RuneQuest II

Le Livre de Règles

MONGOOSE PUBLISHING

www.mongoosepublishing.com

RuneQuest II

Livre de Règles

Crédits

Auteurs
Lawrence Whitaker et Pete Nash

Éditeur
Charlotte Law

Logo RuneQuest II
Will Chapman

Conception
Will Chapman

Illustrations
Adriano Batista, Amanda Webb, Carlos Nunez de Castro Torres, Jason Banditt Adams, Jesús García López, JM Ringuet, Loren Fetterman, Nick Egberts & Rich Longmore

Traduction
Sandrine Thirache

Corrections
James Manez, Frédric Toutain

Remerciements
Pete Nash, John Hutchinson, Simon Bray, Jeff Richard et Greg Stafford

Concept et Règles RuneQuest
Steve Perrin, Ray Turney, Steve Hendersen, Warren James et Greg Stafford

Testeurs
Tressy Arts, Nathan Baron, Sergio Bonomo, Simon Bray, Ken Cabana, Colin Driver, David Ednie, Jessica Ednie, Ernest Givens, David Groves, Paolo Guccione, Sally Head, John Hutchinson, Bruce Mason, Carl Pates, Ben Quant, Michael Rieft, Nick Robinson, David Shaw, Manuele Verduci, Phill Winters, Ray Davis, Tammie Davis, Nick Davis, Tim Truelove, Sandrine Thirache, James Lothian, Graham Ellis, Katrina Hepburn et Andrew McMillan

Informations de Copyright

Runequest II ©2010 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Tous les personnages, les noms propres, les lieux, les objets, les illustrations et le texte contenus dans *RuneQuest* sont copyright© Mongoose Publishing, sous licence Issaries, Inc. Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de ce produit ne peut-être reproduite sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com. Ce produit est protégé par les lois de copyright du Royaume-Uni. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, des organisations, des lieux ou des évènements est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux Etats Unis.

Sommaire

Introduction 4

Chapitre 1 : Création d'un Aventurier 6

Chapitre 2 : Compétences 30

Chapitre 3 : Système de Jeu 48

Chapitre 4 : Équipement 64

Chapitre 5 : Combat 82

Chapitre 6 : Magie et Runes 100

Chapitre 7 : Magie Commune 106

Chapitre 8 : Magie Divine 115

Chapitre 9 : Sorcellerie 126

Chapitre 10 : Magie Spirituelle 138

Chapitre 11 : Cultes 146

Chapitre 12 : Prouesses 156

Chapitre 13 : Créatures 160

Chapitre 14 : Maîtriser RuneQuest 184

Index 194

Introduction

Bienvenue dans l'univers de RuneQuest II !

Vous tenez entre les mains une édition révisée du fameux système de jeu, qui fut publié tout d'abord en 1978 puis de nouveau en 2006 par Mongoose Publishing. *RuneQuest* est un jeu de rôle complet permettant de vivre des aventures dans un univers médiéval fantastique, bien qu'il ne se limite pas à ce genre. Les règles présentées dans ce livre peuvent être ajustées à des univers et des genres variés même si l'accent est mis sur une fantasy à la fois réaliste et pleine d'héroïsme.

Traditionnellement, RuneQuest est associé avec l'univers de *Glorantha*, qui fut conçu par Greg Stafford en 1966 et qui a connu un développement considérable depuis. Greg créa *Glorantha* pour explorer les mythes et l'héroïsme, ainsi que leurs conséquences, mais *Glorantha* est devenu beaucoup plus que cela : c'est l'un des univers de jeu de rôle les plus vastes jamais conçus et cette tradition continuera avec les suppléments de la nouvelle édition de *RuneQuest*.

RuneQuest n'est cependant pas confiné à un seul monde : flexibles et intuitives, les règles permettent aux Maîtres de Jeu, aux joueurs et à leurs aventuriers d'explorer les univers de leur choix. Le jeu est basé sur les personnages et leurs capacités : il se déroule du point de vue des Aventuriers. En utilisant *RuneQuest* comme base, de nombreux univers ou mondes sont à portée de main : vous n'avez besoin que de votre imagination !

Nouveau Venu dans le Monde du Jeu de Rôle ?

Bien que *RuneQuest* ne soit pas un jeu compliqué, nous partons du fait que ceux qui lisent ce livre ont déjà participé à un jeu de rôle et comprennent donc les concepts suivants : les joueurs interprètent des personnages et un Arbitre ou un Maître de Jeu relate l'histoire, les actions et détermine les résultats. Ainsi, même si les règles contiennent des conseils tant pour les joueurs que les Maîtres de jeu, sous forme d'exemples ou d'explications, on suppose que le lecteur possède une certaine expérience ou familiarité avec le jeu de rôle.

Nouveau Venu dans l'Univers de RuneQuest ?

Les fans de la première heure vont sans aucun doute compter parmi lecteurs. Cependant, si vous découvrez tout juste le système de *RuneQuest,* alors soyez la bienvenue ! Les règles sont faciles à comprendre et à utiliser grâce à la série de mécanismes unifiés qui sous-tendent les divers éléments de la création de personnage, du combat et de la magie. La plupart des actions des personnages sont déterminées par des tests de compétences, exprimés en pourcentage ; le résultat indique une réussite s'il est inférieur ou égal à la valeur indiquée. Bien entendu, des règles et des circonstances différentes ajoutent un peu de sophistication et de complexité mais à la base, *RuneQuest* reste un système simple et logique : un simple coup d'œil sur la feuille de personnage et une lecture rapide des règles suffisent à le comprendre.

Le jeu propose une nouvelle approche qui complète des mécanismes ayant déjà fait leurs preuves. Les joueurs ont ainsi un meilleur contrôle sur leur personnage, leurs actions et la manière de les effectuer. Les Maîtres de Jeu et les joueurs vont découvrir qu'avec un peu de logique et de créativité, leurs opportunités et leurs choix, aussi extraordinaires et complexes soient-ils, seront facilités par les règles de base. *RuneQuest* est entièrement adaptable et ses règles intuitives font que la création de nouvelles règles ou la modification des règles actuelles, que ce soit pour gerer le style de jeu d'une personne ou d'un univers particulier, sont aisées à maîtriser.

Une Expérience Variable

Les règles forment la base du jeu de RuneQuest et la plupart des joueurs et des Maîtres de Jeu vont les utiliser telles quelles. Elles ne sont cependant pas immuables. Si une règle ne vous convient pas, changez-la ou ignorez-la. Votre jeu est tout ce qui compte. Durant la conception d'un jeu, il n'est pas possible de tenir compte de toutes les situations, notions ou idées qui peuvent se présenter durant une partie de jeu. Les règles de base sont là pour vous aider à prendre des décisions et faire de RuneQuest votre propre système.

Expérimentez, improvisez et adaptez : telle est la méthode de *RuneQuest* !

Les Règles

Le prochain chapitre démarre avec la Création d'un Aventurier ; chaque nouveau chapitre introduira un nouveau thème et un nouveau concept. Lisez tous les chapitres ; n'hésitez pas à en relire un si vous avez besoin de clarifier un passage et référez-vous aux autres au besoin. Les références à des chapitres situés plus loin sont nécessaires mais elles ont été limitées au strict minimum. Il est également nécessaire de mentionner plusieurs fois de certaines règles pour mettre l'accent sur leur importance et leurs conséquences.

Tout au long du livre, des règles optionnelles, indiquées dans des encadrés, seront proposées. Ces options offrent des résolutions différentes ou des variantes aux règles de base ; elles permettent aux Maîtres de Jeu de changer le jeu comme ils le désirent. Libre à vous de choisir l'option ou non ; sinon comme nous l'avons déjà mentionné, vous pouvez développer celles qui correspondent le mieux à votre partie de *RuneQuest*.

De Quoi Ai-Je Besoin ?

RuneQuest est un jeu complet : ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour créer des personnages, des aventures et des quêtes époustouflantes. Plus tard, vous pourrez trouver très utiles les suppléments de la gamme *RuneQuest* car ils présentent des règles plus approfondies. Mais ils ne sont en aucun cas nécessaires pour participer au jeu.

Glorantha : Le Deuxième Âge : le monde de Glorantha dans toute sa gloire ; un monde riche dont l'action se déroule à l'***Â***ge Imperial au temps des conflits entre les empires.

Les Cultes de Glorantha : les cultes de Glorantha sont le reflet des mythes, des religions et des alliances anciennes.

L'Arène des Monstres : des créatures, des monstres et des adversaires supplémentaires que vous pouvez ajouter à vos aventures.

Armes et Équipements : des équipements, des armes et des armures destinées à vos aventuriers, le tout agrémenté de règles pour les navires, les objets magiques et plus encore.

Si vous possédez les éditions précédentes de ces livres, ou tout autre supplément de *RuneQuest*, vous découvrirez que leur contenu peut être adapté à *RuneQuest II*. Même si les règles ont ete significativement modifiees par endroits, le système de base est le même : les règles et les suppléments de la première édition sont entièrement compatibles avec RuneQuest II.

Vous trouverez sur notre site des documents téléchargeables tels que la feuille de personnage ou des notes pour vous aider à convertir l'édition précédente de RuneQuest à la nouvelle édition.

En Résumé

Le but premier de RuneQuest est de procurer de l'amusement. Si ce jeu connaît une telle longévité, c'est justement parce qu'il est plaisant à jouer et *RuneQuest II* poursuit cette tradition.

Alors partez à l'aventure et amusez-vous !

Adriano Batista

Chapitre 1 : Création d'un Aventurier

Dans l'univers de *RuneQuest*, les personnages sont appelés *Aventuriers* ; ce chapitre détaille leur création. Tous les joueurs génèrent et contrôlent au moins un Aventurier et c'est à travers celui-ci qu'ils explorent le monde qui les entoure. Comme leur nom l'indique, les Aventuriers partent à l'aventure pour chercher gloire et fortune ; ils accomplissent des prouesses et des exploits à faire pâlir le commun des mortels. Dans *RuneQuest*, les Aventuriers sont les égaux des héros ; ceux qui, avec le temps, feront l'objet de mythes et de légendes.

L'Aventurier

Un Aventurier est défini par des statistiques de jeu décrivant ses caractéristiques et ce dont il est capable. Ces statistiques sont les suivantes :

Caractéristiques : les sept caractéristiques qui définissent un Aventurier sont la Force, la Constitution, laTaille, l'Intelligence, le Pouvoir, la Dextérité et le Charisme. Ces caractéristiques représentent les attributs physiques et mentaux de l'aventurier et les autres statistiques de jeu découlent d'elles.

Attributs : les attributs sont des statistiques secondaires, dérivées des sept caractéristiques précédentes, qui fournissent des modificateurs à certaines actions ou qui déterminent des capacités particulières. Les attributs sont présentés un peu plus loin dans le chapitre mais ils se résument à : des Actions de Combat, des Modificateurs de Dommages, des Modificateurs de Jet d'Amélioration, des Points de Vie, des Points de Magie, un Rang d'Action et un Mouvement.

Compétences : les compétences sont le 'moteur' qui fait marcher un Aventurier. Ce sont des talents, des capacités ou des compétences professionnelles spécifiques, qui sont façonnés par la culture et la profession de l'Aventurier, ainsi que par les compétences et les intérêts qu'il a choisis de développer. Les compétences sont divisées en deux catégories : de Base ou Avancées ; les compétences de Base sont communes à tous les Aventuriers. Les compétences Avancées varient selon l'Aventurier et reflètent la culture, la profession et les intérêts de l'individu. Cependant, toutes ces compétences

Loren Fetterman

fonctionnent de la même manière et ont des valeurs de départ dérivées d'une ou de plusieurs combinaisons de caractéristiques.

Communauté : les individus ne sont pas isolés. Bien avant que votre Aventurier ne fasse ses premiers pas dans une carrière de héros, il a eu une famille, des amis ou des alliés. Il peut aussi avoir plusieurs contacts, s'être fait des rivaux, voire même des ennemis. La communauté d'un Aventurier est constituée des personnes qu'il connaît et qui peuvent plus tard lui venir en aide ou lui demander de l'aide.

Magie, Armes, Équipement : en plus des statistiques ci-dessus, l'Aventurier possède des informations supplémentaires telles que sa connaissance magique (s'il en a une), les armes avec lesquelles il est compétent, l'équipement qu'il transporte ou toute autre information pertinente. Ces éléments seront introduits au cours des étapes appropriées du processus de Création d'un Aventurier.

Vous pouvez noter toutes les informations décrites ci-dessus sur la Feuille de l'Aventurier de *RuneQuest* présentée à la page 196. Durant le jeu, elle vous servira de référence pour noter les progrès de votre Aventurier. Certaines caractéristiques, telles que les Compétences et les Points de Vie, vont fréquemment changer durant le jeu ; aussi il est conseillé d'utilisé un crayon à papier et une gomme pour effectuer ces changements.

Vous avez l'autorisation de photocopier la Feuille de l'Aventurier de *RuneQuest* pour votre usage personnel. Celle-ci peut être téléchargée à l'adresse suivante : *www.mongoosepublishing.com.*

Caractéristiques

Dans l'univers de *RuneQuest*, les Aventuriers, les créatures, les monstres et les Personnages Non-Joueurs (PNJs) sont définis par sept caractéristiques similaires. Celles-ci représentent les fondations des autres aspects physiques, mentaux et spirituels qui définissent un personnage. Plus le score d'une caractéristique est élevé, meilleur il est. Un score bas dans une caractéristique peut indiquer une faiblesse ou un désavantage. Mais certaines races peuvent avoir un score naturellement bas dans une ou plusieurs caractéristiques, sans que cela soit anormal : ainsi, un nain est assuré d'avoir un score de Taille inférieur à celui d'un humain.

Nous vous conseillons de choisir un humain pour votre premier Aventurier. Bien sûr, d'autres races sont disponibles, et comme toutes les créatures sont définies de la même manière, n'importe quelle créature et race peut être considérée comme Aventurier. Il est toutefois plus sage de choisir un humain car ils sont plus faciles à gérer pour un nouvel Aventurier. Les caractéristiques humaines varient entre 3 et 21, bien que le maximum pour un Aventurier débutant soit 18.

Les Caractéristiques et leurs abréviations sont les suivantes :

Force (FOR)

La Force représente la force musculaire brute d'un Aventurier. Elle indique le poids qu'un individu est capable de soulever, de pousser et de tirer ou encore la force avec laquelle il saisit des objets. La Force détermine aussi la façon dont l'Aventurier est capable de manipuler les armes les plus lourdes. Elle est également essentielle pour le calcul du modificateur de dommages, qui peut augmenter les effets des attaques physiques. La Force des Humains ne peut pas excéder 21. Si la Force d'un Aventurier est réduite à zéro, pour quelque raison que ce soit, il devient incapable de se mouvoir jusqu'à ce que sa Force s'améliore (grâce à la guérison naturelle ou magique par exemple).

Constitution (CON)

La Constitution représente la santé et la vitalité d'un Aventurier et permet de calculer le montant des dommages physiques qu'il est capable de supporter. Les Aventuriers qui possèdent une CON élevée ont tendance à avoir plus de Points de Vie, c'est à dire qu'ils peuvent absorber plus de dommages durant un combat. La CON est aussi utilisée pour déterminer quand les effets de la fatigue et de la lassitude se font ressentir. La CON des Humains ne peut pas excéder 21 de façon naturelle. Un Aventurier meurt si sa CON est réduite à zéro.

Taille (TAI)

La Taille représente la masse moyenne d'un Aventurier. Elle détermine s'il peut apercevoir au-dessus des obstacles ou se faufiler à travers une petite ouverture. Elle peut aussi permettre de calculer le bonus aux Points de Vie et aux dommages d'un Aventurier. La TAI des Humains ne peut pas excéder 21 de façon naturelle. Un Aventurier meurt si sa TAI est réduite à zéro.

Intelligence (INT)

L'INT représente l'aptitude d'un Aventurier à apprendre, raisonner et analyser. Elle correspond plus à la façon pratique ou analytique dont l'aventurier applique ses connaissances qu'à une mesure de son ingéniosité. L'INT affecte plusieurs autres statistiques de jeu et s'avère essentielle pour un Aventurier qui désire devenir un magicien compétent. L'INT des Humains ne peut pas excéder 21 de façon naturelle. Si l'INT est réduite à zéro, l'Aventurier est réduit à l'état de simple d'esprit jusqu'à ce que son INT soit restaurée.

L'Intelligence est également utilisée comme bonus pour améliorer des compétences.

Pouvoir (POU)

Le Pouvoir est une caractéristique quelque peu abstraite et représente à la fois l'âme de l'Aventurier et sa présence spirituelle et magique innée. Plus le score de POU d'un Aventurier est élevé, plus sa force de volonté, sa confiance et son aptitude magique seront élevés. Le POU des Humains ne peut pas excéder 21 de façon normale. L'aventurier peut également dédier son POU à une divinité comme preuve de dévotion, en échange d'aptitudes ou de bénéfices divins. Si le POU est réduit à zéro, l'Aventurier meurt : soit son âme a été complètement drainée, soit son esprit est maintenant entre les mains des dieux. Sous certaines conditions, les personnages peuvent toutefois encore exister avec un POU égal à zéro, mais dans ce cas-là, ils ont cessé d'être entièrement humains.

Dextérité (DEX)

Mesurant la coordination physique, l'agilité et la souplesse, la DEX est un élément important pour de nombreuses compétences physiques.

Un score de DEX élevé signifie que la personne a l'oeil vif et que ses mouvements sont aussi rapides que fluides. La DEX détermine le nombre d'attaques ou de défenses qu'un Aventurier peut effectuer durant un combat : un fait important si l'ennemi est plus nombreux ou si les compétences de ses adversaires sont supérieures aux siennes. La DEX des humains ne peut pas excéder 21 de façon naturelle. Si elle est réduite à zéro, l'Aventurier est entièrement paralysé et ne peut pas bouger jusqu'à ce que sa DEX retourne à la normale (grâce à la guérison naturelle ou magique par exemple).

Charisme (CHA)

Le Charisme mesure la force de caractère. Les Aventuriers avec un score de CHA élevé se font facilement des amis ; ils peuvent attirer l'attention quand ils en ont besoin (et parfois même quand ils n'en ont pas besoin) et persuader les gens de les aider. Les Aventuriers avec un score de CHA bas ont tendance à être ignorés ou ont du mal à se faire entendre. Le Charisme ne représente ni la beauté ni la grâce d'un personnage ; elle indique au contraire la capacité d'expression. Le CHA des humains n'est pas limité mais il est rare qu'il excède 21. S'il est réduit à zéro, de quelque façon que ce soit, l'Aventurier devient réservé et dépourvu d'émotions : il n'est plus que l'ombre de lui-même.

Le CHA influence également le nombre de jets d'amélioration obtenu par l'Aventurier lorsque vient le temps d'améliorer les caractéristiques et les statistiques.

Déterminer les Caractéristiques

Les caractéristiques d'un Aventurier peuvent être déterminées de plusieurs manières. Le Maître de Jeu est libre de choisir celle qui lui convient.

Jet de Dés, dans l'Ordre

Lancez 3D6 pour la FOR, la CON, le POU, la DEX et le CHA et assignez les résultats dans l'ordre. Pour l'INT et la TAI, lancez 2D6+6 et assignez les résultats dans l'ordre.

Jets de Dés, dans l'Ordre de Votre choix

Lancez 3D6 cinq fois de suite et assignez les résultats dans la caractéristique de votre choix (FOR, CON, POU, DEX et CHA). Lancez ensuite 2D6+6 deux fois de suite et assignez les résultats à l'INT et à la TAI dans l'ordre de votre choix.

Distribution de Points

Certains joueurs préfèrent se passer de jets de dés pour déterminer les caractéristiques de leur Aventurier, soit parce qu'ils n'aiment pas laisser la chance décider pour eux, soit parce qu'ils ont un certain type d'Aventurier en tête ou désirent des valeurs bien précises dans leurs caractéristiques. Cette option permet donc aux joueurs d'obtenir un certain montant de Points de Création qu'ils vont pouvoir ensuite distribuer dans leurs caractéristiques.

* Les joueurs reçoivent 80 Points de Création.
* Assigner 1 point dans une Caractéristique coûte 1 Point de Création.

Valeur de Caractéristique – Règle Optionnelle

Pour les deux premières options, le Maître de Jeu peut autoriser une de ces options, ou les deux :

* Relancer tout résultat inférieur ou égal à 6.
* Permettre au joueur de substituer deux points dans une Caractéristique pour les assigner dans une autre. Cet échange ne peut être effectué qu'une seule fois et ne peut concerner ni la TAI ni l'INT. De plus, aucune Caractéristique ne doit tomber en dessous de 3 ou excéder 18.

* Les Caractéristiques ne peuvent pas tomber *en dessous* de 6 ou être *supérieures* à 18.
* Tous les Points de Création doivent être dépensés dans le processus de création. Les Points ne peuvent pas être mis de côté ni être utilisés pour autre chose.

Avec le système de distribution de Points de Création, certains joueurs peuvent être tentés d'augmenter les caractéristiques de leur Aventurier au delà de 18, voire même jusqu'à 21. Dans le cas où le Maître de Jeu accorde cette option, tout point au dessus de 18 coûte alors 2 Points de Création. Un Aventurier devra dépenser 22 Points de Création s'il désire un Aventurier avec une FOR de 20 : 18 points pour la FOR et 4 points supplémentaires pour élever la FOR de 18 à 20.

Attributs

Les attributs représentent une série de statistiques dérivées des scores de Caractéristiques d'un Aventurier. Ils correspondent aux connaissances et aux compétences qui permettent à un Aventurier de résoudre des actions et des situations tout au long du jeu. Les attributs sont les suivants :

Âge

Dans *RuneQuest*, les Aventuriers commencent le jeu avec un âge égal à 16+1D4 (entre 17 et 20 ans).

À ce jour, l'expérience des Aventuriers se limite à une vie confinée au sein de la communauté de leur naissance, c'est à dire qu'ils ne connaissent pas encore grand chose du monde qui les entoure. Il est tout à fait acceptable qu'ils soient un peu plus vieux et plus expérimentés que les novices créés par les règles de Création d'un Aventurier ; les règles concernant les Aventuriers Expérimentés sont données à la page 20, vers la fin du chapitre. Cette option d'Aventuriers expérimentés est laissée au choix du Maître de Jeu.

Exemple d'Aventurier - Édric l'Infatigable

Tout au long du livre, nous allons suivre les progrès d'Édric l'Infatigable : de ses jets de dés initiaux jusqu'à son adhésion à un Culte Runique. Commençons par le commencement : une feuille de personnage vierge, un crayon à papier et quelques dés.

Le Maître de Jeu décide que dans sa campagne, les joueurs vont créer leur Aventurier avec des jets de dés et vont ensuite attribuer les résultats aux Caractéristiques de leur choix. Le joueur incarnant Édric doit donc lancer 3D6 cinq fois de suite, en notant les résultats, puis lancer 2D6+6 deux fois de suite et noter une fois de plus les résultats.

Il obtient tout d'abord les résultats suivants : 10, 12, 13, 7 et 14. Il obtient ensuite 16 et 14.

Édric décide de distribuer les résultats de la façon suivante : FOR 12, CON 7, TAI 14, INT 16, POU 14, DEX 13, CHA 10.

Édric possède une force moyenne pour un humain. Il n'est pas à proprement parler très musclé mais il n'est pas non plus frêle. Avec une CON de 7, Édric souffre probablement de quintes de toux, d'éternuements et de tremblements. Peut-être a-t-il souffert d'une maladie quand il était tout jeune, ce qui l'a affaibli, ou peut-être a-t-il souffert d'une blessure qui n'a pas bien guéri. Une TAI de 14 indique qu'Édric a une taille au-dessus de la moyenne. Il est plus grand que les autres garçons de son village et sans doute un peu plus trapu. Grâce à une INT de 16, Édric est astucieux. Il est très observateur et possède une excellente mémoire ; il est aussi capable d'analyser et de résoudre rapidement les problèmes. Un POU de 14 signifie qu'il a une grande énergie spirituelle ; avec un score de POU au-dessus de la moyenne, il pourra utiliser la magie plus facilement et aura plus de chance pour que les dieux le remarquent et gardent un œil sur son village. Avec une DEX de 13, Édric a une dextérité au-dessus de la moyenne : il est agile et rapide. Il fait montre d'une grande précision lors des jeux de son village tels que le lancer de fer-à-cheval. Enfin, son CHA de 10 est aussi au-dessus de la moyenne : Édric a une bonne allure mais n'a rien d'extraordinaire. Les gens le connaissent mais il ne se fait pas particulièrement remarquer.

La Saga d'Édric

Édric lance 1D4 et ajoute le résultat à 16 : il commence le jeu à 20 ans.

Actions de Combat

Les Aventuriers se retrouvent souvent au milieu de combats : des bagares de bar aux grands conflits militaires, en passant par les duels d'honneur et les affrontements contre les monstres.

Les Actions de Combat, dont l'abréviation est AC, correspondent au nombre de fois où le personnage peut agir pour attaquer un ennemi, se défendre contre une attaque ou effectuer une autre action durant un combat.

Durant un Tour de Combat (une période de temps expliquée plus loin dans le livre), le nombre d'AC d'un personnage dépend de sa DEX et de son INT. Ajoutez DEX et INT et divisez le résultat par 2 (arrondi au chiffre supérieur) ; consultez ensuite la table Actions de Combat.

Actions de Combat

Moyenne de la DEX et de l'INT	Actions de Combat
6 ou moins	1
7–12	2
13–18	3
Par tranche de 6 points supplémentaires	+1

La Saga d'Édric

Édric ajoute sa DEX (13) à son INT (16) et divise le résultat par 2, ce qui lui donne 3 AC. Dans un combat, Édric sera suffisamment rapide et sûr pour pouvoir agir plusieurs fois : un avantage certain contre des adversaires plus lents.

Modificateur de Dommages

Des Aventuriers plus imposants et plus forts sont capables de frapper avec plus d'impact que des Aventuriers plus petits et plus faibles. Le Modificateur de Dommages correspond à un jet de dés effectué *en plus* du jet de dommages d'une arme. *Par exemple, un Aventurier avec un Modificateur de Dommages égal à +1D4 lance un dé à quatre faces en même temps qu'il lance les dés de dommages de l'épée qu'il utilise et ajoute son résultat au résultat des dés de dommages.*

Afin de connaître le Modificateur de Dommages d'un Aventurier, ajoutez les scores de FOR et de TAI et consultez le résultat sur la table Modificateur de Dommages.

Modificateur de Dommages

FOR + TAI	Modificateur de Dommages
1–5	–1D8
6–10	–1D6
11–15	–1D4
16–20	–1D2
21–25	+0
26–30	+1D2
31–35	+1D4
36–40	+1D6
41–45	+1D8
46–50	+1D10
51–60	+1D12
61–70	+2D6
71–80	+2D8
81–90	+2D10
91–100	+2D12

Le Modificateur de Dommages peut être négatif. Si un Aventurier est physiquement petit et faible, il se peut qu'il n'ait pas suffisamment de force pour manier ou frapper avec une arme et ainsi provoquer les dommages complets. Le Modificateur de Dommages négatif est appliqué mais son résultat est soustrait des dommages de l'arme. Si un Modificateur de Dommages réduit les dommages d'une arme à zéro, alors aucun dommage n'a été infligé à cette occasion.

La Saga d'Édric

La FOR (12) et la TAI(14) d'Édric totalisent 26, ce qui lui donne un Modificateur de Dommages de +1D2. Une TAI au-dessus de la moyenne signifie qu'Édric est capable de faire tournoyer l'arme lorsqu'il la manipule ou de mettre plus de poids derrière un coup lorsqu'il frappe, augmentant ainsi ses dommages.

Points de Vie

Dans *RuneQuest,* le corps des créatures humaines, animales ou des monstres est divisé en plusieurs Localisations : chaque Localisation possède un certain nombre de Points de Vie. Lorsqu'une arme frappe ou que des blessures sont provoquées, on détermine la localisation atteinte par l'arme ou affectée par la blessure ; les dommages sont ensuite appliqués aux Points de Vie de cette localisation.

Les Humains possèdent sept Localisations : Tête, Poitrine, Ventre, Bras Droit, Bras Gauche, Jambe Droite, Jambe Gauche. Chaque Localisation possède un certain nombre de Points de Vie basé sur la CON et la TAI de l'Aventurier. Additionnez la CON et la TAi de celui-ci et consultez la table des Points de Vie par Localisation.

La Saga d'Édric

Avec une CON de 7 et une TAI de 14, nous savons qu'Édric est corpulent mais pas nécessairement au meilleur de sa forme. CON+TAI donne un résultat de 21. Si on consulte la table des Points de Vie par Localisation, cela donne : jambe gauche et droite : 5 ; bras gauche et droit : 4 ; ventre : 6 ; poitrine : 7 ; et tête : 5

Sa corpulence et sa masse compensent sa faible constitution. Édric a un nombre de Points de Vie raisonnable à chaque Localisation.

Points de Vie par Localisation

	CON + TAI								
Localisation	1–5	6–10	11–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40	+5
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Ventre	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Chaque bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Modificateur de Jet d'Amélioration

À la fin d'une aventure, les Aventuriers ont l'opportunité d'améliorer leurs compétences et leurs caractéristiques.

Le score de CHA donne soit un malus soit un bonus au nombre de Jets d'Amélioration qu'un Aventurier peut effectuer (voir Avancement d'un Aventurier en page 49) ; ceci reflète la relation entre l'Aventurier et sa communauté, ses pairs et ses collègues, ou, si le CHA est particulièrement bas, ses difficultés pour améliorer ses capacités sans aide.

Modificateur de Jet d'Amélioration

CHA	Modificateur de Jet d'Amélioration
6 ou moins	–1
7 – 12	0
13 – 18	+1
Par tranche de 6 points de CHA supplémentaires	+1

La Saga d'Édric

Le score de CHA (10) d'Édric signifie qu'il n'obtient aucun modificateur pendant la phase d'amélioration des compétences et des caractéristiques ; si le Maître de Jeu offre trois Jets d'Amélioration aux Aventuriers, Édric obtient l'avantage des trois Jets. Avec un score de CHA plus élevé, disons 15, il aurait obtenu un Jet d'Amélioration supplémentaire. D'un autre côté, si son CHA avait été de 6 ou moins, il aurait obtenu un nombre de Jets inférieur au nombre octroyé par le Maître de Jeu.

Points de Magie

Les Points de Magie représentent une réserve de points utilisés pour alimenter les sortilèges et les autres effets magiques. Normalement, le total des Points de Magie est égal au POU de l'Aventurier mais ce nombre peut changer si celui-ci a dédié ou non des points de POU à une divinité. cela est expliqué plus en détail par la suite ; pour le moment, le nombre de Points de Magie d'un Aventurier est égal à sa caractéristique POU.

JM Ringuet

Les Points de Magie utilisés pour lancer un sort réduisent d'autant le total de Points de Magie. Le score des Points de Magie ne peut cependant pas tomber en-dessous de zéro. Les réserves physiques du corps sont grandement affectées si tous les Points de Magie sont dépensés : si le score de Points de Magie d'un Aventurier tombe à zéro, il doit effectuer un test d'Endurance (voir Système de Jeu à la page 48 pour plus de détails sur les tests de compétence) afin de rester conscient.

S'il réussit son test d'Endurance, il obtient un niveau de Fatigue (voir page 61 pour plus de détails sur la Fatigue) ; s'il échoue, il tombe à terre inconscient et le reste pendant un nombre de minutes égal à 21 moins sa CON.

Les Points de Magie dépensés peuvent normalement être récupérés après une période de repos. Voir page 105.

La Saga d'Édric

Grâce à un score de POU égal à 14, Édric possède 14 Points de Magie. Édric se montre intéressé par une des religions de sa communauté et pourra, dans un futur proche, dédier une partie de son POU à sa divinité comme preuve de sa dévotion ; cela va réduire sans aucun doute le nombre de ses Points de Magie disponibles mais, pour le moment, son total de Points de Magie est égal à son POU.

Mouvement

Le Mouvement de base des Aventuriers humains est égal à huit mètres par Tour de Combat. Le Mouvement est décrit plus amplement dans le chapitre Système de Jeu.

Rang d'Action

Les Actions de Combat définissent la fréquence des actions d'un Aventurier au combat. Son Rang d'Action représente la vitesse à laquelle il agit. Le Rang d'Action est décrit plus en détail dans la Chapitre Combat ; en général, plus le Rang d'Action d'un Aventurier est élevé, plus il agit rapidement dans un Tour de Combat.

Le Rang d'Action repose sur deux éléments et se calcule de la manière suivante :

* Additionnez ensemble l'INT et la DEX et divisez le résultat par deux (arrondi au chiffre supérieur). La vitesse d'action d'un Aventurier est une combinaison de sa capacité à juger ses adversaires et à déceler leurs faiblesses, et de sa vitesse et rapidité d'action. Bien que la TAI soit en général une indication de la masse plutôt que de la hauteur et de la stature, les créatures plus larges ont tendance à avoir une plus grande allonge que les créatures plus petites.

* Soustrayez le malus au Rang d'Action, encouru en cas de port d'une armure. Ceci est décrit plus amplement à la page 64 mais les Aventuriers qui portent une armure sont restreints dans leurs mouvements et doivent supporter le poids supplémentaire de cette protection ; celle-ci ralentit le temps de réaction en situation de combat. Le malus au Rang d'Action encouru par le port d'une armure est égal au total des Points d'Armure de l'Aventurier, divisé par 5 (arrondi au chiffre supérieur).

Les armures naturelles, telles que les écailles d'un dragon, n'infligent pas de malus au Rang d'Action. De manière similaire, les armures résultant de sortilèges n'infligent pas non plus de malus au Rang d'Action.

La Saga d'Édric

Édric fait la somme de sa TAI (14), son INT (16) et sa DEX (13), divise le tout par trois et obtient un résultat de 15 pour son Rang d'Action (16+14+13 = 43/3 = 14.3, arrondi à 15).

Édric a aussi hérité de son grand-père une veste de cuir bouilli qui recouvre sa poitrine et son ventre et procure 2 points d'armure à ces deux localisations. Cela signifie qu'Édric a un total de 4 points d'armure et souffre de ce fait d'un malus à son Rang d'Action. 4 divisé par 5 donne un résultat de 0.8, arrondi à 1. Édric possède maintenant un Rang d'Action réduit à 14, reflétant l'encombrement de l'armure de cuir.

Compétences de Base

Un aventurier possède une variété de compétences de base qui lui permettent d'effectuer une multitude d'actions avec un certain degré de savoir-faire. Ces compétences sont présentées plus en détails dans le chapitre Compétences. Pour le moment, les Aventuriers ont seulement besoin de savoir le score de départ des compétences de base.

Le score de départ d'une compétence de base est déterminé par la somme de deux caractéristiques ou par un multiple d'une seule caractéristique. La valeur obtenue représente la compétence innée d'un Aventurier dans un domaine particulier, ainsi que l'entraînement obtenu tout au long de ses premières années.

La table Compétences de Base montre comment ces scores sont calculés. Le score représente le pourcentage de réussite dans la compétence : par exemple, un score d'Athlétisme de 25 est exprimé sous la forme 25%. Le chapitre Compétences contient une description des compétences et de la manière dont ces pourcentages fonctionnent.

Compétences de Base

Compétences de Base	Pourcentage de Base
Athlétisme	FOR+DEX
Bagarre	FOR+DEX
Chant	CHA+POU
Conduite	DEX+POU
Connaissance (Régionale)	INT x2
Culture (d'Origine)	INT x2
Danse	DEX+CHA
Discrétion	DEX+INT
Endurance	CON x2
Équitation	DEX+POU
Évaluer	INT+CHA
Évasion	DEX x2
Force Brute	FOR+TAI
Influence	CHA x2
Natation	FOR+CON
Passe-passe	DEX+CHA
Perception	INT+POU
Persévérance	POU x2
Perspicacité	INT+POU
Premiers Soins	INT+DEX

Un Aventurier possède les compétences indiquées dans la table Compétence de Base ; il existe cependant trois autres catégories de compétences qui, bien que considérées comme étant de base, ne sont pas présentées dans cette table : les Styles de Combat au Corps à Corps, les styles de Combat à Distance et la Magie Commune. Ces compétences et leur score de départ sont définis dans la table qui suit mais elles n'apparaissent pas automatiquement dans la section des Compétences de Base de la Feuille de Personnage.

Compétences	Pourcentage de Base
Chaque style de combat au corps à corps	*FOR+DEX*
Chaque style de combat à distance	DEX x2
Magie Commune	*POU+CHA*

Même si tous les Aventuriers de Glorantha ont des connaissances magiques, il est possible que d'autres univers *RuneQuest* n'acceptent pas ou n'utilisent pas la Magie Commune ou encore la restreigne à certaines professions.

La Saga d'Édric

Les scores des compétences de base d'Édric sont les suivants :

Athlétisme 25%, Bagarre 25%, Chant 24%, Combat à Distance 26%, Conduite 27%, Connaissance (Régionale) 32%, Culture (d'Origine) 32%, Danse 23%, Discrétion 29%, Endurance 14%, Équitation 27%, Évaluer 26%, Évasion 26%, Force Brute 26%, Influence 20%, Magie Commune 24%, Natation 19%, Passe-passe 23%, Perception 30%, Persévérance 28%, Perspicacité 30%, Premiers Soins 29%.

Gardez à l'esprit que ce sont les scores de départ des Compétences de Base d'Édric, reflétant ses capacités et ses compétences naturelles : nombre d'entre eux vont augmenter tout au long du processus de création de l'Aventurier.

Expérience Préliminaire

Les joueurs doivent déterminer ensuite l'expérience passée de leur Aventurier. Un Aventurier démarre normalement le jeu lorsqu'il est âgé entre 17 et 20 ans ; il est considéré comme un adulte à l'âge de 14 ou 15 ans, selon sa culture. De ce fait, ses années d'apprentissage et d'expérience doivent être reflétées dans ses compétences : ceci comprend les compétences développées au sein de sa culture et celles développées durant son apprentissage professionnel.

L'expérience préliminaire est déterminée par trois étapes. Premièrement, le joueur doit choisir sa **culture d'origine**, qui reflète le type d'éducation culturelle de l'Aventurier. et qui prend la forme de bonus aux compétences.

Deuxièmement, le joueur doit choisir une **profession** et gagner des compétences supplémentaires et des bonus aux compétences associées avec cette profession. La liste des professions suffit généralement aux besoins d'un Aventurier ; cependant il est possible que ce dernier choisisse la profession Tailleur au lieu de Marin ; dans ce cas, les compétences appropriées devront être déterminées par le joueur et le Maître de Jeu.

Troisièmement, le joueur calcule et distribue les **Points de Compétence Gratuits** de son Aventurier. Ces points représentent l'expérience restante qu'il a acquise en dehors de son éducation et de sa profession.

Culture d'Origine

Dans *RuneQuest,* les Aventuriers proviennent de quatre cultures différentes :

* Culture Barbare
* Culture Civilisée
* Culture Nomade
* Culture Primitive

Les joueurs sont libres de choisir la culture d'origine de leur Aventurier mais certains Maîtres de Jeu insisteront pour que tous les Aventuriers d'un groupe soient issus de la même culture. Cela facilite en effet la création de liens au sein du groupe, permet aux Aventuriers de se lier d'amitié et de s'aider et fournit une bonne raison pour les Aventuriers de voyager ensemble. Il n'est toutefois pas rare que les membres du groupe soient issus de cultures différentes ; dans ce cas là, le groupe est plus flexible et bénéficie d'une plus grande variété de compétences et de connaissances en magie.

Vous trouverez à la page suivante une description des cultures d'origine et un aperçu de chaque culture selon un de ses membres. Dans la description, vous trouverez aussi une liste de bonus de compétence et des nouvelles compétences appropriées à la culture.

Les joueurs doivent immédiatement appliquer ces bonus de compétence aux compétences de base sur la Feuille d'Aventurier et ajouter les nouvelles compétences, appelées Compétences Avancées, dans la section appropriée de la feuille. Dans bien des cas, la culture d'origine présente une liste de compétences et invite les joueurs à en choisir une, ou plusieurs, avec un bonus : de cette façon, les joueurs qui partagent la même culture sont assurés d'avoir des Aventuriers ayant développés des connaissances dans des domaines différents.

Jason Banditt Adams

Culture Barbare

Les Barbares sont tribaux par nature et ont tendance à mépriser la civilisation, considérant tous ceux qui vivent dans des villes ou des cités comme faibles et corrompus. Ils sont proches de la nature et vivent en harmonie avec la terre, chassant et travaillant dans leurs fermes situées dans les étendues sauvages. La plupart sont capables d'utiliser des armes car leur vie est remplie de dangers. La plupart ont des connaissances dans le canotage, l'équitation et le dressage des animaux.

Bonus de Compétence	Styles de Combat	Compétences Avancées	Argent de Départ
Tous les Aventuriers barbares gagnent les bonus suivants : *+30% à Culture (d'Origine) et à Connaissance (Régionale)* *+10% à Athlétisme et Endurance* *+5% à Force Brute, Perception, Équitation et Discrétion*	Les Aventuriers barbares choisissent trois Styles de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de 10% dans ces derniers : *Hache 2M, Marteau 2M, Lance 2M, Hache & Bouclier, Sarbacane, Arc, Dague, Marteau & Bouclier, Lance & Bouclier, Bâton, Épée 1M, Épée & Bouclier, Bagarre*	Tous les Aventuriers barbares gagnent les Compétences Avancées suivantes : *Langage (Natif) +50%, Survie* De plus, les barbares choisissent une Compétence Avancée parmi les suivantes : *Artisanat (Au choix), Connaissance (Au choix), Jouer d'un Instrument, Pister*	Les barbares débutent avec 4D6 x20 pièces d'argent.

Culture Civilisée

Les Aventuriers civilisés sont issus d'un milieu urbain : un village, une ville ou une cité faisant partie d'un grand réseau de colonies similaires. Dans une culture civilisée, l'éducation est un droit et non un privilège, ce qui se réflète dans les compétences de l'Aventurier civilisé. Il a cependant des lacunes dans les compétences que d'autres Aventuriers issus de cultures différentes utilisent pour survivre dans un monde dangereux.

