peur. Dans la folie du combat, le personnage n'est pas aussi courageux qu'il pensait l'être. Si le test de VOL échoue, le personnage est paralysé par la peur. S'il est attaqué au prochain tour, il ne pourra que se défendre.
04-06	END	Souffle. Courir, se coucher, crier, se battre... La guerre est une activité épuisante. Le personnage doit réussir un test d'END pour ne pas perdre un tour à reprendre son souffle (s'il est attaqué, il ne pourra que se défendre).
07-09	PER	Pragmatisme. Un test de PER réussi diminuera de 2 le résultat du dé de rencontre, ce qui évitera une trop grosse opposition au prochain tour.
10	spécial	Adrénaline! Ivre d'énergie, le personnage regagne 2 Points de Vie.
11-13	FOR	Épreuve de force. Entrer dans la mêlée et pousser le plus loin possible, aider un ami tombé de cheval et coincé sous la bête, porter un blessé... Un test de FOR est ici nécessaire.
14-16	DIS	Passer entre les gouttes. Faire le mort, louvoyer entre les ennemis... Si le test de DIS est réussi, le personnage ne rencontre pas d'ennemi au prochain tour. S'il est raté, il ajoute 1 au résultat du dé de rencontre.
17-19	HAB	Rafistolage. Il faut réparer en toute hâte la sangle cassée d'un bouclier ou d'une armure. En cas d'échec au test d'HAB, la protection est inutilisable.
20	spécial	Coup de chance! Le personnage gagne 1d10% sur sa prochaine action.
21-23	VOL	Motivation. Il faut ici remotiver des alliés dans le doute, dire à un blessé de tenir le coup, lever son arme et hurler pour reprendre courage... Si le test de VOL est réussi, le personnage regagne 1 PF. S'il est raté, il en perd un.
24-26	DIS	Furtivité. S'approcher du dos d'un ennemi sans se faire repérer est une opportunité à ne pas laisser passer. Si le personnage réussit son test de DIS, sa prochaine attaque sera « gratuite » (sans risque) et il gagnera +10%.
27-29	FOR	Arme coincée. L'arme du personnage est coincée dans le torse d'un ennemi. S'il rate son test de FOR, il devra l'abandonner et en utiliser une autre. Si c'est un échec critique, il ne pourra que se défendre au prochain tour.
30	spécial	Adrénaline! Ivre d'énergie, le personnage regagne 4 Points de Vie.
31-33	HAB	Arme providentielle. S'il réussit un test d'HAB, le PJ trouve exactement l'arme qu'il lui sera utile dans sa situation (un arc, une pique, un fléau...). Il s'agit bien sûr d'une arme commune, et pas d'une arme magique.
34-36	MVT	Bousculade. Un mouvement de foule, ou un violent coup d'épaule déséquilibre le personnage. S'il rate son test de MVT ou de FOR (au choix), le PJ encaisse le RU en points de dégâts temporaires, et se retrouve à terre.
37-39	spécial	Aide bienvenue. Le personnage obtient le soutien d'un allié au prochain tour, quel que soit le nombre d'adversaires rencontrés.
40	spécial	Coup de chance! Le personnage gagne 2d10% sur sa prochaine action.
41-43	VOL	Furie. Si le personnage rate son test de VOL, il perd la raison et entre dans une furie destructrice. Il ajoute 2 à tous ses dégâts et peut blesser plusieurs adversaires par tour, au lieu d'un seul. Cette folie dure (RU) tours. Le PJ ne peut être aidé d'un allié car il ne fait plus la différence ami/ennemi.
44-46	spécial	Bien placé. Surélevé ou légèrement à couvert, le personnage bénéficie d'un léger avantage tactique, et gagne de ce fait +5% en COM au prochain tour.
47-49	spécial	Mal positionné. L'ennemi du personnage est surélevé ou légèrement à couvert. Le personnage attaquera avec un malus de -5% au prochain tour..
50	spécial	Confiance. Le personnage regagne 1 Point de Fortune.
51-53	PER	Sueur, sang dans les yeux. A cause de gouttes de sueur ou de sang, la vision du personnage risque d'être troublée s'il ne réussit pas un test de PER.

		En cas d'échec, il subira un -10% à toutes ses actions au prochain tour.
54-56	spécial	Protection providentielle. Un bouclier ramassé, un casque à sa taille, un muret protégeant des flèches adverses... Le personnage a su profiter d'une protection bienvenue. Appliquez les règles en conséquence.
57-59	FOR	Intimidation. Hurler et vociférer des menaces peut souvent s'avérer utile. Si l'intimidation est réussie, le personnage ne rencontre pas d'adversaire au prochain tour. Si elle est ratée, il subit -5% à ses actions au prochain tour.
60	spécial	Armure cassée. Une pièce d'armure du PJ est perdue (bouclier, casque...)
61-63	MVT	Monture sans cavalier. Une monture errante passe à proximité du PJ. Un test de MVT réussi permet d'en prendre possession.
64-66	MVT	Enfoncement. Le personnage s'enfonce dans la boue, ou dans une faille du terrain. Il doit réussir un test de MVT pour s'en extirper et ne pas perdre son action au prochain tour (et donc subir une attaque « gratuite »).
67-69	TIR	Tir providentiel. Le prochain adversaire du personnage recevra une flèche (ou tout autre projectile) dès le début de la rencontre. Le joueur peut faire le test pour le tireur inconnu.
70	spécial	Arme brisée. L'arme principale du personnage se brise.
71-73	spécial	Météo favorable. Le soleil aveugle légèrement l'ennemi, un vent violent le gêne, ou une brise lui projette de la poussière dans les yeux. Le personnage gagne +5% au prochain tour.
74-76	spécial	Météo défavorable. Le soleil aveugle légèrement le personnage, un vent violent le gêne, ou une brise lui projette de la poussière dans les yeux. Le personnage subit une pénalité de 5% au prochain tour.
77-79	TIR	Tir surprise. Le PJ essuie un tir de flèche (ou tout autre projectile). Le MJ fait comme d'habitude le test pour ce tireur inconnu.
80	spécial	Mauvais jour. Le joueur ajoute 1 au prochain jet sur le dé de rencontre.
81-83	MVT	Cavalier désarçonné. Un cavalier au galop est désarçonné et tombe droit sur le personnage. Un test de MVT réussi permet de l'éviter sans encombre. Sinon, le personnage encaissera le RU en PV temporaires.
84-86	END	Poison! Une lame empoisonnée a trouvé la chair du personnage. Il doit réussir un test d'END pour ne pas en subir les effets (à définir par le MJ : du simple malus lié à un engourdissement, à une perte de PV à chaque tour).
87-89	END	Flammes. Le personnage est à proximité d'un feu ou d'une explosion. Il doit réussir un test d'END pour ne pas être légèrement brûlé (-2 PV) et incommodé par la fumée (-5% à toutes ses actions au prochain tour).
90	spécial	Muscle endolori. Le PJ subit un -5% en MVT jusqu'à la fin de la bataille.
91-93	SRV	Animaux. Le personnage doit calmer une monture prête à cabrer, esquiver des chiens de guerre, repérer un oiseau délivrant un message... Un test de SRV réussi permettra d'éviter une situation problématique.
94-96	spécial	Machine de guerre. Le personnage est soit à proximité d'un tir de catapulte, de couillard ou de trébuchet, qu'il doit éviter via un test de MVT, soit à proximité des machines elles-mêmes.
97-99	VOL	Folie. Les horreurs de la guerre marqueront le PJ dès la fin du combat s'il ne réussit pas immédiatement un test de VOL. S'il est raté, il encaisse un Point de Folie (voir chapitre <i>Folie et dérangements</i>).
100	spécial	Traumatisme. Le PJ encaisse automatiquement 1 Point de Folie.



Merceant

Rue de Philosophie

Rue des Mailliers

Rue des Charrois

Rue de la Vierge

Rue des Jouillers

Rue de la Couronne

Rue de la Croix

Rue de la Chapelle

Rue de la Fontaine

Rue de la Tour

Rue de la Porte

Les Hauts-Quartiers

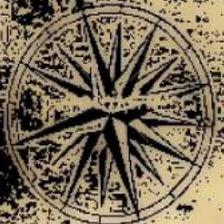
Rue du Palais

Le Serpentin

Mer Jonienne

- 1. Palais Rubis
- 2. Académie de Thizalia
- 3. Cathédrale Sainte Vierge
- 4. Église de la Miséricorde
- 5. Grand Marché
- 6. Place des Bayards
- 7. Observatoire
- 8. Tour des Neuf Guides
- 9. Basilique du Repentir

Thizalia



Vie en cité

Des personnages qui ne quittent pas leur ville fétiche peuvent aussi avoir droit à des péripéties tirées au hasard. Ce chapitre donne des pistes pour « habiller » la vie urbaine des personnages, pour rendre la cité plus vivante et pourquoi pas, donner lieu à de nouvelles aventures à part entière.

ÉVÈNEMENTS URBAINS

Lorsque des personnages résident pour une longue période dans une grande ville, il peut être intéressant de tirer au hasard un « évènement urbain », c'est-à-dire une péripétie qui, à l'instar des « évènements de voyage » de Brigandyne, sont destinés à ajouter du sel à la partie, et montrer que la ville peut receler de nombreuses aventures.

Ainsi, lorsque le MJ souhaite ajouter une dose d'imprévu dans son scénario, il peut demander à un joueur de lancer un d100. Le résultat devra être lu sur la table page suivante, et donnera la nature de la péripétie, ainsi que la caractéristique principale utilisée pour vaincre le danger ou simplement tirer parti de la situation.

LES PARTICULARITÉS D'UNE VILLE

La ville est un endroit particulier où les règles diffèrent sensiblement de la campagne.

Le MJ devrait garder les facteurs ci-dessous en tête lors du tirage des évènements urbains.

La ville est surveillée

Chaque ville dispose de ses propres lois, et elles doivent, *en théorie du moins*, être respectées. Commettre un meurtre en ville n'est pas la même chose qu'au détour d'un chemin montagneux : des témoins peuvent être présents, la garde peut être appelée, et la victime a sans doute des amis ou de la famille qui chercheront à se venger s'ils ont une idée du coupable.

Armes et armures

Si vous aimez le style *low-fantasy*, limitez drastiquement les armes et les armures permises, en ne laissant aux PJ que les armes « *de la rue* » (gourdins, couteaux, bâtons, garrot...) et aucune armure plus épaisse qu'un plastron de cuir. Les armes et les armures de métal seront alors des « *armes de guerre* », et réservées à la garde et aux mercenaires.

Une galerie de PNJ récurrents

Une cité médiévale est un endroit parfait pour une galerie de personnages récurrents, c'est pourquoi il ne faut pas hésiter à réutiliser autant que possible des personnages non-joueurs, amis ou ennemis, déjà rencontrés par les joueurs. Ces PNJ passeront alors du statut de « rencontre sans importance » à celui de véritable contact, allié, traître, ennemi, relation purement commerciale etc. Si chacun d'eux dispose d'une personnalité propre, d'un accent, d'expressions fétiches, d'un vêtement particulier, ou d'une sale manie, vous réussirez à « habiller » votre ville de mille couleurs, et la rendre vivante.