Bonus de Compétence	Styles de Combat	Compétences Avancées	Argent de Départ
Tous les Aventuriers civilisés gagnent les bonus suivants : *+30% à Culture (d'Origine) et Connaissance (Régionale)* *+20% à Évaluer et à Influence*	Les Aventuriers civilisés choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de 10% dans celui-ci : *Lance 2M, Épée 2M, Arc, Arbalète, Dague, Bec-de-corbin, Rapière, Lance & Bouclier, Lance, Épée & Bouclier*	Tous les Aventuriers civilisés gagnent les Compétences Avancées suivantes : *Courtoisie, Langage (Natif) +50%* De plus, les Aventuriers civilisés choisissent trois Compétences Avancées parmi les suivantes : *Art (Au choix), Artisanat (Au choix), Connaissance (Au choix), Connaissance de la Rue, Jouer d'un Instrument, Langage (Au choix), Mécanismes*	Les Aventuriers civilisés débutent avec 4D6 x75 pièces d'argent.

Culture Nomade

Les nomades sont constamment en mouvement et n'ont pas de demeures et de foyers fixes. Ils se déplacent sans but précis ou établissent des camps saisonniers qu'ils quittent ou rejoignent tout au long de l'année. Comme ils ne possèdent pas de champs et que leurs troupeaux sont peu nombreux, les nomades sont passés maîtres dans l'art de survivre avec la nourriture qu'ils peuvent facilement et rapidement trouver là où ils passent.

Bonus de Compétence	Styles de Combat	Compétences Avancées	Argent de Départ
Tous les Aventuriers nomades gagnent les bonus suivants : *+10% à Athlétisme, Perception, Endurance et Discrétion* *+30% à Culture (d'Origine) et Connaissance (Régionale)* *+10% à UNE parmi Force Brute, Conduite, Équitation ou Natation*	Les Aventuriers nomades choisissent deux styles de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% dans ces derniers : *Hache 2M, Marteau 2M, Lance 2M, Hache & Bouclier, Sarbacane, Arc, Dague, Marteau & Bouclier, Fronde, Lance & Bouclier, Lance.*	Tous les Aventuriers nomades gagnent les Compétences Avancées suivantes : *Langage (Natif) +50%, Survie* De plus, les Aventuriers choisissent une Compétence Avancée parmi les suivantes : *Artisanat (Au choix), Canotage, Connaissance (Au choix), Joueur d'un Instrument, Langage (Au choix), Pister*	Les Aventuriers nomades débutent avec 4D6 x20 pièces d'argent.

Culture Primitive

Les gens des autres cultures ont tendance à considérer les peuples primitifs au même comme des animaux. Mais, s'il est vrai que les peuplades primitives ne maîtrisent pas la technologie utilisée quotidiennement par les autres cultures et qu'elles dépendent toujours de leurs lances à pointes en silex et de leurs flèches, elles possèdent néanmoins les connaissances nécessaires à la survie en milieu sauvage.

Bonus de Compétence	**Styles de Combat**	**Compétences Avancées**	**Argent de Départ**
Tous les Aventuriers primitifs gagnent les bonus suivants : *+15% à Athlétisme, Perception, Endurance et Discrétion* *+30% à Culture (d'Origine) et Connaissance (Régionale)*	Les Aventuriers primitifs choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% dans celui-ci. *Hache 1M, Marteau 1M, Lance 1M, Marteau 2M, Sarbacane, Arc, Dague, Fronde, Lance & Bouclier*	Tous les Aventuriers primitifs gagnent les Compétences Avancées suivantes : *Langage (Natif) +50%, Survie, Pister*	Les Aventuriers primitifs débutent avec 4D6 x10 pièces d'argent.

La Saga d'Édric

Édric se joint à une campagne de Glorantha qui se déroule durant la période du Deuxième Âge. Le Maître de Jeu fait savoir à ses joueurs qu'il aimerait que tous les Aventuriers soient issus de la même culture d'origine mais il leur laisse choisir laquelle. Après discussion, les joueurs décident d'interpréter les membres d'un même clan vivant dans la zone de Glorantha connue sous le nom de Ralios. Le meilleur choix pour la région s'avère être Barbare ou Nomade ; les joueurs se décident pour une culture Barbare. Édric note la culture sur sa Feuille d'Aventurier.

Après avoir ajouté les bonus aux compétences et les options, les compétences de base d'Édric ressemblent à ceci :

Athlétisme 35%, Culture (d'Origine) 62%, Connaissance (Régionale) 62%, Discrétion 34%, Endurance 24%, Équitation 32%, Force Brute 31%, Perception 35%.

Il doit ensuite choisir trois Styles de Combat et ajouter un bonus de +10% à ces derniers. Il choisit Lance & Bouclier, Dague et Fronde. Les deux premiers styles sont tous deux des Styles de Combat au Corps à Corps tandis que le style Fronde est un Style de Combat à Distance. Les compétences de Combat au Corps à Corps ont un score de départ égal à FOR+DEX, 25 % dans le cas d'Édric, et celles de Combat à Distance ont un score de départ égal à DEX x2, ou 26%. Avec le bonus de 10% que lui accorde la culture Barbare, les compétences d'arme d'Édric deviennent : Lance & Bouclier 35%, Dague 35%, Fronde 36%.

Édric gagne trois Compétences Avancées. Celles-ci doivent être notées sur sa Feuille d'Aventurier car les compétences avancées varient d'un personnage à l'autre et ne sont pas indiquées sur la feuille. Il gagne la compétence Langage (Natif) avec un pourcentage de départ et un bonus de 50% ; il obtient également la compétence Survie avec un pourcentage de départ. De plus, il doit choisir une Compétence Avancée parmi celles de la liste de la culture d'origine Barbare : Édric se décide pour Connaissance (Orlanth le Dragon). Il sait qu'il existe des Adorateurs de Dragon dans le Ralios et il est intrigué à l'idée de vénérer des Dragons. Le Maître de Jeu accepte son choix et Édric note la Compétence Avancée avec ses autres compétences sur la Feuille d'Aventurier.

Édric vérifie les scores de base de ses Compétences Avancées et prend note des pourcentages : Langage (Natif) (INT+CHA) 26%+50% = 76% ; Survie (POU+CON) = 21% ; Connaissance (Orlanth le Dragon) (INT x2) = 32%.

Professions

Dans *RuneQuest,* les Aventuriers prennent une profession de départ. Il n'est pas obligatoire que la profession choisie soit celle qu'ils décident de poursuivre par la suite mais c'est avec elle qu'ils commencent leur vie d'adulte et développent leurs compétences. Les professions disponibles dépendent de la culture d'origine ; dans certaine cultures, la liste des professions est très courte parce que les besoins de la communauté sont simples et que les traditions culturelles poussent les jeunes à suivre une certaine voie. Dans d'autres, cette liste varie pour refléter une société plus complexe avec des traditions culturelles ou des besoins plus grands et qui se sont diversifiés au cours des siècles.

Les joueurs devraient consulter la liste des professions qui leur sont accessibles, qui dépend de la culture d'origine choisie précédemment comme Expérience Préliminaire. Tout comme la culture d'origine, les professions offrent des bonus aux Compétences de Base et l'accès à de nouvelles Compétences Avancées. Celles-ci sont immédiatement notées sur la Feuille d'Aventurier.

Certaines professions introduisent des Compétences Magiques. Ces dernières sont présentées plus en détails dans le chapitre Compétences à la page 30.

Dans le cas où une profession offre une Compétence Avancée déjà obtenue grâce à la culture d'origine (ou que la compétence est obtenue comme une option de Compétence Avancée et que le joueur la choisit à nouveau), le personnage gagne un bonus de 10% à celle-ci.

Professions

Profession	Culture d'Origine	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Magiques
Acrobate	Barbare, Civilisée	Athlétisme +15%, Évasion +15%, Passe-passe +10%	Acrobatie	—
Alchimiste	Civilisée	Évaluer +10%, Premiers Soins +10%	Connaissance (Alchimie)	Manipulation, Sorcellerie (Grimoire)
Artisan	Toutes	Évaluer +20%, Influence +5%, Persévérance +5%	Artisanat (Au choix) **Choisir une parmi :** Artisanat (Autre), Ingénierie, Mécanismes	—
Barde	Toutes	Chant +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Influence +5%, Passe-passe +5%, Perception +5%	**Choisir deux Parmi :** Connaissance, Danse, Jouer d'un Instrument, Langage	—
Chaman	Barbare, Nomade, Primitive	Connaissance (Régionale) +5%, Influence +5%, Persévérance +5%, Premiers Soins +5%	**Choisir une parmi :** Connaissance (Au choix), Médecine, Survie	Détection des Esprits, Contrainte Spirituelle
Champion/ Chevalier/ Noble Guerrier	Toutes	Influence +5%, Athlétisme OU Force Brute OU Équitation +5% Choisissez deux Styles de Combat appropriés à votre culture et recevez un bonus de +10% à ces derniers	**Choisir deux parmi :** Courtoisie, Culture (Autre), Éloquence, Jouer d'un Instrument	—
Chasseur	Toutes	Connaissance (Régionale) +10%, Discrétion +10%, Endurance +10%, un type d'arme à projectiles approprié à votre culture +10%	Pister	—
Courtisan	Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Influence +15%, Perception +5%, Passe-passe OU Danse +5%	**Choisir deux parmi :** Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique), Connaisance (Philosophie), Courtoisie, Jouer d'un Instrument	—

Profession	Culture d'Origine	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Magiques
Diplomate	Civilisée	Culture (d'Origine) +10%, Influence +10%, Perception +10%	**Choisir deux parmi :** Connaissance (Au choix), Courtoisie, Culture (Autre), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage (Autre)	—
Dresseur d'Animaux	Toutes	Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +20%, Endurance +5%, Équitation +5%, Persévérance +10%, Premiers Soins +5%	—	—
Érudit	Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Culture (d'Origine) +10%, Évaluer +5%, Persévérance +10%	2 x Connaissance (Au choix)	—
Espion	Civilisée	Évasion +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Perception +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +5%, Passe-passe OU Discrétion +5%	**Choisir deux parmi :** Culture (Autre), Déguisement, Langage (Autre), Pister	—
Explorateur	Barbare, Civilisée	Connaissance (Régionale) +20%, Endurance +5%, Perception +5%	**Choisir deux parmi :** Langage (Autre), Connaissance (Astronomie), Connaissance (Géographie), Navigation, Survie	—
Fermier	Barbare, Civilisée, Primitive	Athlétisme +5%, Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%	Artisanat (Agriculture)	—
Forestier	Barbare, Primitive	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +5%, Force Brute +10%, Hache +10%	Survie	—
Forgeron	Barbare, Civilisée	Endurance +10%, Évaluer +5%, Force Brute +15%, Marteau +10%	Artisanat (Forgeron)	—
Gardien de Troupeau	Barbare, Nomade, Primitive	Connaissance (Régionale) +10%, Endurance +15%, Fronde +10%, Premiers Soins +5%	Survie	—
Marchand	Barbare, Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Évaluer +20%, Influence +5%	**Choisir deux parmi :** Connaissance (Logistique), Langage (Autre), Navigation, Négoce	—
Marin	Civilisée, Primitive	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +5%, Natation +10%	**Choisir deux parmi :** Canotage, Culture (Autre), Langage (Autre), Navigation	—
Médecin	Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Évaluer +5%, Perception +10%, Premiers Soins +20%	Médecine	—

Profession	Culture d'Origine	Bonus aux Compétences de Base	Compétences Avancées	Magiques
Mercenaire	Barbare, Civilisée, Nomade	Choisissez deux Styles de Combat appropriés à votre culture et recevez un bonus de +10% à ces derniers **Choisissez deux parmi :** Athlétisme +10%, Bagarre +10%, Conduite +10%, Endurance +10%, Équitation +10%, Évaluer +10%, Évasion +10%	Connaissance (Tactiques)	—
Mineur	Barbare, Civilisée	Athlétisme +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%, Marteau +10%	Connaissance (Minéraux)	—
Noble	Civilisée	Épée +10%, Équitation +5%, Influence +10%, Persévérance +5%	**Choisir deux parmi :** Connaissance (Au choix), Courtoisie, Culture (Autre), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage	—
Pêcheur	Toutes	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +10%, Natation +10%	**Choisir deux parmi :** Artisanat (Au choix), Canotage, Navigation, Survie	—
Pisteur	Barbare, Nomade, Primitive	Athlétisme +10%, Perception +10%, un style d'arme approprié à votre culture +10%	Pister, Survie	—
Prêtre	Barbare, Civilisée, Nomade	Influence +15%, Connaissance (Régionale) +5%, Persévérance +10%	—	Connaissance (Théologie Spécifique), Pacte (Culte ou Dieu)
Rebouteux	Toutes	Connaissance (Régionale) +5%, Perspicacité +5%, Premiers Soins +10%	**Choisir une parmi :** Connaissance (Au choix), Médecine, Survie	**Choisissez** Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle OU Connaissance (Théologie Spécifique) et Pacte (Culte ou Dieu) OU Manipulation et Sorcellerie (Grimoire)
Soldat/ Guerrier	Toutes	Athlétisme +5%, Endurance +5%, Évasion +5%, Force Brute +5% Choisissez deux Styles de Combat appropriés à votre culture et recevez un bonus de +10% à ces derniers	Connaissance (Tactiques)	—
Sorcier	Civilisée	Connaissance (Régionale) +5%, Perspicacité +5%, Persévérance +10%	**Choisir une parmi :** Connaissance (Au choix), Langage	Manipulation, Sorcellerie (Grimoire)
Voleur	Toutes	Discrétion +10%, Évaluer +10%, Passe-passe +10%, Perception +10%	**Choisir une parmi :** Connaissance de la Rue, Déguisement, Mécanismes	—

Nick Egberts

La Saga d'Édric

Issu d'une culture Barbare, Édric peut choisir entre de nombreuses professions. Après consultation de la table Professions, il porte son choix sur la profession Guerrier. Édric raisonne que sa taille et son ingéniosité devrait lui donner l'avantage au combat. Il mentionne le passé de guerrier de son père et le fait que, dans une culture barbare, les fils suivent les traces de leur père.

Après avoir choisi la profession Guerrier, Édric reçoit un bonus de 5% à ses compétences Athlétisme, Endurance, Évasion et Force Brute. Il obtient également un bonus de +10% à deux Styles de Combat et, parce qu'il possède déjà Lance & Bouclier et Dague, il décide d'améliorer ces deux Styles de Combat. Édric choisit Connaissance (Tactiques) comme Compétence Avancée, une compétence très utile pour le vol de bétail.

Une fois la culture d'origine et la profession choisies, les compétences d'Édric sont :

De Base : Athlétisme 40%, Bagarre 25%, Chant 24%, Conduite 27%, Connaissance (Régionale) 62%, Culture (d'Origine) 62%, Danse 23%, Discrétion 34%, Endurance 24%, Équitation 32%, Évaluer 26%, Évasion 31%, Force Brute 36%, Influence 20%, Natation 19%, Passe-passe 23%, Perception 35%, Persévérance 28%, Perspicacité 30%, Premiers Soins 29%.

Avancées : Connaissance (Orlanth le Dragon) 32%, Connaissance (Tactiques) 32%, Langage (Ralios) 76%, Survie 21%.

Styles de Combat : Dague 45%, Fronde 36%, Lance & Bouclier 45%

Édric est maintenant prêt à procéder à la troisième étape de l'Expérience Préliminaire.

Points de Compétences Gratuits

Chaque joueur reçoit 250 points de compétence supplémentaires pour son Aventurier. Il peut ajouter ces points de compétence gratuits à ses compétences de la manière suivante :

* Ajouter des points au score d'une Compétence de Base ou à un Style de Combat.
* Ajouter des points au score d'une Compétence Avancée, à condition que le personnage possède déjà celle-ci.
* Acheter une Compétence Avancée. L'achat coûte 10 points de compétence gratuits et le score de la Compétence Avancée est égal au score de base de la caractéristique dérivée.
* Acheter des compétences qui permettent de jeter des sorts. Si l'univers *RuneQuest* utilisé permet l'utilisation de la Magie Commune (Glorantha, par exemple), alors il est possible que le personnage la possède en tant que Compétence de Base ; dans le cas contraire, ces compétences doivent être achetées en tant que Compétences Avancées. Les autres compétences qui permettent de jeter des sorts sont les suivantes : Pacte (Divinité) et Connaissance (Théologie Spécifique) pour les membres des Cultes Divins ; Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle pour les chamans et les membres des Cultes Spirituels ; Manipulation et Sorcellerie (Grimoire) pour les Sorciers.

Remarque : aucune compétence ne peut bénéficier de plus de 30 points de compétence gratuits. Une Compétence Avancée achetée avec des points ne peut pas être augmentée au delà de 20 points.

Par exemple, si Édric achète la Compétence Avancée Pister avec ses points, il dépense 10 points pour obtenir cette compétence avec un score de base dérivé de caractéristiques – dans ce cas, INT+CON, pour un total de 23% – Édric n'est alors pas en mesure de dépenser plus de 20 points supplémentaires dans cette compétence et ne peut donc l'augmenter qu'à un maximum de 43%.

La Saga d'Édric

Édric dépense ses 250 points de compétence gratuits de la manière suivante :

Valeur	*Dépense*	*Nouvelle Compétence*
Athlétisme	*+30%*	*70%*
Connaissance (Orlanth le Dragon)	*+20%*	*52%*
Endurance	*+30%*	*54%*
Évasion	*+15%*	*46%*
Fronde	*+25%*	*61%*
Lance & Bouclier	*+25%*	*70%*
Magie Commune	*+10%*	*34%*
Perception	*+20%*	*55%*
Persévérance	*+30%*	*58%*
Perspicacité	*+25%*	*55%*
Premiers Soins	*+20%*	*49%*

Les points de compétence gratuits sont distribués dans une variété de compétences de Base, y compris des Styles de Combat et la Magie Commune. Il a investi 20 points dans sa Compétence Avancée Connaissance mais pas plus de 30 points dans chacune de ses autres compétences.

Aventuriers plus Expérimentés

Il est tout à fait acceptable pour les Aventuriers de débuter le jeu avec un niveau plus élevé que celui utilisé au départ par les Aventuriers novices.

La table de la page suivante présente les modifications que le Maître de Jeu doit effectuer, lors de la création de personnage, afin de générer des Aventuriers avec un niveau plus élevé.

Les Aventuriers expérimentés sont créés de la façon habituelle, avec leur culture d'origine et leur profession, jusqu'au moment où ils doivent dépenser leurs points de compétence gratuits ; ils peuvent ensuite distribuer ceux-ci comme ils l'entendent.

Communauté

Le dernier stage de la création d'un Aventurier est la découverte de son passé. Que lui est-il arrivé au cours des années précédentes ? Qui sont sa famille et ses amis ? A-t-il des rivaux et des ennemis ? Est-il/elle bien connu(e) ? Le but de cette section est de répondre à ces questions.

Familles

Tous les Aventuriers ont une famille. Les liens familiaux peuvent être forts ou tenus. La famille peut être large et éparpillée ou bien petite et très proche ; avoir été une aide ou un obstacle pour les Aventuriers, ou encore avoir des connexions qui peuvent s'avérer utiles maintenant ou plus tard.

Lancez 1D100 pour chaque colonne de la table Liens Familiaux afin de déterminer le statut des parents, le nombre de frères et sœurs et la structure générale de la famille.

Dans le cas de familles larges, mieux vaut rester vague. En effet le fait de ne pas donner trop de détails à la famille offre une grande flexibilité dans le développement de rebondissements scénaristiques, tels que l'introduction d'un oncle ou d'un cousin plutôt rebelle ou bien placé.

Liens Familiaux

1D100	Parents/ Tuteurs	Frères/ Sœurs	Taille de la Famille
01–20	Deux parents présents	Aucun	Cellule familiale
21–40	Aucun parent vivant	1D4	1D4 tantes et oncles du côté de chaque parent
41–60	Un parent plus un beau-parent	1D6	1D6 tantes et oncles du côté de chaque parent
61–80	Un seul parent : père	1D8	1D8 tantes et oncles du côté de chaque parent
81–00	Un seul parent : mère	2D6	1D10 tantes et oncles du côté de chaque parent

Aventuriers plus Expérimentés

	Chevronné	Vétéran	Maître	Héros
Âge Minimum	21	28	35	42
Points de Compétence Gratuits	350	450	550	650
Argent	Double de celui de la culture d'origine	Cinq fois celui de la culture d'origine	10 fois celui de la culture d'origine	20 fois celui de la culture d'origine
Caractéristiques	1D3 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre les caractéristiques.	1D4+1 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre les caractéristiques.	1D6+2 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre les caractéristiques.	1D8+4 points de Caractéristiques supplémentaires, divisés au choix entre les caractéristiques.
Statut	Peut être : membre initié d'un culte, membre itinérant d'un ordre sorcier ou membre fervent d'un culte chamanistique, si approprié.	Peut être : membre acolyte d'un culte, membre adepte d'un ordre sorcier ou chaman d'un ordre chamanistique, si approprié.	Peut être : Seigneur Runique ou Prêtre Runique d'un culte, Mage dans un ordre sorcier ou grand chaman dans un culte chamanistique, si approprié.	Peut être : Seigneur Runique ou Prêtre Runique d'un culte, Mage dans un ordre sorcier ou grand chaman dans un culte chamanistique, si approprié.
Points d'Héroïsme	3	6	9	12
Prouesses	Aucune	Une, si les critères le permettent	Deux, si les critères le permettent	Trois, si les critères le permettent

Réputation de la Famille

1D100	Réputation	Contacts, Ennemis et Rivaux
01–20	Pauvre Réputation	1D3 Ennemis ou Rivaux
21–50	Réputation moyenne ; mais quelques zones d'ombre	1 Ennemi ou Rival
51–65	Réputation moyenne	—
66–85	Bonne réputation ; mais quelques zones d'ombre	1 Contact ou Allié
85–00	Excellente réputation	1D3 Contacts ou Alliés

Quelles sont les connexions de la famille ? Est-ce une famille importante ou médiocre ? Est-ce que la famille a une bonne réputation ou est-ce que son nom est synonyme de malheur ? Les tables présentées ici permettent de déterminer la réputation de la famille et son importance au sein de la communauté locale, régionale ou encore nationale.

Vous pouvez décider du statut marital de l'Aventurier comme étape optionnelle dans la création de son passé. Lancez 1D100 et comparez le résultat avec la compétence Influence de l'Aventurier. Si le résultat est inférieur ou égal à son Influence, et si le joueur le désire, l'Aventurier est marié. Si par contre le résultat est supérieur à sa compétence Influence, il n'est pas marié. Libre à l'Aventurier de décider s'il est heureux dans son mariage ou non et s'il a des enfants. S'il désire des enfants de son épouse, il peut lancer 1D3–1, ce qui lui donne entre 0 et 2 enfants : un résultat correspondant tout à fait à des Aventuriers de ce type de culture et ayant cet âge de départ. L'âge des enfants est une fois encore décidé par le lancer d'1D3–1, un résultat de 0 indiquant un nouveau-né.

Relations de la Famille

1D100	Relations	Contacts, Ennemis et Rivaux
01–20	Pas de connexions utiles à mentionner	—
21–80	La famille a des relations acceptables au sein de la communauté	—
81–90	La famille a de bonnes relations avec les autres familles et les figures d'autorités locales	1 Contact et 1 Rival
91–95	La famille a de bonnes relations avec les autres familles et les figures d'autorités locales et régionales	2 Contacts, 1 Rival et 1 Ennemi
96–00	La famille a de bonnes relations avec les autres familles et les figures d'autorités locales, régionales et nationales	2 Contacts, 2 Rivaux et 2 Ennemis

Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux

Grâce à sa famille et à ses affaires personnelles, un Aventurier peut avoir obtenu des connaissances qui, plus tard, vont soit l'aider soit lui mettre des bâtons dans les roues. Les tables Réputation de la Famille et Relations de la Famille vont déterminer si des Alliés, des Contacts, des Ennemis ou des Rivaux sont présents dans la vie de l'Aventurier, ainsi que leur nombre.

La Saga d'Édric

Sur la table Liens Familiaux, Édric obtient un résultat de 96 (un seul parent : mère), 59 (1D6 frères et sœurs – avec un résultat de 4 : il a deux frères et deux sœurs) et 68 (1D8 parent du côté de chaque parent proche – avec un total de 9). Il est décidé que le père d'Édric est mort il y a plus de 10 ans, laissant à sa mère le soin de son éducation, ainsi que celle de ses frères et sœurs, avec l'aide de la famille. Malgré la perte de son père, Édric a eu de nombreux rôles modèles masculins dans sa vie.

Le résultat sur la table Réputation de la Famille est 91 : la famille d'Édric a une excellente réputation et lui fait gagner 1D3 (résultat de 2) Alliés ou Contacts. Édric choisit un de chaque et décide de les approfondir plus tard. Le résultat du 1D100 sur la table Relations de la Famille est 33 : la famille a des relations acceptables au sein de la communauté.

Le joueur décide qu'Édric n'est pas marié mais qu'il y réfléchit. Cela sera développé plus loin.

* Les **Contacts** sont les individus connus de l'Aventurier et avec lesquels il s'est lié d'amitié par le passé. Ils ont chacun des compétences et des positions utiles et sont disposés à aider l'Aventurier.
* Les **Alliés** sont les individus connus de l'Aventurier et avec lesquels il s'est lié d'amitié par le passé. Les Alliés sont prêts à tout pour apporter leur aide si on leur demande.

La Saga d'Édric

Édric s'est décidé pour un allié et un contact. Son allié est Marius, le chef de clan et le frère de son père (son oncle). Son contact est Séléna, la fille de Marius. Tous deux sont amis d'enfance et le joueur décide qu'Édric est amoureux de Séléna mais qu'il n'ose pas montrer ses sentiments tant qu'il n'a pas prouvé sa valeur.

* Les **Rivaux** sont les personnes qui détestent ou s'opposent à l'Aventurier et qui font tout pour lui mettre des bâtons dans les roues.
* Les **Ennemis** sont pires que les rivaux : un rival s'efforce de rester du côté de la loi mais un ennemi désire la mort du personnage, son emprisonnement ou son malheur.

Notez les alliés, les contacts, les ennemis et les rivaux sur la Feuille d'Aventurier, ainsi qu'une courte description sur leur relation avec celui-ci. Les joueurs peuvent noter autant de détails qu'ils le désirent : des plus vagues ('*rival dans le clan*') aux plus détaillés ('*Harrick le Chevelu est mon rival car j'ai désobéi à ses ordres durant une partie de chasse. Il m'a humilié devant les anciens du clan et je le maudis ! Un jour j'aurais ma revanche !*').

Les autres Aventuriers peuvent devenir des contacts, des alliés ou même des rivaux (voir la règle sur les Connexions, à la page 25) et peuvent être impliqués dans des évènements passés.

Carlos Nuñez de Castro Torres

Évènements du Passé

Lorsqu'un Aventurier est créé, il commence son aventure en tant que jeune adulte mais cela ne veut pas dire que rien ne s'est produit durant son enfance ou son adolescence. Nous expérimentons tous des évènements qui font de nous ce que nous sommes, qui définissent ce que nous faisons et notre approche de la vie. Il est conseillé aux Maîtres de Jeu d'aider leurs joueurs à développer le passé de leur personnage. Celui-ci n'a cependant pas besoin d'être extrêmement détaillé ni même d'être très spécifique. Il peut être mentionné durant le jeu ou bien être complètement ignoré. Selon le Maître de Jeu, l'établissement d'évènements passés peut s'avérer très gratifiant et être le point de départ de nombreuses aventures.

Bien sûr, la culture d'origine compte pour beaucoup dans la nature de ces expériences passées ou, tout du moins, sur l'endroit où elles ont eu lieu. Mais la nature *générale* de celles-ci a tendance à être universelle. La table suivante fournit aux joueurs et aux Maîtres de Jeu une variété d'évènements possibles, ainsi que des effets, qui peuvent être appliqués aux Aventuriers lors de la création de personnage. Chaque Aventurier lance les dés sur la table Évènements du Passé ; s'il se sent aventureux, il peut lancer les dés une deuxième fois. Il est possible d'ignorer l'évènement ou de relancer les dés lorsque le résultat de la table s'avère être un évènement trop restrictif ou inapproprié.

Évènements du Passé

1D100	Évènement
01	Blesse ou tue un ami d'enfance.
02	Affligé par les visions d'un dieu ou d'une déesse.
03	Affligé par des visions du futur.
04	Amnésie : aucun souvenir de la vie avant l'âge de 18 ans. Pas certain que la famille actuelle soit réellement la sienne.
05–06	Attaqué ou pourchassé par une créature ou un monstre ; depuis, il a peur de ce type de créatures.
07–08	Bataille : le personnage fut témoin d'une grande bataille ou conflit.
09	Marque de naissance : le personnage possède une marque de naissance inhabituelle qui a été prise par erreur pour le signe sacré d'un dieu particulier.
10	Aveugle : le personnage est aveugle de naissance ou perd la vue plus tard. Les autres sens ont compensé cette perte.
11	Double : le personnage est le portrait craché ou ressemble beaucoup à une personne célèbre en bien ou en mal.
12	Nait avec une prédisposition pour certaines runes.
13–15	Un frère ou une sœur est mort(e) ou a été tué(e).
16–18	Est harcelé de manière vicieuse par un ou plusieurs jeunes individus.
19–20	Amour d'enfance : le personnage était autrefois marié à son amour d'enfance.
21–22	Amour d'enfance perdu : l'amour d'enfance du personnage s'est marié avec un ami ou un rival.
23	Sourd : le personnage est né sourd ou est devenu sourd plus tard. Les autres sens ont compensé pour cette perte.
24	Destitution : la famille du personnage a été destituée.
25	Disparition : un membre de la famille a disparu 1D10 ans auparavant et le personnage est parti à sa recherche.
26	Découverte : le personnage a découvert par accident une ancienne connaissance, une formule ou des faits qui intéressent certaines personnes.
27–29	Maladie ou épidémie : le personnage a souffert d'une grave maladie dans son enfance.
30	Secret de famille : la famille du personnage cache un grand secret.
31	Trésor familial : la famille du personnage est la gardienne d'un grand trésor.
32–35	Le père est mort ou a été tué.
36	Querelle et Romance : la famille du personnage a une ancienne querelle avec des rivaux politiques/commerciaux/religieux. Le personnage est tombé amoureux avec le fils/la fille de la famille/organisation rivale ; ce fait doit rester secret.
37	Querelle : la famille du personnage a une ancienne querelle avec des rivaux politiques/commerciaux/religieux, qui a récemment tourné au bain de sang.
38	Abandonné : le personnage a été abandonné à la naissance par ses parents et élevé par des parents adoptifs.
39–40	Fraude : le personnage est impliqué dans une fraude ou une arnaque ou en est la victime.
41	Fugitif : le personnage a secrètement aidé un fugitif.
42	Changement de sexe : le personnage était autrefois du sexe opposé mais a été changé par une malédiction ou une magie puissante
43	Changement d'identité : le personnage a adopté une nouvelle identité pour une raison quelconque.
44	Commentaires faits par inadvertance : les paroles du personnage ont provoqué une bagarre, une bataille ou la guerre. La remarque ou l'action était innocente mais les répercussions furent tragiques.

1D100	Évènement
45–46	Héritage ou droits de succession supprimés : un parent a privé le personnage de son héritage.
47–48	Héritage ou droits de succession : le personnage est en passe d'hériter d'un parent.
49	Kidnappé et/ou pris en apprentissage par un sorcier puissant qui recherche un apprenti.
50	Kidnappé ou enrôlé de force dans dans une armée.
51	Dernière volonté : le personnage poursuit une quête pour respecter les dernières paroles d'une personne bien-aimée ou d'un parent.
52	Lâche : bien connu dans la communauté pour ne pas avoir des dispositions héroïques.
53–54	Héros : bien connu dans la communauté pour avoir des dispositions héroïques.
55–56	Blessure grave : le personnage a souffert durant son enfance d'une blessure grave qui a laissé une cicatrice ou une marque profonde.
57	Dynastie marchande : le personnage est né au sein d'une famille ou d'une dynastie marchande réputée.
58	A rencontré un héros célèbre quand celui-ci n'était pas encore réputé.
59	A rencontré un bandit quand celui-ci n'était pas encore réputé.
60	Méprise d'identité : cas de méprise d'identité résultant dans une période d'emprisonnement ou une autre punition.
61–63	Mère est morte ou a été tuée.
64	Muet : le personnage est né muet ou est devenu muet plus tard. Communique couramment en langage des signes.
65	Orphelin : le personnage a perdu ses deux parents à cause d'une maladie, d'un accident ou d'une toute autre tragédie.
66–67	Exclu de la famille.
68	Repentir : le personnage se repent d'avoir insulté une personne au pouvoir ou une figure d'autorité.
69	Trésor personnel : a trouvé un grand trésor et le garde caché.
70	Difformité physique sur une localisation au hasard : aucun effet secondaire car le personnage s'est adapté.
71–72	Pionniers : les membres de la famille se sont établis dans un nouveau pays comme colons, réfugiés ou pionniers.
73	Famille politique : un parent est une figure politique de haut rang.
74	Prospérité : le personnage est passé de la pauvreté à une vie de richesse.
75	Élevé par un culte ou un ordre monastique.
76	Élevé par une guilde ou un ordre militaire.
77	Élevé par des parents lointains.
78	Élevé par des non-humains (trolls ou nains par exemple).
79	S'est enfui ou s'est joint à une troupe de gens du voyage.
80	Famille religieuse : un parent est une figure religieuse de haut rang.
81	Secte ou culte : découvre que la famille fait partie d'une secte ou d'un culte secret et désapprouve ses points de vue. Tente d'échapper à la famille et à ceux qui le poursuivent.
82	Naufragé ou isolé dès l'enfance : a vécu seul pendant plusieurs années avant d'être secouru ou découvert.
83	Compagnon : le personnage a trouvé un compagnon ou un serviteur loyal. Cela ne signifie pas nécessairement que sa présence soit la bienvenue mais que la relation a perduré au cours des années.
84	Esclavage : enfance et adolescence passées dans l'esclavage avant de réussir à s'échapper ou d'être libéré
85	Seul survivant : la famille a été décimée par une tragédie.
86	Seul survivant d'une tragédie qui a décimé entièrement la colonie ou la communauté du personnage.
87–88	Écuyer : personnage pris comme vassal ou écuyer d'un chevalier ou d'un guerrier réputé.
89–90	Jumeau : le personnage a un frère jumeau.
91–92	Jumelle : le personnage a une sœur jumelle.
93	Visité par des fantômes ou des esprits.
94–95	Voyageur : le personnage, seul ou avec des membres de sa famille/amis, a effectué de nombreux voyages.
96	Méchant beau-parent : un des parents est mort et l'autre s'est remarié. Ce beau-parent est indifférent, calculateur et brutal envers le personnage.
97–98	Relancez les dés et notez les deux évènements.
99–00	Relancez deux fois les dés et notez tous les évènements.

La Saga d'Édric

Comme Évènement Passé, Édric lance 1D100 et obtient 76 : élevé par une guilde ou un ordre militaire. Le Maître de Jeu compte cet évènement comme un évènement inapproprié étant donné le passé d'Édric et suggère un second jet de dés. Cette fois le résultat est 56 : une blessure grave ; Édric a souffert dans son enfance d'une blessure grave qui lui a laissé une cicatrice sur la jambe gauche. Il décide que la blessure a été causée par un trollinet – celui-là même qui a tué son père durant une partie de chasse – et que maintenant il craint et hait les trollinets : il désire se venger un jour de celui qui a tué son père.

Connexions

Quelle est la raison pour laquelle les Aventuriers voyagent en groupe ? Au début d'une campagne de *RuneQuest*, c'est toujours la question à se poser. Parfois, les Aventuriers trouvent une raison pour voyager ensemble : être issus d'un même clan, boire à la même taverne lorsque des monstres font irruption, voyager au sein de la même caravane, etc... Il se peut que les Aventuriers aient un passé en commun avant que l'aventure commence. C'est ici que la règle des Connexions, qui implique au moins deux joueurs et leurs Aventuriers, entre en jeu dans la Création d'un Aventurier.

Si les deux joueurs sont d'accord, les évènement du passé de leurs personnages peuvent impliquer un autre Aventurier. Seul un personnage a besoin d'obtenir l'évènement spécifique. Dès que la connexion est établie, les deux Aventuriers gagnent un bonus de +10% à une de leurs Compétences de Base, Avancées, de Combat ou Magiques au choix. Les Aventuriers peuvent ainsi gagner un maximum de *deux* bonus grâce à cette règle ; chaque connexion doit être établie avec un Aventurier différent.

Les joueurs sont encouragés à explorer et à embellir leurs évènements. Par exemple, quelle connexion ont deux personnages ayant l'évènement 'muet' ? Peut-être que l'un d'eux sert d'interprète, tous deux ayant été élevés ensemble et ayant développé un langage des signes qu'eux seuls peuvent comprendre.

La Saga d'Édric

Deux autres Aventuriers sont créés en même temps qu'Édric : Lilana et Thrace. Tous sont issus de la même culture d'origine et du même clan établi dans le Ralios. Les trois joueurs se mettent d'accord sur le fait que Lilana et Thrace étaient avec Édric durant l'attaque du trollinet. Tous trois ont prêté serment de découvrir un jour où se cache le trollinet – un adorateur du dieu de la guerre troll Zorak Zoran – et de le tuer.

Grâce à cette connexion avec les deux autres Aventuriers, Édric reçoit un bonus de +10% à deux de ses compétences au choix. Il améliore Lance & Bouclier et Survie.

Étapes Finales

La création d'un Aventurier est presque terminée. Il ne reste plus qu'à lui donner un nom, si cela n'a pas été déjà fait, à déterminer la magie disponible au départ, s'il en a une, et à acheter un équipement avec l'argent reçu grâce à la culture d'origine.

Dénominations

RuneQuest est un jeu de fantasy aussi les noms qui reflètent des cultures anciennes, des romans de fantasy populaires, des séries télévisées et des films sont plus appropriés que les noms contemporains. Vous pouvez vous aider de la culture d'origine ou de la profession pour trouver un nom : Urwin le Potier peut être le nom d'un artisan civilisé ; Harrick à la Hache Rapide, fils d'Hendrick Barberouge, celui d'un guerrier barbare. Pensez au nom que vous allez donner à votre Aventurier – il est très important !

Magie

Plusieurs types de magie sont disponibles dans *RuneQuest* et leur disponibilité au début du jeu dépend de la culture d'origine de l'Aventurier, sa profession et l'importance de la magie dans l'univers. Dans Glorantha, par exemple, la magie est partout présente et chaque Aventurier connait une poignée de sortilèges appris durant son éducation. Dans d'autres univers, la magie peut être moins fréquente.

Si la magie commune est plus facilement disponible, alors le montant obtenu au départ par l'Aventurier dépend de sa culture d'origine. Par exemple, dans Glorantha, les Aventuriers démarrent avec 6 points qu'ils dépensent dans des sortilèges de Magie Commune, comme il est mentionné dans le chapitre Magie Commune. Les limitations suivantes s'appliquent toutefois aux Aventuriers :

* 1 point est égal à 1 point d'Ampleur (ainsi ViveLame 2 coûte 2 points).
* Aucun sort ne peut avoir une Ampleur excédant 3.
* Les sortilèges doivent être choisis parmi ceux de la table Magie des Cultures d'Origine.

Édric pourrait commencer avec six sorts d'Ampleur 1, trois sorts d'Ampleur 2 ou deux sorts d'Ampleur 3.

Les Aventuriers de Glorantha débutent également avec un bonus de 30% à leur compétence de Magie Commune, reflétant la prolifération de la magie dans le monde ainsi que leur savoir-faire dans le lancer d'un sort.

Les compétences utilisées dans la Magie Divine, la Sorcellerie et la Magie Spirituelle, ainsi que leur fonctionnement, sont décrites plus en détail dans le chapitre de magie appropriée et dans le chapitre Compétences.

Magie des Cultures d'Origine

Toutes les Cultures	Barbare	Civilisée	Nomade	Primitive
Apaiser	Augmentation Bestiale	Babil	Augmentation Bestiale	Augmentation Bestiale
Cautériser	Bénédiction de l'Armurier	Bénédiction de l'Armurier	Dégager le Chemin	Dégager le Chemin
Chaleur	Dégager le Chemin	Bénédiction du Maçon	Démoraliser	Endurance
Chance	Démoraliser	Boulier	Endurance	Fanatisme
Communication Mentale	Endurance	Compréhension	Fanatisme	Morsure Glaciale
Confusion	Fanatisme	Contre-Magie	Morsure Glaciale	Mur de Ténèbres
Coordination	Morsure Glaciale	Démoraliser	Mur de Ténèbres	Voix Tonitruante
DareDard	Mur de Ténèbres	Langue de Velours	Voix Tonitruante	
Destin	Souffle du Dragon	Réparer		
Détecter X	Voix Tonitruante	Séduction		
Disruption		Souffle du Dragon		
Extinction		Sourire de l'Amuseur		
Fléau des Esprits				
Flèche de Feu				
Force				
Ignition				
Laminer				
Lumière				
Mobilité				
MorteLame				
Multimissile				
Parer				
Percer				
Pousser/Tirer				
Protection				
Ralentissement				
Refroidir				
Respiration Aquatique				
Seconde Vue				
Soins				
Témoin des Secrets				
Vigueur				
ViveLame				
Voile du Bandit				

La Saga d'Édric

Le personnage d'Édric est presque terminé. Il ne reste plus qu'à déterminer sa Magie Commune. Parce qu'il fait partie de l'univers de Glorantha et qu'il est membre d'un clan barbare, Édric obtient 6 points qu'il dépense dans des sorts de Magie Commune. Il ne peut choisir que des sorts appartenant à toutes les cultures et à celle de la culture Barbare dans la table Magie des Cultures d'Origine.

Édric porte son choix sur : ViveLame 2 (avec une Ampleur 2), Souffle du Dragon (Ampleur 2) et Soins 2 (Ampleur 2).

Il peut lancer trois sorts, au score de compétence de Magie Commune de 34%, mais comme il fait partie de l'univers de Glorantha, dans lequel la magie est inhérente, il obtient un bonus automatique de +30% à sa Magie Commune ; sa compétence de Magie Commune est alors de 64%.

Édric choisit son équipement plus tard mais tous les composants de son personnage sont en place. Sa Feuille d'Aventurier est présentée à la page 28.

Les Personnages qui Utilisent la Magie

Certaines professions, tels l'Ensorceleur, le Prêtre, le Sorcier et le Chaman, démarrent avec une magie supplémentaire en plus de la Magie Commune, comme mentionné dans la colonne Magie. Les compétences de cette colonne représentent les différents types de magie utilisés par ces professions, telles la sorcellerie dans le cas du sorcier et la Magie Spirituelle dans le cas du Chaman.

Les membres de cultes ont accès à des formes plus sophistiquées de magie ; cela est expliqué plus en détail dans le chapitre Cultes. Les joueurs qui choisissent ces professions peuvent être considérés comme les membres fervents d'un culte divin, d'un ordre sorcier ou d'un culte spirituel, selon ce qui est le plus approprié au passé de leurs Aventuriers.

Les Prêtres obtiennent les sortilèges divins associés à leur culte et basés sur le montant de POU dédié au Pacte avec leur dieu.

Les Sorciers et les Rebouteux reçoivent un Grimoire associé avec leur culte. Dans le cas d'un culte préexistant, les sortilèges contenus dans le Grimoire sont déjà définis. Si un Grimoire vient d'être nouvellement créé, il ne peut contenir que quatre sorts de Sorcellerie associés à la nature et à l'enseignement de l'ordre sorcier.

Les Chamans commencent avec deux esprits d'Intensité 1 ou un esprit d'intensité 2 ; l'un d'eux pouvant être lié dans un fétiche.

Vous trouverez de plus amples détails sur ces types de magie dans leur chapitre de magie respectif.

Équipement

Le chapitre Équipement contient une liste considérable d'objets que les Aventuriers peuvent acheter mais en général on suppose que ces derniers commencent tous le jeu avec les équipements suivants :

* Les vêtements qu'ils portent et des vêtements de rechange .
* Quelques souvenirs personnels, des porte-bonheurs, des talismans ou quelque chose de similaire.
* Une réserve de nourriture pour une semaine, soit fraîche soit des rations.
* Une arme appropriée à leurs compétences d'arme et à leur culture.

Dans le cas d'un Aventurier Noble par profession, celui-ci obtient *un* équipement parmi la liste suivante :

* Une armure avec une protection maximum d'1D6 Points d'Armure.
* Une arme supplémentaire, considérée comme étant héritage familial.
* Une monture appropriée à sa culture (cheval, chameau, mule et ainsi de suite).
* Une flasque d'un très bon vin.
* Un bijou étincelant d'une valeur d'1D6 x100 pièces d'argent.
* Des vêtements luxueux très chers conçus pour un bal ou un banquet.

RuneQuest II

Joueur - Lawrence

Aventurier - Édric l'Infatiguable

Race :	Humain	Âge :	20
Terre Natale :	Ralios (Glorantha)	Sexe :	Mâle
Culture :	Barbare		
Profession :	Guerrier	Famille :	Mère (Adrianna), 2 frères, (Jerrack & Gertz), 2 sœurs (Mair & Maya)

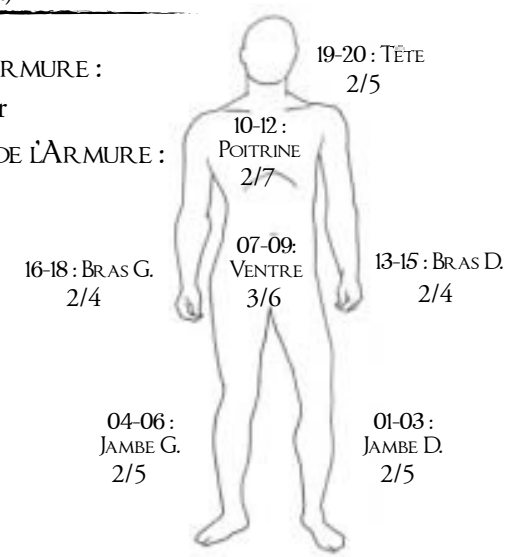
Points d'Héroïsme

Caractéristiques et Attributs

FOR	12	Actions de Combat	3
CON	7	Modificateur de Dommages	+1D2
TAI	14	Modificateur d'Amélioration	0
INT	16	Mouvement	8m
POU	14	POU dédié	0
DEX	13	Points de Magie	14
CHA	10	Rang d'Action	15

Types d'Armure : Cuir

Pénalité de l'Armure : -2



Compétences de Base

De Base	% de Base	%
Athlérisme	FOR+DEX	50%
Bagarre	FOR+DEX	25%
Chant	CHA+POU	24%
Conduite	DEX+POU	27%
Connaissance (Régionale)	INT x2	62%
Culture (d'Origine)	INT x2	62%
Danse	DEX+CHA	23%
Discrétion	DEX+INT	34%
Endurance	CON x2	39%
Équitation	DEX+POU	32%
Évaluer	INT+CHA	26%
Évasion	DEX x2	46%
Force Brute	FOR+TAI	31%
Influence	CHA x2	20%
Natation	FOR+CON	19%
Passe-passe	DEX+CHA	23%
Perception	INT+POU	55%
Persévérance	POU x2	43%
Perspicacité	INT+POU	55%
Premiers Soins	INT+DEX	49%

Compétences Avancées & Magiques

Avancée	Pourcentage de Base	%
Magie Commune	POU+CHA	64%
Langage (Natif)	INT x2	76%
Connaissance (Orlanth)	INT x2	52%
Connaissance (Tactiques)	INT x2	32%
Survie	POU+CON	31%
Pacte (Orlanth)		14%

Styles de Combat

	Pourcentage de Base	%
Lance & Bouclier	STR+DEX	80%
Dague	STR+DEX	45%
Fronde	DEX x2	61%

Sorts/Grimoires

Sorts de Magie Commune

- ViveLame 2
- Souffle du Dragon
- Soins 2

Sorts de Magie Divine (Ampleur 2)

- Canaliser la Force
- Dispersion Élémentaire
- Lien Mental
- Vision de l'Âme

RuneQuest II

Joueur - Lawrence

Aventurier - Édric l'Infatigable

Arme	Taille	Allonge	Dommages	PA	PV	Manoeuvres de Combat	Portée	Recharge	ENC
Lance courte	M	L	1D8+1	4	5	Empale			2
Dague	P	P	1D4+1	6	8	Empale, Saigne			–
Écu	L	P	1D4	6	12	–			2
Fronde	L	–	1D8	1	2	Engourdit	200m	1	–

Fatigue

Niveau	Effets sur les compétences	Mouvement	Rang d'Action	CA
Frais	-			
Essoufflé	–10% à toutes			
Fatigué	–20% à toutes	–1m		
Épuisé	–30% à toutes	–1m	–2	
Harrassé	–40% à toutes	De moitié	–4	–1
Exténué	–50% à toutes	De moitié	–6	–2

Maladies, Poisons, Santé

Équipement	Enc

Argent, Richesse et Possessions

Contacts, Amis, Ennemis et Rivaux

Marius (chef de clan)
Séléna (fille de Marius et amour secret)
Thrace
Lilana

Owain

Notes

Cultes

Nom du culte : Lawrence

Rang : Initié

POU dédié : 4

Pacte : 14%

Connaissance : 52%

Compétences du culte : Connaissance (Orlanth le Dragon), Évasion, Lance, Magie Commune, Perception

Devoirs Spéciaux -

Aptitudes/Contraintes -

Sorts Divins - Canaliser la Force
Dispersion Élémentaire
Lien Mental
Vision de l'Âme

Chapitre 2 :

Compétences

Les caractéristiques et les attributs définissent la nature d'un Aventurier : sa force, sa vitesse, le montant des dommages qu'il provoque et ainsi de suite. Les compétences définissent ce qu'il peut *accomplir* : la façon dont il évite un garde, sculpte une statue ou son savoir-faire à l'épée. Les compétences quantifient son excellence dans certaines tâches Le processus de création d'un Aventurier a déjà introduit les Compétences de Base et Avancées ; ce chapitre explore la manière dont ces compétences fonctionnent puis détaille chacune spécifiquement.

Tests de Compétences

Toutes les compétences possèdent un score de départ basé sur la somme de deux caractéristiques ou sur le multiple d'une seule caractéristique. Le score peut ensuite être augmenté par la culture d'origine, la profession et les Points de Compétences Gratuits. Une compétence n'a pas de valeur maximum : elle peut s'élever au-dessus de 100% et indiquer des capacités surhumaines. L'amélioration des compétences est expliquée dans l'Avancement d'un Aventurier à la page 49.

Lorsque l'Aventurier est appelé à effectuer un test de compétence, il lance 1D100 et essaie d'obtenir un résultat inférieur ou égal au score de sa compétence. Si le résultat est effectivement en dessous de cette valeur, ou égal, le test de compétence est considéré comme une réussite ; Sinon, le test est considéré comme un échec.

Niveaux de Réussite et Échec

La réussite ou l'échec d'un Aventurier sont importants dans *RuneQuest* mais il est également utile de connaître la façon dont il a réussi ou échoué. Pour cette raison, les niveaux de réussite sont cruciaux dans le jeu. Ces niveaux sont (du meilleur au pire) :

* Réussite Critique ;
* Réussite (parfois appelée Réussite Simple) ;
* Échec ;
* Échec Absolu.

Quand Effectuer un Test

Les activités normales sont celles que l'Aventurier effectue quotidiennement, dans des circonstances normales sans pression inhabituelle ; l'Aventurier n'a donc pas besoin de lancer les dés pour réussir. Par exemple, un Aventurier qui mène son cheval au trot ou au galop, à travers un champ et sous un ciel clément, n'a pas besoin d'effectuer de test. De façon similaire, un maréchal-ferrant forgeant des fers à chevaux avec les outils et les matières premières nécessaires n'a pas besoin d'effectuer un test d'Artisanat (Maréchal-ferrant).

Les tests de compétences sont requis lorsque les circonstances sortent de l'ordinaire et/ou si la situation implique un certain degré de stress, d'urgence ou de difficulté. Vous devrez par exemple effectuer un test si vous chevauchez un cheval au galop tout en étant poursuivi par des bandits ; il en va de même si vous tentez de forger des fers à chevaux avec des outils de piètre qualité ou un manque de matières premières.

Le mot clé ici est *circonstance*. Le Maître de Jeu est le mieux placé pour juger si les conditions ou les circonstances demandent un test de compétence. Un Aventurier n'a probablement pas besoin d'effectuer un test de Perception pour écouter une conversation si les alentours sont relativement silencieux. Si le voisinage est quelque peu bruyant, il devra par contre lancer les dés pour entendre ce qui se dit. Si le personnage essaie d'écouter des personnes qui murmurent, le test de compétence reçoit un malus du fait des circonstances, comme il en est fait mention dans *Difficulté et Rapidité*.

Difficulté et Rapidité

Il est parfois nécessaire d'effectuer un test de compétence lorsque la réussite ou l'échec ont besoin d'être mesurés mais les circonstances du test doivent cependant être prises en compte. Elles peuvent modifier le jet de dés pour que la tâche soit plus facile ou plus difficile à accomplir. Par exemple, escalader une pente pour échapper à un troll furieux nécessite un test d'Athlétisme mais l'angle de la pente rend le test plus difficile ; la valeur de la compétence est modifiée pour refléter ceci.

D'un autre côté, l'action de vous dérober à la vue d'un Broo, dans un bois sombre alors que la nuit tombe, demande un test de Discrétion, facilité par l'obscurité : là aussi, la valeur de la compétence est modifiée en conséquence. Le temps investi dans l'utilisation d'une compétence peut aussi avoir un effet sur le résultat ; des erreurs peuvent résulter d'une action précipitée tandis qu'une attention accordée aux détails et la patience améliorent les chances de réussite.

Les circonstances sont présentées dans la table Modificateurs de Difficulté et de Rapidité. Ces modificateurs sont temporairement appliqués à la valeur de la compétence jusqu'à ce que les circonstances changent.

Jesús García López

Modificateurs de Difficulté et de Rapidité

Difficulté	Durée de l'Action	Modificateur au Test
Très Facile	Dix fois la durée normale	+60%
Facile	Cinq fois la durée normale	+40%
Simple	Double de la durée normale	+20%
Normale	Durée normale	+0%
Ardu	—	–20%
Difficile	Moitié de la durée normale	–40%
Très Difficile	—	–60%
Quasiment Impossible	Quasiment instantanée	–80%

La table Exemples de Difficulté suivante présente des exemples de tests que l'on peut rencontrer dans une partie de *RuneQuest*, les compétences qui doivent être utilisées et la difficulté qui doit leur être attribuée. Le Maître de Jeu peut utiliser cette table comme référence pour créer des tests de compétences destinés aux Aventuriers.

Exemples de Difficulté

Situation	Compétence a Utilisé	Difficulté
Escalader une falaise près d'une grande cascade	Athlétisme	Ardu (–20%)
Diriger un canot à rames sur une mer tumultueuse	Canotage	Très Difficile (–60%)
Diriger un canot à rames sur une grande rivière tumultueuse	Canotage	Simple (+20%)
Se souvenir des plantes qui sont comestibles (dans un champ)	Connaissance (Régionale)	Facile (+40%)
Se souvenir des plantes qui sont comestibles (dans une jungle inexplorée)	Connaissance (Plante)	Ardu (–20%)
Apercevoir une pièce d'or sur le sol d'une pièce rangée et bien éclairée	Perception	Simple (+20%)
Trouver une pièce d'or dans un tas de détritus	Perception	Difficile (–40%)
Trouver de la nourriture et de l'eau dans un désert morne	Survie	Difficile (–40%)
Trouver de la nourriture et de l'eau dans une forêt	Survie	Simple (+20%)
Déceler des traces dans la neige	Pister	Très Facile (+60%)
Déceler des traces dans une rue très fréquentée	Pister	Difficile (–40%)
Ouvrir une serrure compliquée de conception étrangère avec seulement un couteau, tout en étant la cible d'archers	Mécanismes	Quasiment Impossible (–80%)

Lancer les Dés en Secret

Les joueurs aiment en général lancer les dés et consulter leur résultat. Il arrive cependant que le jeu demande à ce que le Maître de Jeu lance en secret les dés pour ses joueurs et qu'il ne révèle le résultat que plus tard dans la partie. Exemple : un personnage enfile un déguisement pour pouvoir entrer dans une guilde de voleur par exemple. Il ne sait pas si son déguisement a réussi tant qu'il ne l'a pas mis à l'épreuve en infiltrant le quartier général de la guilde. Si le Maître de Jeu effectue en secret un test de Déguisement, il est alors plus facile de faire monter le suspense et la tension lorsque le personnage tente de passer les gardes pour entrer dans le bâtiment.

Le Maître de Jeu n'est pas là pour effectuer tous les tests en secret. Ces tests devraient être réservés aux occasions suivantes :

* Le personnage utilisant la compétence ne sait pas si sa tentative a réussi ou échoué tant qu'il ne l'a pas mise à l'épreuve.
* Le résultat du test n'est pas immédiat.
* Révéler la conséquence du test petit à petit créerait plus de suspense.

Comme pour les autres outils ludiques, le Maître de Jeu utilise des jets de dés pour le plaisir de tous, non pas pour priver ses joueurs d'une bonne partie. Utilisés à bon escient et dans les moments où les résultats ne sont pas forcément immédiats, ils sont utiles pour rendre une scène plus dramatique.

Réussite Critique

Pour la plupart des tests, il est seulement nécessaire de savoir si le test est une réussite ou un échec. Dans d'autres tests, il est important de connaître le degré de réussite de l'Aventurier – est-ce une réussite de justesse ou un exploit formidable ? Ce dernier est représenté par une réussite critique.

Un résultat de 01 est *toujours* une Réussite Critique.

Si le résultat des dés est inférieur ou égal à 10% de la valeur de la compétence modifiée (arrondie au chiffre supérieur), alors l'Aventurier a obtenu une Réussite Critique. La chance d'une Réussite Critique est basée sur la valeur de la compétence *modifiée* utilisée dans le test, non pas la valeur 'normale' de la compétence. S'il souffre d'un malus à son test de compétence, l'Aventurier a moins de chance d'obtenir une réussite critique. De la même façon, s'il reçoit un bonus à son test de compétence, sa chance d'obtenir une réussite critique augmente.

Le résultat d'une réussite critique varie d'une compétence à l'autre. Les effets d'une réussite critique sont présentés dans la description des compétences mais le Maître de Jeu peut appliquer leurs résultats selon les circonstances, lorsque par exemple :

* La tâche est complétée plus vite que prévue.
* La tâche est complétée avec un plus grand savoir-faire que la normale.
* La tâche est complétée avec panache et élégance, ce qui impressionne les témoins.
* L'Aventurier obtient des informations ou une compréhension de la tâche grâce à son génie.

Dans le cas d'une réussite critique pour la conception de bijoux par exemple, le Maître de Jeu peut décider que l'objet complété est de très grande qualité ou qu'il a été fini plus vite que prévu.

Échec Absolu

Si vous pouvez obtenir une réussite critique, vous pouvez tout aussi bien échouer de manière critique : une telle situation est appelée 'échec absolu'. Un échec absolu se produit lorsque :

* Le résultat des dés est 99 ou 00 et que la compétence modifiée utilisée est inférieure à 100%.
* Le résultat des dés est 00 et que la compétence utilisée est supérieure ou égale à 100%.

Des Aventuriers très expérimentés, ou des personnes impliquées dans une situation offrant un bonus au test de compétence, échouent moins souvent que des Aventuriers ayant des valeurs inférieures dans leurs compétences ou impliqués dans des situations conférant un malus à leur test de compétence.

En bref, l'Échec Absolu est diamétralement opposé à la Réussite Critique : la tentative de l'Aventurier est tellement ratée qu'il subit les conséquences de son échec.

Les effets d'un échec absolu dépendent de la compétence ; la description des compétences contient des exemples sur les effets subis par les Aventuriers mais, en règle générale, un échec absolu entraîne une des mésaventures suivantes :

* La tâche prend deux fois plus longtemps que prévu mais finit par échouer.
* La tâche produit un résultat inutile et qui rend les actions suivantes plus ardues.
* La tâche échoue de manière spectaculaire : l'Aventurier est l'objet de la dérision et du mépris de l'audience.
* L'Aventurier se retrouve entravé, voire blessé à cause de son échec.

Par exemple, Édric utilise sa compétence Danse pour impressionner Séléna, la fille du chef. Avec un résultat de 99 à son jet dés, Édric trébuche et s'étale sur les musiciens. Le clan pousse des huées et le tourne en dérision. Marius, le père de Séléna, décoche un regard furieux à Edric : un tel maladroit n'aurait jamais dû exécuter une danse rituelle si complexe ! Édric voit s'évaporer ses chances d'impressionner Séléna ; de plus, il a mis son père en colère…

Plus tard, Owain, rivalisant avec Édric pour l'affection de Séléna, tente la même danse avec l'intention de prendre avantage de l'échec d'Édric. Sa compétence Danse est de 92% mais le Maître de Jeu décide d'ajouter un bonus de +10% afin de refléter le fait que la foule

soutient les efforts d'Owain. Owain effectue donc un test avec un score de compétence modifié égal à 102%. Le résultat des dés est 00 – Owain obtient également un échec absolu ! Le Maître de Jeu explique alors qu'Owain, plastronnant autour du grand hall, ne remarque pas le contenu renversé d'une coupe d'hydromel, glisse dessus et s'étale de tout son long comme Édric. Marius secoue tristement la tête et Séléna, qui essaie de rester impassible alors que l'arrogant Owain se redresse, sourit à Edric, qui sent son coeur bondir de joie.

Les tests de Compétence d'Arme sont tout aussi vulnérables aux échecs absolus que les autres tests. Un échec absolu à un test de compétence d'Arc résulte dans une corde d'arc rompue tandis qu'un échec absolu à une attaque avec une arme de mêlée se termine par une arme brisée. Le chapitre Combat offre plus d'informations sur le résultat des échecs absolus au Combat.

Réussites et Échecs Automatiques

Toutes les fois qu'un Aventurier essaie d'utiliser une compétence, il a une chance de réussir ou d'échouer, *indépendamment* du niveau de sa compétence. Un fin bretteur, avec une compétence à l'épée égale à 190%, peut glisser sur un caillou ou avoir le soleil dans les yeux au mauvais moment. De la même manière, un Aventurier en mauvaise condition physique peut être capable d'escalader une falaise sous une pluie battante et en pleine nuit, même si les modificateurs réduisent sa compétence Athlétisme an dessous de 0%.

* Un résultat au test compris entre 01 et 05 est une réussite automatique.
* Un résultat au test compris entre 96 et 00 est un échec automatique.

Remarque : les règles des réussites critiques et des échecs absolus ne sont pas appliquées si le Maître de Jeu a décidé qu'aucun test n'est requis ou possible.

Utiliser par Défaut une Compétence Avancée

Bien que tout le monde puisse utiliser des compétences de base, les compétences avancées sont généralement réservées aux spécialistes. Néanmoins, un Aventurier sans connaissance peut parfois être amené à utiliser une compétence avancée et ce, même s'il ne la possède pas.

Dans ce cas là, le Maître de Jeu prend une décision : soit la tâche est tout simplement impossible pour l'Aventurier, soit le test est un échec.

D'un autre côté, il peut aussi décider qu'une compétence de base est utilisée dans cette situation, à condition qu'il existe un lien logique entre la compétence Avancée originale et la compétence de Base qui lui est substituée. Les tests de compétence substituée subissent normalement un malus de –20%, voire plus.

Niveaux de Compétences

La tâche normale d'un Aventurier qui possède une compétence égale à 60% peut être considérée comme ardue par un Aventurier qui ne possède que 25% dans la même compétence. Ainsi la valeur de la compétence est une variable à prendre en considération. La table ci-dessous regroupe les niveaux de compétence en niveaux de maîtrise et propose des exemples de tâches normales.

Améliorer des Compétences Grâce à d'Autres Compétences

Il est des occasions où une compétence peut aider une autre. Par exemple, le marchand qui essaie de vendre son vase rare à bon prix peut utiliser sa compétence Connaissance (Poterie) pour obtenir

Niveaux de Maîtrise dans une Compétence

Niveau de la Compétence	Niveau de Maîtrise	Description
01–25	Novice	Les techniques et les principes de base sont généralement effectués sans avoir recours à un test de compétence, à condition d'avoir le temps et l'équipement nécessaire. Les techniques plus avancées nécessitent un test de compétence et subissent un malus selon la nature de la tâche.
25–50	Compétent	Toutes les techniques de Base, et certaines avancées, n'ont pas besoin d'un test à condition d'avoir suffisamment de temps et qu'un équipement soit à portée de main. Certaines techniques avancées nécessitent un test de compétence et subissent un malus selon la nature de la tâche.
50–75	Professionnel	Les tâches avancées peuvent être tentées même sans la présence d'un ou de deux composants nécessaires à la réussite, mais subissent un malus.
75–100	Expert	Presque toutes les techniques sont connues et peuvent être entreprises en toute confiance même si les éléments nécessaires n'ont pas été réunis.
100–125	Maître	L'Aventurier peut exécuter la tâche en toute confiance et improviser ou résoudre des problèmes en prenant des raccourcis.
125+	Grand Maître	À ce niveau, l'Aventurier est un virtuose capable de résoudre en toute confiance les problèmes qui nécessitent l'utilisation de la compétence. Si nécessaire, la durée de la plupart des tâches peut être réduite de moitié (même si un Grand Maître est conscient que le temps et la patience sont des vertus).

une aide à un test de compétence Influence ou Négoce et ainsi faire une bonne affaire. Dans un cas comme celui-ci, l'Aventurier peut avoir la permission d'ajouter à sa compétence primaire le bonus donné par sa compétence secondaire : dans l'exemple précédent, le marchand possède un score de 70% dans sa compétence Influence et un score de 63% dans sa compétence Connaissance (Poterie Carmanienne). Le score critique pour la compétence Connaissance (Poterie Carmanienne) est égal à 7%, ce qui donne un total de 77% à la compétence Influence.

Une seule compétence à la fois peut être utilisée pour augmenter une autre compétence et les compétences doivent être complémentaires dans la situation donnée. Le Maître de Jeu devrait stipuler quand une augmentation de ce type est acceptable : en effet, elle n'est pas un droit automatique.

Tests de Groupe

Généralement, le Maître de Jeu utilise cet outil pour gagner du temps. Grâce à un test de groupe, il peut effectuer un simple jet de pourcentage pour déterminer la réussite d'un groupe impliqué dans une même tâche, plutôt que d'effectuer une dizaine, voire une centaine, de jets de dés individuels. Il existe deux types de tests : les tests de groupe et les tests de triage.

Tests de Groupe

Dans un test de groupe, la réussite est coopérative : toutes les personnes reçoivent le bénéfice de la réussite. Dans le cas de gardes de temple à la recherche d'un intrus dans une crypte, la réussite d'un test de Perception révèle l'intrus à tous les gardes. Si chaque garde devait effectuer un test de Perception, non seulement cela prendrait plus de temps mais leur chance de trouver l'intrus deviendrait très élevée. Le Maître de Jeu lance les dés pour tout le groupe (en utilisant la compétence la plus élevée au sein du groupe, par exemple) ; si le résultat est une réussite, tout le monde réussit. Si le résultat est un échec, alors tout le monde échoue.

Dans une situation où les conséquences risquent de s'avérer catastrophiques, le Maître de Jeu peut effectuer un 'test de groupe renversé'. Par exemple, dans une situation où un groupe de chasseurs tente de se rapprocher discrètement d'un daim, tout échec à un test de Discrétion entraînera la fuite du gibier. Dans ce cas, le chasseur avec le score de Discrétion le plus bas effectue le test de compétence. S'il réussit, tout le monde réussit mais s'il échoue, alors tout le monde échoue.

Tests de Triage

Dans un test de triage, la réussite est individuelle. Des bandits tentent de distancer la police locale par exemple. Cette situation demande des test d'opposition d'Athlétisme. Quelques bandits ont un score de 40% dans leur compétence Athlétisme, d'autres ont 50% et le reste a 60%. Le Maître de Jeu effectue un test de groupe pour les bandits et obtient 49. Les bandits ayant 50% ou plus réussissent à distancer les autorités, tandis que le reste des bandits perd son avance (à moins que les autres bandits ralentissent pour leur permettre de les rejoindre).

Le Maître de Jeu doit décider quand passer des jets de dés individuels aux tests de groupe. Les jets individuels donnent plus de réalisme à l'action mais plus le nombre d'individus impliqués dans l'action est élevé, plus les joueurs vont perdre du temps à effectuer les tests (et plus le déroulement du jeu sera saccadé).

Larges Groupes et Pourcentages de Réussite

De temps en temps, le Maître de Jeu aura besoin de déterminer le degré de réussite d'un groupe d'individus effectuant la même tâche, durant une situation où ils n'ont pas droit à l'erreur. Dans ce cas, il peut tout simplement utiliser le pourcentage de la compétence employée comme pourcentage de réussite.

Un groupe de 100 brigands tente de remonter une rivière à fort courant pour éviter de tomber de la cascade toute proche, haute de 200 mètres ; une telle activité nécesite un test d'Athlétisme. À cause de la force du courant et de la proximité de la cascade, un échec au test de compétence signifie que l'individu sera emporté par le courant. Plutôt que d'effectuer 100 tests de compétence, ou de lancer les dés pour déterminer si les 100 brigands traversent la rivière sans encombres, le Maître de Jeu peut tout simplement utiliser la compétence d'Athlétisme comme pourcentage de réussite. S'il décide que les bandits ont une compétence Athlétisme de 75%, alors 75 d'entre eux réussissent à traverser la rivière. Les 25 restants seront emportés par le courant, en se demandant pourquoi aucun d'entre eux n'a eu la présence d'esprit de trouver un endroit plus sûr pour traverser.

Assistance

Les Aventuriers ont souvent l'opportunité de s'entraider durant des tests. Le Maître de Jeu juge si un personnage peut apporter son aide à un autre personnage dans une tâche donnée ou si l'Aventurier doit effectuer seul le test. Par exemple, un aventurier essaie de soulever un tronc d'arbre de la route. Dans ce cas, il est clair que d'autres personnes peuvent l'aider dans le test d'Athlétisme. Si au contraire il tente de briser à coup d'épaule une porte fermée, il se peut qu'il ne laisse pas suffisamment de place pour une autre paire d'épaules. Des étrangers ne peuvent pas aider un Aventurier qui essaie de se souvenir en détail de l'histoire locale de son village mais plusieurs sages peuvent regrouper leurs informations pour avoir une vision générale de l'histoire du royaume.

Toute personne apportant son aide ajoute son score critique à la compétence primaire de l'Aventurier. Avant de déterminer le score critique, n'oubliez pas d'ajouter tout modificateur relatif.

Dans tous les cas, c'est le Maître de Jeu qui est le seul arbitre sur la manière dont les personnages peuvent s'entraider dans un test et sur le nombre de tentatives effectuées dans une période de temps donnée.

Tests d' Opposition

Les dés sont lancés pour un test d'opposition lorsque deux compétences produisent une résistance. Par exemple, un voleur qui tente de se faufiler derrière le garde vigilant et alerte du palais.

Dans un test d'opposition, les deux participants lancent les dés pour leur compétence respective. Celui qui obtient le niveau de réussite le plus élevé est le vainqueur. Si les deux participants obtiennent le *même* niveau de réussite, alors le vainqueur est celui qui obtient le résultat de dés le plus élevé dans son niveau de réussite. Si tous deux obtiennent le même résultat de dés et réussissent leur test, alors le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé. Si tous deux échouent, ils se retrouvent dans une impasse et devront relancer les dés plus tard.

Par exemple : un ingénieux voleur tente de se faufiler derrière le garde vigilant du palais en utilisant sa compétence Discrétion de 75%. Le garde utilise sa compétence Perception de 60% pour s'opposer au test. Une fois les dés lancés, le voleur obtient un résultat de 71% et le garde un résultat de 59%. Tous deux ont réussi mais le voleur a obtenu un résultat plus élevé dans son niveau de compétence et donc se faufile sans problème. D'un autre côté, si le résultat du garde avait été de 59% et celui du voleur 54%, tous deux auraient réussi mais le garde aurait eu un résultat plus élevé dans son niveau : il aurait vu le voleur émerger de l'ombre.

Si tous deux avaient échoué, d'autres évènements seraient survenus : dans l'exemple précédent, une dame de chambre aurait pu faire son entrée dans la cour et distraire le garde mais elle aurait interrompu le voleur. Une fois celle-ci partie, le test d'opposition peut reprendre.

Exemple : Édric et Owain font la course. Cette action nécessite un test d'Opposition d'Athlétisme. Édric a 35% en Athlétisme, Owain a 95%. Une fois les dés lancés, Owain obtient 94 – un très bon résultat car il est élevé tout en restant inférieur au pourcentage de sa compétence. Édric obtient un 02 – une réussite critique qui l'emporte sur la réussite d'Owain. La vitesse soudaine d'Édric surpasse facilement le rythme conservateur d'Owain. Si Édric avait obtenu un résultat compris entre 05 et 35, Owain aurait été vainqueur car il aurait obtenu la réussite la plus élevée.

Les tests d'opposition sont particulièrement utiles dans les situations où les compétences d'un groupe doivent être mesurées à celles d'un autre groupe.

* Négociation (l'Aventurier oppose Négoce contre Négoce ou Négoce contre Influence).
* Échapper à la détection (l'Aventurier oppose Discrétion à la Perception de son adversaire).
* Persuader (l'Aventurier oppose Influence contre Persévérance).
* Poursuites (les participants opposent leur compétence d'Athlétisme ou Évasion à Athlétisme).
* Supporter la torture (l'Aventurier oppose Endurance contre Connaissance (Torture)).
* Cacher ou dérober un objet (Passe-passe contre Perception).

Compétences Opposées Supérieures à 100%

Durant les tests d'opposition, le participant avec la compétence la plus élevée soustrait de celle-ci 100% et utilise le nombre restant comme malus pour *toutes* les personnes impliquées dans l'action. Ainsi le plus doué des participants a 100% dans sa compétence et le reste a un pourcentage inférieur. Cela a le mérite d'introduire une plus grande chance d'échec pour les adversaires qui n'ont pas une grande maîtrise dans la compétence et d'améliorer la chance du personnage d'être victorieux.

Par exemple, Mikhail le mercenaire possède un score de 120% dans sa compétence Discrétion. Étant le personnage le plus expérimenté, il réduit la compétence Perception de tous ses adversaires de 20% et réduit sa compétence à 100%.

L'identité du vainqueur doit être établie *après* que tous les modificateurs de situation ont été appliqués.

Utiliser d'autres Compétences au Combat

L'utilisation des Actions de Combat (décrite à la page 83) permet aux Aventuriers d'utiliser leurs compétences au combat toutes les fois qu'ils jugent nécessaire. Par exemple, un Aventurier peut désespérément essayer de forcer la serrure d'une porte pour échapper aux ennemis que ses camarades sont en train de combattre.

Les tests de compétence sont effectués de la manière décrite précédemment. Cependant en combat, il est impératif de connaître la durée de la tâche à exécuter. La plupart ne vont prendre qu'une seule Action de Combat ; plusieurs exemples sont donnés dans la description des compétences un peu plus loin dans le chapitre.

Le plus grand problème dans l'utilisation d'une compétence en combat est que l'action d'un personnage peut être interrompue en plein milieu par un évènement extérieur (lorsqu'une épée le frappe par exemple). Quand l'exécution d'une compétence se déroule sur plusieurs Tours de Combat, le résultat final de cette dernière (et du test) n'est connu qu'à la fin de la dernière Action de Combat. En attendant, l'Aventurier doit se concentrer sur la compétence en question, c'est à dire qu'il ne peut pas interrompre son action pour accomplir une Action de Combat.

En temps normal, une interruption dans l'utilisation d'une compétence résulte dans un malus au test final ou dans un échec automatique au test.

Descriptions des Compétences de Base

Pendant sa création, un Aventurier a accès à toutes les Compétences de Base. Ces compétences représentent les actions que toutes les personnes peuvent plus ou moins maîtriser. Chaque compétence est basée sur une combinaison de deux caractéristiques ou sur un multiple d'une caractéristique.

Athlétisme (FOR+DEX)

Cette compétence générale comprend une variété d'activités athlétiques telles que l'escalade, le saut et la course.

Un Aventurier portant une armure voit ses distances d'escalade, de course et de saut réduites à cause de la Pénalité d'Armure. Ces effets sont détaillés dans la section Mouvement du chapitre Système de Jeu, à la page 63. Lorsque l'Athlétisme est utilisé dans les actions spécifiques suivantes, le Mouvement est affecté par la Pénalité d'Armure.

Escalade : avec le bon équipement, suffisamment de temps et des saillies auxquelles il peut s'agripper, un Aventurier peut escalader une surface sans avoir recours à un test. Dans des circonstances normales, il peut, comme Action de Combat, escalader ou descendre une surface à une vitesse égale à un quart de son Mouvement.

* Escalader une surface accidentée (arbres, collines escarpées, etc...) : la Pénalité d'Armure est soustraite des trois quart du Mouvement de base, c'est à dire, de 6 mètres pendant un Tour de Combat pour des Aventuriers humains. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, ils sont trop gênés pour escalader. Un héros en armure de plaques est incapable d'escalader car son Mouvement devient 6–9 = –3.

* Escalader une surface à pic (murs, falaises, etc...) : la Pénalité d'Armure est soustraite du Mouvement de base divisé par deux. Tout comme pour les surfaces accidentées, si le résultat est inférieur ou égal à zéro, l'Aventurier et incapable d'escalader.

* Les surfaces dangereuses (telles que les falaises escarpées ou les surfaces détrempées) nécessitent aussi des tests de compétence, de même lorsque l'Aventurier veut augmenter la vitesse de son ascension ou de sa descente. Il peut doubler la vitesse de son Mouvement modifié en prenant un malus de –20% à son test d'Athlétisme.

Une réussite critique dans un test d'escalade permet à l'Aventurier de tripler sa vitesse de Mouvement.

Un échec absolu dans un test d'escalade signifie que l'Aventurier fait une chute et ne peut pas accomplir de test d'Acrobatie (s'il possède la compétence) pour réduire ses dommages.

Saut : en règle générale, un test d'Athlétisme réussi permet à un Aventurier de sauter horizontalement jusqu'à deux fois sa taille et verticalement jusqu'à la moitié de sa taille, à condition qu'il ait un élan de cinq mètres. Sans élan, ces distances sont divisées de moitié. L'Aventurier tombe à terre à la réception lorsqu'il exécute des sauts de plus de la moitié de sa distance maximale.

* S'il porte une armure, réduisez la distance de saut en mètres par le malus du port de l'armure divisé par 2.

* Pour chaque tranche de 20% dans sa compétence, l'Aventurier peut ajouter un mètre supplémentaire à un saut horizontal ou 20cm à un saut vertical, à condition qu'il ait de l'élan.

Dans le cas d'une réussite critique, l'Aventurier ajoute un mètre à sa distance totale et atterrit debout.

Un échec absolu indique un atterrissage maladroit. L'Aventurier doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. S'il réussit, il subit 1 point de dommages à chaque jambe ; sinon, il subit 1D4 points de dommages à chaque jambe.

Lancer : l'Athlétisme est auss utilisé pour lancer des objets et mesure la précision du personne quand il lance des objets improvisés tels que des petites pierres ou des tabourets de bar. Les armes de jet utilisent leur propre compétence (telle que Lance pour les javelots).

* Un objet lancé a une portée d'un mètre par point de FOR du personnage excédant l'ENC de l'objet. Le test d'Athlétisme mesure la précision du tir du Personnage. Le Maîte de Jeu peut choisir de traiter ceci comme une attaque à distance (voir page XX) si la situation le justifie.

Bagarre (FOR+DEX)

La compétence Bagarre incorpore tous les styles de combat à mains nues, entraînés ou non, de la simple bagarre de rue aux arts martiaux les plus ésotériques. Les coups de poings, les coups de pieds, les coups de tête et toutes les autres attaques provoquent 1D3 points de dommages.

Un Aventurier utilisant la compétence Bagarre peut choisir soit de porter un coup pour causer des dommages, soit d'initier (ou de briser) une empoignade.

Chant (POU+CHA)

Tous les Aventuriers ont des dispositions pour le chant (à moins qu'ils ne soient muets), au contraire de ceux qui savent jouer d'un instrument. Cependant, peu d'entre eux développent cette compétence au-delà de leur talent inné (ou de leur manque de talent). Une réussite au test signifie que votre performance a charmé, voire même plaisamment surpris, votre audience.

Une réussite critique peut avoir plusieurs résultats : si vous chantez pour de l'argent, augmentez la somme gagnée de moitié pour montrer la satisfaction du public envers votre performance ; si vous essayez d'impressionner quelqu'un, ajoutez le score critique du Chant à votre compétence Influence. Par exemple, un Aventurier avec un score de 70% dans sa compétence Chant ajoute +7 à son test d'Influence.

Si le résultat est un échec absolu, le chant sonnait horriblement faux. Réduisez la somme gagnée de moitié ; à cause de l'échec, le chanteur subira un malus à ses prochains tests de compétence, à la discrétion du Maître de Jeu.

Conduite (DEX+POU)

Un test de Conduite n'est pas nécessaire pour conduire un chariot, ou un véhicule similaire, à une vitesse normale sur un terrain plat. Par contre, un test est requis lorsque l'Aventurier décide d'agir hors de l'ordinaire avec un véhicule – traverser un terrain instable, franchir des obstacles et ainsi de suite.

Une réussite critique augmente de moitié la vitesse du véhicule, si la compétence est utilisée de manière directe. Dans le cas d'une manœuvre particulière, pour échapper à un ennemi par exemple, la réussite critique permet à l'Aventurier d'appliquer la moitié de sa compétence Conduite comme malus aux compétences utilisées par les poursuivants, pour le reste du Tour de Combat.

Par exemple : le conducteur de char Vadrus est poursuivi par le chariot de guerre de Kortek, son ennemi. Ce dernier lance ses javelots et Vadrus annonce qu'il va tenter de dévier ses chevaux pour les éviter. Le Maître de Jeu demande à Vadrus d'effectuer un test de Conduite. Vadrus a un score de 70% dans sa compétence Conduite et obtient 06. Un malus de –35% est maintenant appliqué aux attaques de Kortek tandis que le chariot de Vadrus vire d'un côté et de l'autre.

Un échec absolu indique une réduction de moitié de la vitesse du véhicule ou que le véhicule essaie d'exécuter une manœuvre toute particulière mais devient instable et se renverse. Au cas où le véhicule se renverse, toutes les personnes à bord ont besoin de réussir un test d'Athlétisme afin de sauter hors du véhicule ; en cas d'échec, elles subissent 1D6 points de dommages sur une localisation au hasard tandis que le véhicule s'écrase.

Connaissance (INT x 2)

La compétence Connaissance est en fait composée de plusieurs compétences différentes, lesquelles doivent être améliorées séparément. Chaque compétence Connaissance définit un domaine de connaissance ; un Aventurier effectue un test lorsqu'il désire avoir des informations sur un sujet en question. Si le test est une réussite, le joueur peut poser des questions directes au Maître de Jeu.

Tous les Aventuriers possèdent la Compétence de Base Connaissance (Régionale). Celle-ci reflète leur familiarité avec la géographie, la flore et la faune de la région dans laquelle ils ont grandi ou passé la plus grande partie de leur temps avant de devenir Aventuriers. Toute tentative pour utiliser cette compétence dans des circonstances peu familières sera pénalisée. Ainsi, un Aventurier élevé sur une montagne arctique subit un malus à sa compétence Connaissance (Régionale) s'il se rend dans un désert équatorial.

Si l'Aventurier obtient une réussite critique, il gagne en conséquence une information particulière ou fait une étonnante découverte. Il reçoit une information spécifique relevant du scénario ou de la campagne, qu'il peut ensuite utiliser à son gré.

Un échec absolu indique une incompréhension totale des principes de la Connaissance en question. Dans le cas de la Connaissance (Régionale), un champignon empoisonné peut être confondu avec un champignon comestible ou la capitale d'un pays peut être placée à plus de mille kilomètres de sa position véritable.

Culture (d'Origine) (INT x2)

La compétence Culture est en fait composée de plusieurs compétences distinctes, chacune traitant d'une culture en particulier. Cette compétence se distingue de la compétence Connaissance et Langage car elle représente la façon dont un individu comprend et prête attention aux comportements, aux habitudes, aux coutumes et aux rituels quotidiens d'un certain groupe culturel. Une personne réussissant un test de Culture (Praxienne) sait que la coutume veut que l'on retire son chapeau et ses chaussures avant de pénétrer dans la tente d'une autre personne ; ou qu'il est considéré comme poli de passer le pain de la gauche vers la droite au cours d'un repas Praxien, au contraire du lait fermenté qui se passe de la droite vers la gauche.