Le statut, la réputation, et les rumeurs

Le bouche-à-oreille est le seul moyen d'information des habitants d'une cité médiévale. Les rumeurs se propagent vite, et le talent d'exagération des conteurs est le reflet de la mentalité de l'époque. Les joueurs doivent comprendre que leur réputation est très importante en ville, et que leurs actes, bons ou mauvais, auront des conséquences s'ils sont colportés.

Tableau des péripéties en ville

DI00	Test	Péripétie
01-03	CNS	Lois, usages. La ville dispose de lois bien spécifiques qu'il faut connaître pour ne pas subir la colère des argousins, ou devoir payer une taxe exorbitante. Les PJ peuvent aussi être impliqués dans un procès, comme témoin, accusés ou partie plaidante.
04-06	CNS	Religion, mariage. Une cérémonie religieuse a lieu. Il peut s'agir d'un mariage important, d'un sacre, d'un pèlerinage... Bien connaître les rites permettra de tirer profit de la situation, ou de bien se faire voir.
07-09	CNS	Ecriture, langages. Une lettre reçue doit être déchiffrée, il faut rédiger un document, comprendre un langage étranger ou oublié, lire un vieux parchemin... Ce document peut impliquer l'histoire des PJ par exemple.
11-13	DIS	Recherchés! On a dénoncé les PJ (à la garde ou à des gros bras embauchés pour le moment) pour un crime. Qu'ils soient innocents ou non, ils devront se montrer discrets et ne pas se faire repérer.
14-16	DIS	Contrebande, recel. Les PJ sont en possession de marchandises interdites (ou taxées!) et ils doivent être discrets. Cet évènement peut aussi concerner le fait de faire rentrer (ou sortir) quelqu'un de recherché en ville.
17-19	DIS	Filature. Les PJ doivent suivre un individu qui détient quelque chose qui les intéresse. Des informations, un objet de valeur bien caché, une clef, un livre rare, ou bien les mènera-t-il à un endroit étrange et inconnu?
21-23	END	Intoxication. La viande avalée goulûment il y a quelques heures était avariée et tous les PJ doivent faire un test d'END pour ne pas vomir leurs tripes pendant deux jours. L'intoxication peut aussi être due à un poison.
24-26	END	Maladie. Les maladies sont courantes en ville, et se propagent très vite. Les PJ peuvent en contracter une dont la gravité est laissée à la discrétion du Meneur, de la simple maladie vénérienne à l'épidémie de peste.
27-29	END	Beuverie. L'alcool a coulé plus que de raison et les PJ doivent réussir à garder le contrôle et ne pas subir les fâcheuses conséquences d'une ivresse trop importante (bagarre, coma éthylique, détrossage...).
31-33	FOR	Intimidation. Les PJ doivent aller impressionner quelqu'un pour qu'il leur obéisse. Il peut s'agir d'un débiteur récalcitrant, d'une bande de vauriens, d'un bourgeois un peu trop riche, d'un garde incorruptible...
34-36	FOR	Épreuve. Une charrette, un échafaudage ou un bâtiment s'est effondré, et il faut soulever de lourdes charges pour sauver quelqu'un. Des tests de FOR sont nécessaires pour déblayer le terrain.
37-39	FOR	Lutte. Un jeu « viril » a lieu: un bras de fer dans une taverne, un défi lancé par un lutteur de foire, un sport très physique organisé par les habitants du quartier etc. Des tests de FOR sont nécessaires pour gagner.
41-43	HAB	Crochetage. Une serrure résiste aux PJ. Qu'il s'agisse d'une porte pour s'introduire quelque part, ou délivrer un comparse, un coffre qui promet beaucoup, ou une ceinture de chasteté, des tests d'HAB sont nécessaires.
44-46	HAB	Artisanat, bricolage. Il peut s'agir d'une arnaque (créer de faux documents, ou rogner de la monnaie) ou d'un véritable travail d'artisan à effectuer (retaper une bâtisse, construire un petit pont...).
47-49	HAB	Déguisement. Il faut se faire passer pour quelqu'un d'autre, dans le cadre d'un carnaval, d'un bal masqué, d'un espionnage ou d'une escroquerie. Vêtements appropriés, maquillage, coiffure, tout doit être parfait.
51-53	MVT	Course, acrobaties. Il peut s'agir du concours annuel de course en sac de la ville, comme d'une course-poursuite haletante avec une bande de malfrats.

		Dans tous les cas, il faudra faire preuve de rapidité et de souplesse.
54-56	MVT	Escalade. Il faut grimper en haut d'une maison, d'une tour, d'une église, sur les toits de la ville. La raison: fuir, sauver quelqu'un, récupérer un objet, accrocher ou décrocher un symbole qui sert de signal etc.
57-59	MVT	Contorsion. Les PJ sont emprisonnés et doivent se libérer des liens qui les entravent. Qui les a emprisonnés? La garde? Un ennemi? Cette contorsion peut aussi concerner la progression dans des conduits étroits, des failles...
61-63	PER	Détection, évaluation. On suit les PJ, on les espionne. Ou sont-ils en repérage sur un prochain mauvais coup. Ils peuvent aussi repérer un objet précieux, mais il faudra déterminer s'il est authentique ou faux (évaluation).
64-66	PER	Fouille. Il faut retrouver un objet précieux, une clef, une carte, une lettre ou bien une personne dans une maison, une auberge, ou un quartier entier. Tout doit être passé au peigne fin.
67-69	PER	Arts. Il faut jouer d'un instrument, chanter, peindre une toile, sculpter une statue avec de l'argile aux propriétés étranges, ou aller chercher un objet ou un artiste avec pour seul indice une mélodie ou les paroles d'un poème...
71-73	SOC	Ragots. Il faut ici se renseigner, écouter ou propager les rumeurs (ou en être victime), connaître les dernières nouvelles sur un évènement particulier, porter préjudice à un rival... Les ragots sont la presse de l'époque.
74-76	SOC	Baratin, négociations. Baratiner la garde, négocier un prix ou bien un laisser-passer, plaire à un « gros bonnet » du milieu, séduire une personne haut placée pour attirer ses faveurs ou accéder à son réseau, sont autant d'évènements ou le bagout et le charme des personnages entrera en jeu.
77-79	SOC	Société. Un évènement important a lieu et les PJ sont conviés: un bal chez un noble, une réunion à la Cour des miracles... Il faudra qu'ils fassent bonne impression et qu'ils ne commettent pas d'impair (étiquette).
81-83	SUR	Animaux. Un animal suit les personnages, ou il est nécessaire d'en capturer un, le dresser ou l'apprivoiser. Un animal rare ou sauvage permettra de gagner de l'argent, tandis qu'un animal ordinaire fera un allié fidèle.
84-86	SUR	Botanique, soins. Trouver la bonne plante dans la maison d'un apothicaire pour soigner un comparse, une fleur rare dans les Jardins Royaux pour séduire une demoiselle, ou concocter un poison demande des tests de SUR. Devoir pratiquer les premiers soins à un ami dépend aussi de ce résultat.
87-89	SUR	Chasse, pêche. Parfois les ressources manquent, et les PJ doivent pêcher dans le fleuve, ou chasser des bestioles dans les rues pour se nourrir. Il peut aussi s'agir d'un concours lancé entre eux ou par un PNJ (ami ou rival).
91-93	VOL	Sang-froid. Il faut ici garder son calme, face à une menace effrayante, ou ne pas céder à la panique d'un mouvement de foule. Le courage et le calme des personnages dépendra de leurs tests de VOL.
94-96	VOL	Force mentale. Les PJ sont victimes d'un évènement mystique où leur force mentale est en jeu. Hypnose, envoûtement, lecture des pensées, absorption d'une potion hallucinogène...
97-99	VOL	Torture. Victimes ou bien bourreaux, la torture pour une vengeance ou bien l'extorsion de renseignements est au cœur de cette périπέtie pour les PJ. Si les PJ sont victimes, ressortez un de leurs anciens ennemis.

Les résultats dont le RU est de «0» donnent un affrontement, comme indiqué dans Brigandyné.



Courses-poursuites

Ce chapitre traite du cas particulier des courses-poursuites. Quand les PJ jouent au jeu dangereux du chat et de la souris avec la garde (ou leurs ennemis) il peut être intéressant de rendre ces scènes d'actions plus intenses, plus palpitantes, et cela passe souvent par l'application de règles spécifiques. Les courses-poursuites seront alors plus détaillées, plus stressantes et tout simplement plus ludiques.

LES COURSES-POURSUITES : UN TEST EN OPPOSITION

Comme expliqué dans *Brigandyne*, les courses-poursuites se règlent avec un test en opposition. Le joueur, qu'il soit le fuyard ou le poursuivant, devra opposer son MOUVEMENT au MODO de MVT de son adversaire. Il faudra remporter un nombre de « manches gagnantes » défini au préalable par le MJ, pour que la course-poursuite prenne fin.

Exemple: Balthazar est poursuivi par deux gardes, qui n'ont pas apprécié les insultes envers le Prince qu'il beuglait dans la rue. Voulant faire durer le plaisir de la course-poursuite, et en faire une vraie scène de film, le MJ décide que la course-poursuite se fera en QUATRE manches gagnantes, c'est-à-dire le premier à avoir remporté 4 tests d'oppositions gagnera la course (qui se soldera donc par soit la fuite de Balthazar, soit sa capture). «OK! Le premier qui arrive à 4 a gagné, compris?».

En cas d'égalité totale, c'est le fuyard qui l'emporte (ou celui qui a le MVT le plus élevé, au choix du MJ).

Résultats critiques et doublés

Comme lors d'un combat, les résultats critiques et les doublés ont leur importance dans les courses-poursuites.

- ♦ Une réussite critique donne immédiatement un **bonus** de 10% au test suivant.
- ♦ Un échec critique donne immédiatement un **malus** de 10% au test suivant.
- ♦ Un **doublé** donne soit une manche gagnante pour chacun, soit aucune manche gagnante ce tour-ci (au choix de celui qui est censé remporter la manche, exactement comme dans un combat).

Les modificateurs de situation

Pour donner un peu de sel et de crédibilité à la course-poursuite, les modificateurs suivants tiennent compte de l'allure des coureurs, de leur avance, et bien sûr du décor.

L'allure

Si les nains marchaient aussi vite que les elfes, ils auraient conquis des empires. Les modificateurs ci-dessous donnent le bonus ou malus à appliquer au PJ selon son espèce. N'hésitez pas en plus à lui donner +5 si le PJ est particulièrement grand pour son peuple et qu'il a donc de grandes jambes (s'il a une grande FOR et une faible DIS par exemple).

Modificateur	Allure
0	Humains., Demi-Orques, Changelins, Sang-Démons, Orques, Mutants, Semblables
-5	Nains, Petites-Gens, Gnomes, Marionnettes
+5	Elfes, Demi-Elfes, Demi-Ogres, Elfes noirs

L'avance

Il est toujours plus simple de prendre ses jambes à son cou lorsqu'on a une bonne longueur d'avance. Les modificateurs ci-dessous le reflètent, et sont à appliquer au PJ, en bonus s'il est le fuyard et en malus s'il est le poursuivant.