Une réussite critique signifie que l'Aventurier a une compréhension ou un aperçu unique des fondements d'un groupe, d'un sous-groupe ou d'un type culturel particulier. À ce moment, le Maître de Jeu devrait révéler un ou deux points clés, des faits jusque-là inconnus au sujet de la culture de l'Aventurier. De plus, celui-ci a maintenant l'opportunité d'ajouter le score critique de sa compétence Culture à tout test de communication ou de crédibilité personnelle effectué dans l'immédiat.

Amanda Webb

Un échec absolu indique que l'Aventurier s'est complètement trompé au sujet d'une coutume ou d'une référence culturelle ou encore au sujet d'un code social, ce qui provoque au mieux l'embarras ou au pire une insulte. L'Aventurier sera ignoré par la communauté tant qu'il n'aura pas fait amende.

La Culture (Culture Spécifique) peut être apprise comme une Compétence Avancée lorsque l'Aventurier étudie une culture différente de la sienne.

Danse (DEX+CHA)

Un Aventurier possédant cette compétence se déplace gracieusement au rythme de la musique ou sur un autre rythme, avec des mouvements ou des pas complexes. Une réussite au test de Danse indique que l'audience apprécie la performance de l'Aventurier.

Une réussite critique indique que la danse est expressive, fluide et qu'elle affecte profondément l'audience. Les mouvements et les émotions accompagnent la musique à la perfection. La danse est aussi persuasive qu'un test d'Influence et peut être utilisée de cette façon dans des situations qui relèvent de la communication et de la crédibilité personnelle. Tout test d'Influence reçoit par conséquent un bonus égal au score critique de la compétence Danse.

Un échec absolu devient humiliant à la fois pour le danseur et pour son audience. Le danseur trébuche et tombe à terre. La passion du moment est perdue, son exécution est maladroite et la danse ne rend pas justice à la musique, quelque soit sa forme. Les tests de compétence qui relèvent de la communication ou de la crédibilité personnelle subissent un malus déterminé par le Maître de Jeu.

Discrétion (DEX+INT)

La compétence Discrétion est utilisée toutes les fois qu'un Aventurier tente d'éviter d'être repéré par un autre individu : se faufiler derrière un ennemi, se dissimuler ou une combinaison des deux. Les tests de Discrétion sont opposés à un test de Perception et sont modifiés en fonction de la situation.

Une réussite critique signifie que toute tentative pour localiser l'Aventurier (le suivre, le découvrir et ainsi de suite) reçoit un malus (décidé par le Maître de Jeu) en plus du score critique de la compétence Discrétion.

Si l'Aventurier obtient un échec absolu, il trébuche et cause une agitation qui attire immédiatement l'attention de toutes les personnes aux alentours. Dans le cas où d'autres Aventuriers, faisant partie du même groupe que l'Aventurier malchanceux, tentent un test de Discrétion, ils reçoivent un malus, déterminé par le Maître de Jeu, à leurs prochains tests de Discrétion comme conséquence de l'échec absolu.

Endurance (CON x 2)

L'Endurance est la contrepartie physique de la Persévérance. Plus le score d'Endurance d'un Aventurier est élevé, plus il est capable de supporter des conditions physiques néfastes, telles que les tempêtes de sable, la sécheresse, les effets d'un poison ou d'une maladie. C'est une compétence importante quand il s'agit de déterminer la réaction face aux blessures.

Une réussite critique permet à un Aventurier d'éviter d'effectuer des tests répétés d'Endurance pour résister à une dose de poison ou une infection spécifique.

Un échec absolu signifie que le poison ou la maladie l'ont emporté sur l'Aventurier et que les tentatives consécutives pour leur résister échouent automatiquement.

Équitation (DEX+POU)

Un test d'Équitation n'est pas nécessaire lorsqu'un Aventurier chevauche une créature (avec l'équipement approprié à sa culture d'origine) au trot et sur un terrain plat. Par contre, il le devient lorsque l'Aventurier désire accomplir une action qui sort de l'ordinaire avec sa monture – traverser un terrain instable, sauter par dessus des obstacles, chevaucher sans équipement et ainsi de suite.

Chevaucher une espèce avec laquelle un individu n'est pas familiarisé demande un test Ardu (–20%) ; chevaucher une espèce de type différent (un cavalier chevauchant un dauphin ou un griffon par exemple) nécessite un test Difficile (–40%).

Une réussite critique permet à l'Aventurier de doubler la vitesse de Mouvement de sa monture pendant un nombre de Tours de Combat égal au score critique de sa compétence Équitation. Un Aventurier avec une compétence Équitation de 50% double le Mouvement de sa monture pendant 5 Tours de Combat.

Un échec absolu signifie que l'Aventurier doit effectuer un test d'Athlétisme afin d'éviter de perdre le contrôle ou de tomber de sa monture (et de subir les dommages provoqués par la chute si approprié).

Évaluer (INT+CHA)

Un Aventurier accorde une certaine valeur aux biens matériaux, aux échanges ou aux propositions commerciales. Grâce à la compétence Évaluer, il peut découvrir la valeur que les gens attribuent aux objets et ainsi deviner leur valeur marchande. De la même façon, il est capable d'évaluer des objets spécifiques.

Des objets particulièrement courants ou inconnus peuvent octroyer un bonus ou un malus à un test mais une réussite permet au personnage de deviner la valeur monétaire moyenne d'un objet (estimation dans les 10% de sa valeur actuelle).

Dans le cas d'une réussite critique, non seulement l'Aventurier évalue précisément l'objet, mais il découvre également un secret ou un fait inconnu à ce jour concernant l'objet, qui peut être utilisé pour augmenter sa valeur de moitié.

Examinant un vase Pélorien rare, Matvalk le Marchand obtient une réussite critique et estime correctement la valeur du vase à 500 pièces d'argent. Il note aussi une minuscule signature à la base, celle de Gustubus, le fameux esclave potier du Shah de Carmania. Cette découverte signifie que ce vase est très prisé et qu'il peut espérer le vendre pour au moins 750 pièces d'argent.

Si le test est un échec absolu, non seulement l'Aventurier fait une erreur de jugement sur la valeur de l'objet mais dévalue également celui-ci de moitié. Dans l'exemple précédent, si Matvalk avait échoué à son test, il n'aurait évalué ce vase qu'à 250 pièces d'argent.

Évasion (DEX x 2)

La compétence Évasion est utilisée pour échapper aux dangers immédiats et aux armes à distance (en esquivant ou en plongeant sur le côté), pour éviter les pièges (déclenchés ou autres), pour changer la distance d'engagement durant un combat ou pour se mettre hors de portée d'un potentiel danger physique.

Pour la plupart des actions, telles qu'éviter des pièges ou des sortilèges, la compétence est opposée au potentiel meurtrier du piège (c'est à dire la compétence Mécanismes de celui qui l'a conçu) ou à la compétence magique du sorcier. Une réussite dans le test d'opposition permet à l'individu d'échapper au danger. D'un autre côté, s'il échoue, il en subit les conséquences.

Exemple : en inspectant les environs d'un ancien tumulus datant (sans doute) du Premier Âge, Édric découvre un sarcophage. Il essaie de l'ouvrir mais déclenche un piège conçu il y a 500 ans par ceux qui ont posé le sarcophage. Leur compétence était alors de 65% tandis qu'Édric a 46% en Évasion; les deux compétences sont confrontées via un test d'opposition. Édric obtient 45 et le Maître de Jeu 31. Tous deux réussissent mais Édric l'emporte grâce à son résultat plus élevé. Le piège se déclenche lorsqu'Édric soulève le dessus du sarcophage et une volée de fléchettes s'envole vers son visage : préparé à une telle éventualité, Édric esquive et les fléchettes vont se planter dans le mur derrière lui.

Comme les créatures quadrupèdes ou aquatiques ne possèdent pas la compétence Évasion, elles peuvent y substituer leur compétence Athlétisme. De la même manière, les créatures volantes peuvent substituer leur compétence Vol à l'Évasion quand elles sont dans les airs.

Si le test est un échec absolu, l'Aventurier est exposé au danger et subit les dommages maximum.

Force Brute (FOR+TAI)

La compétence Force Brute est utilisée quand la force physique (pousser, tirer et soulever) est requise ; forcer une porte fermée à clé ou pousser un char hors d'une ornière par exemple.

Un personnage peut soulever, en TAI, jusqu'à 1,5 x FOR sans avoir besoin de faire un test de Force Brute. Pour donner un équivalent de masse, 1 point de TAI correspond environ à 5 kilogrammes.

Pour les TAI et les masses au-dessus de cela, le personnage devra effectuer un test de Force Brute : s'il réussit, il est capable de soulever jusqu'à trois fois sa FOR. Dans le cas d'une réussite critique, il soulève jusqu'à cinq fois sa FOR.

Un échec absolu signifie que le personnage risque de se blesser : il doit réussir un test d'Endurance afin de ne pas subir 1D3 points de dommages sur la localisation Poitrine (l'armure ne protège pas contre ces dommages).

Influence (CHA x 2)

Les Aventuriers avec un score élevé dans la compétence Influence réussissent à convaincre aisément les gens, que ce soit pour persuader un roi d'envoyer ses armées contre un lointain ennemi, pour donner un pot-de-vin à un garde ou tout simplement pour convaincre un marchand de leur vendre des équipements à un prix réduit.

Les tests d'Influence sont normalement opposés à la Perception, la Persévérance ou l'Influence et sont modifiés par la façon dont un Aventurier essaie de changer l'état d'esprit d'un adversaire. Il est relativement facile de convaincre un marchand d'accepter des pierres précieuses comme paiement mais il est plus difficile de le persuader de vendre une épée à 50% de réduction.

Dans le cas d'une réussite critique, l'Aventurier est plus que persuasif : non seulement il réussit son test avec succès, mais son prochain test d'Influence sur cette même personne, quelque que soit la période à laquelle il l'effectue, reçoit un bonus égal à son CHA.

Exemple : après avoir déterminé la valeur du vase qu'il contemple à 750 pièces d'argent, Matvalk le Marchand tente de convaincre le vendeur qu'il n'est en fait qu'un vase Carmanien sans grande valeur. Le résultat de son test d'Influence est une réussite critique aussi Matvalk obtient le vase pour la modique somme de 200 pièces d'argent ! Le prochain test d'Influence contre ce marchand recevra un bonus correspondant au CHA de Matvalk, c'est à dire 14%.

Un échec absolu indique non seulement que la tentative échoue mais également qu'elle insulte ou offense la personne victime du test d'Influence. La réaction dépend de l'individu et de la situation mais tous les prochains tests d'Influence effectués contre cette personne à l'avenir recevront un malus de –40%.

La Magie Commune dans Glorantha

Glorantha est un monde riche en magie et de ce fait la Magie Commune est une compétence de Base accessible à tous les Aventuriers. Les sortilèges ou sorts tombant dans le domaine de la Magie Commune sont disponibles pour toutes les cultures : ils ne sont nullement secrets et la plupart des cultures ont développé leurs propres sorts pour leur vie quotidienne et, bien entendu, pour la guerre.

Tous les Aventuriers de Glorantha reçoivent au début du jeu un bonus de +30% à leur score de Magie Commune.

Magie Commune (POU+CHA)

Cette compétence représente la magie communément utilisée par la communauté de l'Aventurier et à laquelle il a été exposé depuis son enfance (il est ainsi familiarisé avec une variété de sorts et d'effets magiques utilisés pour les tâches quotidiennes au sein de sa société). Les sorts de Magie Commune sont décrits dans le chapitre Magie Commune et présentent une variété d'effets différents, de situations et de scénarios.

Si le test de Magie Commune est une réussite critique, alors le lancer du sort coûte 1 Point de Magie en moins (jusqu'à un minimum de 1).

Si par contre le test est un échec absolu, l'Aventurier dépense tous les Points de Magie correspondant à l'Ampleur du sort mais le résultat échoue quand même.

Natation (STR+CON)

Les Aventuriers nagent habituellement à une vitesse égale à la moitié de leur Mouvement normal. Les tests ne sont requis que lorsque les conditions ne sont pas idéales : nager en étant encombré ou nager contre le courant par exemple. Si l'Aventurier échoue à un test de Natation, il ne peut plus bouger et des échecs répétés pourraient bien entraîner sa noyade. Voir le chapitre Système de Jeu à la page 48 pour plus de détails.

Une réussite critique à un test de Natation permet à l'Aventurier de nager à une vitesse égale à son Mouvement normal.

Dans le cas d'un échec absolu, l'Aventurier éprouve des difficultés. Il doit réussir un test d'Endurance ou subir des dommages causés par l'asphyxie (voir page 54).

Passe-passe (DEX+CHA)

Cette compétence est utilisée pour cacher ou dérober des objets sans attirer l'attention. Elle est habituellement opposée à un test de Perception quand l'individu essaie de ne pas se faire prendre.

L'objet qui est la cible de la tentative peut être de n'importe quelle taille mais des objets particulièrement petits ou larges confèrent des bonus ou des malus au test. Cacher une dague sur une personne portant des vêtements larges est un test relativement Facile (+20%) ; essayer de cacher une épée de guerre sur la même personne est un test Ardu (–20%).

Une tentative de Passe-passe devant des témoins, même en prenant des précautions, demande un test opposé à la Perception des observateurs potentiels.

Une réussite critique signifie que l'Aventurier a réussi à cacher ou dérober l'objet avec tant de succès que tous les efforts pour le localiser, avec un test de Perception, subissent un malus (déterminé par le Maître de Jeu) *en plus* du score critique de la compétence Passe-passe.

Si le résultat du test est un échec absolu, non seulement l'objet n'est pas caché mais il tombe à terre ou est exposé à la vue de tout le monde. Si personne n'est en train de regarder, le bruit de l'objet tombant au sol ou toute autre commotion attire l'attention des personnes alentours.

Perception (INT+POU)

La compétence Perception représente la capacité de l'Aventurier à détecter les objets et les personnes. Elle comprend : écouter les sons, fouiller une pièce, rechercher des indices et ainsi de suite.

Persévérance et Endurance

Même si elles sont présentées comme des compétences, la Persévérance et l'Endurance correspondent à une combinaison de capacités naturelles, de force personnelle et d'aptitude à gérer des situations stressantes sur le plan physique et mental, y compris la douleur. Nous avons tous des réserves de Persévérance et d'Endurance : celles-ci mesurent notre capacité à puiser dans ces réserves afin de résister à une variété de pressions et de conditions différentes.

Règle Optionnelle – Les Limites de la Persévérance et de l'Endurance

La résistance physique et mentale a ses limites, des barrières au delà desquelles esprit et corps sont brisés. Afin de représenter ceci, le Maître de Jeu peut décider que dans sa campagne, la Persévérance ne peut pas excéder la valeur de la caractéristique POU multipliée par 5 et que l'Endurance ne peut pas excéder la caractéristique CON multipliée par 5. Les valeurs de départ de chaque compétence sont calculées de façon normale mais elles ne sont plus des compétences "illimitées". Bien entendu, ces limites peuvent être augmentées grâce à l'amélioration des scores de leurs caractéristiques respectives.

Une réussite critique indique que l'Aventurier a décelé une nuance qui a échappé aux autres. Une réussite critique à un test de Perception offre un certain degré de sensibilité ou d'intuition permettant d'échapper à des désastres ou de révéler ce qui est caché.

Un échec absolu au test de Perception amène l'Aventurier à ne pas prêter attention à son entourage. Il est parfaitement inconscient de l'embuscade qui l'attend ; il n'aperçoit pas l'anneau serti de diamants situé à un mètre de son pied gauche. Un échec absolu obtenu dans des circonstances où l'Aventurier risque de se retrouver nez à nez au danger, telle une attaque, confère un bonus aux attaques de son ennemi quand celui-ci lance son assaut.

Persévérance (POU x 2)

La persévérance est utilisée toutes les fois que la force de volonté de l'Aventurier est mise en question : que ce soit tout simplement pour rester concentré à sa tâche dans un environnement bruyant ou pour être capable de résister aux effets funestes d'un sort destiné à contrôler les esprits.

Une réussite critique lors d'une résistance à la magie signifie qu'aucun autre sort lancé par l'adversaire n'aura d'effet sur l'Aventurier pendant un nombre d'Actions de Combat égal aux Points de Magie de l'Aventurier à ce moment là.

La Saga d'Édric

Au cours d'un banquet, ce vantard d'Owain tente de séduire la ravissante Séléna. Après avoir consommé plusieurs coupes d'hydromel, Édric regarde ce flirt avec une jalousie à peine dissimulée. Le Maître de Jeu demande un test de Persévérance et applique un malus de –20% à cause de l'hydromel absorbé par Édric. La Persévérance d'Édric est de 58% et il obtient 52 – un échec tenant compte du malus. Édric n'arrive pas à contrôler sa jalousie et décide de confronter son rival.

Une réussite critique lors d'un effort de volonté ou de force mentale permet à l'Aventurier de ne pas être perturbé par les effets psychologiques de la situation et de ne pas être affecté par ce qu'il est en train d'expérimenter.

Si le résultat d'un test effectué pour résister à la magie est un échec absolu, les effets psychologiques du sort deviennent *permanents* jusqu'à ce que la personne soit guérie.

Dans le cas d'un effort de volonté, non seulement un échec absolu force l'Aventurier à s'avouer vaincu devant le stress de l'expérience mais il devient aussi incapable d'effectuer d'autres actions pendant 1D6 minutes à cause de son épuisement.

Perspicacité (INT+POU)

La perspicacité représente la capacité à lire les comportements et les signaux verbaux et non-verbaux afin de déterminer les motivations et l'état d'esprit d'une personne. La Perspicacité permet de savoir si une personne dit la vérité ou de prédire ses sentiments vis-à-vis d'une situation donnée. Alors que la Perception vise à détecter les effets tangibles et directement observables, la Perspicacité sert plutôt à déceler les expressions subtiles et l'attitude des gens.

Il est parfois plus efficace pour le Maître de Jeu de lancer les dés pour connaître le résultat d'un test de Perspicacité d'un Aventurier et de garder ce résultat secret. Il révèlera une information selon le degré de réussite (ou d'échec) du test – il en va de même pour le résultat d'une réussite critique ou d'un échec absolu.

La Saga d'Édric

Matvalk le Marchand arrive dans le village d'Édric pour vendre sa collection de poteries Péloriennes rares. Édric a des soupçons au sujet des véritables intentions du marchand et s'aperçoit que ce dernier considère les Orlanthi du village comme des simples d'esprits. Le Maître de Jeu lance les dés pour la Perspicacité d'Édric mais cache le résultat au joueur : il obtient 03 – une réussite critique contre le score de Perspicacité d'Édric de 45%. Prenant le joueur à part, le Maître de Jeu lui confie que, même si l'homme prétend être un honnête marchand, Matvalk possèdent tous les signes indiquant qu'il est un adorateur du dieu Bouffon – ce qui n'est jamais de bon augure dans une colonie Orlanthi. Dès lors, Édric va rester sur ses gardes concernant les plans de Matvalk. Le Maître de Jeu ne révèle cependant pas à Édric le degré de réussite de son test de Perspicacité : Édric va découvrir ceci durant l'aventure mais le Maître de Jeu va s'assurer qu'il remarque tout ce qui peut passer pour une adoration du dieu Bouffon dans les actions de Matvalk.

Une réussite critique permet à l'Aventurier de deviner comment un individu va réagir à une situation donnée. Le Maître de Jeu devrait donner au joueur, et en privé, des indices sur les motivations de la personne et sur ses réactions possibles.

Dans le cas d'un échec absolu, l'Aventurier se méprend sur les motifs et les actions de la personne qu'il analyse. Le Maître de Jeu devrait donner au joueur, et en privé, des indices sur les motivations de la personne et sur ses réactions possibles.

Premiers Soins (DEX+INT)

La plupart des Aventuriers apprennent, plus ou moins efficacement, la compétence Premiers Soins car le monde qui les entoure est dangereux. Les Premiers Soins sont toujours appliqués sur une localisation spécifique (voir la table Actions de Premiers Soins ci-dessous). Un Aventurier est capable d'appliquer les Premiers Soins sur lui-même, mais il reçoit un malus d'au moins –10% parce qu'une telle opération est difficile.

Actions de Premiers Soins

Blessure ou État	Traitement
Empalé	Un test de Premiers Soins réussi permet de retirer l'objet empalant sans causer plus de dommages à la victime.
Inconscient	Un test de Premiers Soins réussi permet de ranimer un Aventurier inconscient ; les patients sous l'effet d'une drogue peuvent cependant entraîner un malus au test de Premiers Soins.
Localisation Blessée	Un test de Premiers Soins réussi sur une localisation blessée (mais pas une localisation avec un nombre de Points de Vie inférieur ou égal à 0) permet de guérir celle-ci d'1D3 Points de Vie.
Blessure Sérieuse	Un test de Premiers Soins réussi sur une localisation souffrant d'une Blessure Sérieuse permet de guérir celle-ci d'un Point de Vie et de restaurer sa fonction (dans le cas d'un bras ou d'une jambe) ou de ranimer le patient (dans le cas du ventre, de la poitrine ou de la tête).
Blessure Grave	Un test de Premiers Soins sur une localisation souffrant d'une Blessure Grave ne restaure aucun Points de Vie sur celle-ci. Ces Premiers Soins ne font que stabiliser le patient afin qu'il ne meure pas des conséquences de la blessure.

Administrer les Premiers Soins prend 1D3 minutes. Le soigneur et le patient ne peuvent ni bouger ni effectuer d'Actions de Combat pour une autre activité.

Une localisation ayant déjà reçu les Premiers Soins ne peut pas bénéficier une nouvelle fois d'un traitement tant qu'elle n'a pas été entièrement guérie (qu'elle ait été restaurée de nouveau à son score maximal de Points de Vie).

L'application des Premiers Soins nécessite un équipement médical approprié, tels des bandages ou des baumes. Un équipement médical de fortune (des bandages grossiers coupés à la hâte dans une tunique) entraîne un malus de –20% au test.

Une réussite critique dans un test de Premiers Soins réduit la durée du traitement de moitié. Dans le cas d'une localisation blessée (voir la table Actions de Premiers Soins page précédente), celle-ci récupère 1D3+1 Points de Vie.

Un échec absolu cause plus de mal que de bien : la localisation blessée subit 1 point de dommages supplémentaire.

Descriptions des Compétences Avancées

Les compétences avancées sont les compétences que les Aventuriers ne reçoivent pas automatiquement car elles demandent un entraînement long et intensif : les Aventuriers qui maîtrisent certaines d'entre elles s'identifient souvent en fonction de leur savoir-faire. Un Aventurier n'a pas accès à une grande variété de compétences avancées durant sa création mais il peut en apprendre plus au fur et à mesure de ses aventures.

Acrobatie (FOR+DEX)

La compétence Acrobatie regroupe un ensemble de divertissements, tels que jongler ou marcher sur une corde raide. Elle comprend également la gymnastique telle que les roulades ou la capacité à retomber sur ses pieds. La compétence Acrobatie peut être utilisée comme une performance destinée à impressionner une audience mais peut aussi fournir un bonus à des tests d'Athlétisme et d'Évasion : son score critique est alors ajouté comme bonus à la compétence de base.

Un Aventurier peut habituellement se déplacer à la moitié de son Mouvement sur un terrain instable sans subir de malus. Un test d'Acrobatie est nécessaire s'il désire se déplacer à sa vitesse de Mouvement normale. Une réussite dans un test d'Acrobatie réduit de moitié les dommages subis lors d'une chute.

Une réussite critique permet à l'Aventurier de doubler sa vitesse de Mouvement lorsqu'il est en équilibre ou lorsqu'il parcourt une surface instable. Une réussite critique réduit aussi les dommages à un quart en cas de chute.

Un échec absolu signifie que l'Aventurier a perdu son équilibre et son agilité. Non seulement, il tombe mais il atterrit maladroitement et subit les dommages *complets* de la chute !

Art (POU+CHA)

Cette compétence permet à un Aventurer de créer des œuvres d'art. Tous comme les compétences Connaissance et Artisanat, elle incorpore un grand nombre de compétences sous une seule appellation. Il existe des dizaines de domaines artistiques disponibles et tous ont une compétence propre. Un Aventurier désireux de prendre le pinceau peut choisir Art (Peinture), par exemple.

Une réussite critique indique que l'œuvre d'art produite est d'une qualité étonnante – la valeur marchande est doublée par rapport aux produits de même qualité. Un test d'Influence utilisé de pair, par exemple pour persuader un acheteur potentiel, reçoit un bonus en plus du score critique de la compétence Art.

D'un autre côté, un échec absolu signifie que l'œuvre est un désastre et ne vaut pas plus que les matières premières utilisées pour sa création. De telles œuvres ne peuvent aider à influencer quelqu'un sans l'insulter.

Artisanat (DEX+INT)

Tout comme la compétence Connaissance, l'artisanat incorpore plusieurs compétences sous une seule appellation. Par exemple : Artisanat (Armurier), Artisanat (Charpentier), Artisanat (Bourreau) et Artisanat (Potier) sont toutes des compétences individuelles.

Les compétences Artisanat sont utiles pour façonner et créer des objets divers. Des centaines d'artisanats existent de par le monde, du plus mondain au plus exotique ; la liste suivante n'est en aucun cas exhaustive :

Armurier, boucher, boulanger, bourreau, brasseur, cartographe, charpentier, cordonnier, cuisinier, fabriquant d'arcs, fabriquant de bougies, fabriquant de flèches, forgeron, maréchal-ferrant, menuisier, maçon, peintre, potier, sculpteur, tailleur, tanneur, tisserand, tonnelier, vannier.

Une réussite critique signifie que l'objet fabriqué est de qualité supérieure en termes de durabilité, de valeur ou d'utilité (choisissez un domaine d'excellence). En termes de durabilité, il reçoit un nombre de PA et de PV supplémentaires distribués au choix, égal au score critique de la compétence. Le nombre total des PA et des PV de l'objet ne peut pas excéder une valeur égale à une fois et demi sa valeur normale. Un fabriquant d'armes qui façonne une épée longue particulièrement délicate grâce à un score de 81% dans sa compétence peut distribuer 8 points supplémentaires entre les PA et les PV de l'épée. En termes de valeur, la valeur de l'objet augmente de moitié. En terme d'utilité, l'objet confère un bonus à la compétence avec laquelle il sera utilisé, égal au score critique de la compétence Artisanat du fabriquant.

Un échec absolu réduit de moitié l'armure et les Points de Vie de l'objet, ainsi que sa valeur.

Canotage (FOR+CON)

Cette compétence comprend les canots propulsés par des rames et des pagaies (les bateaux à voile nécessitent la compétence avancée Navigation). Il n'est pas nécessaire d'effectuer un test pour traverser des eaux calmes mais les conditions adverses telles que les courants et le mauvais temps peuvent entraîner des malus.

Une réussite critique au test de canotage augmente la vitesse de Mouvement du canot de moitié.

Si le test est un échec absolu, l'Aventurier doit réussir un test d'Athlétisme. Dans le cas contraire, il perd sa rame ou brise l'appareil qui lui permet de contrôler le canot. Réduisez le mouvement du canot de moitié. Au cas où le test d'Athlétisme est un échec ou un échec absolu, le canot menace de se renverser et toutes les personnes à bord doivent réussir un test d'Acrobatie ou d'Athlétisme (le score le plus élevé) pour pouvoir rester dans le canot. Ceux qui échouent tombent à l'eau.

Connaissance (INT x2)

Cette compétence est utilisée de la même manière que la compétence Connaissance décrite à la page 37. Les possibilités pour cette compétence avancée ne sont limitées que par l'imagination du joueur mais vous trouverez une liste de domaines de connaissances potentielles ci-dessous :

Alchimie, astronomie, art, géographie, héraldique, jeux de hasard, logistique, loi, minéraux, philosophie, poisons, tactiques militaires, théologie.

Connaissance de la Rue (POU+CHA)

Cette compétence est en quelque sorte la version urbaine de la compétence Survie. Plutôt que d'aider l'Aventurier à trouver de l'eau ou de la nourriture, elle lui permet de trouver tout ce dont il a besoin dans un décor urbain : des marchandises dérobées, les marchés noirs, des informations générales. L'utilisation de la Connaissance de la Rue pour découvrir de telles informations demande un minimum d'1D4 heures.

Au cas où le test est une réussite critique, l'Aventurier trouve ce qu'il cherche après 1D2 heures au lieu d'1D4 heures.

Un échec absolu indique que l'Aventurier a commis l'erreur d'insulter ou d'offenser, ou encore d'attirer l'attention d'indésirables qui lui veulent du mal. Le Maître de jeu décide des conséquences selon les circonstances.

Courtoisie (INT+CHA)

La conduite des affaires et les communications au sein des cours de la noblesse, que ce soit celle d'un petit seigneur ou celle du palais d'un empereur, semblent tout à fait étrangères au commun des mortels. Grâce à cette compétence, l'Aventurier sait naviguer parmi les eaux troubles de la vie à la cour. Il comprend les subtilités et les extravagances de l'étiquette et sait les utiliser à son avantage.

Une réussite critique indique que l'Aventurier a fait une forte impression grâce à ses manières courtoises : il gagne un bonus, en plus du score critique de la compétence Courtoisie, à un test d'Influence ou similaire effectué peu après le test de Courtoisie.

Un échec absolu déclenche un faux-pas catastrophique. L'Aventurier ne peut pas effectuer d'autres tests de compétence relevant de la communication ou de la crédibilité personnelle tant qu'il ne s'est pas amendé.

Culture (Culture Spécifique) (INT x2)

L'apprentissage des us et coutumes d'une autre culture est une compétence avancée. Celle-ci est utilisée de la même manière que la compétence de base Culture (d'Origine). Voir page 37.

Déguisement (INT+CHA)

Cette compétence permet à l'Aventurier de changer son apparence, d'imiter les accents et les manières culturelles ou encore d'assumer une personnalité différente. Elle est généralement opposée à un test de Perception ou de Perspicacité lorsque l'Aventurier ne désire pas être identifié.

Le test de Déguisement varie selon les matériaux accessibles à l'individu. Par exemple, un Aventurier aura des difficultés à se faire passer pour un garde royal s'il n'a pas d'uniforme à portée de main tandis qu'un vieux manteau constitue le parfait déguisement pour celui qui veut se faire passer pour un mendiant.

Une réussite critique indique que le déguisement est parfait. L'Aventurier prend confiance dans son succès et reçoit un bonus, en plus du score critique de la compétence Déguisement, à tous les tests de compétence qui dépendent de l'efficacité du déguisement.

Un échec absolu signifie que le déguisement est tellement raté qu'il ne tromperait personne, même dans le noir.

Éloquence (POU+CHA)

Cette compétence est utilisée lorsqu'une personne veut s'adresser à la foule, tel un prêtre s'adressant à ses fidèles ou un général haranguant ses troupes à la veille de la bataille. Elle est en effet similaire à la compétence Influence mais elle se base plus sur le charme et l'émotion que sur la stimulation intellectuelle ; elle est aussi dirigée envers un plus grand nombre de personnes.

Avec une réussite critique, l'Aventurier charme complètement son audience : la foule est unanimement de son côté. Il gagne un bonus égal au score critique de la compétence Éloquence aux prochains tests relevant de la communication ou de la crédibilité personnelle.

En cas d'échec absolu, les paroles de l'Aventurier manquent de profondeur et n'ont pas de message clair – elles sont même

insultantes. Il reçoit un malus égal au score critique de la compétence Éloquence pour les prochains tests relevant de la communication ou de la crédibilité personnelle.

Enseignement (INT+CHA)

L'Aventurier a reçu des connaissances dans l'instruction, l'entraînement et l'enseignement. Cette compétence est différente des autres compétences : quand il s'agit d'enseigner à une autre personne, la compétence de l'instructeur agit comme un bonus au jet d'amélioration de l'élève. Elle est décrite dans la section Avancement de l'Aventurier à la page 49.

Ingénierie (INT x2)

La compétence Ingénierie intervient dans la conception, la construction, l'activation, la réparation, le sabotage ou le démontage des grands mécanismes, des pièges ou des constructions, tels les engins de siège, les portes des cités, les ponts à écluse, les tunnels de forage, les bateaux à voile et ainsi de suite.

Une réussite critique indique que la durabilité et l'utilité du projet d'ingénierie sont de tout premier ordre. Le projet a pris de l'avance, que ce soit en termes de durée ou de budget.

Un échec absolu signifie que le résultat du projet est tout simplement inutilisable ou que le projet lui-même n'a pas pu se réaliser. Bien entendu, les premières tentatives ont été si mauvaises qu'il a fallu deux fois plus de temps pour réaliser le projet !

Jeux de Hasard (INT+POU)

Cette compétence représente la capacité à comprendre les jeux de hasard et à y être efficace : calculer ses chances, garder un visage inexpressif sous la pression, remarquer quand une personne triche ou quand le jeu est faussé, etc...

Une réussite critique permet à un Aventurier de gagner un pari même si celui-ci a été faussé. Lorsqu'il s'agit de calculer ses chances, son estimation se révèle infaillible.

Si le résultat du test est un échec absolu, l'Aventurier a en fait mal calculé les circonstances, les signaux ou les autres indications du jeu. Il ne lui reste plus que sa chemise sur le dos (à moins qu'il n'ait été assez stupide pour la parier aussi).

Jouer d'un Instrument (DEX+CHA)

Tout comme la Connaissance, cette compétence regroupe plusieurs compétences sous une même appellation. Jouer d'un Instrument (Tympanon), Jouer d'un Instrument (Flûte) et Jouer d'un Instrument (Cuillères) sont toutes des compétences individuelles. Une réussite indique que la performance de l'Aventurier a plu à son auditoire.

En cas de réussite critique, la musique produite est d'une qualité émotionnelle incroyable. Utilisée dans le cadre d'un test d'Influence, par exemple pour impressionner un client ou un allié potentiel, la performance donne un bonus de +40 au test d'Influence, en plus du score critique de la compétence Jouer d'un Instrument.

En cas d'échec absolu, la musique est discordante et fait mal aux oreilles. Utilisée dans le cadre d'un test d'Influence, la performance donne un malus adapté aux circonstances au test d'Influence.

Langage (INT+CHA)

Tout comme la Connaissance, la compétence Langage regroupe plusieurs compétences sous une même appellation. Langage (Anglais), Langage (Allemand) et Langage (Français) sont toutes des compétences individuelles par exemple.

Un Aventurier avec un score de 50% ou plus dans une compétence Langage parle couramment le langage en question, quoiqu'avec un petit accent si celui-ci n'est pas la langue natale.

L'alphabétisation est en général plus répandue dans les cultures civilisées que dans les cultures barbares ou nomades, mais cela ne signifie pas forcément que celles-ci ne connaissent pas l'écriture. Selon la nature et les circonstances de sa campagne, le Maître de Jeu décide si le fait de parler couramment une langue indique aussi une connaissance de sa forme écrite. S'il le désire, le pourcentage d'alphabétisation de l'Aventurier peut être plus élevé ou plus bas que sa compétence orale, auquel cas, un bonus ou un malus approprié est appliqué au score de la compétence Langage.

Si le test de l'Aventurier est une réussite critique, Il a une compréhension exceptionnelle du langage. Il reçoit un bonus égal à son score critique à tous les tests relevant de la communication ou de crédibilité personnelle.

En cas d'échec absolu, l'Aventurier n'a pas compris ou a mal compris les nuances du langage. Les prochains tests de compétence relevant de la communication ou de la crédibilité personnelle subissent un malus.

Mécanismes (DEX+INT)

Cette compétence représente la capacité d'un Aventurier à assembler et à démonter les appareils mécaniques, y compris les pièges et les serrures. Au contraire de l'Ingénierie en relation avec des grandes constructions, les mécanismes correspondent généralement à des appareils délicats possédant des petites pièces mécaniques.

Ouvrir une serrure ou désarmer un piège prend normalement une minute ; des mécanismes plus grands prennent plus de temps.

En temps normal, un Aventurier effectue un test de Mécanismes, avec un bonus ou un malus décidé par le Maître de Jeu, quand il veut assembler ou démonter un appareil. Cependant, si un appareil a été conçu pour résister aux tentatives de démontage (ou de désarmement), le test de Mécanismes est opposé à la compétence Mécanismes de celui qui l'a conçu.

En cas de réussite critique, l'Aventurier obtient un résultat sans faute au bout de la moitié du temps normal.

En cas d'échec absolu, le mécanisme se brise et seul son concepteur peut le réparer convenablement.

Médecine (INT+POU)

Cette compétence comprend un nombre de remèdes curatifs avancés et de capacités restoratrices, y compris la chirurgie, le développement d'antidotes contre les poisons et de remèdes contre les maladies. L'utilisation de la compétence Médecine nécessite une trousse de soins (voir page 80) et prend généralement 1D3x10 minutes.

Guérison des Maladies : un test de Médecine réussi permet à un patient malade d'ajouter un bonus à son prochain test d'Endurance opposé à la Virulence de la maladie, égal au score critique de la compétence.

Guérison des Poisons : un test de Médecine réussi permet à un patient subissant les effets d'un poison d'effectuer un second test d'Endurance, avec un bonus égal au score critique de la compétence, opposé à la Virulence du poison.

Si le test pour traiter une maladie ou un poison est une réussite critique, le patient obtient un bonus, égal à la compétence Médecine du soigneur divisée par 5, à son test d'Endurance.

Si le test est un échec absolu, le remède affaiblit la capacité du patient à combattre la cause de son affliction : tous les tests d'Endurance reçoivent un malus de –10%.

Chirurgie : pour un Aventurier, la chirurgie est le seul moyen de se rétablir d'une Blessure Grave, en dehors de la guérison magique. Une fois qu'un test de Premiers Soins réussi stabilise la Blessure Grave (voir page 95), un test de Médecine réussi peut replacer les os cassés, recoudre les plaies ouvertes pour que la localisation puisse être guérie. Aussi longtemps que le test de Médecine est un succès, la localisation blessée se rétabli naturellement (voir Guérison Naturelle à la page 60).

La chirurgie permet de recoudre un membre tranché mais pas de le rendre de nouveau utilisable.

Une réussite critique indique que le patient regagne 1 Point de Vie grâce à la qualité supérieure du traitement. Un membre rattaché guérit à la moitié de la vitesse décrite dans la section Guérison Naturelle à la page 60.

Dans le cas d'un échec absolu, la localisation affectée est mutilée de façon permanente et ne récupère aucun Point de Vie.

Méditation (POU x2)

La Méditation facilite la concentration et calme l'esprit. C'est une compétence qui doit être apprise avec l'étude et la pratique. Un Aventurier qui réussit un test de Méditation peut récupérer des Points de Magie au double de la vitesse normale. Les Aventuriers qui méditent restent conscients de leur environnement et peuvent effectuer des tests de Perception sans malus.

En cas de réussite critique, l'Aventurier triple la vitesse de récupération des Points de Magie.

Un échec absolu augmente le niveau de Fatigue d'un Aventurier d'un niveau : des pensées indésirables font intrusion dans sa psyché.

Navigation (INT+CON)

Cette compétence est similaire à la compétence Canotage mais elle s'applique plutôt aux grands bateaux conduits par des rames ou par des voiles.

Une réussite critique à un test de Navigation augmente la vitesse de Mouvement du navire de moitié.

En cas d'échec absolu, le Mouvement du navire est réduit de moitié.

Négoce (INT+CHA)

Cette compétence est utilisée pour négocier le prix des marchandises vendues ou achetées et peut être opposée à un autre test de Négoce, le vainqueur prenant l'avantage. Cette compétence ne représente pas que le marchandage et la négociation mais comprend également : le compromis, la stratégie de la corde raide, la connaissance de l'état du marché pour un objet donné. Dans le cas d'affaires commerciales très complexes, une succession de

test d'opposition de Négoce peuvent être requis, avec des bonus ou des malus (pas plus grands que +/–10% à la fois) appliqués au vainqueur ou au perdant, pour simuler les échanges jusqu'à ce qu'un accord soit signé.

Une réussite critique permet à un Aventurier d'obtenir l'objet ou le service à la moitié du prix d'achat (ou de le vendre au double de son prix de vente).

Un échec absolu indique que l'objet ou le service sont obtenus au double du prix d'achat ou sont vendus à la moitié de leur valeur.

Pister (INT+CON)

Grâce à cette compétence, un Aventurier peut localiser et suivre les traces (empreintes de pas, végétation déplacée, etc...) d'une créature particulière. Un test doit être effectué pour localiser une piste puis une nouvelle fois, toutes les heures, afin de la suivre. Des modificateurs sont imposés en fonction du terrain (suivre des traces sur le sable est une tâche Facile tandis qu'une même tâche sur des pavés est Quasiment Impossible), de l'ancienneté des traces et des précautions qui ont été prises pour les effacer.

Si le test de compétence est une réussite critique, l'Aventurier n'a pas besoin d'effectuer de test supplémentaire pour poursuivre sa cible : il est capable d'anticiper sa proie et de suivre ses traces sans difficulté.

Si le test est un échec absolu, l'Aventurier perd entièrement la piste et est incapable de la retrouver.

Séduction (INT+CHA)

La Séduction combine le charme, le flirt, la ténacité et la ruse. Cette compétence permet à un Aventurier de séduire une personne en utilisant des signaux romantiques ou de nature sexuelle ; la victime tombe ainsi sous le charme de celui-ci et s'avère prête à obéir à ses suggestions ou ses ordres. Il est possible que la cible résiste à la tentative de séduction avec un test opposé de Perception.

Survie (POU+CON)

La Survie est une compétence générale, utilisée toutes les fois qu'un Aventurier dépend de son ingéniosité pour survivre en dehors du confort de la civilisation.

Un test de Survie est requis chaque fois qu'un Aventurier manque de nourriture, d'eau ou d'un endroit pour dormir en toute sécurité. Une réussite indique que l'Aventurier trouve ce qui lui manque ; un échec signifie qu'il doit s'en passer, ce qui, au bout de plusieurs jours, peut avoir des conséquences graves. Si l'Aventurier se trouve en ville ou dans une cité, les tests sont inutiles.

Les tests de Survie sont requis dans d'autres circonstances, telles que la chasse, fourrager de la nourriture pour d'autres personnes ou essayer de localiser le meilleur endroit pour camper et permettre à un groupe de se reposer.

Une réussite critique indique que l'Aventurier a réussi à survivre pendant un nombre de jours égal à la moitié du score critique de Survie (arrondi au nombre supérieur) sans avoir eu besoin de tests d'Endurance, par exemple.

Un échec absolu signifie qu'il arrive quelque chose à l'Aventurier. Il doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. S'il échoue, il subit 1D3 points de dommages sur une localisation au hasard ; le Maître de Jeu devrait spécifier l'évènement selon les circonstances de l'environnement.

Compétences Magiques

Les compétences magiques présentées ici sont différentes de la Magie Commune et s'appliquent aux voies magiques de la Magie Divine, de la Magie Spirituelle et de la Sorcellerie. Ces trois styles utilisent une combinaison de deux compétences gouvernant la manière dont la magie fonctionne – la puissance du sortilège et la façon de les lancer. Une explication plus approfondie sur leur fonctionnement est présentée dans leur chapitre de magie respectif mais vous trouverez ci-dessous une brève description :

Connaissance (Théologie Spécifique) (INT+POU)

Elle représente la connaissance et la compréhension du culte ou de la religion d'une autre personne ; de son histoire, de ses mythes et leur contexte dans le monde. Cette compétence permet à l'Aventurier de faire appel à des miracles ou à de la magie auprès de sa divinité ; elle est utilisée pour lancer des Sorts Divins (voir le chapitre Magie Divine).

Réussite Critique – le Sort Divin n'est pas perdu lorsqu'il est lancé, c'est à dire qu'il peut être lancé une nouvelle fois.

Échec Absolu – le sort ne fonctionne pas et ce dernier est perdu. Il doit être regagné de la même façon que s'il avait été lancé avec succès.

Contrainte Spirituelle (POU+CHA)

La Contrainte Spirituelle mesure l'autorité d'un magicien spirituel au sein d'un culte spirituel. Elle est utilisée pour contraindre et attacher les esprits dans des fétiches pour contrôler leurs actions. Un magicien peut également l'utiliser pour appeler un esprit connu et le forcer à rendre un service en échange d'un bénéfice mutuel.

La compétence est utile pour commander aux esprits liés et déterminer les dommages infligés durant un combat spirituel. Voir page 139 dans le chapitre Magie Spirituelle.

Au cours d'un combat spirituel, si le résultat du test Contrainte Spirituelle est une réussite critique, alors les dommages maximum sont infligés. Si au contraire, le test est un échec absolu, le chaman s'épuise et soustrait les dommages du jet de dés de ses propres Points de Magie.

Détection des Esprits (POU+CON)

Cette compétence représente la sensibilité du magicien spirituel au Plan Spirituel et à ses habitants. Une personne qui réussit un test peut détecter (mais pas observer) la présence des esprits sur une distance égale à son POU en mètres.

Si le test de compétence réussit, le magicien peut alors effectuer les actions suivantes, selon son rang (voir les chapitres Magie Spirituelle et Cultes pour plus de détails sur les rangs des Cultes Spirituels) :

* Disciple (équivalent de l'Initié) : peut voir et identifier les esprits à portée.
* Adepte (équivalent de l'Acolyte) : peut communiquer avec les esprits à portée.
* Chaman (équivalent du Prêtre Runique) – peut projeter son âme dans le Plan Spirituel.
* Grand Chaman (équivalent du Seigneur Runique) – peut ramener les âmes du Plan Spirituel, au prix d'1 Point de Magie supplémentaire par personne.

Pour utiliser ces compétences avancées, l'Aventurier doit entrer dans un état de transe dont la durée est égale, en minutes, au : POU maximum de l'Espèce – sa caractéristique POU. La transe dépense un seul Point de Magie.

Si le résultat du test de compétence est une réussite, l'Aventurier entre en transe au bout d'une seule minute. Dans le cas d'un échec absolu, le chaman est banni du Plan Spirituel pendant un jour complet.

Manipulation (INT+POU)

Cette compétence est utilisée pour manipuler les composants Ampleur, Combiner, Durée, Distance et Cible. Lorsqu'il manipule un sort, l'Aventurier doit choisir le composant en question.

Chaque tranche de 10% dans la compétence Manipulation permet d'attribuer 1 point de Manipulation au composant. Au moment de lancer un sort, les sorciers doivent spécifier la façon dont les points de la compétence vont être utilisés. Par exemple : un sorcier avec une Manipulation de 50% peut placer trois points dans la Manipulation de la Durée et deux points dans la Distance ; ou bien 5 points dans un seul composant.

Cette compétence n'est pas testée à nouveau durant le lancer d'un sort. Sa valeur limite simplement la façon dont le magicien manipule un sort. Lancer un sortilège de sorcellerie coûte autant de Points de Magie qu'il y a de composants appliqués, avec un coût minimum de 1.

Pacte (Culte ou Divinité Spécifique) (CHA + POU Dédié)

Le Pacte représente en quelque sorte la dévotion d'un individu envers un culte divin (voir le chapitre Magie Divine) et l'objet de sa vénération. Plus la compétence Pacte est élevée, plus le disciple est dévoué. Dédier du POU à un culte divin crée automatiquement un Pacte avec un score de base, en pourcentage, égal à : CHA+POU dédié. Il ne mesure pas la connaissance qu'a l'Aventurier de son culte ou de son dieu ; ceci est plutôt mesuré par la Connaissance (Théologie Spécifique). Les Pactes sont expliqués plus en détails dans le chapitre Cultes.

S'il obtient une réussite critique au moment de récupérer des Sorts Divins, l'Aventurier récupère simultanément tous les sorts Divins associés avec le Pacte.

Si le test de Pacte est un échec absolu, les sorts divins utilisés ne peuvent pas être récupérés et l'aventurier doit se rendre auprès d'un autel ou dans un temple afin de prier pour leur retour, et ce, quel que soit son statut au sein du culte.

Sorcellerie (Grimoire) (INT x2)

La Sorcellerie (Grimoire) représente la connaissance qu'un sorcier peut avoir d'un ensemble de sortilèges, communément appelé un grimoire, et sa familiarité avec ceux-ci. Elle correspond à sa capacité à lancer tous les sortilèges connus qui appartiennent à une même école ou branche de sorcellerie ; c'est à dire, ceux contenus dans son grimoire. Mais elle mesure également le statut du sorcier et les relations qu'il entretient au sein de son ordre.

Avant de pouvoir lancer un sort, le sorcier doit l'avoir étudié et mémorisé ; il ne peut pas utiliser la compétence Sorcellerie pour lancer des sorts qui ne sont pas contenus dans un grimoire avec lequel il est familier. Même si un sorcier connait plusieurs grimoires, il est toujours limité par la *mémorisation* d'un nombre maximum de sorts (y compris les sorts de Magie Commune) égal à son INT.

L'importance de la zone qui peut être affectée par un sort dépend de la compétence appartenant à l'école de sorcellerie. Plus la compétence est élevée, plus l'effet ou la cible contre laquelle il est lancé est grand.

Pour lancer un sort, le sorcier doit réussir un test de Sorcellerie (Grimoire). Si la tentative est une réussite critique, le sort ne coûte aucun Point de Magie, quel que soit le nombre de manipulations tentées par le sorcier.

Si le test est un échec absolu, le sort n'a aucun effet et le sorcier perd tous les Points de Magie investis dans le sort.

Chapitre 3 :

Système de Jeu

Ce chapitre fournit une série de règles pour les situations auxquelles les Aventuriers et le Maître de Jeu de *RuneQuest* peuvent être confrontés. Certaines situations seront uniques, d'autres plus fréquentes.

Action et Période de Temps

L'échelle temporelle d'une action varie en fonction de sa nature et des circonstances de l'histoire. Un combat est divisé en Tours de Combat : un Tour de Combat est une période de temps définie qui permet d'ordonner la structure d'un combat et d'appliquer ses effets de manière appropriée. Les autres actions n'ont cependant pas besoin d'être aussi détaillées ; par exemple, la fouille d'une pièce prend plusieurs minutes et le voyage d'une ville à l'autre peut prendre plusieurs jours. Le temps est divisé en unités de mesure qui font avancer l'histoire des Aventuriers tout en attirant leur attention sur ce qu'il y a de plus important. Dans un combat, il est important de savoir qui a été blessé, ainsi que la gravité de la blessure et la localisation atteinte : aussi garder une idée du temps qui s'écoule est crucial. Par contre dans le cas d'un voyage entre deux villes, sur une route bien connue où les dangers sont peu nombreux, il suffit bien souvent d'annoncer "le voyage entre A et B dure trois jours".

Périodes de Temps Clés

Les périodes de temps clés, et le genre d'action et de mouvements qui peuvent être accomplis, sont les suivants : *Tours de Combat, Temps Local, Temps Stratégique.*

Tours de Combat

Décrits plus en détails dans le chapitre Combat, les Tours de Combat représentent 5 secondes de temps réel. Durant un Tour de Combat, un Aventurier peut :

1. Agir un certain nombre de fois selon ses Actions de Combat disponibles.
2. Se déplacer sur une distance, habituellement notée en mètres, égale à son score de Mouvement (voir page 63).

Une fois qu'un Tour de Combat se termine, un autre Tour de Combat démarre si les combattants sont toujours au combat ; sinon le temps passe en Temps Local (voir la section suivante) pour permettre si nécessaire l'application des premiers soins ou la guérison.

Bien qu'ils soient utilisés principalement pour mesurer les affrontements entre les Aventuriers et leurs adversaires, les Tours de Combat sont utiles pour détailler les actions qui demandent une résolution au coup par coup. Dans cet exemple, une chasse entre un chasseur et sa proie peut être mesurée en Tours de Combat pour représenter les rebondissements qui ont lieu dans une telle poursuite. Les circonstances et le degré de tension voulu vont déterminer quand utiliser les Tours de Combat, ainsi que les règles à utiliser pour l'action et le mouvement dans un Tour de Combat (voir page 83).

Temps Local

Le temps local peut représenter quelques minutes ou quelques heures (mais pas plus de six heures) : il est généralement utilisé pour mesurer des activités spécifiques, telles que l'utilisation d'une compétence qui nécessite un effort de concentration pour obtenir un résultat précis, sans qu'il y ait besoin d'arriver au niveau de détail des tours de Combat. Ouvrir une serrure prend cinq minutes et correspond à une mesure de Temps Local ; observer les patrouilles des gardes le long des murs du château prend plusieurs heures et correspond aussi à une mesure de Temps Local. En règle générale, le Temps Local se déroule de la manière suivante :

1. L'Aventurier fait part de ses intentions (le Temps Local démarre).
2. Le Maître de Jeu définit le temps nécessaire pour accomplir l'action.
3. Les jets de compétence appropriés sont effectués et leurs résultats notés.
4. Le Maître de Jeu communique ces résultats et la période de temps définie à l'étape 2 se termine (le Temps Local se termine).

Table de Temps Local

Exemple de Tâche	Période de Temps/Durée
Effectuer un test d'Artisanat ou de Connaissance.	5 minutes à 10 jours, selon la complexité, les outils disponibles, etc.
Tenter d'Influencer, de persuader ou de séduire quelqu'un.	5 minutes à 6 heures, selon la nature de la personne influencée.
Tenter de séduire la foule avec son éloquence.	20 minutes à 6 heures, selon l'humeur de la foule.
Crocheter une serrure.	1 minute à 1 heure, selon la complexité de la serrure.
Fouiller une pièce de fond en comble.	5 minutes à 2 heures, selon la taille de la pièce.
Observer, noter et comprendre les habitudes d'une personne ou d'un groupe (grâce à la filature ou l'observation à distance).	1 heure à 6 heures.
Réparer une pièce d'équipement cassée, avec les outils et les ressources appropriées.	1 heure à 6 heures, selon les circonstances.
Lire un manuscrit, un parchemin ou plusieurs chapitres d'un livre.	10 minutes à 3 heures, selon la complexité du langage et du sujet en question.
Découvrir et suivre une piste en utilisant Pister.	2 minutes à 2 heures, selon les conditions locales.
Construire un radeau de fortune ou quelque chose de similaire.	3 à 6 heures.
Fourrager pour de la nourriture, tendre des pièges, etc...	2 à 4 heures.
Préparer et cuire une carcasse pour manger	1 à 12 heures, selon la TAI de la carcasse.

La séquence de jeu peut continuer en Temps Local ou basculer soit en Tours de Combat soit en Temps Stratégique (voir la section ci-dessous).

Des exemples de tâches en Temps Local et leur période de temps requise sont indiqués dans la Table de Temps Local.

Temps Stratégique

Le Temps Stratégique est mesuré en jours, en semaines, en mois et même en années. Les évènements qui se déroulent pendant une période de Temps Stratégique n'ont pas nécessairement besoin d'être décrits ; les tâches et les activités normales généralement couvertes en Temps Local deviennent abstraites et on suppose qu'elles se déroulent avec succès et automatiquement (cela peut dépendre aussi des circonstances).

Utilisez le Temps Stratégique pour les périodes où le résultat est plus important que les détails : "vous naviguez pendant 10 jours et atteignez le port à l'aube du onzième jour", "vous traversez les marais depuis deux jours et vous apercevez enfin le village à l'horizon au troisième jour", "tu passes une semaine à étudier le grimoire mais tu n'en sais pas plus que lorsque tu a commencé".

Il se peut que certaines longues distances et certains facteurs de l'environnement soient importants dans une période de Temps Stratégique ou qu'ils aient aussi un effet en Temps Local ou pendant les Tours de Combat. Le chapitre Maîtriser RuneQuest offre de plus amples conseils sur les conditions météorologiques et leurs effets.

Le Temps Stratégique concerne généralement la façon dont les Aventuriers utilisent les différents modes de transport pour voyager. La table Voyages en Temps Stratégique donne des exemples pour plusieurs conditions. La durée de voyage correspond à environ 10 heures et comprend des arrêts pour les besoins en nourriture, en eau et en repos. Si les Aventuriers sont désespérés et ont besoin d'augmenter les distances données dans la table Voyages en Temps Stratégique, ils peuvent effectivement doubler la distance parcourue dans la période de temps mais au prix d'un test d'Endurance Difficile (–40%) : s'ils échouent, ils reçoivent un niveau de Fatigue. De la même façon, ils doivent lancer les dés dans la compétence appropriée (Conduite, Équitation, Athlétisme, etc...) pour doubler la distance parcourue, en plus de traiter avec tous les dangers rencontrés résolus en Tours de Combat ou en Temps Local.

Voyages en Temps Stratégique

Exemple de Voyage	Distance Parcourue (kilomètres)
Marche	30 par jour (10 heures)
À cheval, à un rythme désinvolte	60 par jour (10 heures)
Chariot, à un rythme désinvolte	15 par jour (10 heures)
En mer, dans des conditions favorables	300 (dans une période de 24 heures)
En mer, dans des conditions défavorables	36 (dans une période de 24 heures)
Côte ou rivière, dans des conditions favorables	60 par jour (10 heures)
Côte ou rivière, dans des conditions défavorables	32 par jour (10 heures)

Avancement de l'Aventurier

Les Aventuriers commencent le jeu en tant que jeunes adultes sans expérience mais qui, avec le temps et les aventures, ont le potentiel pour devenir des héros. Pour y arriver, ils doivent améliorer leurs Compétences de Base et leurs Compétences Avancées, en apprendre de nouvelles, étudier la magie, découvrir le secret des Prouesses et améliorer leurs caractéristiques qui, à leur tour, contribuent à l'amélioration de leurs autres attributs.

Jets d'Amélioration

Les Jets d'Amélioration permettent d'augmenter les compétences et les caractéristiques. Ces jets sont distribués par le Maître de Jeu à la fin d'une partie de jeu particulière ou à un point important dans

l'aventure : non pas après chaque partie de jeu mais lorsque l'action est en pause ou que les Aventuriers ont le temps de se reposer, de réfléchir sur leur condition et de consolider ce qu'ils ont appris au cours de la session passée.

En règle générale, chaque Aventurier reçoit trois Jets d'Amélioration quand le Maître de Jeu distribue les récompenses. Ce nombre peut être modifié si les Aventuriers se sont comportés de façon pauvre ou héroïque ; dans ces cas-là, le Maître de Jeu décide du nombre a attribué : un minimum d'un Jet d'Amélioration jusqu'à un maximum de cinq, selon le comportement des Aventuriers.

La Saga d'Édric

Édric, Lilina et Thrace viennent tout juste de compléter une aventure dans laquelle ils se sont rendus dans le repaire d'un Troll pour découvrir la cachette de celui qui a tué le père d'Édric. Durant le jeu, les trois Aventuriers ont agi comme des héros face aux dangers placés sur leur chemin et donc, quand ils retournent dans leur village, couverts de bleus et ensanglantés mais porteurs d'information, le Maître de Jeu récompensent chacun d'eux avec quatre Jets d'Amélioration.

Un peu plus tard…

Le jeu introduit un débat concernant le bien-être du clan et qui se déroule dans le Hall du Chef. Tout au long de l'important conseil, Édric, Lilina et Thrace se sont montrés complètement désintéressés et ne se sont pas donnés la peine de participer au débat. À la fin de la partie, le Maître de Jeu ne leur donne que deux Jets d'Amélioration en expliquant que s'ils avaient mieux participé et ainsi profité de cette expérience, leur récompense aurait été plus grande.

Modificateur de Jets d'Amélioration

Un Aventurier possède un Modificateur de Jets d'Amélioration, basé sur sa caractéristique CHA, compris entre –1 et +1, parfois plus. Il représente la relation de l'Aventurier envers sa communauté, les pairs et les collègues qui offrent des services ou des conseils, ou, si son CHA est particulièrement bas, la difficulté à améliorer ses propres capacités sans l'assistance d'autrui.

Le nombre de Jets d'Amélioration qu'un Aventurier peut dépenser est modifié par la valeur du Modificateur de Jets d'Amélioration. Donc, dans le cas d'Édric, son Modificateur de Jets d'Amélioration est égal à zéro. Dans les deux exemples donnés précédemment, Édric devrait recevoir respectivement quatre et deux Jets d'Amélioration.

D'un autre côté, Liliana a un CHA de 16 et donc un Modificateur de Jets d'Amélioration de +1. Liliana est sûre d'elle-même et ceci se reflète dans sa capacité à chercher des conseils, à utiliser ses amis, ses collègues et les personnes de sa communauté pour obtenir le meilleur de ses expériences. Dans les deux exemples, elle devrait recevoir respectivement cinq Jets d'Amélioration (au lieu des quatre distribués par le Maître de Jeu) et ensuite trois Jets au lieu de deux.

Avec un CHA de 5, Thrace est un individu quelque peu renfrogné qui ne s'occupe que de ses affaires, probablement parce qu'il manque d'assurance en société ou parce qu'il est en fait antisocial. Ceci fait que son développement est désavantagé ; son Modificateur de Jets d'Amélioration de –1 signifie que dans les exemples précédents, il ne devrait gagner respectivement que trois et un Jets d'Amélioration.

Utiliser des Jets d'Amélioration

Un joueur peut choisir de dépenser un Jet d'Amélioration pour augmenter une de ses compétences.

* Sélectionner la compétence que vous désirez améliorer et lancez 1D100. Ajoutez l'INT de l'Aventurier au résultat du D100.
* Si le résultat du D100 est *supérieur* au score actuel de la compétence, celle-ci augmente d'1D4+1 points.
* Si le résultat du D100 est *inférieur ou égal* au score actuel de la compétence, celle-ci augmente d'un point.

La Saga d'Édric

Édric désire augmenter son Athlétisme (son score actuel est égal à 35%). Il fait des efforts pour pratiquer sa compétence puis dépense un Jet d'Amélioration.

Il lance 1D100 et obtient un résultat de 29. Il joute son INT de 16 pour un résultat de 45. Parce que ce résultat est plus grand que 35%, sa compétence est augmentée d'1D4+1 points. Si la somme du D100 et de l'INT avait été inférieure ou égale à 35, sa compétence Athlétisme aurait été augmentée d'un point seulement.

Les Compétences Supérieures à 100%

Le score d'une compétence n'est pas limité à un maximum. Il peut atteindre 100%, voir même plus. Cependant, plus un Aventurier devient adepte dans une compétence, plus il lui est difficile d'apprendre des compétences qu'il ne possède déjà pas. Ainsi, alors que son pourcentage dans la compétence augmente, il doit passer plus de temps et d'efforts pour améliorer sa compétence.

* Quand un Aventurier désire améliorer une compétence supérieure à 100%, il n'a besoin de lancer les dés que contre un valeur de 100. Si le score actuel de sa compétence est situé entre 101 et 200%, il n'ajoute que la *moitié* de son INT au jet de dés.
* Si le score de la compétence est situé entre 201 et 300%, il n'ajoute que le *quart* de son INT au jet de dés ; pour un score entre 301 et 400, il ajoute le huitième (et ainsi de suite).
* Avec un résultat de dés supérieur à 100, le bonus de l'INT étant souligné ci-dessus, la compétence augmente d'1d4+1 points. Si le résultat est inférieur ou égal à 100, l'Aventurier ne gagne qu'un seul point dans sa compétence.

Par exemple : le maître bretteur Jurgen possède un score de 153% dans sa compétence Épée & Bouclier et une INT de 16. Afin d'améliorer sa compétence, il lance 1D100 et ajoute 8 (la moitié de son INT) au

résultat. Il obtient 94 mais son INT augmente le résultat à 102 : Jurgen augmente donc sa compétence d'1D4+1.

Des années plus tard, la compétence Épée & Bouclier de Jurgen a atteint 203%. Afin de l'améliorer, Jurgen doit lancer 1D100 et obtenir au minimum 100 puis ajouter le quart de son INT (4) au résultat. Il obtient 43 et le bonus de son INT amène le résultat à 47 – un résultat trop bas pour pouvoir l'augmenter d'1D4+1%. Il n'ajoute donc qu'un seul point à sa compétence.

Apprendre de Nouvelles Compétences Grâce à des Jets d'Amélioration

Un Aventurier peut apprendre une nouvelle Compétence Avancée en dépensant des Jets d'Amélioration. Deux Jets d'Amélioration lui permettent d'apprendre une compétence avancée avec un score de base dérivé de ses caractéristiques.

Certaines compétences avancées ne peuvent cependant pas être achetées de cette manière. Les compétences suivantes ne peuvent être apprise que par l'entraînement (voir page 52).

* Artisanat.
* Culture, si la culture est une culture différente de celle d'origine.
* Ingénierie.
* Médecine.
* Langage.
* Connaissance (à l'exception de Connaissance (Régionale)).
* Enseignement.
* Sorcellerie et Manipulation.
* Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle.

Une fois apprise grâce à l'aide d'un enseignant, ces compétences peuvent être augmentées grâce à des Jets d'Amélioration.

Améliorer les Caractéristiques

Les Aventuriers peuvent améliorer leurs caractéristiques de façon graduelle, devenir plus intelligents, plus forts ou plus habiles avec le temps. Les caractéristiques augmentent plus lentement que les compétences mais ont une plus grande répercussion sur l'Aventurier. L'augmentation d'une caractéristique est un procédé abstrait représenté par la dépense de Jets d'Amélioration, tout comme pour les compétences – le coût est toutefois plus élevé. Améliorer une caractéristique d'un point coûte un nombre de Jets d'Amélioration égal à la valeur de la compétence : améliorer une caractéristique de 10 à 11 coûte 10 Jets d'amélioration.

Quand ils sont utilisés pour augmenter des caractéristiques, les Jets d'Amélioration peuvent être mis de côté jusqu'à la prochaine allocation : le joueur doit annoncer au Maître de Jeu que les jets mis de côté sont destinés à l'augmentation d'une caractéristique et doit stipuler la caractéristique qui en bénéficie.

Par exemple : quand le Maître de Jeu distribue les Jets d'Amélioration à la fin de l'aventure, le joueur qui interprète Thrace annonce qu'il désire augmenter son CHA de 5 à un CHA de 6. Il devra dépenser 5 Jets d'Amélioration pour ce faire et il sait qu'il va lui falloir du temps. Au lieu d'utiliser les deux jets qu'il vient de recevoir pour avoir compléter l'aventure, il les met de côté pour son CHA. Durant la prochaine allocation de Jets d'Amélioration, il peut cette fois encore choisir de les mettre de côté pour augmenter son CHA ou les utiliser pour l'amélioration d'une compétence.

Les Aventuriers peuvent attribuer certains ou tous leurs Jets d'Amélioration dans l'augmentation d'une caractéristique. Dans l'exemple de Thrace, ce dernier peut dépenser un Jet d'Amélioration pour son CHA et dépenser un Jet d'Amélioration pour une compétence. C'est à lui de choisir.

Lorsqu'une caractéristique augmente, toutes les compétences ayant des scores basés sur celle-ci changent en conséquence, de même que ses attributs, tels que les Actions de Combat, le Rang d'Action et les modificateurs de Dommages.

Améliorer des Compétences Grâce à l'Entraînement

En plus de pouvoir augmenter des compétences grâce à des Jets d'Amélioration, elles peuvent être également améliorer avec un entraînement. Pour ce faire, les conditions suivantes doivent être réunies :

* L'Aventurier doit avoir suffisamment de temps pour l'entraînement – une période de repos généralement (voir page 58).
* Il doit pouvoir accéder à un enseignant ou un mentor, soit pour des leçons privées, soit dans une école, une académie ou un culte.
* Il doit avoir les moyens de payer pour son entraînement.

Un Aventurier ne peut pas améliorer continuellement une compétence grâce à un entraînement : après une telle amélioration, l'augmentation suivante doit s'effectuer avec un Jet d'Amélioration. Une fois accompli, il peut alors utiliser de nouveau l'entraînement, à condition de pouvoir satisfaire aux conditions mentionnées ci-dessus.

Pour pouvoir augmenter une compétence, l'Aventurier doit passer une semaine d'apprentissage et n'effectuer aucune autre activité. À la fin de cette période, l'Aventurier lance 1D100 pour savoir s'il a fait des progrès. Le montant de cette amélioration dépend de sa capacité à apprendre et de la capacité du mentor à enseigner. Toutes deux sont expliquées ici.

Enseignants et Mentors

Deux mots qui signifient la même chose : tout le monde peut devenir un enseignant ou un mentor à condition d'avoir au moins un score égal à celui de l'aventurier + 20% dans la compétence enseignée.

Les mentors bénéficient aussi de la compétence Enseignement. Cette enseignement est la capacité de former, de conseiller et de guider, de s'assurer que les meilleures conditions d'apprentissage

et de mémorisation de la connaissance convoyée sont remplies. La valeur de la compétence Enseignement donne un bonus pour améliorer la compétence de l'étudiant. Si le mentor possède la compétence Enseignement, il ajoute le score critique de la compétence Enseignement (c'est à dire 10% du score) à l'augmentation – si l'Aventurier fait effectivement des progrès durant sa période d'étude.

La compétence Enseignement confère deux autres bénéfices :

* Le mentor peut prendre un étudiant supplémentaire par tranche de 20% dans son score d'Enseignement : un mentor avec un score de 60% dans sa compétence Enseignement peut prendre quatre étudiants simultanément.

* Le mentor peut ajouter 1 pièce d'argent par tranche de 1% dans son score d'Enseignement, au coût de l'apprentissage.

Un mentor n'a pas besoin d'avoir la compétence Enseignement mais celle-ci constitue un avantage évident pour l'étudiant.

Procédure de l'Entraînement

Afin de pouvoir augmenter sa compétence avec un entraînement, l'Aventurier doit passer une semaine complète d'étude avec son mentor. Au bout d'une semaine, il lance 1D100 et compare le résultat au score de sa compétence. Il ne peut améliorer qu'une seule compétence à la fois par période d'entraînement.

La Saga d'Édric

Édric est désireux d'améliorer sa compétence Danse pour impressionner Séléna, la fille du Chef, au prochain banquet. Son score de Danse est de 23%. Édric approche une de ses tantes qui possède un score de Danse de 65% et un score d'Enseignement de 50%. Édric devra passer une semaine à apprendre à danser sans paraître maladroit.

Au bout d'une semaine, Édric lance 1D100 et obtient 92. Sa compétence Danse augmente donc de la façon suivante :

* *INT 16 divisée par 5 = 4, plus ;*
* *Le score critique de la compétence Enseignement de sa tante : 5 (50%/10)*

Après une semaine d'efforts et de doigts de pieds martyrisés, Édric voit sa compétence Danse augmenter de 9%, pour un score total de 32%. Bien qu'il ne soit toujours pas un expert, il est moins maladroit qu'auparavant. En échange de ses services, sa tante suggère à Édric de faire un don de 50 pièces d'argent au temple d'Ernalda l'Écaille, afin de montrer son appréciation.

* Si le résultat est inférieur au score actuel de la compétence, celle-ci augmente d'1%. L'Aventurier n'a pas fait suffisamment de progrès.

* Si le résultat est supérieur ou égal au score actuel de la compétence, celle-ci augmente d'un nombre de points égal à l'INT de l'Aventurier divisée par cinq (arrondi au chiffre supérieur), en plus du score critique de la compétence Enseignement du mentor (si celui-ci possède cette compétence).

Apprendre de Nouvelles Compétences Avancées Grâce à l'Entraînement

Les compétences avancées suivantes peuvent seulement être apprises par un Aventurier si un mentor la lui enseigne :

* Artisanat.
* Culture – s'il étudie une culture différente de la sienne.
* Ingénierie.
* Médecine.
* Langage.
* Connaissance (à l'exception de la Connaissance (Régionale)).
* Enseignement.
* Sorcellerie et Manipulation.
* Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle.

Il faut un mois pour que l'Aventurier obtienne la compétence avancée avec un score de base dérivé de ses caractéristiques. À partir de ce moment, la compétence peut être améliorée par des Jets d'Amélioration ou un entraînement.

Coût de l'Entraînement

		Score Actuel de l'Aventurier en %			
	Nouvelle Compétence Avancée au Score de Base	**Jusqu'à 50%**	**51% - 70%**	**71% - 100%**	**101%+**
Compétence Magique	500 pièces d'argent	500 pa	600 pa	800 pa	1.000 pa
Connaissance	400 pièces d'argent	400 pa	500 pa	700 pa	900 pa
Compétence de Base	—	200 pa	300 pa	500 pa	700 pa
Compétence Avancée	300 pièces d'argent	300 pa	400 pa	600 pa	800 pa
Compétence de Combat	300 pièces d'argent	300 pa	400 pa	600 pa	800 pa

La personne qui enseigne la compétence doit être passée professionnelle dans le sujet, c'est à dire avoir un score de compétence de 50% ou plus.

Il n'est pas nécessaire de réussir le lancer d'1D100 pour apprendre une nouvelle compétence avancée ; Seuls sont requis l'argent et le temps nécessaire à l'entraînement. Cependant, au cas où le mentor possède la compétence Enseignement, le nombre de jours nécessaire pour l'apprentissage est réduit d'1 journée par tranche du 10% dans le score d'Enseignement : dans l'exemple d'Édric, si son mentor dans la connaissance (Orlanth le Dragon) possédait une compétence d'Enseignement de 70%, Édric aurait seulement besoin d'étudier pendant 21 jours – 3 semaines – plutôt que 28 pour apprendre la compétence à son score de base.

Coûts de l'Entraînement

Les coûts d'entraînement standards sont basés sur le score de compétence de l'Aventurier et le score d'Enseignement de l'instructeur. La table Coûts de l'Entraînement ci-dessus n'est là qu'à titre d'exemple et suppose que l'Aventurier a trouvé un instructeur potentiel prêt à lui donner des leçons privées. Les académies spécialisées demandent un paiement varié et accordent parfois un rabais (5% par étudiant supplémentaire en général) si le mentor est capable d'enseigner à plusieurs étudiants à la fois. L'instructeur peut également demander une pièce d'argent supplémentaire par tranche de 1% dans sa compétence Enseignement.

En conséquence, un Aventurier désirant augmenter sa compétence Sorcellerie (Grimoire), avec un score de 74%, auprès d'un enseignant possédant Enseignement, avec un score de 85%, devra dépenser 885 pièces d'argent pour une semaine d'entraînement.

S'il fait partie d'un culte ou d'une guilde qui offre un enseignement dans des compétences qui lui sont associées, l'Aventurier bénéficie alors d'un rabais sur le prix de cet enseignement. La description du culte ou de la guilde indique le genre de compétences qu'il ou elle enseigne, quels instructeurs sont disponibles et le rabais offert à ses membres. La table Coût de l'Entraînement donne des exemples de coûts de base si rien n'est indiqué dans leur description.

Vieillissement

Le temps s'écoule inévitablement. À moins que l'Aventurier ne soit suffisamment chanceux d'avoir reçu un enchantement qui ne le fait pas vieillir, au fur et à mesure des années, son corps va subir les effets du vieillissement. Dans *RuneQuest,* les signes de vieillissement ne sont pas visibles jusqu'à ce que le personnage atteigne l'âge de 40 ans. À ce moment, et après chaque année consécutive (à son anniversaire ou à une date définie entre le Maître de Jeu et le joueur), le personnage devrait effectuer deux tests : un test d'Endurance et un test de Persévérance. Ces deux tests subissent un malus égal au nombre d'années après 40 ans : un personnage âgé de 50 ans subit un malus de –10% à ses tests d'Endurance et de Persévérance. Les tests sont ensuite modifiés selon l'expérience du personnage, comme indiqué dans la table ci-dessus.

Expériences de la Vie

Expérience de la Vie	**Modificateurs de Persévérance et d'Endurance**
Maladie ou empoisonnement	–10% (Endurance)
Trauma émotionnel	–5% (Persévérance)
Folie	–10% (Persévérance)
Blessure Grave	–10% (Endurance)
Rescussité d'entre les morts	–15% (Persévérance et Endurance)
Blessure Sérieuse	–5% (Endruance)

Les différentes expériences sont cumulatives : un personnage qui a été empoisonné et qui a souffert d'une Blessure Grave, subit un malus de –20% à ses tests d'Endurance et de Persévérance. Il ne subit cependant pas de malus cumulatifs dans le cas où il a souffert plusieurs fois de la même expérience : s'il a reçu plusieurs Blessures Graves, il ne subira qu'un seul malus de –10%.

Si le test d'Endurance et/ou de Persévérance réussit, le personnage n'est pas affecté par les effets du vieillissement pour *cette année*. Si par contre, l'un des tests est un échec, le personnage doit lancer les dés sur la colonne appropriée, ou sur les deux colonnes, de la table Vieillissement du Personnage afin de savoir quelles sont les caractéristiques qui vont être affectées pour cette année.

Vieillissement du Personnage

1D6	**Vieillissement Physique (Endurance)**	**Viellissement Mental (Persévérance)**
1–2	FOR	INT
3–4	CON	POU
5–6	DEX	CHA

Les caractéristiques affectées par le vieillissement voient leur score réduit d'1D2 points. Ces points peuvent être récupérés grâce à une amélioration de caractéristiques, décrite à la page 51, représentant les efforts du personnage pour rester en forme et alerte alors que les années passent. Le Maître de Jeu et les joueurs devraient se

Type d'Acides

Dommages par Tour de Combat		Traitable avec…
Faible	1D2	Eau : la victime peut se débarrasser de l'acide résiduel si de l'eau ou un liquide similaire est disponible. Le nettoyage prend une minute : l'acide ne provoque pas plus de dommages pendant ce temps mais comme la victime doit se concentrer pour laver la localisation affectée avec de l'eau, elle ne peut pas accomplir d'autres actions. Si la blessure n'est pas nettoyée entièrement, elle continue de subir 1 point de dommages par Tour jusqu'à ce que le processus soit complété.
Fort	1D4	Compétence de Premiers Soins : une réussite dans un test de Premiers Soins est nécessaire pour pouvoir réduire le type de l'acide de Fort à Faible ; la victime continue de subir des dommages pendant l'application des Premiers Soins. Après cela, l'acide Faible peut être traité comme indiqué ci-dessus. Si le test de Premiers Soins est une réussite critique, l'acide est neutralisé.
Concentré	1D6	Compétence Médecine : une réussite dans un test de Médecine est nécessaire pour pouvoir réduire le type de l'acide de Concentré à Faible. Après cela, l'acide Faible peut être traité comme indiqué ci-dessus. Si le test de Médecine est une réussite critique, l'acide est neutralisé.

mettre d'accord en ce qui concerne les effets du vieillissement. Une réduction de la FOR ou de la DEX indique généralement l'usure du corps, des articulations qui coincent et une perte graduelle de la mobilité. Une réduction de l'INT indique que l'âge provoque des troubles de la mémoire, tandis qu'une réduction du CHA indique que le personnage devient de plus en plus renfrogné avec l'âge.

Périls

Les dommages provoqués ont en général plusieurs sources. Les règles suivantes prennent en compte celles que les Aventuriers rencontrent le plus souvent.

Acide

La dilution de l'acide est ici plus importante à retenir que son type ou sa source. Les acides sont ainsi classés comme étant Faibles, Forts ou Concentrés. Pour les besoins du jeu, supposez que le contact avec l'acide est significatif ou superficiel plutôt qu'au goutte à goutte.

Une éclaboussure ou un jet d'acide ne dure qu'un seul Tour. D'un autre côté, l'immersion dans un volume considérable d'acide inflige des dommages à chaque Tour jusqu'à ce que la victime ou la localisation en soit retirée ou soit traitée.

Une armure ralentit les effets de l'acide mais ne les arrête pas. L'armure d'une localisation voit ses PA réduits par les dommages de l'acide jusqu'à ce que ses PV tombent à zéro ; à ce moment, les dommages sont transférés sur la localisation protégée par l'armure. Une armure avec zéro PA devient inutilisable car l'acide brûle à travers les joints, les boucles et les articulations.

Asphyxie/Suffocation/Noyade

S'ils ne sont pas surpris, les Aventuriers sont capables de retenir leur respiration pendant un nombre de secondes égal à leur CON x5.

Dans le cas contraire (et lorsque les circonstances sont trop variées pour être bien définies, le Maître de Jeu détermine si l'Aventurier est surpris), l'Aventurier doit effectuer un test d'Endurance afin d'inhaler suffisamment d'air et de pouvoir retenir son souffle sans paniquer pendant CON x1D4 secondes. En cas d'échec au test et/ou au cas où l'Aventurier commence à avoir des difficultés pour garder sa respiration, les dommages entraînés par l'asphyxie, la suffocation ou la noyade sont les suivants :

Lancez les dés pour un (second) test d'Endurance

- Si le résultat est une réussite critique, l'Aventurier ne subit aucun dommage pendant ce tour.
- Si le résultat est une réussite, l'Aventurier subit D3 points de dommages sur la Poitrine pendant ce tour.
- Si le résultat est un échec, l'Aventurier subit 1D3 points de dommages sur la Poitrine et sur la Tête pendant ce tour.
- Si le résultat est un échec absolu, l'Aventurier subit 1D6 points de dommages sur la Poitrine et sur la Tête pendant ce tour.

Le processus continue jusqu'à ce que l'Aventurier soit capable de respirer de nouveau normalement ou jusqu'à ce qu'il meure.

Les Aventuriers qui éprouvent du mal à retenir leur respiration peuvent essayer d'utiliser une compétence appropriée si les circonstances le permettent : nager ou immobiliser un adversaire tout en risquant l'asphyxie par exemple. Cependant, ces tests de compétence sont considérés comme Difficile (–40%).

Maladies et Poisons

Les maladies et les poisons prennent des formes variées mais pour les besoins du jeu, ils fonctionnent de la même manière. On calcule tout d'abord la *Virulence* de la maladie ou du poison. Toutes les maladies ou les poisons ont une Virulence comprise entre 10 et 100 (voire plus). La Virulence est ensuite comparée à la compétence de résistance appropriée (habituellement Endurance et Persévérance) dans un test d'opposition.

* En cas de réussite au test de résistance, la maladie ou le poison n'a aucun effet.

* En cas d'échec au test de résistance, la maladie ou le poison a des effets qui dure pendant une période définie par la Durée.

Caractéristiques des Poisons et des Maladies

Les caractéristiques des maladies ou des poisons définissent la manière dont ces derniers affectent la cible. Ces caractéristiques sont :

Application : la façon dont le poison ou la maladie est administré :

* Ingéré : la maladie ou le poison est ingéré avec la nourriture ou la boisson.
* Inhalé : la maladie ou le poison est respiré ou inhalé.
* Contact : la maladie ou le poison est absorbé à travers la peau.
* Injecté : la maladie ou le poison doit être directement injecté dans le corps (avec une aiguille, un dard ou tout autre moyen).

Délai : la période précédent le moment où les effets deviennent apparents. Les poisons ou les maladies ayant des Conditions multiples ont leurs propres délais.

Durée : la durée des Conditions du poison ou de la maladie.

Période de Résistance : quand et combien de fois l'Aventurier doit effectuer un test de résistance pour contrer les effets de la maladie ou du poison.

Virulence : la virulence de la maladie ou du poison, comprise entre 10 et 100 (voire plus).

Résistance : la façon dont le corps résiste à la maladie ou le poison – habituellement un test d'Endurance ou de Persévérance mais il est aussi possible d'utiliser un autre test.

Conditions : un poison ou une maladie possède une ou plusieurs conditions. Celles-ci ont des effets particuliers présentés dans la Table des Conditions ; si une victime est incapable de résister au poison ou à la maladie, elle subit les Conditions indiquées. Reportez-vous à la Table des Conditions de la page suivante.

Antidote/Remède : au cas où le personnage succombe aux Conditions du poison ou de la maladie, il reste une chance pour qu'un remède approprié atténue leur effet. Ce remède sera indiqué ici. Sinon, toutes les maladies ou les poisons non-magiques peuvent être contrés par les sorts Guérison d'une Maladie ou Guérison d'un Poison.

Exemples de Maladies

Vous trouverez ici des exemples de maladies rencontrées dans *RuneQuest*. Elles peuvent être utilisées telles quelles ou servir de guide pour la création de nouvelles infections.

Frissons Chroniques

Transport**és** par les féroces Broos teintés par le chaos, les Frissons Chroniques sont propagés au contact de la peau, bien que cette dernière doit être ouverte (une blessure par exemple) pour que la maladie puisse s'insinuer. Les Broos recouvrent leurs armes de leur sang, de leur salive ou de leurs excréments pour les rendre contagieuses. La victime ayant contractée les Frissons Chroniques ressentira ses effets au bout d'1D4 heures. Elle ressent tout d'abord un engourdissement glacial dans ses bras et dans ses jambes avant que la sensation se répande dans tout son corps. Au fur et à mesure que les frissons se propagent, la victime est frappée d'incapacité comme indiqué dans la description ci-dessous.