Modificateur	Avance
0	Pas d'avance significative (seulement quelques mètres...)
+5 ou -5	Courte avance (entre 10 et 20 mètres)
+10 ou -10	Avance significative (plus de 20 mètres)
+15 ou -15	Le fuyard est encore visible mais s'éloigne rapidement
+20 ou -20	Le fuyard est sur le point de s'échapper

L'ambiance, le décor

On y est : le modificateur le plus important pour vos descriptions. Est-ce que la rue est bondée ? Est-ce que des charrettes surchargées de fruits et légumes gênent le passage ? Y-a-t-il des animaux qui traînent au beau milieu de la rue ? Est-ce un quartier mal famé ou on aide les voleurs et où la garde n'est pas la bienvenue ? Ou au contraire une avenue bien dégagée avec une population « comme-il-faut » qui essaiera de bien se faire voir des forces de l'ordre ? Etc.

Modificateur	Ambiance
0	Pas de modificateur : le terrain est dégagé ou il n'y a personne.
+10 à +20	Foule favorable au PJ : on l'aide, soit en s'écartant (si le PJ est fuyard) soit en tentant d'attraper le fuyard (si le PJ est poursuivant).
-10 à -20	Foule défavorable au PJ : on le ralentit ou essaie de l'attraper
+5 à +10	Décor favorable au PJ : ruelles étroites, jour de marché si le PJ est le fuyard, ou vue dégagée si le PJ est le poursuivant.
-5 à -10	Décor défavorable au PJ : ruelles étroites, jour de marché si le PJ est le poursuivant, ou vue dégagée pour le poursuivant si le PJ est fuyard.
-5 à -20%	Encombrement : transporter des marchandises (ou une personne !) en courant n'est pas idéal. Au MJ de juger le malus à donner, en tenant compte aussi bien du poids que de la taille de l'objet transporté.

Exemple : Balthazar a 45 en MOUVEMENT et le modificateur des argousins à ses troussees est de +15. Il a donc 60% de réussir son test d'opposition. Tous les coureurs sont humains (pas de modificateurs d'allure), et Balthazar a une courte avance (+5). Il file de nuit à travers des ruelles encombrées qu'il connaît par cœur mais que ses poursuivants connaissent aussi très bien (pas de modificateurs). Balthazar a donc 65% de réussite (45+15+5). Il lance les dés et obtient 85. Il perd la première manche. [Balthazar 0 – Gardes 1] Les gardes se rapprochent de plus en plus. Pour la deuxième manche, le joueur obtient 20 sur son jet. Réussite critique ! Il gagne la deuxième manche avec brio et bénéficiera d'un bonus de 10% pour la manche d'après. [Balthazar 1 – Gardes 1]

Après quelques bonnes descriptions immersives, accompagnées d'une musique particulièrement entraînante, le MJ débute la 3^e manche. Le joueur jette les dés et obtient 33. Un doublé. Il décide que les deux coureurs gagnent la manche et sont maintenant à 2 partout. [Balthazar 2 – Gardes 2]

TACTIQUES DE COURSES

De la même manière qu'il existe des tactiques de combat, il est possible pour un coureur d'adopter une tactique de course qui peut lui offrir un avantage. Ces tactiques sont bien sûr optionnelles, et sont là pour donner un peu plus de saveur à la scène.

Tactiques de course-poursuite

Tactique	Effets
Foncer <i>Test MVT/MVT</i>	C'est le test standard : on fonce droit devant soi.
Sprint <i>-10%, gain de 2 manches mais test de fatigue</i>	Courir le plus rapidement possible, jusqu'à en perdre haleine. Le coureur s'afflige un <i>malus de -10%</i> , mais s'il réussit, il gagnera DEUX manches au lieu d'une. Il ne peut utiliser cette tactique qu'une seule fois au cours de la course-poursuite, et devra faire un test d'ENDURANCE juste après son sprint. S'il échoue, il subira un malus de -10% pour toutes les manches restantes (ainsi que ses autres actions -combat etc.- jusqu'à ce qu'il ait récupéré son souffle).
Louvoyer/Planquer <i>Test DIS/PER</i>	Une seule fois au cours de la poursuite, le fuyard peut se fondre dans une foule pour passer inaperçu. La manche se jouera sur un test de DISCRÉTION opposé au MODO de PERCEPTION du poursuivant (ou l'inverse si le PJ est poursuivant).
Marathon <i>Test END/END</i>	Une seule fois au cours de la poursuite, le coureur peut décider d'opposer son ENDURANCE au modo d'ENDURANCE de son adversaire. Il peut ainsi remporter une manche basée sur le souffle.
Feinte <i>Chifoumi, +10% en jeu</i>	Changer de comportement, se déguiser avec un drap volé au passage, tenter une acrobatie... Similaire au combat, la feinte se règle au chifoumi (jeu du <i> Pierre-feuille-ciseaux</i>). Si le joueur le gagne, il obtient un bonus de 10% pour cette manche. S'il échoue, il aura un malus de 10%. En cas d'égalité, personne n'est avantagé. <i>Le MJ peut décider qu'un personnage particulièrement plus retors et agile que son adversaire remporte les égalités du chifoumi.</i>
Au voleur! <i>-10% et test de SOC pour gagner un avantage</i>	Le poursuivant peut hurler qu'on lui vienne à l'aide et haranguer la foule pour qu'ils mettent la main sur le fuyard. Sur un test réussi de SOCIABILITÉ à 0 (un membre de la garde en uniforme ajoute 10 à 20% à son jet), le poursuivant bénéficiera du bonus de foule favorable pour toutes les manches suivantes. Néanmoins, il écope d'un malus de 10% pour celle-ci. <i>Le MJ est libre de refuser un quelconque bonus de foule favorable dans les pires quartiers de Béjofa où les forces de l'ordre sont haïes comme la peste.</i>
...comme ma poche <i>Test PER/PER</i>	Le personnage va ici jouer sur sa connaissance de la ville et prendre les coins et recoins qu'il a arpentés des dizaines de fois, pour emprunter des passages et raccourcis connus de lui seul. Une seule fois au cours de la poursuite, le coureur peut décider d'opposer sa PERCEPTION au modo de PERCEPTION de son adversaire. Il peut ainsi remporter une manche basée sur l'orientation. <i>Le MJ ne doit pas hésiter à donner des bonus au personnage s'il est dans son quartier fétiche.</i>
Offensive <i>Test de MVT à -10 mais droit à un TIR</i>	Pour toute action offensive, comme tenter de tirer sur son adversaire, ou lui lancer un filet pour le capturer, le MJ doit d'abord décider si la portée le permet. Si oui, le personnage offensif subira un -10% à son test de MVT pour gagner la manche, mais aura droit à une action de tir. S'il touche son adversaire, au MJ de décider si la gravité de la blessure est telle qu'elle stoppe net la poursuite, ou s'il ne s'agissait que d'une estafilade sans conséquences. La blessure peut aussi simplement pénaliser le coureur (malus de -5, -10...)

Exemple: Balthazar veut en finir et tente un sprint de tous les diables. Il avait 65% de réussite à son test d'opposition de MVT, mais tombe à 55% en raison de la tactique choisie. Il obtient 96 sur les dés. Les gardes remportent la manche, et Balthazar doit tout de suite tester son ENDURANCE. Il rate à nouveau son test. Il a un point de côté, et subira un malus de -10 pour toutes les manches restantes. [Balthazar 2 – Gardes 3]





LIVRE III

LA MAGIE

La magie est un domaine infini : vous trouverez dans cette partie des dizaines de nouveaux sorts, et tout ce qui concerne les Familiers, ces animaux magiques liés à leur maître.



Le Grimoire

Vous trouverez dans ce chapitre de quoi rassasier vos joueurs, toujours en quête de nouveaux pouvoirs !

Le Compagnon, en plus de fournir de nouveaux sortilèges, introduit les tours de magie, cette magie mineure connue de tous. Arcanes et alexandrins se mêlent dans ce grimoire et dévoilent bien des secrets...

NOUVEAUX SORTS & TOURS DE MAGIE

Nouveaux pouvoirs

Les sorts présentés dans *Brigandyne* couvrent déjà un large panel de possibilités pour les utilisateurs de magie. Cependant, la magie est un domaine inépuisable, et vous trouverez pages suivantes 52 nouveaux sortilèges, répartis dans les 13 voies magiques. Comme dans *Brigandyne*, la moitié de ces sorts (les deux premiers de chaque liste) est accessible à des mages débutants, quand l'autre moitié est réservée à un apprentissage plus poussé.

Les tours de magie

Certains sorts très communs sont considérés comme le « b.a.-ba » de la formation d'un apprenti-sorcier : ce sont les *tours de magie*. Ces sortilèges mineurs et inoffensifs font partie du folklore des magiciens, et chaque domaine magique possède ses propres tours. Produire une étincelle, enchanter un balais, ou envoyer une mouche agacer un cheval, sont autant de charmes faciles à mettre en œuvre et qui s'avèrent très utiles le moment venu.

Concrètement :

- ♦ **Lancer un tour de magie est automatique.** Il n'y a pas besoin de réussir un test de MAGIE pour que le sort réussisse. Le MJ peut tout de même demander un test s'il estime que le personnage est dans un état physique ou mental si affaibli que même un tour de magie est une épreuve à surmonter.
- ♦ Les tours de magie n'ont pas de formule magique.
- ♦ Comme pour un sort normal, lancer un tour de magie prend une action, et lancer le même tour de magie dans la journée coûte IPV lié à la fatigue.

Ainsi, quand un personnage sorcier choisit ses domaines de magie, il devra décider lequel est pour lui son **domaine principal**, celui pour lequel il a le plus d'affinités, et sur lequel s'est concentrée sa formation. Il obtiendra alors tous les tours de magie liés à ce domaine.

Exemple : Silas est un apprenti-sorcier qui a choisi les domaines magiques de l'Air et des Illusions. Il désigne comme son domaine magique principal : l'Air. Il obtient donc automatiquement trois tours de magie : Brise légère, Diable de poussière et Vent de murmures.

Si un mage souhaite obtenir les tours de magie liés à un autre domaine que son domaine magique principal, il lui en coûtera 100 PX par domaine supplémentaire.

DONS DE L'AIR

Convocation de Sylphes

Test normal à +10 (durée : une heure)

Ce sortilège vous permet d'invoquer à vos côtés de petits élémentaires aériens : les Sylphes. Leur nombre correspond au RU obtenu lors du test. Les Sylphes sont gracieux et translucides. Ils se déplacent en volant et chuchotent lorsqu'ils communiquent. Ils peuvent porter de petits objets et vous rendre service, mais rien qui ne mette leur vie en danger (comme attaquer un ennemi par exemple).

*A trop semer le vent,
J'ai des sylphes pour récolte
Ils viennent, je les entends,
Qui dansent et virevoltent*

Course du vent

Test normal à 0 (durée : RU minutes)

Ce sortilège vous permet au choix : de courir à une vitesse incroyable (celle d'une rafale de vent), ou bien de vous déplacer sur les murs

*Courrons à vive allure,
Que nos jambes sont légères !
Sur le sol, sur les murs
Comme portés par les airs !*

Fardeau

Test MAG/FOR à -10 (durée : RU minutes)

L'air devient soudain pesant autour de la cible, si bien qu'elle semble plier sous le poids écrasant d'un fardeau. Elle ne pourra agir qu'un tour sur deux : si elle est attaquée pendant un de ses tours perdus, elle ne pourra que se défendre comme dans le cas d'une attaque « gratuite ». De plus, tous ses tests de MVT sont minorés de 10%.