Application : contact
Délai : 1D4 heures
Durée : 1D6+1 semaines
Période de Résistance : hebdomadaire. Le premier test de résistance doit être effectué à la fin du Délai, puis de façon hebdomadaire. Une personne souffrant des Frissons Chroniques paraît souvent récupérer avant de faire une rechute.
Virulence : 50+ CON du Broo qui la propage.
Résistance : Endurance.
Conditions : fièvre. Si le test de résistance échoue, l'individu est victime de frissons, de douleurs musculaires et tous ses scores de compétences sont réduits de moitié jusqu'à ce que la maladie soit guérie.
Antidote/Remède : sort Guérison d'une Maladie. Les Frissons Chroniques sont une maladie magique, c'est à dire que seul le sort Guérison d'une Maladie peut en venir à bout.

Rage

Transport**ée** par certains animaux et propag**ée** par une morsure, la rage affecte le cerveau, provoque une inflammation et paralyse la gorge. Les victimes présentent tout d'abord les symptômes de la grippe (douleurs musculaires, toux, fièvre) mais au bout de quelques jours, la maladie entre dans une phase plus douloureuse et invariablement fatale.

Application : contact
Délai : 2D6 semaines
Durée : 2D6 jours
Période de Résistance : un test de résistance.
Virulence : 80.
Résistance : Endurance.

Table des Conditions

Condition	Effets
Agonie	La victime est frappée de douleurs. La zone affectée, dans le cas d'une localisation, ne peut pas être utilisée pendant toute la Durée du poison. Si le poison affecte tout le corps, le personnage ne peut que ramper et pousser des cris.
Asphyxie	La victime s'asphyxie : incapable de respirer, elle s'effondre et est frappée d'incapacité. Utilisez les règles sur l'Asphyxie de la page 54.
Aveuglement	La victime devient aveugle.
Confusion	La victime ne peut pas utiliser ses connaissances ni ses compétences de communication ou magiques.
Contagion	La victime peut propager la maladie ou le poison par le contact.
Épuisement	La victime gagne un niveau de Fatigue supplémentaire, en plus de ceux dont elle souffre déjà.
Fièvre	La température corporelle de la victime passe d'un extrême à l'autre – de la chaleur au froid – et ses muscles sont douloureux. Toutes les compétences sont réduites de moitié et la victime souffre également de nausées (voir la condition Nausée).
Hallucination	La victime a des hallucinations et ne peut pas faire la différence entre le réel et l'imaginaire. Ces compétences et ses capacités ne sont pas affectées mais sa faculté à rester dans la réalité se détériore et se caractérise tour à tour par une peur, une panique, une haine et parfois une violence irrationelle. Les personnages qui possèdent la compétence Détection des Esprits sont incapables de passer dans le niveau des esprits.
Hémorragie	La victime subit 1 point de dommages supplémentaire aux PV par heure, à cause de localisations blessées ou d'une hémorragie interne. Cette dernière applique généralement les dommages de façon simultanée sur toutes les localisations.
Inconscience	La victime perd conscience pendant une période spécifiée dans la description de la maladie ou du poison. Lorsqu'elle reprend conscience, la victime subit un niveau de Fatigue.
Mort	La victime doit effectuer un test de résistance. Si le test échoue, la victime meurt immédiatement. Si au contraire elle réussit, toutes les localisations sont réduites à un score négatif équivalent à leur valeur de départ : la victime obtient une durée de vie égale, en minutes, à sa caractéristique CON. Un test de Médecine ou une magie de guérison appropriée à la maladie ou au poison est nécessaire pour stabiliser la victime.
Mutilation	La victime subit une perte permanente d'1 PV aux localisations affectées, à cause d'une nécrose des tissus blessés.
Nausée	La victime ne peut pas manger et doit effectuer un test d'Endurance toutes les fois qu'elle tente une action physique stressante pour ne pas tomber malade. La nausée dure 1D3 tours pendant lesquels elle ne peut pas agir. Une fois disparue, la victime subit un niveau de Fatigue jusqu'à ce qu'elle se repose.
Paralysie	La victime est incapable de faire un mouvement
Phobie	La victime devient obsessionnelle : peur de l'eau, paranoïa, agressivité envers des compagnons, etc... Le délire induit par la maladie ou le poison est indiqué dans sa description.
Perte de la Parole	Les cordes vocales de la victime sont paralysées et l'empêchent de parler ou de lancer des sorts.
Perte de Vitalité	La victime perd des Points de Magie en fonction de la Virulence (voir la table des Dommages associée à la compétence).
Surdité	La victime devient sourde.

Conditions : Hallucination, Phobie (hydrophobie), Mort. Une personne affectée par la maladie souffre d'hallucinations saisissantes. À la moitié de la Durée, la victime développe une phobie de l'eau alors que sa gorge enfle, que son corps se déshydrate et qu'il devient pénible de boire. A la fin de la Durée, la victime plonge dans un coma et meurt.

Antidote/Remède : sort Guérison d'une Maladie. La Rage n'est pas une maladie magique mais sa sévérité signifie qu'il n'existe pas d'antidote ou de remède naturels ; une guérison par la magie est essentielle et doit être administrée avant la phase finale de la maladie.

Paralysie de l'Âme

Propagée par certaines créatures surnaturelles, la Paralysie de l'Âme vise délibérément l'âme de la victime et érode les Points de Magie. La maladie est normalement contractée par l'inhalation du souffle démoniaque du monstre surnaturel qui en est porteur.

Application : inhalation
Délai : 1D4 jours
Durée : 1D6 jours
Période de Résistance : journalière. Le premier test de résistance doit être effectué à la fin du D**élai**, puis une fois par jour après cela.
Virulence : 65
Résistance : Persévérance.
Conditions : Perte de Vitalité. La condition Perte de Vitalité draine 1D6 Points de Magie si le test de résistance journalier échoue.
Antidote/Remède : soit le sort Guérison d'une Maladie, soit l'absorption d'une eau spécialement sanctifiée par un Prêtre Runique appartenant au même culte que la victime. L'eau ainsi bénie possède une Virulence égale aux Points de Magie du Prêtre Runique multipliés par 5, et réduit la Paralysie de l'Âme de ce montant : l'eau guérit complètement la victime ou lui permet de mieux résister à la maladie.

Exemples de Poisons

Venin Aigu

Le venin aigu a plusieurs sources : des poisons obtenus de créatures venimeuses puis ensuite traités, des plantes et des herbes toxiques, des composants alchimiques. Le Venin Aigu se présente sous la forme d'une pâte gluante appliquée sur une lame ou sur la pointe d'une flèche ou d'une lance. Le venin passe dans le corps à travers une blessure et inflige une terrible sensation de brûlure sur la localisation atteinte.

Application : Injection
Délai : 1D3 Tours de Combat
Durée : 2D6 minutes
Période de Résistance : un test de résistance.
Virulence : 55.
Résistance : Endurance.
Conditions : Agonie. Si le test de résistance est un échec, la localisation empoisonnée est frappée de douleur. L'effet continue jusqu'à la fin de la Durée.
Antidote/Remède : chaque type de venin aigu possède son contrepoison, tel que l'urine ou le yogourt qui réduisent la douleur. Si le remède et appliqué avec succès avant la fin du Délai, le venin aigu est neutralisé. Un test de Médecine réussit peut également neutraliser la douleur.

Venin de Serpent

Ce venin est un poison généralement injecté par un serpent du type cobra ou similaire. Les crocs injectent une dose de neurotoxine suffisante pour tuer au bout de quelques minutes. La virulence du venin est basée sur la quantité ou la concentration du venin – c'est à dire que même des petits serpents ayant des glandes à venin moindres peuvent introduire une quantité de venin aussi dangereuse que la dose d'un grand serpent.

Application : Injection
Délai : Nausée au bout d'1D3 minutes, Paralysie après 3D6 minutes, se termine par l'asphyxie.
Durée : 1 heure
Période de Résistance : la victime doit effectuer un test de résistance pour tous les stages du Délai du poison. Un échec signifie que les effets du poison se font ressentir
Virulence : 80
Résistance : Endurance
Conditions : Nausée, Paralysie, Asphyxie. Si le premier test de résistance est un échec, la victime commence par ressentir des nausées. La localisation mordue devient paralysée si le second test est un échec. A la fin de la Durée, la victime doit réussir un dernier test de résistance sous peine d'asphyxie.
Antidote/Remède : Anti-venin. Certaines cultures ont des remèdes appropriés possédant une Virulence d'1D20+10. L'anti-venin doit être introduit grâce à un test de Premiers Soins ou de Médecine : il ajoute sa Virulence comme bonus au test d'Endurance de la victime afin de contrer le poison pendant toute la Durée.

Potion du Sommeil

Application : Ingestion
Délai : 1D8 minutes
Durée : 2D6 heures
Période de Résistance : toutes les heures. Le premier test de résistance doit être effectué à la fin du Délai, puis toutes les heures. Une réussite au test indique que la victime s'est réveillée mais qu'elle reste groggy pour le reste de la Durée.
Virulence : 75.
Résistance : Endurance.
Conditions : Inconscience. Si le test de résistance est un échec, la victime plonge dans un sommeil profond et reste inconsciente jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de résistance ou jusqu'à la fin de la Durée. La victime se réveille mais se sent groggy ou léthargique : elle gagne un niveau de Fatigue en plus de ceux qu'elle possède déjà.
Antidote/Remède : la sève de la digitale protège contre les effets de la Potion du Sommeil pourvue qu'elle soit prise avant de subir l'empoisonnement. Sinon, seules des méthodes magiques peuvent contrer les effets du poison.

Chutes

Un Aventurier peut être victime d'une chute pour plusieurs raisons. L'échec ou l'échec absolu d'un test d'Athlétisme (pour escalader ou sauter) résulte souvent dans une chute et une Projection peut facilement précipiter un Aventurier dans un précipice ou par dessus un parapet. Un Aventurier subissant les dommages d'une chute se retrouve à terre. Les Points d'Armure ne réduisent pas les dommages d'une chute.

Distance de Chute

Hauteur de la Chute	Dommages Subis
1m ou moins	Aucun dommages
2m à 5m	1D6 points de dommages sur une localisation au hasard.
6m à 10m	2D6 points de dommages sur deux localisations au hasard.
10 à 15m	3D6 points de dommages sur trois localisations au hasard.
16m à 20m	4D6 points de dommages sur quatre localisations au hasard.
+5m	+1D6 points de dommages.

Une créature de TAI 8 ou 9 a une hauteur de chute réduite d'un mètre. Une créature de TAI 6 ou 7 a une hauteur de chute réduite de trois mètres. Une créature de TAI 4 ou 5 a une hauteur de chute réduite de cinq mètres. Une créature de TAI 2 ou 3 a une hauteur de chute réduite de huit mètres. Une créature de TAI 1 ou moins a une hauteur de chute réduite de 10 mètres.

Un aventurier peut essayer d'atténuer les dommages d'une chute avec un test d'Acrobatie, à condition qu'il ne soit pas surprit – une réussite lui permet de traiter la chute comme si la hauteur était réduite de deux mètres. En plus, tant que le test réussit et que les PV du personnage ne sont pas tombés à 0 (du fait de la chute), il atterrit plus ou moins sur ses pieds et n'est pas considéré comme étant à terre.

Les personnages qui atterrissent sur des surfaces douces (de la mousse ou sur une botte de foin par exemple) peuvent réduire de moitié la

hauteur de leur chute dans le cadre du calcul des dommages. Le Maître de Jeu décide si cette règle s'applique ou non.

Les personnages qui atterrissent sur des surfaces dangereuses (piquets ou sol recouvert d'acide bouillant par exemple) vont subir les effets de la surface sur toutes les localisations blessées dans la chute.

Objets qui Tombent de Haut

Un objet qui tombe de haut cause un nombre de dommages basé sur sa TAI et la distance de la chute. Un objet cause 1D6 points de dommages par tranche de 6 points de TAI, plus un nombre de dommages égal au nombre indiqué dans la colonne Dommages Subis de la table Distance de Chute, page précédente – y compris les ajustements pour les objets de petites taille.

Une enclume de TAI 10 inflige 2D6 points de dommages. Si celle-ci tombe d'une hauteur de 10 mètres, elle cause 3D6 points de dommages supplémentaires ! Si un petit rocher de TAI 1 tombe d'une même hauteur, il inflige 1D6 points de dommages mais ne cause aucun dommages supplémentaire dans sa chute.

Feu/Froid

De nombreuses sources produisent un feu ou une chaleur intense : des flammes, des métaux surchauffés, etc...

Un Aventurier subis en général les dommages du feu ou de la chaleur sur une localisation spécifique. Cependant, s'il est complètement immergé dans la source des dommages (se retrouver dans une pièce en feu ou être brûlé vif sur un bûcher), alors toutes les localisations subissent les dommages provoqués par le feu. Le montant des dommages causés par le feu ou la chaleur dépend de l'intensité de ces derniers, comme indiqué dans la table Feu et Chaleur ci-dessous. Les dommages de la source de chaleur sont appliqués à chaque Tour de Combat jusqu'à ce que la source elle-même s'éteigne ou soit éteinte, ou que l'Aventurier réussisse à s'en échapper.

Feu et Chaleur

Source des Dommages	Exemple	Dommages
Flamme	Bougie	1 point
Large Flamme	Torche	1D4 points
Petit Feu	Feu de camp	1D6 points
Feu Important	Vapeur bouillante, brasiers, pièces en feu	2D6 points
Feu Dantesque	Lave, intérieur d'un haut-fourneau	3D6 points

Le froid peut être tout aussi mortel, bien qu'il soit un peu plus difficile à transformer en arme fatale. Si un objet est suffisamment froid pour infliger des dommages, ces derniers seront causés selon son intensité, tout comme le feu ou la chaleur.

Froid

Intensité des Dommages	Exemple	Dommages
Coup de Froid	Vent d'hiver	1 point
Froid	Lac gelé	1D4 points
Froid Intense	Vagues océaniques	1D6 points
Froid Glacial	Environnement arctique, été	2D6 points
Froid Extrêmement Glacial	Environnement arctique, hiver	3D6 points

Entre Deux Aventures

Cette période correspond à la période pendant laquelle les personnages se détendent, s'entraînent, s'amusent, effectuent des recherches ou tout simplement vaquent à leur gré. Ce n'est pas une période qui demande au Maître de Jeu de trop s'investir mais il peut être intéressant de connaître ce à quoi se sont livrés les personnages, afin d'utiliser ces activités comme base de scénario ou pour les incorporer dans une aventure.

Activités

Entre deux aventures, les personnages se livrent à de nombreuses activités et celles-ci n'ont pas besoin d'être très spécifiques, à moins qu'elles soient utilisées pour améliorer un personnage de quelque façon ou qu'elles soient intégrées dans une prochaine aventure.

Si le Maître de Jeu (et les joueurs) désirent connaître ce qui est arrivé à leur Aventurier au cours de cette période, sans avoir à étoffer entre deux évènements, vous trouverez ci-dessous quelques suggestions d'activités.

Travaux Divers

Le personnage est employé à temps partiel comme Aventurier. Le boulot n'est pas bien dangereux mais le salaire est relativement bas. Choisissez un travail quelconque ou lancez les dés. Pour connaître le salaire du personnage, décidez du nombre de jours passés à travailler (ou lancez 1D20 pour déterminer ce nombre au hasard) et multipliez celui-ci par le Salaire par Jour.

Pour savoir si le personnage a eu du succès dans son travail, lancez 1D20. Si le résultat du dé est 20, le personnage a été renvoyé de son travail et son salaire confisqué (ou pire). Si le résultat du dé est 1, le personnage a effectué un travail superbe : doublez le montant du salaire reçu pour le travail.

Dépenses de la Vie Courante

Lorsqu'ils ne vivent pas une aventure, les personnages dépensent leur argent comme tout le monde ; nourriture, loyer, taxes, soirées entre amis et ainsi de suite. Le montant des dépenses dépend bien entendu de ce que chacun gagne. La vie de luxe d'un personnage peut être considérée comme une vie de pauvreté par un autre, selon ce à quoi ils sont habitués.

Utilisez la table suivante comme guide des dépenses de la vie courante. Les termes utilisés sont relatifs au montant de l'argent

Table des Travaux Divers

1D20	Travail	Paiement par Jour	Notes
1	Barman	5 pc	Logement compris
2	Barde/Musicien Ambulant	1D8 pc	—
3	Garde du Corps	1D4 pa	Logement compris
4	Videur	1D2 pa	Boisson comprise
5	Cambriolage	1D100 pa	—
6	Ouvrier Agricole	3 pc	Logement conpris
7	Joueur (jeux d'argent)	1D100 pa	Assortiment de dés ou cartes compris
8	Fossoyeur	3 pc	Pelle comprise
9	Chasseur	1D10 pa	Nourriture comprise
10	Libraire/Assistant en Recherche	2 pa	Peut effectuer des recherches personnelles pendant ses heures de travail
11	Politicien Local	2D4 pa	—
12	Travailleur Manuel	3 pc	—
13	Milicien	2 pa	Nourriture et logement compris
14	Travailleur Divers	1D10 pc	—
15	Lutte contre les Rats/la Vermine	2D4 pc	Filet compris
16	Collecteur de Loyer	2D4 pc	—
17	Représentant de Commerce	1D4 pa	—
18	Collecteur de Taxes	1D6 pa	—
19	Instructeur	8 pc	Craie et tableau compris
20	Assistant d'un Temple	2 pa	Logement compris

que chaque personnage possède : 'Luxueux' pour le personnage qui ne possède que quelques pièces d'argent représente le fait de prendre un bain une fois par semaine. Pour celui qui possède plusieurs milliers de pièces d'argent, le terme indique qu'il prend un bain tout les jours.

Table des Niveaux de Vie

Niveau de Vie	% de Richesse dépensée
Minimum Vital	10%
Dans la Limite des Moyens	25%
Confortable	50%
Luxueux	80%
Prétentieux	100%

Le montant dépensé dans le cadre de la vie courante exclut les sommes dues aux cultes et aux guildes et les coûts de l'entraînement. Il en est de même pour le coût des armes, de l'armure et des autres objets utilisés durant les aventures. Entre deux aventures, les personnages annoncent le niveau de vie qu'ils ont l'intention de poursuivre une fois qu'ils ont décidé leur entraînement, leurs améliorations personnelles et une fois qu'ils ont payé leur dû aux cultes et à leur patrons. Ces coûts doivent être déduits des richesses personnelles de chaque personnage, leur fortune restante servant à déterminer le niveau de vie auquel ils vont s'adonner pour le reste de la période.

Encombrement

En dépit de leur bon vouloir, les personnages seront incapables de transporter toutes les armes, toutes les pièces d'armure et tous les trésors qu'ils vont découvrir. Le poids total de ce qu'un Aventurier peut transporter est limité et les individus qui dépassent cette limite seront incapables de se déplacer rapidement.

Toute pièce d'équipement présentée dans le chapitre Équipement possède un score d'Encombrement (ENC), bien que certains objets soient trop petits ou trop légers pour avoir un score d'ENC. En général, les personnages peuvent ignorer les effets de l'Encombrement à moins qu'ils se montrent désireux d'en porter un grand nombre – on suppose qu'une moyenne de 20 objets correspond à 1 ENC, à condition que le personnage ait les moyens de les transporter dans un sac ou un sac à dos.

Un Aventurier peut transporter un équipement ayant un ENC total inférieur ou égal à sa FOR+TAI.

Encombré

Un Aventurier qui transporte un ENC total supérieur à sa FOR+TAI est Encombré.

* Les personnages encombrés subissent un malus de –20% à tous les tests qui demandent des actions physiques, y compris les tests de Compétences d'Armes et la plupart des tests basés sur les caractéristiques DEX ou FOR (à l'exception de Passe-passe et de Mécanismes).
* Les personnages encombrés ont leur Mouvement réduit de moitié et subissent un malus de –20% à tous les tests de Fatigue.

Guérison

La guérison peur avoir plusieurs sources : les compétences Premiers Soins et Médecine sont les plus évidentes, de même que la guérison magique grâce aux sortilèges ; ces formes de guérison ont leur propre description. Les Aventuriers guérissent également de manière naturelle ; la vitesse de la guérison naturelle dépend de l'Endurance de l'Aventurier.

Guérison Naturelle

Le montant des Points de Vie que l'Aventurier récupère naturellement est basé sur la valeur de l'Endurance, comme indiqué dans la table Guérison Naturelle ci-dessous :

Guérison Naturelle

Valeur de l'Endurance	Vitesse de Guérison
01– 10	1 Point de vie toutes les 72 heures
11– 30	1 Point de vie toutes les 48 heures
31– 50	1 Point de vie toutes les 36 heures
51– 70	1 Point de vie toutes les 24 heures
71– 90	1 Point de vie toutes les 18 heures
91+	1 Point de vie toutes les 12 heures

La guérison naturelle a toutefois des restrictions :

* Un Aventurier ne peut pas effectuer des activités autres que légères. S'il effectue une action éprouvante, traitez la vitesse de guérison comme si elle était d'un niveau inférieur sur la table Guérison Naturelle : un Aventurier blessé, avec une Endurance de 44% récupère 1 Point de Vie toutes les 36 heures. S'il aide ses amis à défendre le village d'une attaque, sa vitesse de guérison tombe à 1 Point de Vie toutes les 48 heures, tant qu'il reste engagé dans la défense du village.

* La guérison naturelle ne guérit pas une Blessure Grave tant que la localisation en question n'a pas été traitée avec un test de Médecine ou qu'une guérison magique significative n'a pas été appliquée.

Guérison Magique

Quel que soit le type de guérison magique, un sort, une prière ou une potion, son effet est instantané.

En plus de la restauration de Points de Vie, toute localisation qui souffre d'une Blessure Grave et qui reçoit ne serait-ce qu'un seul point de restauration grâce à une guérison magique, arrête immédiatement de saigner et peut dorénavant bénéficier d'une guérison naturelle.

Au cas où un Aventurier tombe inconscient à la suite d'une Blessure Sérieuse ou Grave, celui-ci se verra ranimé par la restauration d'un Point de Vie sur la localisation blessée ayant causée l'inconscience.

À moins qu'il n'en soit fait mention dans la description, la guérison magique ne peut ni rattacher les membres tranchés ni ressusciter les morts.

Points d'Héroïsme

Dans *RuneQuest*, les Points d'Héroïsme constituent une sorte de monnaie. Ils permettent aux Aventuriers de se différencier du commun des mortels, d'utiliser ces points pour gagner un avantage sur leurs adversaires, trouver une solution à des situations épineuses ou atténuer un coup qui pourrait transpercer la meilleure des défenses.

Chaque personnage débute avec un nombre de Points d'Héroïsme fixe qu'il va employer tout au long de ses aventures et de ses quêtes. Les Aventuriers nouvellement créés reçoivent deux Points d'Héroïsme mais ils pourront en gagner plus au fur et à mesure de leurs périples.

Lorsqu'une aventure se termine, les personnages reçoivent chacun deux Points d'Héroïsme. Ce nombre est modifié si la personne s'est comportée d'une façon odieuse ou d'une façon héroïque : la récompense est en général comprise entre zéro et quatre Points d'Héroïsme. Il n'est cependant pas nécessaire de distribuer ces points à la fin d'une aventure : un Aventurier va parfois accomplir une action qui relève de l'héroïsme ou qui devient très importante pour l'atmosphère ou la progression de l'histoire ; dans ce cas là, le Maître de Jeu peut décider de le récompenser. Ces récompenses ne sont toutefois pas un droit et les joueurs ne devraient pas les demander pour leurs personnages : le Maître de Jeu seul décide de les distribuer. Elles devraient être sous la forme d'un seul Point d'Héroïsme et aucun Aventurier ne devrait bénéficier de plus d'une récompense par aventure.

La Saga d'Édric

Face à un groupe de trolls, Thrace sauve la situation grâce à des réactions rapides, une tactique adroite et en portant un coup puissant avec sa lance. Du fait que son Initiative a sauvé la vie d'Édric et de Liliana, le Maître de Jeu le récompense avec un Point d'Héroïsme à la fin du combat. Une fois l'aventure terminée et à la suite des exploits des trois compagnons, le Maître de Jeu accorde à chacun deux Points d'Héroïsme.

Utiliser des Points d'Héroïsme

Les Points d'Héroïsme peuvent être utilisés de plusieurs manières. Chacune des options suivantes coûte un seul Point d'Héroïsme. Une fois dépensé, le Point d'Héroïsme est perdu pour toujours.

Action de Combat de la Dernière Chance : lorsqu'un Aventurier a épuisé toutes ses Actions de Combat au cours d'un combat mais qu'il a besoin de trouver une dernière bouffée d'énergie pour éviter la mort, il lui est possible de dépenser un Point d'Héroïsme pour gagner une Action de Combat

Seconde Chance : un Aventurier peut relancer un jet de dés affectant son personnage. Ceci peut être un test de Compétence, un jet de dommages ou tout autre chose qui l'affecte. Il peut même forcer un adversaire à relancer les dés d'une attaque ou de dommages effectué contre lui.

Par exemple, Édric est engagé contre Owain, son rival, dans un test de compétence opposé. Tous deux tentent d'impressionner Séléna avec leur habileté de conteur (en utilisant Influence). Owain obtient une réussite critique, et l'emporte sur Édric qui n'a obtenu qu'une réussite normale. Édric dépense un Point d'Héroïsme et force Owain à relancer les dés pour son test d'Influence : cette fois-ci le résultat est un échec. Édric l'emporte donc sur son rival et réussit à impressionner Séléna à la dernière minute en relatant son combat héroïque contre les Trolls…

Éraflure : un Aventurier qui souffre d'une Blessure Grave peut dépenser un Point d'Héroïsme pour transformer celle-ci en Blessure Sérieuse et ainsi atténuer les dommages. Ceci réduit le montant des dommages à un Point de Vie en dessous du montant nécessaire pour infliger une Blessure Grave.

Perspicacité du Héros : un Aventurier peut dépenser un Point d'Héroïsme pour recevoir du Maître de Jeu un indice qui va l'aider lorsqu'il se retrouve dans une impasse.

Par exemple, Édric se retrouve pris au piège dans le repaire du troll alors que les gardes trolls sont sur ses talons. Pris de panique, il ne sait pas quoi faire. Édric dépense un Point d'Héroïsme pour gagner la Perspicacité du Héros : le Maître de Jeu lui sourit et l'informe qu'il ressent soudain un courant d'air contre sa joue, qui ne peut provenir que d'un passage secret. Ceci encourage Édric à fouiller les environs et celui-ci finit par trouver le passage au dernier moment. La Perspicacité du Héros lui a sauvé la vie.

Prouesses : un Aventurier peut dépenser un Point d'Héroïsme afin de recevoir une Prouesse pour laquelle il s'est qualifié. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Prouesses de la page 156.

Fatigue

Les Aventuriers sont bien souvent des individus robustes mais mêmes les meilleurs n'en reste pas moins des gens, avec des limites à ce qu'ils peuvent accomplir physiquement. Le plus grand guerrier au monde a peut-être une Endurance phénoménale mais même lui ne peut pas courir pendant 15 kilomètres jusqu'à un village assiégé puis se battre pendant trois heures d'affilée. Si un personnage entreprend une activité qui exige un effort, il risque de devenir fatigué.

L'activité physique est divisée en trois catégories : légère, soutenue et intense. La CON de l'Aventurier détermine la durée maximum de l'activité entreprise par ce dernier avant qu'il ne devienne Harassé, comme indiqué dans chaque catégorie de l'activité physique. Une fois ce laps de temps écoulé, l'Aventurier doit effectuer des tests de Compétence afin de résister à la fatigue.

* ***Activité Légère*** *:* comprend le voyage à un pas raisonnable, le lancer de sorts ou le transport de poids légers. Les personnages ne risquent jamais la fatigue en entreprenant une activité légère.
* ***Activité Soutenue*** *:* comprend le travail manuel ardu, la course, l'escalade ou la nage. Un Aventurier peut entreprendre une activité soutenue pendant un nombre de minutes égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois ce laps de temps écoulé, il doit immédiatement effectuer un test Simple (+20%) d'Athlétisme ou subir les effets de la fatigue. Tant que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test Simple (+20%) d'Athlétisme à chaque fois qu'une période de temps, égale à la CON du personnage, s'écoule.
* ***Activité Intense*** *:* comprend le combat, le sprint, la nage et l'escalade à un rythme rapide. Un Aventurier peut entreprendre une activité intense pendant un nombre d'Actions de Combat égal à sa CON avant de risquer la fatigue. Une fois ce laps de temps écoulé, il doit immédiatement effectuer un test Normal (+0%) d'Athlétisme ou subir les effets de la fatigue. Tant que l'activité se poursuit, il doit effectuer un autre test Normal (+0%) d'Athlétisme à chaque fois qu'un nombre d'Actions de Combat égal à sa CON s'écoule.

Certaines activités soutenues ou intenses ne nécessitent pas de test d'Athlétisme. Le Maître de Jeu peut décider au contraire que la seule façon pour un Aventurier d'échapper à la fatigue après avoir passé une longue nuit de recherches dans la Grande Bibliothèque est d'effectuer un test de Persévérance, du fait que la fatigue mentale compte comme une activité soutenue.

Effets de la Fatigue

Si un Aventurier rate son test alors qu'il est engagé dans une activité soutenue ou intense, il commence à montrer des signes de fatigue. Toutes les fois qu'il échoue à un test de fatigue, le personnage augmente d'un niveau de fatigue, comme indiqué dans la table Niveaux de Fatigue.

Temps et Fatigue

Les personnages se fatiguent naturellement, quelle que soit leur activité. Dès qu'un Aventurier est resté éveillé pendant 10+CON heures, il doit effectuer un test de Persévérance ou augmenter d'un niveau de fatigue. Ce test est répété pour chaque heure supplémentaire où il reste éveillé.

Récupérer de la Fatigue

Un aventurier récupère d'un niveau de fatigue toutes les deux heures de repos complet ou toutes les quatre heures d'activités légères. Un test de Premiers Soins ou de Médecine réussit diminue le niveau de fatigue de l'Aventurier d'un rang une fois par jour mais ne peut pas par contre diminuer sa fatigue au delà du niveau Essoufflé.

Niveaux de Fatigue

Niveaux	Effets
Frais	Aucun.
Essoufflé	Tous les tests de compétences (y compris les tests supplémentaires pour résister à la fatigue) subissent un malus de –10%.
Fatigué	Tous les tests de compétences (y compris les tests supplémentaires pour résister à la fatigue) subissent un malus de –20%. Le Mouvement subit un malus de –1m.
Épuisé	Tous les tests de compétences (y compris les tests supplémentaires pour résister à la fatigue) subissent un malus de –30%. Le Mouvement subit un malus de –1m. Le Rang d'Action subit un malus de –2.
Harassé	Tous les tests de compétences (y compris les tests supplémentaires pour résister à la fatigue) subissent un malus de –40%. Le Mouvement est réduit de moitié. Le Rang d'Action subit un malus de –4. La DEX est réduite de 5 points pour déterminer le nombre d'Actions de Combat. Le personnage doit effectuer un test de Persévéance toutes les minutes ou tomber inconscient pendant 1D3x2 heures.
Exténué	Tous les tests de compétences (y compris les tests supplémentaires pour résister à la fatigue) subissent un malus de –50%. Le Mouvement est réduit de moitié. Le Rang d'Action subit un malus de –6. La DEX est réduite de 10 points pour déterminer le nombre d'Actions de Combat. Le personnage doit effectuer un test Ardu de Persévérance ou tomber inconscient pendant 1D6x2 heures.

Exposition, Faim et Soif

Les étendues désertiques glaciales ou torrides peuvent avoir des conséquences terribles, tout comme la faim et la soif.

Un personnage risque l'exposition lorsqu'il n'est pas suffisamment préparé contre un environnement hostile ; ceci est généralement représenté par un échec à un test de Survie. Un Aventurier peut survivre pendant un nombre d'heures égal à sa CON avant de souffrir d'une exposition, bien que ce nombre puisse changer en fonction de la météorologie.

Un Aventurier peut survivre pendant un nombre de jours égal à sa CON avant de souffrir de la faim, bien qu'au bout de trois jours, il subit un malus de –10% à ses tests de fatigue.

Un Aventurier peut survivre pendant un nombre d'heures égal à sa CON x 4 avant de souffrir de la soif, bien qu'un environnement très aride réduise ce nombre à CON x 3 voire même CON x 2.

Lorsqu'un Aventurier souffre d'un exposition, de la faim ou de la soif, le malus aux tests de Fatigue double immédiatement à –20%. En plus de cela, le personnage subit automatiquement un point de dommages par jour et pour toutes les conditions dont il souffre sur toutes ses localisations. La guérison magique ou naturelle ne guérit pas ces dommages – seul un abri, de la nourriture ou de l'eau peuvent remédier au problème et ensuite permettre à une guérison magique ou naturelle de prendre place.

Fatigue Abstraite

Les règles concernant la fatigue sont désignées pour créer un certain équilibre entre le réalisme et la facilité d'emploi du jeu. Si le Maître de Jeu le désire, elles peuvent être plus amplement simplifiées pour les joueurs qui n'aiment pas garder en tête le nombre de tours de combat qui se sont écoulés.

Le Maître de Jeu peut tout simplement demander un test Simple (+20%) d'Athlétisme après chaque activité épuisante entreprise par un personnage ou son adversaire. Tuer un ennemi, vider un coffre-fort, s'enfuir devant un ennemi, subir la charge de la cavalerie, nager dans des rapides et escalader le mur d'un château sont des exemples d'activités épuisantes. N'hésitez pas à ajuster le rythme jusqu'à ce qu'il, ou que les joueurs, soit confortable – certains groupes se mettent d'accord pour effectuer un test de Fatigue après avoir tués trois adversaires. D'autres décident que la mort d'un premier adversaire demande un test Simple (+20%) d'Athlétisme, que le second et le troisième demandent un test Normal (+0%) d'Athlétisme et que le quatrième et cinquième demandent un test Ardu (–20%) d'Athlétisme, et ainsi de suite. Un repos entre chaque combat remet le compteur à zéro.

Les effets de la fatigue abstraite sont les même que ceux donnés dans les règles régulières.

Objets Inanimés

Tout comme les Aventuriers, les objets (portes, murs, statues, etc...) peuvent subirent des dommages.

Tous les objets inanimés possèdent des Points d'Armure et des Points de Vie. À l'exception de circonstances inhabituelles, les attaques effectuées sur des objets inanimés atteignent ces derniers automatiquement : les personnages ont simplement besoin de connaître le montant des dommages provoqués.

Les Points d'Armure d'un objet sont déduits des dommages causés et les points de dommages restants sont appliqué sur ses Points de Vie. Une fois que les Points de Vie de l'objet sont réduits à zéro, il est réduit en pièces et devient inutilisable.

Les objets inanimés qui bloquent ou restreignent les personnages, telles que des portes ou des cordes, ont des Points d'Armure et des Points de Vie. Afin de forcer une porte ou de rompre ses liens, un Aventurier doit réussir un test de Force Brute, de Bagarre ou bien de Style de Combat, selon la situation. Un test réussit cause des dommages sur l'objet selon le type de l'arme ; Un échec au test n'applique pas suffisamment de force ou de dommages contre l'objet pour pouvoir le briser. Une fois que les Points de Vie de l'objet sont réduits à zéro, celui-ci est brisé. Dans le cas de la Force

Brute (pour rompre une corde par exemple), une réussite au test inflige les mêmes dommages qu'une attaque de Bagarre.

La table Objets Inanimés présente des exemples d'objets inanimés, leurs Points d'Armure et leurs Points de Vie correspondants.

Objets Inanimés

Objet	PA	PV
Barrière en bois (section de 2m)	4	5
Chaîne/entraves	8	8
Chaise en bois	2	6
Corde	6	3
Dague	6	4
Épée de guerre	6	10
Gourdin	4	4
Mur de château (section de 2m)	10	250
Mur de hutte (section de 2m)	3	15
Porte de château	8	120
Porte en bois (normale)	4	25
Porte en bois (renforcée)	6	30
Porte en fer	12	75
Rocher	10	40

Objets Inanimés et Armes

Une arme est conçue pour pourfendre les chairs, non pas la pierre. Utiliser une arme sur un objet inanimé qui possède un montant de Points de Vie supérieur ou égal à l'arme, cause des dommages à la fois à l'objet et à l'arme. Une épée de guerre qui frappe par exemple un rocher va sans aucun doute l'endommager mais l'épée de guerre elle-même sera détruite bien avant le rocher. Certains outils et certaines armes, telle le pic de mineurs (voir page 78), sont conçus pour frapper la roche et ne sont pas détruits dans le procédé.

Le Maître de Jeu peut décider quels sont les armes et les outils capables d'affecter les objets. Un guerrier avec une épée peut facilement trancher une corde mais pour un guerrier armé d'un marteau, la tâche sera certainement beaucoup plus difficile.

Mouvement

Le Mouvement de base des humains est de huit mètres au pas de marche par Tour de Combat. En ce qui concerne le sprint, la vitesse de Mouvement est multipliée par cinq ; un Aventurier ne peut maintenir un sprint que pendant un nombre de Tours de Combat égal à sa CON avant qu'il ne doive effectuer un test de fatigue.

La table Mouvement Comparatif affiche les distances standards des créatures ayant une vitesse de Mouvement différente pour une variété de période de temps.

Mouvement avec une Armure

L'armure d'un Aventurier agit contre la vitesse de Mouvement et contre certaines actions telles que la nage ou l'escalade.

Malus de l'Armure = Total des Localisations portant une armure, divisé par cinq et arrondi au chiffre supérieur. Une armure de plaques complète (6PA sur sept localisations) donne un malus de 42/5 = –9)

Les effets du malus de l'Armure sur le Mouvement sont les suivants :

* ***Marcher ou petit jogging*** : l'armure n'est pas un obstacle au mouvement, bien qu'elle puisse augmenter le niveau de fatigue (voir page 61).
* ***Sprinter*** : multipliez le Mouvement de base par cinq et soustrayez le Malus de l'Armure. Le résultat correspond à la vitesse de mouvement de l'Aventurier pour un sprint sur une courte distance ou pour une charge. *Par exemple, un Aventurier portant une armure de plaques complète peut sprinter ou charger sur une distance de 31 mètres par Tour de Combat.*
* ***Nager*** : divisez le Mouvement de base par deux et soustrayez le Malus de l'Armure. Si le résultat est égal à zéro, l'Aventurier ne peut pas bouger et se maintient à grand peine à la surface. Si le Mouvement est négatif, l'Aventurier coule. *Par exemple, un Aventurier portant une armure de plaques complète, avec un malus égal à –9, a un Mouvement égal à 4–9 = –5 : l'Aventurier coule s'il essaie de nager avec son armure.*
* ***Escalader une surface accidentée (arbres, collines escarpées, etc.) :*** le Malus de l'Armure est soustrait des trois quarts du Mouvement de base (6 mètres par Action de Combat pour des Aventuriers humains). Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, l'armure est trop encombrante pour pouvoir escalader. *Notre héros en armure de plaques ne peut pas escalader car son Mouvement devient 6–9 = –3.*
* ***Escalader une surface à pic (murs, falaises, etc.) :*** le Malus de l'Armure est soustrait du Mouvement de base divisé par 2. Tout comme pour l'escalade d'une surface accidentée, si le résultat est inférieur ou égal à zéro, l'Aventurier ne peut pas effectuer d'escalade.
* ***Sauter :*** réduisez la distance en mètres que l'Aventurier peut franchir (voir la compétence Athlétisme à la page 35) par le Malus de l'Armure divisé par 2. Pour les sauts sans élan, cette réduction est diminué de moitié.

Mouvement Comparatif

Période de Temps	Mouvement 4m	Mouvement 6m	Mouvement 8m	Mouvement 10m	Mouvement 12m	Mouvement 16m	Mouvement 20m
Tour de Combat	4m (sprint : 20m)	6m (sprint : 30m)	8m (sprint : 40m)	10m (sprint : 50m)	12m (sprint : 60m)	16m (sprint : 80m)	20m (sprint : 100m)
Minute	48m (sprint : 240m)	72m (sprint : 360m)	96m (sprint : 480m	120m (sprint : 600m)	144m (sprint : 720m)	192m (sprint : 960m)	240m (sprint : 1,200m)
Heure	2,8km	4,3km	5,6km	7,2km	8,6km	11,2km	14,4km
Jour (12 Heures)	33,6km	51,6km	67,2km	86,4km	103,2km	134,4km	172,8km

Chapitre 4 :

Équipement

Comme tout professionnel, un Aventuriel doit pouvoir compter non seulement sur son expérience ou ses connaissances mais aussi sur un bon équipement. Ce chapitre couvre une gamme exhaustive d'équipement, des armes aux armures, en passant par des objets qui, de prime abord, n'offrent guère d'intérêt pratique mais qui, au bon endroit et au bon moment, peuvent s'avérer indispensables.

Il est conseillé au Maître de Jeu de lire ce chapitre et de décider quels sont les objets disponibles aux Aventuriers selon leur culture d'origine. Les différentes tables indiquent leur disponibilité, mais il est tout à fait possible pour un village barbare de commercer avec des marchands civilisés et d'obtenir des marchandises qui ne sont pas typiques d'une communauté barbare. D'un autre côté, des tabous culturels peuvent interdire ou restreindre la vente de certaines marchandises, aussi la pénurie d'un type de biens peut en limiter la disponibilité.

Le Maître de Jeu a toujours le dernier mot sur ce que ses joueurs peuvent acheter une fois leur personnage créé et leur argent reçu. Tous les équipements présentés dans ce chapitre ne sont pas forcément disponibles partout.

Monnaie

Comme monnaie courante, *RuneQuest* utilise des pièces de plomb, de cuivre, d'argent et d'or. Les pièces courantes sont le cuivre et l'argent, les pièces d'or étant le domaine des plus riches. Le nom des pièces varie d'une région à l'autre mais pour simplifier l'économie, les pièces ont une valeur similaire :

5 pièces de plomb (pb) = 1 pièce de cuivre (pc)
10 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent (pa)
20 pièces d'argent = 1 Ducat d'or (do)

Armure

L'armure absorbe les dommages causés par une arme. Une attaque réussie doit tout d'abord pénétrer l'armure de l'Aventurier avant de pouvoir réduire ses Points de Vie. À lui seul, ce simple fait rend l'armure essentielle pour l'Aventurier qui a l'intention de faire face à un grand péril ou à des épreuves dangereuses. Une armure n'est cependant pas infaillible : les pièces d'armure ont toutes des points faibles et des limitations, et un coup bien placé ou au bon moment peut entièrement peut contourner une armure. Il est donc mal avisé de dépendre complètement de celle-ci – même une excellente armure de métal. Toutes les armures sont considérées comme étant doublées ou rembourrées ; cela améliore leur confort et fait partie intégrante de leur protection.

Chaque pièce d'armure est caractérisée par les qualités suivantes :

PA : le nombre de Points d'Armure donné à chaque localisation couverte par l'armure. Au cas où le personnage possède plusieurs pièces d'armure sur une localisation, seuls les Points d'Armure de la meilleure protection sont pris en compte.

ENC : le poids et la masse de l'armure. Voir page 59 pour plus de détails sur l'Encombrement et ses effets sur les personnages.

Localisations : les localisations protégées par ce type d'armure.

Coût : le prix d'achat moyen de l'armure, en pièces d'argent.

Les Effets de l'Armure sur le Rang d'Action et le Mouvement

Plus l'armure portée est imposante et/ou lourde, plus elle restreint ou ralentit l'Aventurier au combat. Totalisez les Points d'Armure de chaque localisation protégée et divisez le résultat par cinq (arrondissez au chiffre supérieur). Le résultat correspond au Malus à l'Armure appliqué au Rang d'Action de l'Aventurier.

Par exemple, une cotte de mailles recouvre trois localisations pour 5 PA par localisation, ce qui donne un total de 15 PA qui, divisé par cinq, donne à son tour un malus de –3 à l'armure. Une armure de plaques complète recouvrant sept localisations pour 6 PA donne un total de 42 PA qui, divisé par cinq et arrondi au chiffre supérieur, cause un malus de –9 à l'armure. Dans un combat, ces malus réduisent le Rang d'Action de l'utilisateur.

Ce même malus à l'armure est appliqué sur différents types de Mouvement, tels que la nage ou l'escalade. Si ces malus sont trop grands, l'Aventurier se retrouve incapable d'effectuer ces Mouvements.

Effets de la TAI sur l'Armure

Une armure conçue pour un personnage de TAI 1 à 5 verra son coût et son ENC réduits à la moitié de la valeur indiquée dans la table Armure. Les armures faites sur mesure pour des personnages de TAI 21 ou plus ont leur coût et leur ENC doublés.

Types d'Armure

Cuir Souple : armure fabriquée avec des peaux tannées – la forme d'armure la plus simple souvent trouvée chez les cultures primitives et parfois portée dans des cultures plus sophistiqués où la protection est importante mais pas vraiment essentielle.

Cuir Bouilli : peaux et cuir renforcés utilisés dans la fabrication de boucliers et comme protection corporelle. Le cuir bouilli a la consistance du cuir de chaussure : résistant tout en étant flexible.

Armure de Lin : similaire à l'armure de cuir bouilli mais conçue à partir de plusieurs couches de lin matelassé. Le matériel rêche et épais procure une protection décente tout en restant plus léger que les autres matériaux.

Armure d'Anneaux : des anneaux de bronze ou de fer cousus sur un revêtement de cuir. Plus lourd que le cuir mais offrant une meilleure protection.

Armure d'écailles : similaire à l'armure d'anneaux mais les anneaux sont ici remplacés par des écailles en métal superposées comme les écailles d'un poisson ou d'un serpent.

Armure de Mailles : anneaux de métal reliés ensemble qui, bien qu'ils soient lourds, sont plus flexibles et plus résistants que les anneaux qui dépendent d'un revêtement de cuir.

Armure de Plaques : conçue dans des plaques de métal individuelles moulues, cette armure offre une excellente protection mais elle est encombrante et très chère.

Types d'Armures et Coûts

Armure	PA	ENC	Coût par Localisation
Cuir Souple	1	1	50 pa
Cuir Bouilli	2	2	100 pa
Armure de Lin	2	1	75 pa
Armure d'Anneaux	3	2	200 pa
Armure d'Écailles	4	2	250 pa
Armure de Mailles	5	3	400 pa
Armure de Plaques	6	3	1.200 pa

Une armure de plaques complète, recouvrant sept localisations, coûte 8.400 pa. Une armure de cuir bouilli complète coûte 700 pa.

Il n'est pas essentiel d'acheter un type d'armure complet : différentes pièces peuvent être mélangées, même si les nobles préfèrent porter une armure du même type. La table ci-dessous présente différents types et styles d'armure, ainsi que leurs caractéristiques :

Pièces d'Armure

Nom	Localisation Couverte	Type d'Armure
Camail/ Capuche	Tête	Cuir souple et bouilli, armure d'anneaux, armure de mailles
Cotte	Poitrine, Bras et Ventre	Cuir souple et bouilli, armure d'anneaux, armure d'écailles, armure de mailles
Haubert	Poitrine et Ventre	Cuir souple, cuir bouilli, armure d'anneaux, armure d'écailles, armure de mailles
Heaume	Tête	Cuir souple et bouilli, armure d'écailles, armure de plaques
Jambières	Jambes	Tous
Jupe	Ventre	Tous
Manches/ Brassards	Bras	Tous
Pantalons	Ventre et jambes	Cuir souple, cuir bouilli, armure d'anneaux, armure d'écailles, armure de mailles
Plastron	Poitrine	Armure de plaques
Veste/Cuirasse	Poitrine	Cuir souple, armure de lin, armure d'anneaux, armure de mailles

Vêtements

Cette section présente une collection d'habits et de vêtements particuliers dont la disponibilité varie selon les régions. Au contraire des produits communs, la plupart de ces vêtements se passent d'explication. Dans certaines situations, la façon dont un personnage s'habille peut affecter ses tests d'Influence. Le fait d'être bien habillé peut parfois vous accorder un bonus pour convaincre le peuple ou un malus lorsque vous tentez de négocier avec des bandits.

Vêtements

Vêtement	Description	Coût
Baudrier	Une sorte de ceinture portée par dessus l'épaule et utilisée pour porter une arme (habituellement une épée) ou un autre objet tel un instrument de musique ou un tambour.	2 pa
Bottes communes	Bottes montant jusqu'au mollet et fabriquée dans un cuir résistant.	6 pa
Bottes, hautes	Bottes montant jusqu'à mi-cuisses et fabriquées dans un cuir plus souple pour plus de confort.	8 pa
Bottes de cheval	Bottes montant jusqu'au genou et fabriquées dans un cuir résistant, avec des renforts sous la semelle et à l'intérieur pour résister aux frictions des étriers et de la selle.	10 pa
Cape, petite	Un habit sans capuche ni manches recouvrant les épaules. La cape ne recouvre que le dos d'une personne.	3 pa
Cape commune	Habituellement à capuche et descendant jusqu'aux genoux ou aux chevilles, la cape commune est un vêtement plus substantiel que la petite cape et offre une protection contre la pluie et le vent.	2 pa
Cape d'hiver	Large cape de cuir et de fourrures recouvrant parfaitement le corps. La cape d'hiver est trop lourde et trop épaisse pour être portée en tout temps mais protège efficacement contre le vent et la neige. Toute personne portant une cape d'hiver peut ajouter +10% à ses tests de Survie ou d'Endurance pour éviter les effets du froid naturel. Une cape d'hiver peut aussi être utilisée la nuit comme couverture.	12 pa
Capeline	Un chapeau à larges bords.	8 pc
Capuche	Utilisée aussi bien par les assassins et les bandits que les milices et les héros anonymes, la capuche est fabriquée dans un matériel souple, passé par dessus la tête pour protéger contre une lumière excessive ou le mauvais temps. La partie inférieure peut se déroule pour protéger les épaules contre la pluie.	1 pa

Vêtements	Description	Coût
Chaussures communes	Chaussures montant aux chevilles, ajustées avec une lanière et un bouton.	2 pa
Chaussures de luxe	Tout comme les chaussures communes, mais teintées ou avec plus de décorations.	6 pa
Chaussures, sandales	Chaussures avec dessus ouvert habituellement attachées par des lanières passées autour des chevilles.	1 pa
Chemise commune	Fine chemise ou chemisier à manches longues de coton ou de lin.	2 pc
Chemise de luxe	Tout comme la chemise commune mais coupée à la mode et décorée avec des collerettes ou de la dentelle.	2 pa
Chemise de noble	Tout comme la chemise commune ou de luxe mais teintée, en soie ou en mousseline.	75 pa
Ceinture en cuir	Ceinture en cuir d'usage courant.	6 pc
Ceinture de luxe	Tout comme la ceinture de cuir mais teintée, décorée avec une boucle ou des motifs sur le cuir.	2 pa
Culottes communes	Pantalons ou trois quarts dans une variété de matériaux et de styles.	1 pa
Culottes de luxe	Tout comme la culotte commune mais coupée et décorée à la dernière mode.	3 pa
Gants communs	Une paire de gants en cuir épousant les doigts.	5 pc
Gants de luxe	Comme pour les gants communs mais en soie au lieu de cuir, avec des décorations à la mode.	2 pa
Habit de laine	Habit de fonction en laine souvent porté par les prêtres et les moines en dehors des devoirs officiels ou religieux.	2 pa
Habit religieux	Tout comme les robes en laine mais décoré : donne au porteur un bonus de +10% aux tests d'Influence pour traiter avec tout membre appartenant à la foi représentée par la robe.	25 pa
Habit de cérémonie	Habit de cérémonies ou symbolique porté par les nobles et les dignitaires durant les affaires officielles.	150 pa
Jupe/kilt	Jupe ou kilt grossier en lin ou en laine.	5 pa
Manteau commun	Style de manteau standard utilisé pour protéger contre le froid ou le mauvais temps. Peut être fabriqué dans une variété de tissus mais bien souvent en laine.	2 pa
Manteau de luxe	Tout comme le manteau commun mais coupé à la dernière mode.	8 pa
Manteau d'hiver	Un manteau en laine doublé de fourrure. Il est chaud et épais, protège contre le vent en haute montagne ou le froid des hivers rudes. Le porteur d'un tel manteau peut ajouter un bonus de +10% à ses tests de Survie ou d'Endurance pour éviter les effets du froid naturel.	10 pa
Pagne	Une pièce de cuir portée autour de la taille pour protéger la modestie des personnes.	1 pc
Robe commune	Un vêtement de femme descendant habituellement jusqu'aux chevilles.	2 pa
Robe luxueuse	Tout comme la robe commune mais coupée et décorée à la dernière mode.	5 pa
Sash commune	Une longueur de tissu haut en couleurs et portée autour de la taille et attachée ou bouclée avec une broche. Peut aussi être utilisé pour maintenir une arme.	3 pc
Sash de luxe	Tout comme la sash commune mais très décorée ou ornée de motifs et fabriquée dans un matériau de luxe tel que la soie.	2 pa
Tabarde commune	Une longueur de tissu avec un trou pour la tête, attachée à la taille par une ceinture ou une lanière. Vêtement de paysans par tradition, utilisé comme manteau.	7 pc
Tabarde emblasonnée	Similaire à la tabarde commune mais fabriquée dans un lin de meilleure qualité, la tabarde emblasonnée porte l'insigne ou le blason facilement reconnaissable d'une guilde, d'une maison de la noblesse ou d'un groupe similaire. Le port d'une telle tabarde suppose que le porteur est un membre ou un employé du groupe en question.	10 pa
Tablier d'artisan	Tablier épais porté par les forgerons, les verriers et les autres artisans en contact direct avec une source intense de chaleur. Il est de ce fait lourd (2 ENC) mais protège la poitrine, le ventre et les cuisses du porteur, jusqu'à 10 points de dommages provoqués par la chaleur, par minute. Il rend les déplacements maladroits et impose un malus de –10% aux tests d'Évasion du fait de sa rigidité.	4 pa
Toge commune	Une longueur de coton de bonne qualité, drapée autour du porteur. Confortable et suffisamment élégante pour les occasions officielles ou informelles.	5 pc
Toge de luxe	Tout comme la toge commune mais décorée avec bon goût sur l'ourlet et aux endroits stratégiques le long de la toge afin que les motifs soient visibles dans le drapé.	2 pa
Toge de noble	Tout comme la toge commune et de luxe mais fabriquée dans un lin très fin et décorée avec bon goût.	100 pa
Tunique commune	Une veste sans manches, en peau de mouton, en laine ou en cuir fin, attachée avec des boutons ou des liens.	6 pc
Tunique de luxe	Tout comme la tunique commune mais coupée et décorée à la dernière mode.	2 pa

Armement

Il serait impensable pour un Aventurier de songer à affronter les dangers sans avoir les moyens de se protéger. Pour beaucoup, une épée ou une dague suffisent, mais les soldats, habitués à une variété d'armes, savent que celles-ci ont toutes des propriétés particulières et qu'une épée peut être très efficace contre un type d'ennemis et totalement inutile contre un autre.

La liste des armes présentées ici – de mêlée ou à distance – est extensive. La description de chaque arme contient les effets supplémentaires provoqués par celle-ci au cours d'une situation donnée.

Armes de Mêlée

Les armes de mêlée présentent les qualités suivantes :

Catégorie : le type de l'arme qui sert de base pour les styles de combat.

Dés de Dommages : les dommages causés par l'arme au cours d'une attaque réussie.

FOR/DEX : les scores de FOR et de DEX minimums pour pouvoir manipuler l'arme avec aisance. Pour chaque point de caractéristique en dessous de ces minimums, un malus de –5% est appliqué à la compétence du personnage lorsqu'il attaque ou pare avec cette arme.

Taille : toutes les armes possèdent un score de taille. Ce score correspond à sa masse, sa prise en main et son équilibre. La valeur détermine à la fois la capacité de l'arme à infliger et à parer les dommages. Les catégories de taille sont : Petite (P), Moyenne (M), Large (L), Énorme (E) et Colossale (C).

Allonge : l'allonge de l'arme, sa portée au combat. Les catégories de l'allonge sont : Toucher (T), Petite (P), Moyenne (M), Longue (L) et Très Longue (TL).

Manœuvres de Combat : les manœuvres de combat pouvant être effectuées par l'arme (voir le chapitre Combat) : Saigne, Empale et ainsi de suite.

ENC : le poids et la masse de l'arme. Voir page 59 pour plus de détails sur l'Encombrement et ses effets sur les personnages.

PA/PV : le montant des Points d'Armure et des Points de Vie de l'arme. Lorsque les Points de Vie tombent à zéro, l'arme se brise et devient inutilisable.

Coût : le coût d'achat moyen de l'arme, en pièces d'argent.

Descriptions des Armes de Mêlée

Aspis : large bouclier de forme circulaire conçu pour le combat à pied, avec des rebords ou une surface extérieure parfois renforcés avec du métal. Ce bouclier protège efficacement contre les armes à deux mains et fournit une protection décente contre les armes de jet.

Bâton : un simple bâton, aux extrémités parfois bardées de métal. Entre les mains d'un utilisateur expérimenté, c'est une arme efficace pour attaquer ou se défendre. Il peut être déguisé en simple bâton de berger ou en bâton de randonnée.

Bec de Corbin : arme d'hast de la taille d'un homme, possédant une tête de marteau accompagnée d'une pointe de métal et d'une pointe de lance pour transpercer. Ce type de marteau de guerre à deux mains est très populaire contre les armures lourdes.

Boule & Chaîne : cette boule de métal lourde attachée au bout d'une chaîne est réputée pour être très difficile à parer. Un adversaire qui tente de parer cette arme traite son arme ou son bouclier de parade comme étant d'un rang inférieur dans le cadre du calcul des dommages ainsi bloqués. Celui qui désire parer avec la boule et la chaîne subit le même malus.

Chaîne : cette chaîne de deux mètres n'est ni plus ni moins qu'une arme improvisée améliorée très difficile à parer. Toute arme qui s'interpose contre la chaîne est considérée comme étant d'un rang inférieur dans le cadre du calcul des dommages bloqués. Cependant le porteur subit le même malus pour parer avec la chaîne. Si l'adversaire est pris par surprise, la chaîne peut également faire office de garrot.

Cimeterre : épée à large lame, le cimeterre possède un tranchant recourbé conçu pour couper et trancher. L'arme est parfois trop large pour les fourreaux conventionnels et et peut donc être attachée avec des lanières ou avec une sorte de filet.

Couteau : les couteaux peuvent être composés d'une simple pièce de métal aiguisée, en pierre, en os ou encore en verre. Le manche est principalement composé de bois. Faisant plus souvent office d'outil que d'arme, le couteau est un objet aux fonctions variées faisant partie de l'équipement d'un Aventurier.

Dague : la dague est essentiellement une longue lame montée sur un manche court, pouvant faire office de seconde arme ou d'arme de parade. Les voleurs, les assassins et les bandits font souvent usage de dagues parce qu'elles peuvent être aisément dissimulées ou rapidement dégainées. Les dagues peuvent être lancées avec efficacité car elles sont bien balancées.

Dirk : arme à manche court et à large lame qui est deux fois moins grande qu'une dague. Elle est plus communément utilisée comme arme secondaire bien qu'elle puisse provoquer des dommages aussi importants que ceux d'une arme principale. Parer avec une dirk augmente les dommages bloqués d'un rang (elle est traitée comme une arme Moyenne quand elle pare).

Écu : un bouclier moyen conçu pour le combat à pied ou à cheval. La plupart sont renforcés avec des rebords métalliques et sont décorés avec des symboles ou des insignes peints sur la face extérieure. Les écus peuvent parer les armes à distance.

Épée à Deux Mains : cette catégorie d'épée regroupe un certain nombre d'épées larges dont la taille peut dépasser les deux mètres

de longueur. Elles sont souvent utilisées par les guerriers qui désirent frapper l'ennemi à une portée un peu plus grande que celle d'un bras ou pourfendre les chairs de part en part grâce à la seule puissance du coup. Une section de la lame est émoussée et enrobée dans du cuir pour permettre au porteur de l'agripper afin de parer plus facilement.

Épée Courte : l'épée courte est une épée à lame large conçue pour attaquer d'estoc. Les côtés de sa lame ne sont pas tranchants mais c'est surtout la pointe de la lame qui est utilisée.

Épée de Guerre : le type d'épée le plus commun. L'épée de guerre a une longueur d'environ un mètre et possède une pointe aiguisée pour faciliter les attaques d'estoc. C'est une arme très répandue et une arme prisée par les Aventuriers.

Épée Longue : cette épée est une forme d'épée versatile possédant un manche allongé qui lui permet d'être manipulée à une ou deux mains. Cette longueur supplémentaire augmente sa portée et lui permet d'infliger des dommages plus conséquents lorsqu'elle est utilisée à deux mains.

Étoile du Matin : sculptée dans un morceau de bois d'une longueur d'un mètre, l'étoile du matin est une massue à lames ou à pointes.

Fauchon : une épée à un seul tranchant ressemblant à un couperet et qui permet de donner de grands coups de taille.

Filet : utilisé par les gladiateurs, les chasseurs et les gardiens, le filet est bien plus qu'un simple filet de pêche lancé sur une cible. Le filet d'un combattant est composé d'un mélange de cordage et de cuir résistant au bout duquel on a équipé des hameçons et des poids lourds. Il peut être lancé comme un fléau, les poids infligeant des dommages à l'ennemi.

Fléau Militaire : une lourde boule de métal, ornée de métal ou de pointes, attachée à un manche en bois par l'entremise d'une courte chaîne. Du fait de la conception flexible du fléau,, un adversaire qui tente de se défendre contre cette arme traite son arme de parade ou son bouclier comme étant d'un rang inférieur dans le cadre du calcul des dommages bloqués. Le porteur subit cependant le même malus quand il essaie de parer avec le fléau.

Garrot : arme préférée des assassins, le garrot se compose d'une corde, d'une chaîne ou d'une fine corde en métal tressée que l'on enroule autour du cou de la victime pour l'étrangler. Utilisable seulement au cours d'une empoignade ou pour surprendre un individu qui ne se méfie pas, le garrot inflige des dommages à chaque Tour de Combat tant que le personnage continue d'étrangler sa victime. La victime peut par contre essayer de se libérer ou d'endommager son adversaire suffisamment pour lui faire lâcher prise – elle subit dans ce cas un malus du fait que l'étrangleur se tient derrière elle.

Gourdin : la plus simple des armes et certainement la plus vieille. Le gourdin est tout simplement une longue pièce de bois durci pour frapper ou assommer autrui. Certaines cultures ont des gourdins sculptés en pierre ou en os, décorés selon la préférence de l'individu.

Gourdin à Deux Mains : massive branche de bois bardée de métal, le gourdin à deux mains ressemble plus à une arme improvisée qu'à une arme conçue à ces desseins. Certaines cultures créent leur propre variation dans des matériaux différents. Le gourdin à deux mains est avant tout une arme de choix chez les populations de grande taille ou de grande force, peu avancées ou peu intelligentes.

Grande Hache : d'une longueur de deux mètres, la grande hache possède un ou deux tranchants et doit être utilisée à deux mains. Elle ne subit aucun dommage quand elle est utilisée pour frapper les objets inanimés en bois.

Grande Lance : une lance de grande taille conçue pour être utilisée à cheval. Dans une charge, la lance inflige des dommages considérables. Un cavalier qui manipule une lance pendant une charge peut ajouter le Modificateur de Dommages de sa monture au lieu de son propre Modificateur pour calculer les dommages.

Grand Marteau : le grand marteau, parfois aussi appelé maillet, est une arme énorme qui inflige des dommages d'écrasement très impressionnants. À la fois outil et arme, il est souvent équipé d'une pointe sur la partie arrière de sa tête. Les grands marteaux peuvent être utilisés sur les objets inanimés sans risquer d'être détruits.

Hache de Bataille : possédant une seule lame montée sur un manche robuste, la hache de bataille peut être manipulée avec une ou deux mains, selon la préférence de l'individu. La hache de bataille peut briser les portes et les obstacles très rapidement et ne subit aucun dommage pour frapper les objets inanimés en bois.

Hachette : arme simple et peu chère, possédant un seul tranchant, la hachette est essentiellement une version plus petite de la hache. Elle peut couper à travers les objets inanimés en bois sans que sa lame reçoive des dommages. La hachette est suffisamment équilibrée pour être lancée efficacement. De nombreux utilisateurs préfèrent le terme "hache de jet".

Hallebarde : une tête de hache combinée avec une pointe et un crochet, le tout monté sur un manche de lance ; cette arme a des usages multiples. Les hallebardiers sont des adversaires redoutables qui peuvent frapper en un instant avec toutes les attaques dont l'arme est capable.

Lance : la lance est une arme longue avec une large tête métallique, conçue pour percer et souvent utilisée par les fantassins en rang pour contrecarrer une charge de cavalerie.

Lance Courte : plus volumineuse qu'un javelot et possédant une tête plus large pour pouvoir percer, la lance courte est généralement utilisée en conjonction avec un bouclier. C'est une arme populaire et très répandue, peu onéreuse à fabriquer et qui a un avantage réel sur la plupart des armes à une main.

Main-Gauche : aussi appelée "dague de parade", la main-gauche est une dague à longue lame et à garde renforcée, normalement utilisée dans l'autre main, en conjonction avec une épée, une rapière ou un sabre. Parer avec une main-gauche augmente le

montant des dommages bloqués d'un rang (elle est considérée comme une arme Moyenne quand elle pare).

Masse d'Arme : cette masse est composée d'un poids arrondi ou à bords monté sur un manche parfois renforcé par du métal. Cette arme est populaire chez les cultures civilisées car elle est capable d'ébranler les ennemis portant des armures lourdes.

Pavois : les pavois sont des boucliers larges ayant la forme d'une goutte d'eau inversée, conçus à la fois pour le combat à pied ou à cheval. Ils sont très populaires chez les individus qui utilisent ces deux types de combat. Les pavois sont également très efficaces contre les armes à distance.

Pioche de Guerre : aussi appelée marteau de guerre, la pioche de guerre se compose d'une tête en métal, constituée d'un côté d'une tête de marteau et de l'autre d'une pointe recourbée, montée sur un manche court. Cette arme est conçue pour transpercer les armures lourdes mais peut aussi être utilisée sur les objets inanimés sans risquer d'être détruite.

Poignard : cette arme de duelliste est une forme de dague longue conçue pour frapper l'adversaire d'estoc.

Rapière : rapide et légère, la rapière dépend plus des attaques d'estoc que des attaques de taille. C'est une arme très efficace étant donnée sa distance de frappe.

Rondache : un bouclier rond en bois, de taille moyenne et recouvert de peau. Le centre de la rondache est surmonté d'une pointe, rendant le bouclier dangereux au combat. La rondache est capable de parer les armes à distance.

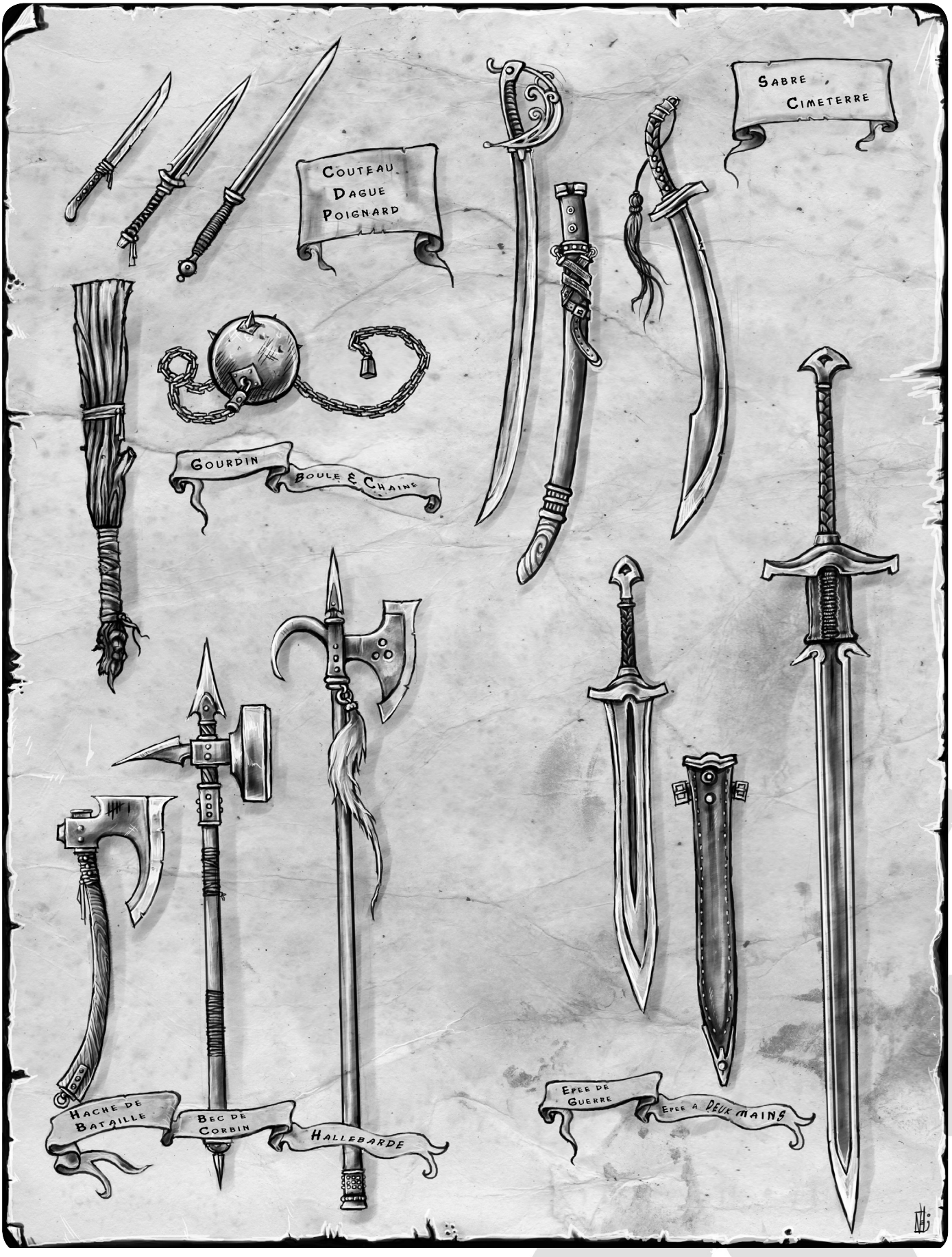
Sabre : le sabre est une épée à la lame légèrement recourbée, conçue pour attaquer de taille ou d'estoc à cheval. Sa poignée est surmontée d'une garde en panier qui ajoute 1 Point d'Armure sur la main qui le manipule.

Targe : Tenu avec une main, ce petit bouclier rond est utilisé pour contrecarrer les coups. Il sert souvent à attaquer comme 'main-gauche' lorsque l'arme principale se retrouve bloquée. Sa petite taille offre par contre peu de protection contre les grandes armes ou les missiles.

Trident : autre outil transformé en arme, le trident est une sorte de lance à trois branches ou à trois lames, autrefois utilisée pour attraper le poisson à la manière d'un harpon. Au cas où un trident empale, ses branches en pointes infligent un point de dommages supplémentaire lorsqu'il est retiré.

Armes de Mêlée

Arme	Catégorie	Dés de Dommages	FOR/DEX	TAI	Allonge	Manœuvres de Combat	ENC	PA/PV	Coût
Aspis [3]	1M	1D4	11/–	**É**	P	—	3	6/18	300 pa
Bâton	2M	1D8	7/7	M	L	Engourdit	2	4/8	20 pa
Bec de Corbin	2M	1D8+2	11/9	L	L	Empale, Engourdit, Scinde	2	6/10	150 pa
Boule & chaîne	1M	1D6+1	9/11	M	M	Emmêle, Engourdit	2	6/8	250 pa
Chaîne	1M	1D4	7/12	M	M	Emmêle	1	8/6	10 pa
Cimeterre	1M	1D8	7/11	M	M	Saigne	2	6/10	200 pa
Couteau [2]	1M	1D3	–/–	P	P	Saigne, Empale	—	5/4	10 pa
Dague [2]	1M	1D4+1	–/–	P	P	Saigne, Empale	—	6/8	30 pa
Dirk	1M	1D3+2	–/–	P	P	Saigne, Empale	—	6/6	50 pa
Écu [3]	1M	1D4	9/–	L	P	—	2	6/12	150 pa
Épée à 2 mains	2M	2D8	13/11	**É**	L	Saigne, Empale, Scinde	4	6/12	300 pa
Épée courte	1M	1D6	5/7	M	P	Saigne, Empale	1	6/8	100 pa
Épée de guerre	1M	1D8	9/7	M	M	Saigne, Empale	2	6/10	175 pa
Épée longue	1M	1D8	13/9	M	L	Saigne, Empale,	2	6/12	250 pa
	2M	1D10	9/9	L	L	Scinde (2M seulement)			
Étoile du matin	1M	2D4	9/9	M	P	Engourdit	2	4/10	150 pa
Fauchon	1M	1D6+2	7/9	M	M	Saigne	1	6/10	200 pa
Filet [2]	1M	1D4	10/11	P	L	Emmêle	3	2/20	200 pa
Fléau militaire	2M	1D10	13/11	L	L	Engourdit	3	4/10	250 pa
Garrot	2M	1D2	–/9	P	T	—	—	1/2	15 pa
Gourdin	1M	1D6	7/–	M	P	Engourdit	1	4/4	5 pa


Couteau
Dague
Poignard
Sabre
Cimeterre
Gourdin
Boule & Chaine
Hache de Bataille
Bec de Corbin
Hallebarde
Epee de Guerre
Epee a deux mains

Arme	Catégorie	Dés de Dommages	FOR/DEX	TAI	Allonge	Manœuvres de Combat	ENC	PA/PV	Coût
Gourdin à 2 mains	2M	2D6	12/9	**É**	L	Engourdit	3	4/10	50 pa
Grande hache	2M	1D12+2	13/9	**É**	L	Saigne, Scinde	2	4/10	125 pa
Grande lance [1]	1M	1D10+2	9/9	**É**	TL	Empale, Scinde	3	4/10	150 pa
Grand marteau	2M	1D10+3	11/9	**É**	L	Engourdit, Scinde	3	4/10	250 pa
Hache de Bataille	1M	1D6+1	11/9	M	M	Saigne, Scinde (2M	1	4/8	100 pa
	2M	1D8+1	9/9			seulement)			
Hachette [2]	1M	1D6	–/9	P	P	Saigne	1	3/6	25 pa
Hallebarde [1]	2M	1D8+2	7/7	L	TL	Emmêle, Empale, Scinde	4	4/10	250 pa
Lance [1]	2M	1D10+1	5/5	L	TL	Empale	2	4/10	30 pa
Lance courte [1 2]	1M	1D8+1	5/5	M	L	Empale	2	4/5	20 pa
Main Gauche	1M	1D4	–/11	P	P	Saigne	—	6/7	180 pa
Masse d'arme	1M	1D8	7/7	M	P	Engourdit	1	6/6	100 pa
Pavois [3]	1M	1D4	13/–	**É**	P	—	3	4/18	300 pa
Pioche de guerre	1M	1D6+1	11/5	M	M	Engourdit, Scinde	3	6/10	180 pa
Poignard [2]	1M	1D4	–/7	P	P	Saigne, Empale	—	4/5	60 pa
Rapière	1M	1D8	7/13	M	L	Empale	1	5/8	100 pa
Rondache [3]	1M	1D6	9/–	L	P	Empale	2	4/12	150 pa
Sabre	1M	1D6+1	7/7	M	M	Saigne, Empale	1	6/8	225 pa
Targe	1M	1D3	–/5	M	P	—	1	6/8	50 pa
Trident [2]	1M	1D8	10/7	M	L	Empale	2	4/10	155 pa

[1] Cette arme peut être utilisée contre une charge
[2] Cette arme ne donne aucun malus lorsqu'elle est lancée
[3] Cette arme peut parer les armes à distance

Armes à Distance

Tout comme les armes de mêlée, les armes à distance possèdent leurs propres qualités.

Dés de Dommages : les dommages causés par l'arme en cas d'attaque réussie.

Portée : la portée effective de l'arme. La portée maximum à laquelle l'arme peut être tirée ou lancée est égale au double de cette valeur.

Recharge : le nombre d'Actions de Combat nécessaires pour charger ou recharger l'arme.

FOR/DEX : le score minimum de FOR et de DEX nécessaire pour manier l'arme avec aisance. Pour chaque point de caractéristique en dessous de ces minimums, un malus de –5% est appliqué à la compétence du personnage lorsque celui-ci attaque avec une arme.

Taille : toutes les armes à distance possèdent un score de taille. Dans le cas des armes à projectiles, ce score ne correspond pas à l'arme qui tire mais plutôt à la puissance de ses munitions. La valeur détermine si l'arme peut pénétrer à travers un bouclier de parade. Les catégories de taille sont les suivantes : Petite (P), Moyenne (M), Large (L), Énorme (É) et Colossale (C).

Manœuvres de Combat : les manœuvres de combat spécifiques pouvant être effectuées avec l'arme ou ses munitions.

ENC : le poids et la masse de l'arme. Voir page 59 pour plus de détails sur l'encombrement et ses effets sur les personnages.

PA/PV : les Points d'Armure et les Points de Vie de l'arme. Lorsque ses Points de Vie tombent à 0, l'arme devient inutilisable.

Coût : le prix d'achat moyen de l'arme, en pièces d'argent.

Descriptions des Armes à Distance

Arbalète Légère : simple arc mécanique, l'arbalète légère est souvent utilisée par les petites armées qui manquent d'entraînement dans les autres types d'armes à distance. Elle peut être tirée à une main et rechargée de l'autre : c'est une arme d'infanterie redoutable. Le Modificateur de Dommages d'un personnage n'est jamais appliqué lorsqu'il manipule une arbalète légère.

Arbalète Lourde : de conception similaire à l'arbalète légère, cette version est plus large et renforcée par des bandes de métal capables de supporter la grande tension de la corde. Elle est généralement équipée d'un étrier pour un effet de levier ou d'un cran pour retendre la corde. Le Modificateur de Dommages d'un personnage n'est jamais appliqué lorsqu'il manipule une arbalète lourde.

Arc Court : conçu pour être tiré à cheval, l'arc court est aussi utile au fantassin. C'est un bon outil de chasse de même qu'une bonne arme de combat : il peut parfois faire toute la différence durant une chasse au daim ou au petit gibier.

Arc Long : un arc long a un manche de deux mètres de longueur et est conçu pour être tiré à pied. Un arc long ne peut pas être utilisé à cheval.

Arc Récurvé : aussi appelé arc composite, l'arc récurvé est composé d'une combinaison laminée de bois, de tendon, de corne et parfois d'os. Lorsqu'il est tendu, les deux bras recourbés lui donnent une forme distinctive, ce qui lui permet d'être aussi puissant que l'arc long sans être aussi long. Les archers à cheval et les nomades utilisent les arcs récurvés car leur taille réduite permet de tirer sans être gêné par la monture.

Bâton à Fronde : simple fronde montée au bout d'un manche en bois, le bâton à fronde utilise l'effet de fouet pour propulser ses munitions. Bien qu'il ait une portée inférieure à celle de la fronde, il peut lancer des poids plus lourds ou des pots remplis d'huile bouillante (ou tout autre substance toxique) par dessus les murs et les fortifications. Lorsqu'il n'est pas utilisé comme une fronde, la coupe de cuir peut être enroulée autour du manche pour que l'arme puisse faire office de bâton.

Bolas : une arme de jet constituée de deux poids ou plus reliés ensemble par plusieurs longueurs de cordes. Les bolas tournoient puis sont lancés : les cordes emmêlent la cible et les poids s'enroulent autour d'elle, infligeant ainsi des dommages. Au contraire des autres armes à distance, les bolas ne peuvent pas être parés par des boucliers, mais seulement esquivés.

Cranequin : arbalète bardée de métal à peu près de la taille d'un homme. Elle tire des carreaux d'arbalète fabriqués sur mesure et renforcés pour pouvoir supporter l'énorme tension des cordes tressées qui les propulsent. Capable de tirer un carreau dans un chêne avec une profondeur d'une main, le cranequin frappe avec une telle force qu'il pénètre au travers des armures comme dans du beurre. L'utilisation d'un treuil est requise pour pouvoir le recharger. Le Modificateur de Dommages d'un personnage n'est jamais appliqué lorsqu'il manipule un cranequin.

Disque : disque plat fait de pierre ou de métal. Le lancer de disque constitue un sport ancien et une démonstration de prouesse physique. Cependant, un individu suffisamment compétent avec le disque peut aisément ouvrir les chairs et briser les os en le lançant.

Fléchette : la fléchette ressemble à une petite flèche possédant une tête allongée et une hampe courte (habituellement inférieure à 50cm de long). Les fléchettes sont rarement utilisées par les guerriers mais sont plus communément efficaces entre les mains des chasseurs de petits gibiers ou des Aventuriers malins.

Filet : le filet peut être lancé sur un adversaire situé dans un rayon de cinq mètres. Du fait de son effet d'engouffrement, un filet lancé ne peut pas être paré mais seulement évité.

Fronde : la fronde consiste en une longue pièce de tissu ou de cuir utilisé pour propulser une pierre ou un missile vers une cible. Elle est aussi dangereuse qu'un arc, capable de blesser ou même de tuer les personnes qui portent des armures lourdes. Les frondes ont généralement une coupe en cuir renforcée qui maintient le projectile quand la vélocité de l'arme augmente. La fronde est efficace contre les archers du fait de sa portée.

Javelot : le javelot est une arme en forme de lance possédant une pointe plus fine, conçue pour être lancée sur une courte distance. Le lanceur peut utiliser la Manœuvre de Combat *Coince l'Arme* contre un bouclier qui pare. Dans ce cas là, le bouclier coincé ne peut pas être utilisé tant que le javelot n'a pas été retiré (action qui prend un Tour).

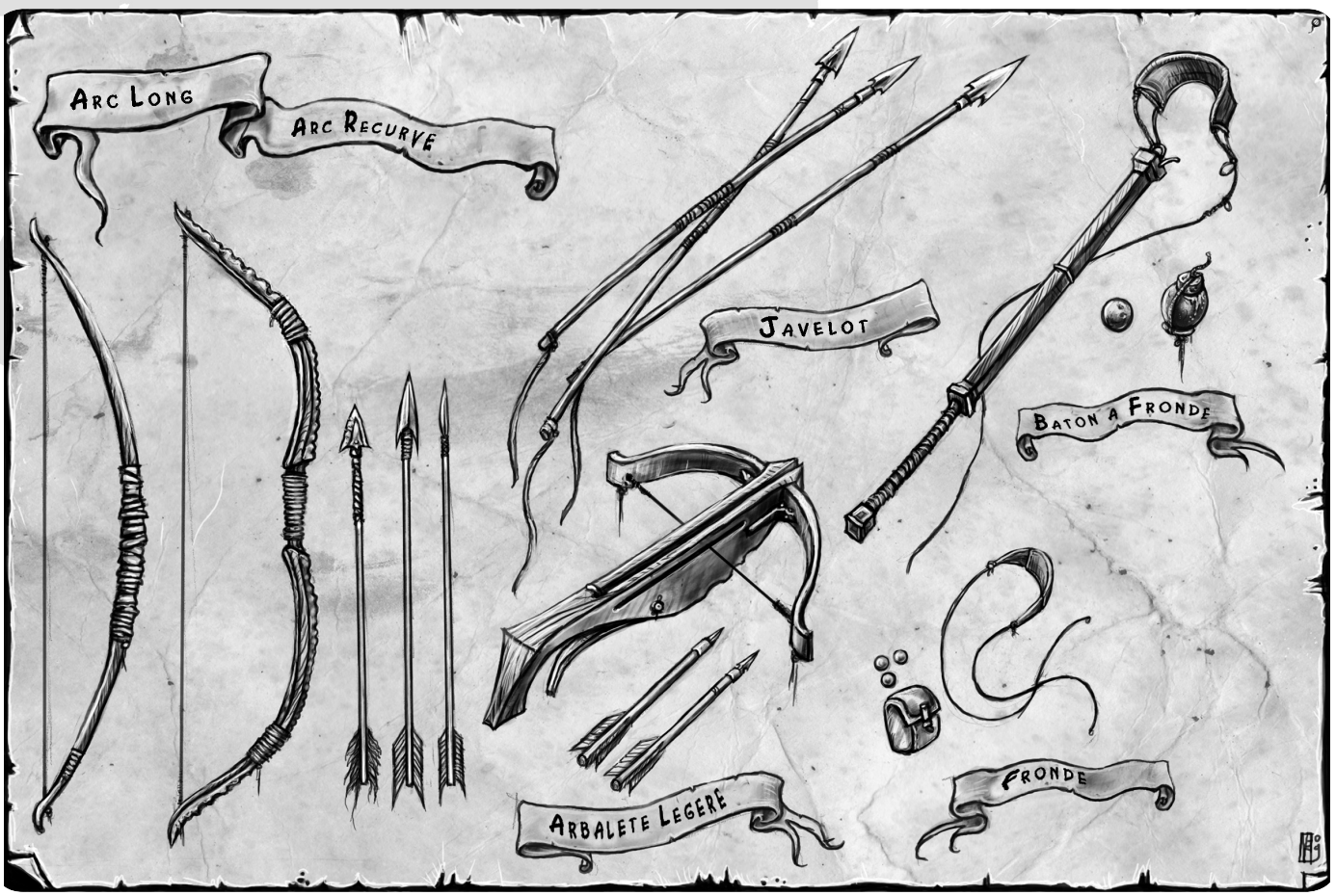
Sarbacane : tube creux, en bois ou en os, qui propulse une petite fléchette lorsqu'on souffle dans une de ses extrémités. Parce que la fléchette en elle-même n'inflige que des dommages négligeables, la sarbacane est rarement utilisée sans poison. Le Modificateur de Dommages d'un personnage n'est jamais appliqué lorsqu'il manipule cette arme. Si la sarbacane est utilisée contre une personne qui possède une protection autre que des vêtements, les Manœuvres de Combat *Frappe à Travers l'Armure* ou *Frappe Visée* doivent être utilisées.