*Tu courberas le dos
Mettras genou à terre
Sous le poids du fardeau
De ce lourd adversaire*

Appel de la foudre

Test normal à -20 (-10 en cas de ciel couvert) (durée : immédiat)

Du ciel tombe un éclair qui vient frapper votre cible et lui inflige RU+10 points de dégâts. Ses vêtements ont aussi 50% de chances de s'enflammer. Ce sortilège ne peut être utilisé qu'en extérieur.

*Les nuages qui occultent
Les cieux, vocifèrent
Que le tonnerre exulte
En un terrible éclair !*

Tours de magie de l'Air

Brise légère

Un vent frais vient vous caresser le visage. Ce vent peut ainsi procurer une sensation de bien-être durant une heure à toute l'équipe, en cas de grosse chaleur par exemple. Il n'est pas suffisamment fort pour éteindre une torche, mais peut souffler une bougie.

Diable de poussière

Ce tour de magie rassemble la poussière environnante pour créer un petit tourbillon qui vous obéira à vue. Ce tourbillon rase le sol, et attire la poussière, la cendre et le sable. Sa taille dépend de la quantité de poussière environnante, mais ne peut dépasser un mètre. Si une créature se trouve dans le diable de poussière, elle sera incommodée par la poussière dans les yeux, mais pourra agir quand même.

Vent de murmures

Vous invoquez un vent léger, qui ira délivrer un message sous la forme de légers murmures. Il peut parcourir un kilomètre, mais tous ceux qui se trouveront sur sa route pourront aussi entendre le message que vous souhaitez délivrer s'ils tendent suffisamment l'oreille.

DONS DE L'EAU

Convocation d'Ondines

Test normal à +10 (durée: une heure)

Ce sortilège vous permet d'invoquer à vos côtés de petits élémentaires aquatiques: les Ondines. Leur nombre correspond au RU obtenu lors du test. Les Ondines ne peuvent vivre hors de l'eau plus de quelques minutes, et chantent quand elles communiquent avec vous. Elles peuvent porter de petits objets et vous rendre service, mais rien qui ne mette leur vie en danger (comme attaquer un ennemi par exemple).

*Elles laissent sur leur sillage
Les embruns qui parfument
L'air, et les coquillages
De leurs cheveux d'écume*

Glissade

Test normal à 0 (+10 en hiver) (durée: 10 minutes)

Vous gelez le sol sur une zone de (RU) mètres de rayon, qui se couvre instantanément d'une fine pellicule de neige et de verglas. Doublez le RU si la zone est humide ou si la scène a lieu en hiver.

Toutes les créatures sur cette zone doivent réussir un test de MVT à +10 à chaque tour pour ne pas se retrouver à terre. Un échec critique leur enlèvera 1 PV tandis qu'une réussite critique les dispensera de faire de nouveaux jets jusqu'à la dissipation du sort.

*L'imprudent qui veut suivre
Ces chemins recouverts
Par la neige et le givre
Devra vaincre l'hiver*

Dessèchement

Test d'opposition MAG/VOL à -10 (durée: instantanée)

Ce sortilège vous permet au choix:

- d'assécher un lieu en prélevant (RU) x10 litres d'eau.
- ou affaiblir une cible, qui voit sa peau se flétrir, et son corps s'assécher.

Si le test réussit, votre cible subit immédiatement (RU +2) points de dégâts (l'armure ne compte pas), et subira un malus de 10% à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il puisse se réhydrater.

*Elle s'acharne, vengeresse,
Fait plier les empires,
La cruelle sécheresse
Les regarde dépérir*

Pluies et tempêtes

Test normal à -20 (-10 s'il pleut déjà) (durée: RU jours)

Des pluies diluviennes s'abattent sur votre région, faisant déborder les fleuves, inondant les villes et les villages. Ce sort prendra effet une heure après son lancement, le temps que le climat se plie à votre volonté.

*Crains la colère du ciel,
Et cours trouver refuge
Quand les pluies torrentielles
Déchaîneront le Déluge!*

Tours de magie de l'Eau

Trouver de l'eau

Ce tour de magie vous permet de localiser la source la plus proche s'il y en a une: un point d'eau, un puits, une source souterraine...

Pare-pluie

Grâce à ce sort, les gouttes de pluie ne vous toucheront pas (ni votre équipement), ce qui vous permettra de rester bien au sec. Ce sort peut aussi être lancé sur une cible, mais vous ne pouvez maintenir qu'un seul *pare-pluie* à la fois.

Bruine

Vous transformez l'humidité de l'air en une pluie fine sur votre région. Utile dans les journées de canicule, où malgré les lourds nuages, aucune goutte ne tombe.

DONS DU FEU

Convocation d'Ignés

Test normal à +10 (durée: une heure)

Ce sortilège vous permet d'invoquer à vos côtés de petits élémentaires de feu: les Ignés. Leur nombre correspond au RU obtenu lors du test. Les Ignés sont composés de braises et de flammèches qui crépitent en permanence. Ils communiquent d'une voix rauque. Ils peuvent porter de petits objets et vous rendre service, mais rien qui ne mette leur vie en danger (attaquer par exemple). Leur simple consistance peut enflammer des matières comme le tissu, le bois sec ou la paille, et l'eau leur est mortelle.

*Dans les chardons ardents,
Ils sont nés; Qu'on acclame
Les derniers descendants
Du Feu et de la Flamme*

Métal brûlant

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Ce sortilège permet de chauffer une pièce de métal jusqu'à la rendre incandescente. Ce Don du Feu présente une double utilité:

- Chauffer une lame qui infligera 2 points de dégâts supplémentaire et enflammera les vêtements de sa cible sur une réussite 30+.
- Chauffer une pièce d'armure d'un adversaire (plastron, brassière, casque, jambière...) qui se tordra de douleur et subira 2 points de dégâts par tour tant qu'il n'aura pas retiré cette partie métallique.

*Nous ferons rendre gorge
A l'ennemi arrogant,
Notre colère nous forge
Des armes chauffées à blanc*

Cautérisation

Test normal à 0 (durée: instantané)

Vous enchantez une flamme, qui, passée sur une blessure, la guérira, tout en laissant une vilaine cicatrice noirâtre. Ce sort permet de guérir (RU) Points de Vie, et d'arrêter les hémorragies.

*Sur les braises qu'on rallume
De l'ultime ordalie
Que mes plaies se consomment
En des sillons brunis*

Boule de feu

Test normal à -20 (durée: instantanée)

Vous concentrez une telle puissance dans vos mains qu'une boule de flammes tournoyante s'y matérialise.

Projetée sur une cible, cette boule de flammes explosera sur une zone de (RU) mètres de rayon (attention aux critiques !), et infligera (RU x2) points de dégâts à toute personne présente dans cette zone.

*Graine de feu, fleur carmin
Ne demande qu'à éclore
Comme elle brille dans mes mains,
Brûle de plus en plus fort!*

Tours de magie du Feu

Étincelle

Vous déclenchez une étincelle, à vue. Pour que cette étincelle donne lieu à une flammèche, il faut qu'elle se produise sur une matière combustible (paille, papier, bois sec...). Elle peut permettre de rallumer un feu à peine éteint par exemple.

Feux follets

Vous créez de petites lumières dansantes que vous pouvez diriger à distance pendant une minute. Ces lumières ne brûlent pas, mais elles attirent l'attention.

Fumée sans feu

Une légère fumée (blanche, grise ou noire) s'échappe du sol et envahit peu à peu une zone de 3 mètres de rayon pendant dix minutes.

DONS DE LA TERRE

Convocation de Telluriens

Test normal à +10 (durée: une heure)

Ce sortilège vous permet d'invoquer à vos côtés de petits élémentaires de terre : les Telluriens. Leur nombre correspond au RU obtenu lors du test. Les Telluriens sont composés de terre, de racines, et de pierre. Ils communiquent d'une voix de basse. Ils peuvent porter de petits objets et vous rendre service, mais rien qui ne mette leur vie en danger (attaquer un ennemi par exemple).

*J'ai trouvé sous les roches
Le Petit Peuple Gris
Le voilà qui approche
Si loin de son abri*

Course sylvestre

Test normal à 0 (durée: RU heures)

En lançant ce sort, vous pouvez au choix doubler votre vitesse de déplacement en forêt tout en ne laissant aucune trace sur le sol, soit entrer dans un arbre pour ressortir par un autre se situant de la même forêt.

*Le sentier que j'emprunte
Vénérable secret,
Ne laisse aucune empreinte
Dans les bois, les forêts*

Construction

Test normal à -10 (durée: RU heures)

Vous modelez la terre et la roche pour construire un édifice: une tour, un pont, une muraille... Ce sort peut prendre plusieurs aspects: un bâtiment sorti de terre, des créatures de pierre au visage impassible construisant pour vous, etc. La construction en elle-même ne prend que quelques minutes, mais s'effondrera à la fin du sort.

*Mes légions souterraines
Abattront à l'instant
Pour les Rois et les Reines
Un travail de titan*

Pétrification

Test MAG/VOL à -10 (durée: RU heures)

Votre magie est si puissante que vous pouvez transformer en statue l'être vivant qui en est la cible. Ainsi, votre ennemi sera changé en pierre, et ne pourra subir aucun dégât tant qu'il est sous cette forme (à moins d'avoir les outils appropriés comme un marteau et un burin). A la fin du sort, il reprendra sa forme humaine à l'endroit où vous l'avez laissé.

*Que la pierre t'ensorcelle,
Te voilà érigé,
Telle une statue de sel,
Tu resteras figé!*

Tours de magie de la Terre

Baie nourrissante

Ce sort permet d'enchanter une baie parmi la poignée cueillie. Cette baie permet de regagner immédiatement 1 PV. On ne peut en manger plus d'une par jour.

Réparation

Ce charme sert de réparation de fortune pour un objet, un meuble, un mur, une armure... Il répare immédiatement un objet simple (ne dépassant pas un mètre) pendant une heure. Après quoi, l'objet retrouvera son état initial.

Sculpture du bois

Ce tour vous permet de tailler et sculpter une pièce de bois ne dépassant pas un mètre. Vous pourrez ainsi graver rapidement une image ou vous construire un gourdin ou un shillelagh en modelant une branche de chêne.

MALÉFICES D'ALCHIMIE

Elixirs sexuels

Test normal à +15 (durée: immédiat)

En lançant ce sort sur un liquide quelconque, vous pouvez concocter une potion aux propriétés à choisir parmi ces trois effets :

- une potion permettant de vaincre la stérilité, ou de devenir plus fécond.
- une potion conférant vigueur de la jeunesse pendant l'acte sexuel, et qui permet de vaincre l'impuissance ou la frigidité.
- une potion permettant aux femmes de retrouver leur virginité.

*Buvez donc ces liqueurs
Pour la fertilité,
Retrouver sa vigueur,
Ou sa virginité*

Poudre de cristal

Test normal à +10 (durée: immédiat)

Cette poudre colorée (qui peut être mélangée à de l'eau pour former une pâte), étalée sur un objet non-magique, lui donnera la fragilité du cristal sans changer l'aspect initial de l'objet. Au prochain choc, toute la partie recouverte de poudre se brisera en mille morceaux.

*Ephémère est la chose,
Qu'une seule pincée de poudre,
Qu'on étale, qu'on dépose,
Suffira à dissoudre*

Vapeur colorée

Test MAG à 0 (durée: immédiat)

Vous savez concocter un liquide poisseux et coloré, qui une fois projeté en l'air se transforme immédiatement en un puissant jet de vapeur corrosive. Sur un test de COM, TIR ou HAB réussi (au choix du joueur), il peut toucher jusqu'à trois cibles, qui subiront toutes (RU +3) points de dégâts.

*Que le souffle d'azur,
Emeraude, écarlate,
Se répande en brûlures
Et douloureux stigmates*

Elixir de jouvence

Test normal à -30 (durée: immédiat)

Cet élixir est sans doute la potion la plus recherchée du commun des mortels. Il permet de regagner (RU +5) années de sa vie, et d'effacer d'autant les effets du vieillissement. Un alchimiste qui maîtrise ce maléfice est assuré de vivre confortablement pour le restant de ses jours. Mais la conception de cet élixir nécessite le sang d'un enfant sacrifié.

*L'élixir de cette flasque
Renversera le temps
J'ai modelé vos masques
Dans le sang des enfants*

Tours de magie de l'Alchimie

Connaissance des potions

Vous reconnaissez les potions et préparations d'alchimie lorsque vous en voyez une, leurs effets et comment vous en prémunir (si ce moyen est possible et connu des alchimistes).

Graisse

Vous pouvez appliquer sur le sol ou un objet une graisse particulièrement glissante, qui nécessitera un test de MVT ou d'HAB (selon les cas) pour continuer son action. La graisse se solidifiera ensuite au bout d'une minute.

Eau de feu

Ce tour permet de transformer un volume d'eau (environ un litre) en une substance inflammable pendant une heure. Passé ce délai, ce liquide ne sera plus que de l'eau souillée.

MALÉFICES DU DÉMONISME

Invocation d'un démon médian

Test normal à 0 (durée: RU heures)

Cette invocation fait apparaître un démon médian, lié à un péché (voir Le Bestiaire). Le démoniste doit tracer un pentacle au sol et accomplir une cérémonie ou une messe noire en lien avec le péché du démon: se couvrir d'or (avarice), tuer un rival (colère ou envie), se goinfrer toute une nuit (gourmandise), participer à une orgie (luxure), ou un faux sacre impie (orgueil), dormir des jours sans rien manger (paresse), etc.
Le démon vous rendra service pendant toute la durée du sort en échange d'une compensation liée à son péché.

Ce sort ne permet pas d'invoquer les démons mineurs (c'est le rôle du sort Démons Servants), ni un chevalier-démon (Chevalier-Démon) ni un Seigneur-Démon (Pacte).

*Que les liens soient tranchés
Que se brisent les obstacles
Serveurs du péché
Traversez ce pentacle*

Discorde

Test d'opposition MAG/VOL à 0 (+10 si rivalités préexistantes) (durée: une heure)
Semer la zizanie dans un groupe est un passe-temps chez les démons. Ce maléfice touche (RU) cibles, qui en cas de réussite du sort sur le test d'opposition, deviendront colériques, susceptibles, et d'un égo démesuré. Une dispute éclatera alors dans les minutes qui suivent.

*Les visages cramoisés,
Qu'ils hurlent et qu'ils mordent!
Fierté et Jalousie,
Sont les sœurs de Discorde*

Figure démoniaque

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Ce maléfice permet au choix:

- d'embellir une cible (qui peut être le mage) de façon surnaturelle. Elle disposera d'un magnétisme exceptionnel, et verra tous ses défauts physiques effacés le temps du sort, et gagnera +30 en SOC.
- d'enlaidir une cible (qui peut être le mage) de façon monstrueuse, qui disposera alors de la capacité: PEUR (1).

*La beauté vénéneuse
Des succubes est un leurre,
Comme elles sont monstrueuses
Sous une autre leur*

Sang des diables

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Le sang des diables coule en vous. Vos veines se teintent de noir, et vous gagnez le temps du sort +10% dans toutes vos capacités physiques. De plus, si vous êtes blessé, votre sang enlèvera IPV/tour à votre adversaire tant qu'il n'aura pas pris une action pour essayer ce liquide toxique.

*Dans mon cœur, dans mes veines
Coule un sombre poison
De lignée inhumaine,
C'est le sang des démons*

Tours de magie du Démonisme

Voir les démons invisibles

Vous pouvez voir les démons autour de vous pendant une minute. Ainsi, les diabolotins cachés, les démons invisibles ou sous forme humaine seront découverts (sauf Seigneur-Démon).

Langage-démon

Vous comprenez le langage des démons et leurs écritures impies pendant une heure (sauf en cas de langage particulièrement inhabituel, même pour les démons).

Malédiction mineure

Ce sort affuble une cible d'un inconfort mineur: un zozotement, des verrues, une odeur désagréable, une pilosité gênante, des boutons etc., pendant toute une semaine.

MALÉFICES D'ILLUSIONS

Décalage illusoire

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Votre image est décalée d'un pas sur le côté par rapport à votre corps, qui devient invisible. Ainsi, vos ennemis attaqueront en priorité votre double, ce qui vous laissera la possibilité de riposter par des attaques surprises. Tant que l'ennemi n'a pas saisi la supercherie, ce sort vous permet de vous battre presque sans risque (attention toutefois aux coups de taille).

*Évitons cet endroit
Où un geste, un faux-pas,
Envoie les maladroits
De la vie au trépas*

Duplication

Test normal à -10 (0 si vous connaissez bien la personne imitée) (durée: RU heures)
Vous prenez l'apparence d'une personne d'à peu près la même taille que vous (+/- 20 cm). Votre voix est aussi altérée pour s'accorder parfaitement à celle que vous copiez. Seul votre discours et votre attitude pourront trahir votre travestissement magique.

*Lorsque d'une main de maître,
On façonne, on duplique,
Nul ne peut reconnaître
Le faux de l'authentique*

Disparition

Test normal à -10 (durée: immédiat)

Par une explosion de fumée, vous disparaîsez soudainement pour réapparaître (RUX5) mètres plus loin. Vous pouvez choisir la direction de votre réapparition.

*Nuages et fumées blanches
Se présentent, quelle aubaine!
Pour descendre des planches,
Disparaître de scène*

Monstre d'ombre

Test normal à -15 (durée: RU minutes)

Vous prenez le contrôle d'une ombre, qui attaquera son propriétaire. L'ombre touche automatiquement et traverse les armures. Elle inflige 3 points de dégâts par tour, et on ne peut la combattre que magiquement (par le truchement d'un sortilège ou d'une arme magique). Le meilleur moyen de s'en débarrasser est de rejoindre un endroit où le soleil n'entre pas, afin qu'elle se dissolve dans l'obscurité.

L'ombre a exactement les mêmes caractéristiques que son « propriétaire ».

*Ils se cachent derrière nous
Ils évitent le soleil,
Ces monstres du dessous,
Seule la faim les éveille*

Tours de magie des Illusions

Dissimulation

Ce sortilège bien utile vous permet de cacher, de rendre invisible un objet (pas un être vivant) ne dépassant pas un mètre pendant une minute. Une bourse d'or, des dés pipés, une épée courte, une fiole de poison pourront ainsi être introduits partout.

Les goûts et les couleurs

Ce tour vous permet de changer le goût et l'odeur d'un aliment (le rendre plus doux, plus épicé, plus aigre...), ou de modifier la couleur d'un objet. Ce tour dure une heure.

Ventriloquie

Vous pouvez « projeter » votre voix à dix pas, et ainsi vous exprimer même si vous êtes bâillonné. Ce sortilège dure dix minutes. Un test de CNS réussi permettra de reconnaître la voix.

MALÉFICES DE NÉCROMANCIE

Crânes enchantés

Test normal à 0 (durée: une heure)

Vous enchantez (RU) crânes autour de vous. Ils seront au choix :

- un crâne *enflammé*, qui explose une fois projeté au sol, ou sur une cible, infligeant 5 points de dégâts et pouvant enflammer les vêtements (30%).
- un crâne *bavard* qui délivre un court message à celui qui le touche.
- un crâne *guetteur*, qui poussera un cri et claquera des dents lorsqu'un intrus entrera dans son « champ de vision ».

*Venez à mes côtés,
Mes amis les plus chers,
Pauvres décapités
Où étiez-vous naguère?*

Linceul noir

Test MAG/VOL à 0 (durée: RU minutes)

Ce sort enferme les sens de votre cible. Sa vision se trouble, son ouïe est soudain déficiente, même les odeurs lui sont difficiles à percevoir. Il subit un malus de -30 en PER et TIR, et un -10 à toutes ses actions physiques.

*C'est un monde silencieux,
Sans lumière ni vacarme,
C'est un voile sur les yeux,
De ténèbres et de larmes*

Révélations morbides

Test normal à 0 (durée: immédiat)

Ce sort permet de voir les derniers moments de la vie d'un mort. Vous devez regarder les yeux du mort pour que le sort fasse effet (ce sort ne pourra être lancé si les yeux ont été crevés). Cette vision remontera jusqu'à (RU) minutes avant le décès. Vous pourrez voir la scène dans son ensemble, ou simplement par les yeux du mort (au choix du MJ).

*J'ai lu dans ses yeux vides
La paix ou le tourment,
Courte vision limpide,
De ses derniers instants*

Main de mort

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Votre bras s'allonge et prend une teinte grisâtre. Vos ongles poussent en de grandes griffes. Si vous arrivez à toucher un adversaire, il subira immédiatement une perte de 10 PV, qu'aucune armure n'absorbe. Comme il suffit simplement de toucher, vous gagnez un +10 en COM.

*La Vieille Dame des charniers,
M'a confié son trésor,
De mes doigts décharnés,
Pendent les griffes de la Mort*

Tours de magie de Nécromancie

Catalepsie

Vous plongez dans un état de catalepsie, qui vous fera passer pour mort. Conscient, vous ne pourrez cependant ni voir, ni agir. Les mort-vivants ne pourront déceler votre présence. Ce sort dure une heure maximum, et vous pouvez y mettre fin quand bon vous semble.

Voir les esprits

Vous pouvez voir tous les esprits présents autour de vous pendant une minute (sauf les esprits particulièrement puissants qui souhaitent rester invisibles).

Lien cadavérique

Ce sort permet de voir, entendre, ou sentir, à la place d'un cadavre, pendant une heure. Vous devez être à moins de 100 mètres du corps (mais vous n'êtes pas obligé de le voir pour vous lier à lui). Si le cadavre a les yeux fermés, vous ne pourrez rien voir, car vous ne projetez que vos sens sur ce corps, sans avoir d'action physique sur lui.

MIRACLES DE LA DIVINATION

<p>Oriëntation <i>Test normal à +20 (durée: RU heures)</i> Ce sort indique le bon chemin à suivre pour atteindre votre destination, qui doit être un lieu, et non une personne. Sur terre comme en mer, vous gagnerez un temps précieux en voyage.</p>	<p><i>A la croisée des routes, Je suivais mon instinct, Ni la peur ni les doutes, N'entraient mon destin</i></p>
<p>Connaissances soudaines <i>Test normal à +10 (durée: RU heures)</i> Vous bénéficiez d'un bonus de +20 à tous vos tests de CNS pendant toute la durée du sort, et pouvez aussi avoir accès à des savoirs spécialisés qui vous étaient inconnus (religion mystérieuse, médecine, astrologie...)</p>	<p><i>Les grands esprits se murent, Dans leurs hautes tours d'ivoire, Mais parfois des murmures, Divulguent leurs savoirs</i></p>
<p>Clairvoyance <i>Test normal à 0 (durée: RU minutes)</i> Vous espionnez à distance une cible (que vous avez déjà vue), où qu'elle soit. De deux choses l'une: - votre esprit peut rejoindre directement votre cible pour l'espionner le temps du sort. Vous pouvez alors vous tourner, vous déplacer etc. Un mage pourra éventuellement vous repérer sur un test de MAG réussi. - vous pouvez projeter une image «aérienne» de votre cible sur un bassin ou un cristal, et l'observer en toute sécurité.</p>	<p><i>J'ai pris de la hauteur, Dans le ciel, sous sa voûte, Je suis le spectateur, Qui t'observe et t'écoute</i></p>
<p>Détection du mal <i>Test normal à 0 (durée: RU minutes)</i> Ce sort vous permet d'être alerté d'un piège pendant toute la durée du sort: une trappe, un vin empoisonné, un assassin dissimulé derrière une porte... Ce sort indique précisément la nature du piège en une fraction de seconde dans l'esprit du mage.</p>	<p><i>Cette lumière dans la nuit, Elle m'appelle et m'attire, Comme au loin, le phare luit Pour guider les navires</i></p>

Tours de magie de la Divination

Connaissance du temps écoulé

Ce tour de magie a une double utilité: connaître l'âge d'une chose ou d'une personne, et connaître le temps exact qui s'est écoulé à partir d'un moment précis.

Présage

Ce sort vous permet de lancer un dl00 et de garder le résultat «en réserve» pendant une heure. Vous pourrez si vous le souhaitez, utiliser ce résultat au prochain test demandé par le MJ. Mais attention, si vous obtenez «00», ce score catastrophique vous fera perdre IPV.

Vision de nuit

Ce tour vous confère pour une heure une vision nocturne, qui vous prémunira d'éventuels ma-lus dus à l'obscurité. Ce sort ne s'applique pas dans le noir total.

MIRACLES DES ENCHANTEMENTS

Corde enchantée

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous animez une corde ou une chaîne qui obéit à vos ordres : se dresser et s'accrocher à un point précis, défaire son propre nœud, faire un nœud coulant, ou même étrangler une cible si celle-ci n'a pas conscience de cette attaque (par exemple une cible endormie).

*Entends ces quelques vers
Qu'avec joie je t'adresse,
Et déjà comme un ver,
Tu ondules et te dresses*

Manteau des voyageurs

Test normal à +10 (durée: RU jours)

Vous enchantez une tunique ou une robe, qui vous gardera des effets du froid comme de la chaleur (pas du feu) pendant toute la durée du sort. De plus, il confèrera une protection de 1.

*J'ai porté ce bリアud,
Qu'il ait ma gratitude!
Des étés les plus chauds,
Aux hivers les plus rudes*

Clef magique

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Vous enchantez une clef qui pourra, le temps du sort, ouvrir toutes les serrures : les portes verrouillées, les coffres, les ceintures de chasteté...

*Prends une clef de la sorte,
Il y en a à foison,
Elle ouvrira les portes,
Des palais, des prisons*

Arme animée

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Vous animez une arme de mêlée qui viendra combattre en volant à vos côtés. Elle a un COM de 50, inflige des dégâts de RU +3 (arme légère), +4 (arme moyenne) ou +5 (arme lourde), et possède 5 PV.

*Le frère d'armes que j'invoque,
Virevolte à mes côtés,
Frappe de taille et d'estoc
Sans jamais reculer*

Tours de magie des Enchantements

Connaissance des objets magiques

Ce sort permet de détecter tous les objets magiques autour de vous pendant une minute. De plus, il vous permet de connaître exactement le pouvoir d'un tel objet, mais il vous faudra le porter (casque sur la tête, amulette autour du cou, bottes aux pieds etc.).

Balais enchanté

Ce tour de magie permet d'animer un balais ou un plumeau, pour qu'il fasse le ménage d'une habitation pendant une heure.

Plume magique

Ce charme enchante une plume, qui pourra écrire seule sous la dictée. De plus l'encre dans lequel elle est trempée pourra si vous le souhaitez, devenir luminescent, et ainsi être lu même dans la nuit noire.

MIRACLES DE LA PROTECTION

Ange gardien

Test normal à +10 (durée: RU minutes)

Ce miracle vous permet d'ignorer une (et une seule) blessure qui vous aura touché pendant la durée du sort, même s'il s'agit d'un coup critique. Ce n'est pas obligatoirement la première blessure, et vous pouvez « laisser passer » certains coups pour annuler seulement le plus puissant.

*Garde-moi du danger,
Des démons et leur horde,
Tu sais me protéger,
Ange de miséricorde*

Arme de lumière

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Vous invoquez une arme de lumière (épée ou lance généralement) qui apparaît dans vos mains. Elle n'est utilisable que contre les « forces du mal » (démons, dragons, mort-vivants, mutants, nécromants...) et confère un bonus de +20 au COM, et +2 au BF.

*C'est une arme de foi,
De lumière et d'argent,
Un présent dont on doit,
Se servir humblement*

Ailes célestes

Test normal à -10 (durée: RU heures)

De grandes ailes blanches ou de lumière, de six mètres d'envergure apparaissent sur votre dos. Vous pouvez voler à une vitesse maximale de 100 km/h pendant toute la durée du sort.

*Pour rejoindre les cieux,
J'ai déployé mes ailes,
Et que mon vol gracieux,
Glorifie l'Éternel*

Croisade

Test d'opposition MAG/VOL à -20 (durée: une semaine)

Ce sort permet de convaincre complètement (RUx5) personnes des bienfaits d'une « bonne guerre ». Ils suivront vos recommandations et participeront activement, mais ne seront pas des pantins, dominés mentalement. Ce sort permet de lever rapidement des troupes pour un conflit.

*Oyez frères et amis,
Les cris et les prières
Nous tuerons l'ennemi
Qui rampe à nos frontières!*

Tours de magie de la Protection

Eau bénite

Ce sort permet de bénir de l'eau (environ un bol). Cette eau peut s'avérer utile contre certaines créatures.

Guérison cutanée

Ce tour de magie permet de guérir instantanément les petits désagréments cutanés (boutons, verrues, rougeurs...) et ainsi recouvrir une peau sans défaut. Ce sort ne fonctionne pas sur les furoncles issus de maladies graves comme la peste.

Purification de l'eau

Vous pouvez rendre claire et potable environ un litre d'eau souillée ou contaminée. Vous ne pouvez pas rendre l'eau de mer potable.

MIRACLES DE LA PSYCHÉ

Vision de l'aura

Test normal à +20 (durée: RU minutes)

Vous voyez les auras des personnes qui vous entourent, révélant ainsi leur vraie nature. Les auras prennent la forme de flammes autour de leur corps, plus ou moins brillantes selon leur bonté. Concrètement, vous connaissez l'archétype des personnes autour de vous et leurs traits de caractère: leurs qualités et leurs travers.

*On discerne les âmes,
Qui est lion, qui est rat,
A l'ardeur de leur flamme,
A la teinte et l'éclat*

Contrôle de la douleur

Test MAG/VOL à 0 (durée: RU minutes)

Votre cible subira une douleur psychique atroce pendant toute la durée du sort, ce qui lui infligera un malus de 10% à toutes ses actions physiques, et 20% à ses actions mentales ou sociales.

*Tu deviendras l'esclave
De ta propre souffrance
Prisonnier des entraves
De cette longue pénitence*

Souvenirs et oublis

Test MAG/VOL à -10 (durée: RU heures)

Ce puissant sortilège vous permet de manipuler la mémoire d'une cible. Vous pouvez au choix, créer un faux souvenir, ou en effacer un vrai. A la fin du sort, sa mémoire retrouvera son état normal.

*Il est dit que l'Histoire
Appartient aux vainqueurs
Ils balayent les mémoires,
Qui dans l'oubli se meurent*

Échange d'esprits

Test MAG/VOL à -20 (durée: RU heures)

Pour toute la durée du sort, vous et votre cible échangez de corps. Vous êtes obligé de regarder votre cible dans les yeux pour que le sort fasse effet. Si votre cible meurt dans votre corps d'origine, vous conserverez votre nouveau corps.

*Par malheur ma famille
N'a le rang qui me sied
J'ai changé mes guenilles
Pour ton habit princier*

Tours de magie de la Psyché

Apaisement

Ce tour de magie permet de calmer la colère d'une personne. Cela ne la rendra pas aimable pour autant, mais le tour de magie fera baisser sa colère « d'un cran ». Ce tour dure une heure, et on ne peut le lancer deux fois sur une même cible. Il peut aussi être utilisé pour apaiser la tristesse de quelqu'un.

Dissipation d'ivresse

Ce sort permet de dissiper les effets de l'alcool sur une cible. Très utile face à un individu ivre mort, qui retrouvera son aspect normal et tous ses esprits.

Désagrément

Vous donnez une envie irrésistible à une cible (dont la VOL est inférieur à 50) de bâiller, de tousser, d'éternuer ou de se gratter. Ce désagrément ne dure qu'une seconde, mais peut s'avérer précieux s'il intervient au bon moment.

VOIE ANIMALE

Force animale

Test normal à +10 (durée: dix minutes)

Un flot d'énergie bestiale vous électrise le corps, et vous procure un grand sentiment de puissance. Vous gagnez (RUx2)% en COM, FOR, END, et MVT.

*Ne plus suivre les ordres,
Courir sans s'arrêter
Hurler, bondir, et mordre:
Goûter la liberté*

Hurlement

Test d'opposition MAG/VOL à 0 (durée: instantanée)

Vous poussez un hurlement bestial d'une telle intensité qu'il peut figer de peur vos adversaires. Faites un test d'opposition MAG/VOL par adversaire, jusqu'à ce que vous en ratiez un. Tous les adversaires que vous avez réussi à paralyser par la peur ne peuvent alors que se défendre et subiront des attaques « gratuites » au prochain tour.

*Laisse entrer la furie,
Comme une folle délivrance
C'est un souffle, c'est un cri
Qui déchire le silence*

Invisibilité aux animaux

Test normal à 0 (durée: RU minutes)

Ce sort vous permet d'être totalement ignoré des animaux. Ils ne vous voient pas, ne vous entendent pas, ni ne vous sentent, pour toute la durée du sort. Ce sort ne s'applique pas aux animaux fabuleux et aux dragons.

*Ne commets point la faute
Qui te serait fatale
De marcher tête haute
Dans l'assemblée bestiale*

Hybride

Test normal à -10 (durée: RU minutes)

Vous transformez votre corps qui se mélange à celui d'un animal. Vous pouvez donc devenir un monstrueux homme-fauve/oiseau/insecte/lézard ce qui vous confèrera des capacités uniques, à définir par le MJ.

*Âme damnée qu'on ne sauve,
Je suis le monstre abject
L'enfant bâtard des fauves
Des rapaces, des insectes*

Tours de magie de la Voie Animale

Agacement

Ce tour de magie permet d'aiguiller des insectes vers une cible particulière. Des mouches peuvent ainsi tourner autour de la tête d'un cheval, une guêpe faire peur à un enfant, un hanneton bourdonner au moment où un archer décoche sa flèche, etc.

Cri animal

Ce sort permet au mage d'imiter le bruit ou le cri d'un animal précis (un chat, un oiseau, un rat, un loup...). Il peut choisir si ce bruit est plutôt celui d'un mâle ou d'une femelle.

Voir les animaux

Avec ce tour, le mage localise tous les animaux autour de lui dans un rayon de 10 mètres, même dans le noir total.



Les Familiers

Créatures magiques liées jusqu'à leur mort aux magiciens et aux sorciers qui les ont adoptées, les Familiers peuvent être d'une aide précieuse à tout moment de l'aventure. Ce chapitre présente les différents types de Familiers, comment en posséder un, et leurs capacités.

LES FAMILIERS : DES CRÉATURES MAGIQUES

Les Familiers sont des animaux ordinaires auxquels un magicien ou un sorcier a insufflé une énergie liée à un domaine magique particulier (air, divination, nécromancie...). Cette énergie lui confère une intelligence humaine et des capacités magiques destinées à aider son maître. Leur apparence en est alors légèrement transformée, et reflète le domaine magique qui lui est associé.

Le tableau ci-dessous indique les animaux les plus courants concernant un domaine magique, ainsi que les changements esthétiques qui en découlent.

Domaine magique	Animaux couramment choisis	Aspect
Air	Tous les oiseaux, et insectes volants	Reflets argentés, parfois transparents
Eau	Poisson, batracien, serpent d'eau	Reflets bleutés, odeur marine
Feu	Salamandre, fauve, dragonnet	Reflets roux, odeur de feu
Terre	Ours, biche, lapin, blaireau	Reflets bruns ou verts, odeur de terre
Alchimie	Chat noir, hibou, dragonnet	Teinte noire, huileuse
Démonisme	Insecte, bouc, poule noire, chien	Poils noirs, yeux rouges, odeur de soufre
Illusions	Serpent, chat, singe, araignée, renard	Couleur changeante de jour en jour
Nécromancie	Rat, chauve-souris, corbeau, araignée	Grisâtre, noir, maladif, odeur de mort
Divination	Hibou, chat, serpent, dragonnet	Yeux jaunes
Enchantements	Cheval, chèvre, chien, souris, âne	Odeur douce, fleurie
Protection	Colombe, faucon, cheval, chien	Blanc et pur
Psyché	Chat, chien, lézard, dragonnet	Yeux vairons
Voie animale	Loup, lion, lynx, ours, aigle...	Sauvage, yeux fous

LES CAPACITÉS DE FAMILIERS

Les Familiers disposent de capacités magiques, qui peuvent s'avérer d'une aide précieuse. La plupart d'entre eux n'en ont qu'une seule, mais il est possible d'en acheter d'autres.

Espion

Ce Familier est aussi bien éclaireur qu'espion. Le mage lié à cet animal peut voir à travers les yeux de son Familier, en fermant les siens. Ainsi, espionner ses ennemis devient chose aisée, car il peut envoyer son Familier en reconnaissance en toute discrétion.

Gardien

Le Familier gardien est un animal qui défendra le mage en toutes circonstances. Ainsi, il gagne +10% en COM et +10% en FOR dès qu'il attaque un ennemi de son maître.

Énergétique

Le Familier énergétique est un réceptacle de pouvoir magique. Il facilite en permanence les lancers de sort de son maître. Tant qu'il est présent, le mage obtient +1d10% pour les tests de MAG liés au domaine magique du familier (le d10 est à lancer chaque jour).

Métamorphe

Le métamorphe permet au mage de prendre la forme de son Familier, autant de fois qu'il le désire (sans limitation de durée). Il faut que le Familier soit à proximité (mais pas forcément à vue) du mage. Un mage attaché dans une pièce qui entend son Familier loup hurler, pourra se changer en loup et ainsi ne plus être tenu par les liens... La métamorphose ne comprend que le corps du mage, et pas ses vêtements ni son équipement.

Bavard

Le Familier bavard est doué de parole et peut tenir une conversation simple. Il peut donc délivrer des messages, conseiller son maître, raconter ce qu'il a vu, ou commenter ironiquement les faits et gestes des personnages...

Résistant

Le Familier est particulièrement coriace. Il gagne 10 PV. Ainsi, même un insecte ou un rat, ne pourra être écrasé d'un coup de botte : sa résistance magique l'aura sauvé de la mort.

VIE ET MORT DU FAMILIER

Le mage qui souhaite posséder un Familier doit d'abord trouver un animal qui ne soit pas effrayé ou agressif à son encontre. La façon la plus simple est d'approcher un animal domestique (chat, chien, souris, poule, cheval...) mais des animaux sauvages peuvent aussi se laisser amadouer par le magnétisme, l'aura mystérieuse d'un mage.

Pour faire de cet animal son Familier, le mage doit procéder à un rituel d'une nuit, et dépenser 100 PX. Ce Familier sera lié au mage, et associé à un domaine magique connu de son maître. Il bénéficiera d'une espérance de vie égale à celle du mage, et disposera d'une capacité spéciale (espion, bavard, gardien...). Dépenser 50 PX supplémentaires permet d'ajouter une fonction au Familier.

Exemple: Silas souhaite depuis longtemps avoir un Familier. Après avoir amassé au cours de ses missions un pécule important, il achète enfin un faucon dressé rubis sur l'ongle. Après une nuit d'un rituel éprouvant, il en fait son Familier (de l'Air). Il dépense 200 PX, et obtient donc pour son Familier trois capacités (100 PX +50 PX +50PX) : il décide que son Familier sera Énergétique (lié à ses sorts d'Air), Gardien, et Espion.

Le Familier peut gagner de nouvelles capacités au cours de sa vie, mais celles-ci coûteront au mage 100 PX pour chaque capacité supplémentaire, au lieu des 50 PX normalement requis lors de sa création.

Si le Familier vient à mourir, le choc psychologique lié à sa perte entraîne un Test de Folie pour le mage. Tous les PX investis dans son compagnon sont perdus, et il devra attendre un an avant d'avoir un nouveau Familier.

Un mage ne peut avoir qu'un seul Familier à la fois.

Si le mage meurt, mais pas le Familier, celui-ci peut se mettre au service de la famille du mage (ses enfants, sa fratrie...) et ainsi rester fidèle à son sang. Si le mage n'a pas de famille, ou si elle n'est pas accessible, le Familier retrouve sa liberté et perdra en un an toutes ses caractéristiques magiques (longévité et capacités).





LIVRE IV

LE MENEUR

Vous trouverez dans cette partie des conseils pour varier le style de jeu de Brigandyne, et des règles allégées à privilégier lors des grandes tablées, ou si vous confiez deux personnages par joueur.

Variations de style

Brigandyne est un système dur qui ne fait pas de cadeau aux joueurs. Pourtant, il peut être facilement adapté à des ambiances plus romanesques, plus rocambolesques, et ce chapitre donne les différentes modifications à apporter au système originel pour lui donner une atmosphère plus légère et insouciant.

UN STYLE DIFFÉRENT

Passer de la *dark fantasy* à quelque chose de plus léger ou plus héroïque ne se fait pas sans quelques ajustements techniques. Voici quelques options permettant ce changement d'ambiance, sans pour autant transformer les règles de **Brigandyne**.

Les Points de Vie en Points de Vaillance

Voici une option essentielle pour le style dit *de cape et d'épée*. Cette variante transforme les traditionnels Points de Vie (PV) qui représentent l'état physique d'un personnage, en **Points de Vaillance (PV)** qui représentent le courage d'un personnage, sa persévérance, son endurance, et s'il est ou non en état de combattre.

Ainsi, perdre des Points de Vaillance ne signifie pas obligatoirement subir une blessure, mais **reculer, être en difficulté, et sentir ses forces l'abandonner**. Les descriptions des combats s'en ressentiront grandement.

Lorsque les Points de Vaillance tombent à zéro, le personnage est **vaincu**. C'est au MJ de choisir alors le sort réservé au perdant : le personnage a dû prendre la fuite, a été capturé, assommé, ou laissé presque mort dans un champ...

Transformer les Points de Vie en Points de Vaillance a pour avantage principal de ne plus se soucier de la gravité des blessures et de leur guérison. En effet, les Points de Vaillance se récupèrent tous après une bonne nuit de sommeil.

Exemple: Balthazar dispose de 17 Points de Vaillance. Après avoir séduit une demoiselle, il est défié en duel par son prétendant. Balthazar n'est pas un couard, et accepte de régler l'affaire sur le champ, en prenant le temps bien sûr d'insulter la virilité du gentilhomme. Malheureusement, les dés ne sont pas avec lui. Il obtient pour les deux premières passes d'armes des résultats catastrophiques : 89, et 97. Ajoutés aux dégâts du bellâtre (+3), Balthazar aurait dû perdre respectivement 12 et 10 Points de Vie, ce qui aurait mis fin à ses jours. Avec la règle des Points de Vaillance, Balthazar recule, fatigue et finit par être désarmé, la lame de son adversaire s'enfonçant légèrement sur son cou. Balthazar, à genoux, n'a d'autre choix que de baisser la tête et demander pitié... Rancunier comme il est, il finira bien par se venger !

Fuir : une obligation

Cette variante instille un peu plus de *réalisme* dans la conduite des joueurs face au danger. En effet, de nombreux joueurs refusent de fuir une adversité, en pensant que le MJ ne les laissera pas mourir, bêtement sur un jet de dés... Une posture compréhensible : un MJ qui met d'accord quatre ou cinq emplois du temps, prépare minutieusement un scénario, une musique parfaite, soigne ses descriptions, prépare un final éblouissant... ne veut pas faire une croix sur tout ça sous prétexte que le groupe d'aventuriers est attaqué par une douzaine de brigands en maraude.

C'est pourquoi cette variante prend le pas sur les décisions des joueurs. Elle consiste en une obligation de fuir dès que le personnage est clairement en danger de mort. Con-

crêtement, lorsque le personnage atteint le quart de ses PV, il prend obligatoirement la fuite, tentant de sauver sa peau comme il peut. Evidemment, il faut que la fuite soit possible dans l'environnement où se situe l'action.

Sauf si les ennemis rencontrés veulent vraiment la peau des PJ, faire fuir des adversaires est déjà une victoire en soi, et ils les laisseront courir sans les poursuivre.

Concernant les PNJ, la fuite obligatoire est aussi vivement recommandée : toute créature en difficulté et lucide sur l'issue du combat, prendra toujours ses jambes à son cou. Quitte à revenir plus tard, plus nombreux, et mieux préparés, pour vaincre les PJ. Libre au MJ de provoquer cette fuite dès qu'un PNJ a atteint la *moitié* de ses PV, au lieu du quart.

Nuancer les échecs

Cette option (qui ne vaut que pour les tests **normaux**, et pas les tests d'opposition) permet d'ajouter une dimension légèrement plus héroïque, moins sévère, à **Brigandyne**.

Elle consiste dans le fait de considérer que le pourcentage de réussite d'une action est la probabilité de réussir **complètement** cette action. Au-delà, l'action n'est pas *complètement* réussie, mais n'est pas synonyme pour autant d'un échec total.

Ainsi, si le test a échoué avec une marge d'échec inférieure ou égale à 20%, l'action peut être transformée en réussite si le personnage subit une complication : il peut perdre (RU) PV temporaires à cause d'un muscle froissé, égarer ou abîmer une pièce d'équipement, subir un retard significatif, perdre un ou deux PF... Cette complication peut être choisie par le MJ, ou laissée à l'imagination du joueur, si le MJ veut le faire participer à la narration.

Exemple: Balthazar s'est glissé en pleine journée dans la chambre d'un notable de la ville afin d'y trouver des documents ou des objets compromettants. Il n'a que 33% en PERCEPTION, et lors de son test de fouille, obtient 48 sur les dés. C'est un échec. Le MJ offre alors la possibilité de transformer cet échec en réussite si le joueur trouve une complication crédible pour Balthazar. Le joueur propose que la fouille de Balthazar a été bruyante, et qu'il a par mégarde renversé une cassette en bois qui contenait des breloques. S'il y a quelqu'un au rez-de-chaussée, il l'entendra forcément. Le MJ, satisfait, accepte cette complication, et permet à Balthazar de trouver une bague gravée de symboles étranges...

Cette option ne vaut pas pour les attaques à distance.

TOUS MAGIENS ?

Certains univers typés *Sword and Sorcery*, ou au contraire penchant vers le *merveilleux*, se prêtent bien à cette variante. Il s'agit de considérer que **tous les personnages disposent d'un score dans la caractéristique MAGIE dès la création**. Selon les univers, ces personnages peuvent avoir une simple *prédisposition* pour les arts occultes, disposer de *fluide magique* difficilement contrôlable, ou au contraire connaître parfaitement l'étendue de leur don et maîtriser d'emblée un ou plusieurs sortilèges.

Concrètement, les personnages commencent tous avec 25 en MAG, et y ajoutent 2d10, comme une caractéristique normale.

Si la méthode choisie est celle de la répartition de points, le total de répartition est porté à 130 au lieu de 120, avec bien sûr la possibilité d'octroyer des points dans la caractéristique MAG, exactement comme pour une autre caractéristique (de 0 à 20 points).



Règles allégées

Ces règles allégées (ou Brigandyne « light ») ont été conçues pour jouer avec un nombre de caractéristiques réduit au minimum. Le système de jeu reste le même, mais le nombre de caractéristiques revues à la baisse permet une gestion encore plus facile des personnages.

7 CARACTÉRISTIQUES

Les règles allégées présentées dans ce chapitre ont pour but de diviser par deux le nombre de caractéristiques utilisées dans **Brigandyne**. En lieu et place des treize caractéristiques habituelles, les personnages ne seront définis que par sept caractéristiques, pour gérer toutes les actions habituellement accomplies dans une partie. Ce système est particulièrement recommandé si vous disposez d'un faible nombre de joueurs, et que vous souhaitez leur confier l'interprétation de deux personnages chacun.

Voici les sept caractéristiques des règles allégées de **Brigandyne** (entre crochets figurent les caractéristiques originelles de **Brigandyne**, qui ont « fusionné ») :

- ♦ **Combativité (COM)** traduit principalement la capacité du personnage à se battre au corps à corps. Mais c'est aussi sa hargne, son courage, sa détermination. [COM et VOL]
- ♦ **Esprit (ESP)** reflète l'intelligence du personnage, sa culture générale, sa connaissance des us et coutumes et sa capacité à convaincre ses interlocuteurs, ou les faire rire par un trait d'*esprit* subtil (et donc « avoir de l'esprit »). [CNS et SOC]
- ♦ **Force (FOR)** regroupe à la fois la carrure, les muscles et la santé du personnage. C'est aussi sa taille et sa capacité à intimider un adversaire. [FOR et END]
- ♦ **Magie (MAG)** indique l'étendue du potentiel magique du personnage. La plupart du temps, seuls les magiciens ou les prêtres possèdent un score dans cette caractéristique. La magie est un don rare et précieux. [MAG]
- ♦ **Mouvement (MVT)** désigne l'agilité du personnage : courir, nager, sauter, grimper, monter à cheval dépend de cette caractéristique. Mais c'est aussi sa capacité à se cacher et se déplacer silencieusement. [MVT et DIS]
- ♦ **Précision (PRÉ)** réunit à la fois les cinq sens du personnage, mais aussi sa capacité à utiliser une arme de tir. C'est sa perception et sa coordination œil-main. [PER et TIR et HAB pour les mécanismes]
- ♦ **Survie (SRV)** représente l'expérience de voyageur du personnage, sa connaissance des animaux et des plantes, de l'orientation, des vents et des marées, ainsi que son aptitude à chasser, pêcher ou cuisiner. [SRV et HAB pour les constructions en pleine nature]

CRÉATION DU PERSONNAGE

Voici les deux méthodes de création de personnages, adaptées à ces règles allégées :

Première méthode : création aléatoire

Les joueurs choisissent un peuple, et jettent six fois 2d10. Ils peuvent relancer s'ils le souhaitent leur score le plus faible. Chaque score restant doit être attribué à une caractéristique (sauf MAGIE), et ajouté à sa valeur de base, comme expliqué dans *Brigandyne*.

Seconde méthode : répartition de points

Avec cette méthode, les joueurs disposent de 60 points à répartir. Ils peuvent attribuer de 0 à 20 points à chaque caractéristique (sauf MAGIE), qui viennent s'ajouter aux valeurs de base, comme expliqué dans *Brigandyne*.

Ci-dessous figure le tableau des valeurs de base des peuples.

Valeurs de base des caractéristiques

Peuple	Humain	Elfe	Nain	Halfelin	Demi-Orque	Demi-elfe	Demi-ogre	Elfe noir	Gnome	Orque	Changelin	Marionnette	Mutant	Sang-démon	Semblable
COM	25	20	30	20	30	25	35	30	20	25	25	20	25	30	30
ESP	25	25	20	30	20	25	15	25	30	20	25	25	25	25	20
FOR	25	20	30	15	30	20	35	20	20	30	20	10	25	25	30
MAG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	25	0	10	0
MVT	25	25	20	25	25	25	20	25	30	25	25	30	25	20	25
PRÉ	25	30	30	30	20	30	20	25	25	20	25	25	25	20	25
SRV	25	30	20	30	25	25	25	25	25	30	20	15	25	20	20

Caractéristiques secondaires

Le calcul des caractéristiques secondaires doit lui aussi être adapté.

Les POINTS DE VIE sont calculés comme suit : $10 + (\text{FOR}/5)$

Le Bonus de Force (BF) est toujours égal à : $\text{FOR}/10$

Les Points de Fortune sont de 7 pour tous (le chiffre symbole du *parfait*)

Magie

Comme dans *Brigandyne*, les joueurs doivent prélever des points dans leurs autres caractéristiques pour disposer d'un score non-nul en MAGIE. On ne peut transférer plus de 50 points de cette manière.

ARCHÉTYPES

Voici le tableau des vingt-quatre archétypes, adapté aux règles allégées.

Archétype	Modificateurs
Aigle	Combativité +5
Âne	Survie +5
Cerf	Combativité +5, Esprit +5; Précision -5
Chat	Mouvement +5, Précision +5; Force ou Combativité -5
Chien	Force +5, Précision +5; Survie -5
Coq	Combativité +5, Esprit +5; Mouvement ou Survie -5
Corbeau	Précision +5
Fourmi	Précision +5, Survie +5; Force -5
Hibou	Esprit +10, Combativité -5
Hyène	Mouvement +5
Lapin	Mouvement +10, Précision +5; Combativité -5, Force -5
Lion	Combativité +5, Force +5; Mouvement -5
Loup	Combativité +5, Précision ou Survie +5; Esprit -5
Mouton	Précision +5, Survie +5; Combativité -5
Ours	Force +10, Esprit -5
Porc	Force +5
Paon	Esprit +5, Précision +5; Combativité ou Force ou Survie -5
Rat	Mouvement +5, Survie +5; Force -5
Renard	Mouvement +5, Esprit +5; Combativité ou Force -5
Serpent	Esprit +5
Singe	Mouvement +5, Survie +5; Combativité -5
Souris	Mouvement +10, Esprit +5; Combativité -5, Force -5
Taureau	Combativité +5, Force +10; Mouvement -5, Esprit -5
Vautour	Esprit +5

CARRIÈRES

Les carrières ne doivent plus disposer de 10 cases blanches pour le profil d'expérience, mais de 5 (voire 6 selon l'humeur du MJ). Il revient au MJ de décider de leur répartition, en conservant un profil *allégé* le plus proche possible du profil original de **Brigandyne**.

Exemple: le MJ a un concept en tête: faire jouer une petite compagnie de mercenaires à ses trois joueurs. Il leur confie deux personnages chacun, et un nom: La Compagnie de Vallbrise.

Le profil de mercenaire a été adapté comme suit, en gardant six cases blanches, correspondant approximativement au profil original:

COM CNS FOR MAG MVT PER SRV

...et le reste

Le reste des règles ne devrait pas poser de problèmes. Les règles sur les armes, les armures, ou bien les sortilèges, restent totalement identiques, et le cas échéant, le MJ devra faire appel à son bon sens, pour remplacer une caractéristique disparue.

Brigandyne

AVENTURES DE SANG ET D'ACIER

Nom, surnom

Peuple Archétype

Carrière

Sexe ♂ ♀ Âge Taille, poids Droitier

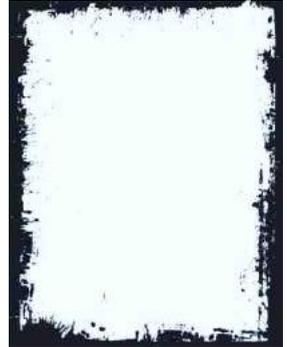
Cheveux Yeux Gaucher

Description

Langues parlées

Religion Lieu de naissance

Traits de caractère



Points de VIE

(FOR/5)+10

○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
 ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
 Protection _____

Spécialités

Les 7 caractéristiques

Combativité	Esprit	Force	Magie	Mouvement	Précision	Survie
□□	□□	□□	□□	□□	□□	□□

Armes de mêlée

Dégâts

Allonge

Dis°

Main

Spécial

Bagarre, mains nues

F



Dégâts temporaires, lutte

Armes de tir

Dégâts

Portée

Dis°

Main

Spécial

Munitions :

Possessions

Points de FORTUNE

7 au départ Utilisation
 ○○○○○ -1 pt: +10% avant le test
 ○○○○○ -2 pts: relancer un échec
 ○○○○○ -3 pts: relancer un échec critique
 ○○○○○ -1 à 3 pts: élément narratif

Points d'expérience

Le Compagnon ouvre un monde de nouvelles possibilités pour les joueurs et les meneurs de jeu de **Brigandyne**.

Joueurs, incarnez dix nouveaux peuples, comme le demi-ogre, le gnome ou le sang-démon.

Endossez quatre nouveaux archétypes de personnalité.

Engagez-vous dans des dizaines de nouvelles carrières, et évoluez dans une carrière avancée, pour faire de vous un individu haut-placé - mais toujours aussi peu respectable!

Faites de vos traits de caractère un atout au bon moment.

Apprenez de nombreuses techniques et bottes secrètes, pour faire preuve d'un style unique au moment où les lames jaillissent des fourreaux !

Et craignez plus de cinquante nouveaux sortilèges, en prenant la poudre d'escampette au moment de leurs formules magiques. En espérant que les Familiers, ces animaux magiques des sorciers, ne vous retrouveront jamais...

Quant aux meneurs de jeu, vous ne serez pas en reste, et trouverez dans ce supplément tout le nécessaire pour gérer la folie chez les personnages, les mutations chaotiques, les terribles combats de masse, et des conseils pour adapter **Brigandyne** à votre style de jeu favori.

Donnez de nouvelles couleurs à vos aventures, un monde féroce vous attend !