Trident : voir la description dans la section Armes de Mêlée.

Armes à Distance

Arme	Dés de Dommages	Modificateur de Dommages	Portée	Recharge	FOR/ DEX	TAI	Manœuvres de Combat	ENC	PA/PV	Coût
Arbalète légère	1D8	N	100m	2	5/9	L	Empale	1	4/5	150 pa
Arbalète lourde	1D10	N	150m	3	7/9	É	Empale, Scinde	2	4/8	350 pa
Arc court	1D6	O	80m	1	9/11	L	Empale	1	4/4	75 pa
Arc long	1D8	O	175m	1	13/11	É	Empale	1	4/7	200 pa
Arc récurvé	1D8	O	175m	1	13/11	É	Empale	1	4/8	225 pa
Bâton à fronde	2D6	O	100m	3	–/11	É	Engourdit	2	3/6	20 pa
Bolas	1D4	O	15m	—	–/9	—	Emmêle	—	2/2	10 pa
Cranequin	1D12	N	180m	4	10/9	C	Empale, Scinde	3	6/10	500 pa
Dague	1D4	O	10m	—	–/9	P	Empale	—	4/6	30 pa
Disque	1D4+1	O	50m	—	–/9	L	Engourdit	—	2/3	30 pa
Filet	—	N	2.5m	—	10/11	—	Emmêle	3	2/20	200 pa

Arme	Dés de Dommages	Modificateur de Dommages	Portée	Recharge	FOR/ DEX	TAI	Manœuvres de Combat	ENC	PA/PV	Coût
Fléchette	1D4	O	20m	—	–/9	P	Empale	—	2/1	10 pa
Fronde	1D8	O	200m	1	–/11	L	Engourdit	—	1/2	5 pa
Hachette	1D6	O	10m	—	7/11	P	Saigne	1	4/6	25 pa
Javelot	1D8	O	30m	—	5/9	É	Empale, Coince l'Arme (Bouclier)	1	3/8	20 pa
Sarbacane	—	N	15m	1	–/9	—	Empale	—	1/4	30 pa
Trident	1D8	O	10m	—	10/7	L	Empale	2	4/10	155 pa



Munitions pour Armes à Distance

La table qui suit détaille les types de munitions spécifiques de certaines armes à distance, leur résistance, leur poids, leur ENC, s'il est applicable, et leur coût. Le prix indiqué correspond à une seule munition à moins qu'elle ne contienne un nombre.

Balles pour Fronde : des balles en pierre ou en plomb qui peuvent atteindre une vitesse et une précision surprenantes quand elles sont lancées par un individu compétent. Les balles sont très facilement récupérées et peuvent être recyclées sans grand effort (car le plomb devient malléable lorsqu'il est réchauffé).

Carreaux d'Arbalète : simples et solides, les carreaux sont des flèches miniatures avec un empennage plus petit conçu pour transporter le carreau par la force plutôt que par la friction de l'air. Ils ont une tête plus compacte en métal pour pouvoir s'enfoncer plus profondément au point d'impact mais certains sont équipés de têtes plus larges plus communément trouvées sur des flèches. Les carreaux ont une hampe plus épaisse que les flèches et peuvent être fabriqués et achetés pour un type d'arbalète particulier : de poing, légère, moyenne ou lourde.

Carreaux de Cranequin : fabriqués dans un bois dur renforcé dans le métal et aussi épais que le pouce, les carreaux de Cranequin sont surmontés d'une lourde pointe de métal qui ressemble à une dague ou à une aiguille. Les carreaux ont un empennage fabriqué à partir de plumes cirées et ont une précision remarquable, probablement à cause de la puissance avec laquelle ils sont tirés.

Flèche, Pointe Carrée : ces flèches sont le type de munitions le plus couramment utilisé dans *RuneQuest*. Elles ont des pointes acérées et bien qu'elles ne soient pas aussi faciles à fabriquer que les balles de la fronde, elles sont très populaires à cause de leurs usages multiples.

Flèche, Pointe Large : bien qu'une flèche à pointe normale puisse infliger une sérieuse blessure, ces flèches ont une surface tranchante plus plate qui inflige des dommages plus importants au détriment de la portée. L'utilisation d'une tête large réduit de 25% la distance de la flèche mais cette dernière inflige 2 points de dommages supplémentaires aux ennemis *ne portant pas d'armure*.

Flèche, Pointe Hameçon : plus un outil qu'une arme, la flèche possède une fine tête bardée de trois pointes recourbées pour attraper le poisson. Elle ne possède pas d'empennage (celui-ci interfère quand la flèche est tirée dans l'eau) mais comprend un anneau auquel on peut attacher une corde pour tirer le poisson hors de l'eau. L'utilisation de flèches à pointe en hameçon pour attraper un poisson donne un bonus de +10% aux tests de Survie.

Flèche, Pointe Sifflante : pas du tout conçues pour le combat, ces flèches ont une tête creusée à la façon d'un sifflet. Lorsqu'elles sont tirées (de préférence dans les airs), elles pivotent sur elles-mêmes et émettent un son perçant qui peut être entendu jusqu'à cinq kilomètres par temps clair. Tirer avec ce type de flèche cause un malus de –20% et un tir réussi n'inflige que la moitié des dommages.

Fléchette pour Sarbacane : ces petites flèches en forme d'aiguilles ou de pointes ont bien souvent une touffe de duvet ou de coton en embout pour pouvoir être entraînées par le souffle passant dans la sarbacane. Elles n'infligent pas de dommages mais délivrent au contraire une dose de poison – si bien sûr le tireur est capable de passer au travers de l'armure.

Munitions pour Armes à Distance

Munition	PA/PV	ENC	Coût
Balles pour Fronde (10	1/1	—	5 pc
Carreaux d'Arbalète (10)	1/1	—	2 pa
Carreaux de cranequin (10)	1/2	1	5 pa
Flèche, pointe carrée (10)	1/1	—	1 pa
Flèche, pointe hameçon	1/2	—	2 pc
Flèche, pointe large (10)	1/1	—	2 pa
Flèche, pointe sifflante	1/1	—	3 pc
Fléchette, sarbacane (10)	1/1	—	2 pa

Utiliser les Armes à Distance au Corps à Corps

Tout comme les armes de mêlée ne sont pas conçues pour être lancées, les armes à distance ne sont pas habituellement conçues pour être utilisées au corps à corps. Cependant, les Aventuriers sont parfois obligés de frapper un ennemi avec une arbalète ou de le poignarder avec une flèche…

Si elle est utilisée au corps à corps, une arme à distance est normalement traitée comme une arme improvisée. Utilisez la compétence de combat qui s'applique dans ce cas mais ajoutez un modificateur de –2 pour le jet de dommages : ceci reflète l'utilisation impropre de l'arme.

Nourriture & Logement

Les marchands, les explorateurs et les Aventuriers dorment rarement dans leur propre lit toutes les nuits, si bien sûr ils ont une maison. La table ci-dessous indique le montant des dépenses quotidiennes pour les personnes qui sont constamment sur la route.

Nourriture & Logement

Services et Rations	Coût
Logement, pauvre	2 pc
Logement, standard	1 pa
Logement, supérieur	5 pa
Nourriture et Boisson, pauvres, 1 jour	1 pc
Nourriture & Boisson, standardes, 1 jour	5 pc
Nourriture & Boisson, supérieures, 1 jour	2 pa
Rations de voyage, 1 jour	5 pc

Objets d'Usage Courant

Les objets suivants remplissent des besoins spécifiques en plus de ceux de la vie de tous les jours. Certains serviront plus que d'autres mais des Aventuriers pleins de ressources seront capables de trouver une utilité à presque tous les objets présentés dans la table Objets d'Usage Courants.

La description de chaque objet détaille ses particularités et ses effets en jeu. La colonne Cultures indique les cultures d'origines qui ont accès *plus facilement* à l'objet – considérez cela comme un guide plutôt qu'une règle. Si un objet ne possède pas d'ENC, son poids est tout simplement négligeable quand il est transporté.

Objet d'Usage Courant

Objet	Description	Cultures	ENC	Coût
Appeau/sifflet pour animaux	Petit sifflet ou appeau en bois, en os ou en métal qui émet des sons particuliers pour attirer un type d'animaux. Plus communément utilisé par les chasseurs pour attirer leurs proies ou par les éclaireurs pour communiquer entre eux, ces sifflets ne sont pas plus larges que la paume de la main. Un personnage qui utilise un appeau de chasse peut ajouter un bonus de +10% à ses tests de Survie dans le cadre d'une partie de chasse.	Toutes	—	1 pa
Bouteille, verre	Capable de contenir jusqu'à un litre de liquide. Pour le même prix, le verre peut être transparent ou opaque.	Barbare, Civilisée, Nomade	—	2 pa
Carquois	Les carquois peuvent contenir jusqu'à 30 flèches ou carreaux d'arbalète.	Toutes	—	2 pa
Chaîne, 2m	Chaîne en bronze ou en fer fabriquée de manière standard. Chaque chaînon a 8 PA et 8 PV, ce qui donne un malus de –30% à tous les tests de Force Brute pour les briser. Si elle est utilisée comme une arme, la chaîne inflige 1D6 points de dommages.	Barbare, Civilisée, Nomade	2	40 pa
Chandelle, 1 heure	Une petite bougie épaisse capable de brûler pendant une heure avant d'épuiser son combustible. Utilisée à l'origine par les mineurs pour marquer le passage du temps sous la terre, elle a depuis été adoptée par les Aventuriers pour les mêmes besoins. Une chandelle illumine dans un rayon d'un mètre. Un vent plus fort qu'une brise légère éteint une chandelle.	Toutes	—	1 pc
Chandelle, 2 heures	Comme ci-dessus mais brûle plus lentement.	Toutes	—	3 pc
Chandelle, 6 heures	Comme ci-dessus mais brûle plus lentement.	Toutes	1	1 pc
Cire, bloc	Utilisée pour différentes raisons par plusieurs professions, la cire d'abeille est similaire à la corde par le fait que les Aventuriers peuvent s'en servir de mille et une façons. Les voleurs prennent l'empreinte de clés pour fabriquer des passe-partout, les mages l'utilisent pour sceller des potions ou des composants dans des bouteilles, etc.	Toutes	1	2 pc
Codex	Un volume relié contenant 100 feuilles de papyrus ou de parchemin. Le prix correspond à un codex vierge ; les volumes déjà rédigés sont beaucoup plus onéreux.	Civilisée	1	60 pa
Corde, 10m	Pièce d'équipement essentielle pour un Aventurier, la corde peut supporter un poids de 50 ENC ou de 50 TAI, ou une combinaison des deux.	Toutes	2	10 pa
Corde, en soie	Plus légère et moins irritante pour la peau, la corde en soie est supérieure à la corde tressée à bien des égards. Tout comme cette dernière, elle s'achète par 10m de longueur et peut supporter 60 ENC ou 60 TAI, ou une combinaison des deux. Des nœuds doivent être noués dans la corde en soie afin qu'elle puisse être utilisée pour l'escalade, ce qui la raccourcit de 4m.	Civilisée	1	75 pa
Coussinets	Petites lamelles de fourrure ou de soie placées sous les semelles des chaussures ou des bottes pour réduire le bruit des pas. Bien qu'elles soient plus lourdes qu'elles ne paraissent et réduisent le Mouvement d'un mètre, elles sont exceptionnellement silencieuses et ajoutent un bonus de +10% à la Discrétion pour se déplacer sans bruit.	Civilisée	1	12 pa
Crochets	Un objet dont aucun voleur qui se respecte ne saurait se passer. Les crochets permettent à un personnage d'utiliser sa compétence Mécanismes pour crocheter une serrure. Le Maître de Jeu peut assigner des bonus ou des malus au test en fonction des circonstances.	Civilisée	—	75 pa
Échelle de corde 3m	Fabriquée à partir de cordes ou d'une combinaison de cordes et de barreaux en bois (augmentez l'ENC à 5 si elle possède des barreaux), une échelle de corde donne un bonus de +20% (+30% avec des barreaux) aux tests d'Athlétisme quand elle est utilisée pour l'escalade.	Barbare, Civilisée, Nomade	4	2 pa
Faux	Outil normalement utilisé pour récolter le grain, la faux peut se transformer au besoin en arme. Si elle fait office d'arme, elle est considérée comme une guisarme (maniée avec un malus de –10%).	Barbare, Civilisée	2	30 pa

Objet	Description	Cultures	ENC	Coût
Filet de pêche	Composé de fibres tressées et alourdies et mesurant deux mètres sur deux mètres, ce filet est conçu pour attraper les poissons et les crustacés. L'utilisation du filet prend 3D10 minutes mais ajoutez un bonus de +25% au test de Survie du personnage s'il tente d'attraper de la nourriture de cette façon.	Toutes	4	10 pa
Grappin	Relié à une corde, le grappin peut être projeté en l'air grâce à un test d'Athlétisme, sur une hauteur égale, en mètres, à la moitié de la FOR de l'utilisateur. Il peut supporter un poids de 50 ENC ou de 50 TAI, ou une combinaison des deux.	Barbare, Civilisée	—	5 pa
Hameçon (5)	Un petit crochet en métal pour attraper le poisson. Cet outil permet à un personnage d'utiliser sa compétence Survie sans malus pour capturer du poisson.	Toutes	—	1 pc
Huile, arme	Utilisée pour empêcher le fil des armes de rouiller ou de se ternir, cette huile extrêmement fine est principalement fabriquée à partir de la graisse et de l'huile de poisson ou de baleine. Elle est inodore et a une teinte quelque peu jaunâtre. Elle est un peu plus inflammable que l'huile de cuisson et une seule bouteille peut entretenir plusieurs douzaines d'armes pendant des semaines. Une lame traitée avec de l'huile après avoir été utilisée au combat ne rouillera ni ne se ternira pendant environ une semaine.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	2 pa
Huile, flasque	Une flasque contenant suffisamment d'huile pour alimenter une lanterne pendant deux heures, ou, au cas où elle est jetée au sol, pour soutenir un petit feu pendant une minute. L'huile est emmagasinée dans un pot en argile ou en verre mais on peut aussi la trouver dans des pochettes en cuir cirées. Une pochette en cuir ne peut pas être brisée au sol comme mentionné ci-dessus – que ce soit volontairement ou par accident.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	1 pa
Huile, gelée	Mélanger ensemble de la sciure, de la craie et des copeaux de sabots avec de l'huile pendant une période donnée crée une sorte de gelée combustible qui est à son tour frottée sur les torches ou les objets qui devront être allumés plus tard. Une simple étincelle permet d'allumer la gelée huileuse. Celle-ci brûle ensuite comme une flasque d'huile. Une fois frottée contre un objet, celui-ci reste inflammable pendant une semaine avant qu'il ne commence à perdre de son inflammabilité.	Barbare, Civilisée, Nomade	2	10 pa
Instrument de musique	Un instrument de musique de qualité moyenne coûte environ 70 pa (une flûte, un luth ou l'équivalent). Les instruments de meilleure qualité ou plus grands coûtent des multiples de cette même somme : un luth de bonne qualité coûte 140 pa, un violoncelle de qualité moyenne coûte 140 pa.	Toutes	2	70 pa
Lanterne, couverte	Ce type de petite lanterne est façonné dans le bronze ou dans l'airain et possède une capuche de cuir rigide. À l'intérieur de la lanterne, un anneau de miroirs polis réfléchit la lumière de la flamme en un rayon focalisé qui est projeté par l'ouverture lorsque la capuche est soulevée. Le rayon de lumière s'étend jusqu'à 10m mais n'a qu'un mètre de largeur. La lanterne brûle pendant une heure avec une flasque d'huile.	Civilisée	1	12 pa
Lanterne, de base	La plupart des lanternes sont faites d'airain ou d'os et incorporent un pan en cuir ou en métal pour protéger leur contenu. Une lanterne type éclaire sur un rayon de trois mètres. Elle brûle pendant deux heures avec une flasque d'huile.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	10 pa
Lanterne, suspendue	Décorée et très délicate, fabriquée avec du papier coloré et du bois, cette lanterne émet une lueur faible mais plaisante sur une grande zone. La lumière colorée fournit une illumination voilée dans un rayon de quatre mètres. Elle brûle pendant trois heures avec une flasque d'huile.	Civilisée	1	14 pa
Loupe	Montée sur un manche ou sur une monture en fer pour faire office de lunettes, cette pièce de verre façonnée de manière particulière est utilisée pour grossir l'écriture, les symboles ou tout autre signe. Utiliser la loupe sur un objet situé à une distance d'un mètre donne un bonus de +25% aux tests de Perception. Un malus de –15% est applicable en ce qui concerne tout le reste. Une loupe tenue immobile sous le soleil ou sous une autre source similaire peut créer une source de chaleur capable d'enflammer les objets.	Civilisée	—	10 pa

Objet	Description	Cultures	ENC	Coût
Marteau	Utilisé de plusieurs façons, le marteau est pratiquement indispensable aux Aventuriers. S'il fait office d'arme, il est considéré comme un gourdin (manié avec un malus de –10%). Les marteaux peuvent être utilisés sur les objets inanimés sans risquer d'être détruits.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	1 pa
Matériel d'écriture	Le matériel de base contient plusieurs fioles d'encre noire, des brosses, des plumes et des crayons utiles pour la calligraphie ou l'écriture. La pièce la plus large de l'équipement est une pièce de bois de la taille d'une feuille de papyrus. Pour un coût additionnel, le matériel peut contenir des encres de couleur variée.	Civilisée	1	45 pa
Matériel de Pêche	Comprenant plusieurs hameçons, une ligne résistante, une canne segmentée et des bouchons, le matériel de pêche donne un bonus de +20% aux tests de Survie quand il s'agit d'attraper du poisson.	Toutes	1	15 pa
Matériel d'escalade	Composé d'un harnais de cuir, de plusieurs longueurs de cordes, de pitons et de divers autres outils, le matériel d'escalade donne un bonus de 20% aux tests d'Athlétisme dans le cadre de l'escalade.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	25 pa
Montant de porte	Cette cale de métal en dents de scie est aussi grande que la paume de la main. Elle est utilisée pour caler une porte et empêcher quiconque de l'ouvrir. Placer la cale et la coincer avec un marteau prend deux Actions de Combat mais dès que la cale mord dans le bois, elle immobilise la porte. Un test de Force Brute (avec un malus de –20%) est nécessaire pour ouvrir la porte.	Civilisée	2	5 pa
Outre	Une vessie ou une pochette de cuir cousue conçue pour retenir les liquides, avec une ouverture en bois ou en os sur le côté pour boire. Une outre peut contenir suffisamment d'eau pour sustenter un Aventurier pendant deux jours ; elle peut également contenir du vin, du poison ou tout autre liquide.	Toutes	1	5 pc
Outils d'artisan	Petite trousse contenant des outils appropriés pour un type d'artisanat particulier. Ces outils constituent le minimum requis pour la pratique de cet artisanat sans encourir de malus. Une trousse à outils n'est utilisable que pour un seul artisanat – un personnage doit acheter des trousses supplémentaires pour des artisanats différents.	Barbare, Civilisée, Nomade	2	75 pa
Palan	Mécanisme de poulie et de contrepoids utile pour construire des pièges, soulever des objets lourds et ainsi de suite. Il ajoute un bonus de +10% aux tests de Mécanismes pour la construction ou le désarmement de grands pièges ; il est parfois nécessaire pour certains tests d'Ingénierie.	Civilisée	1	15 pa
Papyrus, feuille	Une feuille de papyrus est une mince feuille de papier utilisée pour prendre des notes, tracer des cartes ou effectuer un frottement sur une surface en relief. Fabriquée à partir de tiges de papryrus, la feuille est considérée comme un produit de luxe. Une feuille est carrée et mesure 50cm de long sur 50cm de large. Une fois annoté, le papyrus peut être ciré pour rendre l'encre étanche bien que ceci rende la feuille plus vulnérable aux flammes.	Civilisée	—	5 pc
Pelle	Petite pelle avec parfois un manche détachable. Elle peut être utilisée pour creuser le sol ou le sable en peu de temps mais elle est inutilisable sur un sol rocheux ou très dense. Si elle fait office d'arme, elle est considérée comme un gourdin (manié avec un malus de –20%).	Barbare, Civilisée, Nomade	1	25 pa
Perche, 3m	Une longue perche a des usages variés entre les mains d'un Aventurier : tester la stabilité d'une surface avant de s'y risquer, l'utiliser comme un joug grossier, etc.	Toutes	1	1 pa
Pied de biche	Ajoute un bonus de +10% aux tests de Force Brute pour forcer des portes et les couvercles des coffres. S'il est utilisé comme une arme, il est considéré comme un gourdin (manié avec un malus de –10%).	Barbare, Civilisée, Nomade	1	25 pa
Piège pour animaux	Utilisant un ressort ou un poids et une poulie, le piège est conçu pour capturer le petit gibier tel que les lièvres ou les faisans avec une telle force qu'il peut tuer l'animal pris dans le nœud coulant.	Toutes	2	7 pa

Objet	Description	Cultures	ENC	Coût
Pic de mineur	Un pic de mineur permet à son utilisateur d'éroder la roche (quoique lentement). S'il fait office d'arme, il est considéré comme un gourdin (manié avec un malus de –20%). Le pic de mineur peut être utilisé sur les objets inanimés sans risquer d'être détruit.	Barbare, Civilisée	1	35 pa
Pilon	Pierre qui sert à réduire les épices, le grain et les minéraux en poudre. Les alchimistes, guérisseurs, chamans et magiciens trouvent les pilons très utiles car ils peuvent ainsi utiliser les ingrédients et composants trouvés au cours de leurs voyages. Le processus ne prend que quelques minutes pour la plupart des substances mais prend plusieurs heures en ce qui concerne les pierres précieuses et les matériaux denses.	Toutes	2	8 pa
Rame, pliable	Une pièce de métal avec un embout en bois qui se replie et qui mesure 50cm de long. La rame pliable donne un bonus de +5% aux tests de Canotage parce qu'elle est légère et de bonne conception. Si elle fait office d'arme, elle est considérée comme un gourdin (avec un malus de –10%).	Barbare, Civilisée, Nomade	2	5 pa
Rasoir, pliable	Outil par excellence du barbier, le rasoir pliable est le meilleur outil pour raser une barbe de trois jours. Utile pour de multiples raisons, le rasoir peut aussi infliger de vilaines blessures – 1D3 points de dommages sur une localisation si l'attaque réussit. Une armure bloque tout dommage et émousse la lame. En dehors des dommages, le rasoir possède les mêmes caractéristiques que la dague.	Civilisée	—	3 pa
Sac, grand	Grand sac en cuir ou en toile, capable de transporter 10 ENC d'équipement.	Toutes	1	5 pc
Sac, petit	Petit sac pouvant transporter 5 ENC d'équipement.	Toutes	—	2 pc
Sac à Dos	Équipement standard d'Aventurier, maintenu sur le dos par deux lanières et pouvant transporter 20 ENC d'équipement. Une version plus onéreuse incorpore une armature renforcée qui permet d'ajouter 5 ENC d'équipement supplémentaire sur les côtés du sac à dos (2 pa en plus).	Toutes	1	5/7 pa
Sac de Couchage	Le sac de couchage comprend une couverture avec un rembourrage ; il est normalement roulé en boule et attaché avec une corde en cuir.	Toutes	1	1 pa
Sablier	Verre spécialement recourbé placé dans un cadre en bois ou en airain et rempli de grains de sable qui prend exactement une heure pour passer d'un côté à l'autre. Fragile et facilement déréglé, le sablier est pourtant une pièce d'équipement importante pour les alchimistes et les mages, qui en ont besoin pour connaître le temps de réaction et d'application pour le noter ou l'ajuster ultérieurement.	Civilisée	1	20 pa
Sceau	Bien souvent conçus sous la forme de bijoux, tels que des bagues ou des colliers, les sceaux sont sculptés avec une marque d'identification représentant leur propriétaire. Ils servent à sceller les enveloppes, les rouleaux et les lettres similaires. Identifier le sceau d'une famille particulière, d'une guilde ou d'un culte nécessite un test de Connaissance (Régionale) (modifié à la discrétion du Maître de Jeu).	Barbare, Civilisée, Nomade	—	100 pa
Scie, à main	Cette longue pièce de métal attachée possède une lame avec des dents acérées et une poignée enrobée dans du cuir. Avec une action de va et vient, la scie peut couper le bois à une vitesse d'1D4 Points de Vie par Tour – en ignorant les PA de l'objet en bois. Si elle fait office d'arme improvisée, elle peut être utilisée comme une épée courte (avec un malus de –15%) mais ne sera plus jamais utilisable comme scie.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	1 pa
Silex & amadou	Un personnage peut très facilement construire un petit feu dans des circonstances normales avec un simple silex et de l'amadou sans avoir besoin d'effectuer un test de Survie. Le Maître de Jeu peut décider d'imposer un malus si les personnages essaient de construire un feu par mauvais temps.	Toutes	—	5 pc
Teinture, Couleur	Utilisé pour colorer de manière temporaire les vêtements, les cheveux ou même la peau, la teinture se présente sous la forme d'une pâte qui doit être proprement diluée dans un mélange d'eau et de vinaigre. Tout objet teinté prend une nouvelle teinte mais celle-ci s'efface au bout d'1D6 semaines.	Barbare, Civilisée, Nomade	1	13 pa

Objet	Description	Cultures	ENC	Coût
Tente, 4 personnes	Cette tente démontable en toile ou en peau peut être montée en quelques minutes et abrite jusqu'à quatre personnes de taille humaine. Elle n'est pas forcément confortable, c'est pourquoi les Aventuriers investissent dans des sacs de couchage et des vêtements chauds de meilleure qualité pour les longs voyages.	Barbare, Civilisée, Nomade	2	10 pa
Tente, 8 personnes	Maintenue par cinq piquets plantés dans le sol, cette tente peut être montée en moins d'une heure par deux hommes. Une fois érigée, elle peut abriter jusqu'à huit individus et résister à la plupart des conditions météorologiques normales.	Barbare, Civilisée, Nomade	5	50 pa
Torche, 1 heure	Une extrémité de la torche est recouverte d'un matériel trempé dans de la poix ou toute autre substance inflammable. Elle peut être allumée avec un silex et de l'amadou pendant un Tour et brûler pendant une heure. Une torche illumine dans un rayon de trois mètres. Si elle fait office d'arme, elle est considérée comme un gourdin (manié avec un malus de –10%) mais elle n'inflige pas de dommages normaux : elle inflige au contraire 1D4 points de dommages par le feu. Un échec absolu ou une réussite critique éteignent le brandon.	Toutes	—	4 pc
Torche, 6 heures	Comme ci-dessus excepté que la torche est traitée avec des matériaux qui durent plus longtemps.	Toutes	1	8 pc
Torche, étanche	Comme ci-dessus mais la torche est traitée avec des produits chimiques inflammables et imperméables : si la torche est trempée, elle continue quand même de brûler. Elle ne marche pas sous l'eau.	Barbare, Civilisée, Nomade	—	2 pa
Trousse de guérisseur	Comprenant des bandages, un pilon et un mortier, des cataplasmes, des outils de barbier, des instruments de chirurgie de base et tout ce dont un guérisseur a besoin pour pratiquer son art sur la route, la trousse de guérisseur est nécessaire lorsqu'un personnage désire utiliser sa compétence Médecine.	Toutes	1	150 pa
Trousse de Premiers Soins	Une trousse de Premiers Soins comprend principalement des bandages, des tourniquets et des compresses d'herbes. Elle permet à un personnage d'utiliser sa compétence Premiers Soins sans recevoir de malus. Une trousse de Premiers Soins suffit pour cinq utilisations (que le test de Premiers Soins ait réussi ou non) maximum.	Barbare, Civilisée, Nomade	—	25 pa

Montures et Bêtes de Somme

Un bon cheval a une très grande valeur ; une vache rentable ou un bœuf sont tout aussi précieux selon le mode de vie du propriétaire.

Montures et Bêtes de Somme

Animal	Coût	ENC porté
Mule	125 pa	30
Âne	200 pa	40
Cheval d'attelage	250 pa	45
Cheval de trait	400 pa	70
Cheval de selle, pauvre qualité	350 pa	40
Cheval de selle, qualité moyenne	400 pa	50
Cheval de selle, bonne qualité	450 pa	60
Destrier	500 pa	80
Bœuf/Bison	200 pa	70
Vache	150 pa	50
Poulets (par demi-douzaine)	6 pa	—
Canards (par demi-douzaine)	10 pa	—
Oies (par demi-douzaine)	15 pa	—
Cochon	50 pa	25
Chèvre	50 pa	25
Faucon (ou oiseau de proie entraîné)	400 pa	—

Le poids normal qu'un animal peut porter sans être encombré est indiqué dans la colonne ENC Porté. Tout comme les Aventuriers, les montures et les bêtes de somme peuvent devenir encombrées si ce nombre est dépassé et subir un malus de –20% à leurs tests de fatigue. Aucun animal ne peut transporter plus du double de la valeur indiquée dans la colonne.

Équipement d'Équitation et de Dressage

La table Équipement d'Équitation et de Dressage présente un certain nombre d'outils et d'équipement utiles aux personnages ayant des animaux (comme ceux présentés dans le chapitre Créatures), ainsi que leur poids en ENC et leur valeur marchande moyenne.

Transport

Les personnages qui désirent voyager loin doivent considérer l'achat ou la location d'un moyen de transport autre qu'une monture ou une bête de somme.

Équipement d'Équitation et de Dressage

Équipement	Description	ENC	Coût
Aiguillon	Une pièce épaisse en ivoire, en os ou en bois surmontée d'un crochet arrondi et d'une pointe, l'aiguillon est similaire à la cravache et est utilisé sur les animaux à peau épaisse, tels que les reptiles, les pachydermes, les rhinocéros, etc.	1	25 pa
Bride & mors	Petite pièce en métal ou en cuir placé dans la bouche de la monture et attachée à des rênes pour permettre au cavalier de la diriger. Bien qu'elle n'offre pas de bonus aux tests d'Équitation ou de Conduite, *l'absence* de bride et de mors lorsqu'un personnage obtient un échec absolu peut avoir des conséquences catastrophiques (à la discrétion du Maître de Jeu).	1	15 pa
Cravache	La cravache est une pièce de bois, d'os ou de métal avec un embout en cuir utilisée pour forcer l'allure de la monture. Le claquement de la cravache sur l'arrière train de l'animal et le bruit qui s'ensuit peuvent parfois entraîner des vitesses remarquables. En termes de jeu, elle permet au cavalier d'effectuer un test d'Équitation supplémentaire pour augmenter la vitesse, mais pas plus de trois fois sous peine de rendre la monture insensible ou irascible.	—	15 pa
Équipement de fauconnerie	Cet Équipement comprend un gant de cuir épais avec une lanière cousue pour y attacher le faucon quand il est au repos, ainsi qu'une capuche en laine ou en cuir que l'on place sur la tête de l'oiseau pour le calmer avant qu'il ne s'envole pour accomplir sa tâche. Un personnage qui effectue un test d'Artisanat (Fauconnerie) sans équipement de fauconnerie subit un malus de –10% à son test de compétence.	1	30 pa
Fers à cheval	Fers en métal standards cloués sous les sabots des animaux, les fers à cheval sont conçus pour empêcher les graviers ou les cailloux d'abîmer ou de fendre les sabots. Les montures à sabots qui ne possèdent pas de fers ont besoin de périodes de repos afin qu'on puisse retirer les impuretés, ce qui impose un malus de –10% au temps de voyage sur un terrain rocheux ou rocailleux.	1	10 pa
Fouet de conducteur	Une longueur de bois flexible surmontée d'une longue corde recouverte de résine ou d'une lanière de cuir tressée. Le fouet est utilisé par le conducteur sur les montures tirant un chariot, une diligence ou un char. Il est utilisé pour augmenter la vitesse de tout le groupe. En terme de jeu, le conducteur peut effectuer un test de Conduite supplémentaire afin d'augmenter la vitesse, mais il ne peut faire cela que pour un nombre de tours égal au nombre de montures attachés au véhicule, avant que ces derniers ne s'y habituent.	—	25 pa
Mangeoire/ rations (par jour)	Que ce soit une purée de maïs ou de l'avoine pour un étalon, des sardines pour un lion de mer ou un balbuzard ou des morceaux de viande crue pour un griffon, cette catégorie couvre les rations de voyage nécessaires au besoin de l'animal. S'ils ne prévoient pas suffisamment de rations, les personnages devront effectuer des tests supplémentaires de Survie ou de Pister toutes les semaines afin d'éviter que leur monture devienne maladive ou indisciplinée.	1	5 pc
Sacoches	Deux sacs en toile ou en cuir, contenant les affaires du cavalier, conçus pour être passés par dessus les épaules ou les flancs de la monture. Une sacoche peut transporter un poids de 15 ENC.	2	20 pa
Selle à sacoches	Selle d'équitation équipée de deux lots de sacoches et d'une caisse en bois sur le dessus de la selle. Cette selle peut transporter un poids de 40 ENC mais ne laisse pas de place pour un cavalier.	5	65 pa
Selle de guerre	La plus lourde des types de selle, la selle de bataille possède un pommeau plus élevé et renforcé pour pouvoir supporter un cavalier en armure, ainsi que des boucles supplémentaires pour le caparaçon. L'utilisation d'une selle de guerre inflige un niveau de fatigue par tranche de huit heures d'utilisation mais elle ajoute un bonus de +10% aux tests d'Équitation effectués durant un combat ou pour éviter un Recul.	4	90 pa
Selle d'équitation	Type de selle en cuir préférée des cavaliers pour les voyages sur de longues distances. Bien qu'elle n'offre aucun bonus aux tests d'Équitation, chevaucher un cheval à une vitesse autre qu'au pas sans une selle donne un malus de –10% au test.	3	60 pa
Selle de vol	Une selle spécialement conçue pour les montures ailées telles que les griffons ou les taureaux célestes et essentielle pour la cavalerie aérienne. La selle de vol comprend des étriers de cuisse qui maintiennent le cavalier sur sa monture pendant le vol. Les lanières sont difficiles à dénouer au cours d'un déplacement – nécessité d'un test de Mécanismes (avec un bonus de +10%) pour les dénouer durant un combat.	3	100 pa

Moyens de Transport

Transport	Prix d'achat ou Coût en Kilomètre
Chariot	600 pa
Charette	75 pa
Voyage (par bateau)	10 pa par kilomètre
Voyage (par chariot)	5 pa par kilomètre
Voyage (par cheval)	20 pa par kilomètre
Voyage (par diligence)	15 pa par kilomètre
Wagon	300 pa

Chapitre 5 :

Combat

Le combat fait partie intégrante de *RuneQuest*. La violence, que se soit une querelle de rivaux qui dégénère en coups de poings, une bagarre de bar ou un duel entre deux ennemis mortels, est résolue grâce aux règles présentées ici.

Le combat est caractérisé de la manière suivante :

* Le combat est une affaire *mortelle*, quel que soit le niveau de compétence d'un personnage. Un coup bien placé peut mettre l'individu le plus fort ou le mieux armé hors de combat.
* Le combat est *tactique* : les bonnes décisions ou les bonnes tactiques peuvent grandement influencer le dénouement d'une bataille. Les règles du combat sont conçues pour encourager les options tactiques.
* Même s'il traite de violence, le combat doit être distrayant : rien de mieux qu'une bonne mêlée pour donner une poussée l'adrénaline !
* Le combat dans *RuneQuest* se veut *cinématique*. Ce qui veut dire ici que le combat au corps à corps et à distance peut reproduire les exploits que l'on voit à la télévision ou au cinéma – des duels cinglants et élégants, des affrontements sanglants ou des batailles épiques entre les héros et leurs ennemis. Les règles de combat sont conçues pour de tels conflits.

Éléments d'un Combat

La plupart des combats utilisent les mêmes composants et les mêmes unités de temps. Ces composants sont :

Compétences et Styles de Combat

Les compétences de Combat sont achetées sous la forme de *Styles*. L'apprentissage du style "Épée Longue & Bouclier" coûte le même nombre de points de compétence que l'apprentissage du style "Grande Hache", ce qui évite de devoir entraîner chaque arme de façon séparée. Par exemple, Édric possède le style de combat "Lance & Bouclier" ; ce style de combat combine les techniques de l'attaque avec une lance et de la défense avec un bouclier, sans pour autant avoir deux coûts séparés – Édric reçoit un entraînement simultané dans ces deux armes.

La Saga d'Édric

Édric, Thrace et Lilina ont pénétré dans le repaire souterrain d'Illsa Skessa, le trollinet qu'Édric accuse du meurtre de son père. Les trois aventuriers veulent assouvir leur vengeance sur Illsa Skarga, le Champion d'Illsa Skessa. Déambulant dans les tunnels étroits du complexe, les trois compagnons émergent dans une large caverne qui semble, à la lumière des torches, remplie de débris, d'os éparpillés, de restes de repas goulûment dévorés. Dans un coin, ils aperçoivent un groupe de gardes trolls rôtissant lentement le gibier qu'ils ont capturé. Les trolls lèvent la tête et plissent des yeux quand la lumière des torches tombe sur eux ; ils se saisissent bien vite de leurs armes. Édric, Thrace et Lilina en ont plus qu'assez de courir et sont prêts au combat.

L'affrontement est sur le point de commencer…

Il existe une myriade de styles de combat différents et les Aventuriers sont à même de créer leurs propres combinaisons selon leurs préférences, le style de combat de leur culture ou leurs critères professionnels.

Épée et Bouclier (une épée à 1M et un type de bouclier) ; Masse d'Arme et Bouclier ; Épée et Dague (une épée à une main accompagnée d'une dague pour parer et attaquer) ; Épée à Deux Mains (une grande épée qui doit être manipulée à deux mains, infligeant des dommages conséquents).

Au cas où un personnage qui utilise un style de combat à "deux armes" ou à "une arme et un bouclier" est incapable d'utiliser une partie de la combinaison, il perd l'avantage des deux armes ou les capacités défensives de son bouclier, sans que sa compétence soit affectée.

Les Aventuriers qui hésitent sur le choix d'un style de combat peuvent considérer ce qui suit :

* Les armes à deux mains sont efficaces à la fois pour infliger des dommages et pour les parer. Elles offrent une plus grande allonge (voir *Allonge d'une Arme*).
* Les boucliers permettent à un personnage d'effectuer une Action de Combat supplémentaire par Tour et protègent contre la plupart des attaques de projectiles – ces derniers ne peuvent généralement être parés par d'autres armes.
* Utiliser simultanément deux armes permet à un personnage d'effectuer une Action de Combat supplémentaire par Tour ; les armes gardent leur efficacité si l'une d'entre elle se retrouve coincée, emmêlée ou tombe à terre. Les armes secondaires maniées dans l'autre main doivent avoir une taille plus petite que l'arme principale, à moins que toutes deux soient Petites.
* Les styles de combat à mains nues ont peu de bénéfices directs, excepté que l'utilisateur est toujours capable de se battre et de se protéger même s'il n'a pas d'arme et qu'il peut combiner sans malus une attaque à mains nues avec tout autre style de combat (aussi longtemps que l'adversaire est à sa portée). Un personnage peut accomplir une attaque à mains nues avec toutes les parties de son corps, excepté le torse : membres, ailes, queue, voire même la tête.

Tours de Combat

Parce que dans RuneQuest les combats impliquent souvent un grand nombre de jets de compétences pour l'attaque, pour les parades et ainsi de suite, le combat est divisé en Tours pour faciliter les choses. Introduit à la page 48 dans le chapitre Système de Jeu, le Tour représente une période de cinq secondes durant laquelle les Aventuriers peuvent accomplir leurs Actions de Combat.

Au début de chaque Tour de Combat, le participant (l'Aventurier, l'adversaire ou le monstre) avec la plus grande initiative agit en premier et dépense une de ses Actions de Combat. Il est suivi par l'individu avec la seconde initiative la plus haute et ainsi de suite jusqu'à ce que l'individu avec l'initiative la plus basse ait agi. Ensuite, si les participants ont des Actions de Combat restantes, le cycle se répète jusqu'à ce que toutes les Actions de Combat de tous les participants aient été dépensées. Si les personnages sont prêts à continuer le combat, un nouveau tour démarre ; s'ils se retirent du combat ou ne peuvent pas continuer à se battre, les Actions basculent en Temps Local et le combat se termine.

La Saga d'Édric

Les gardes sont situés à plusieurs mètres d'Édric, de Thrace et de Lilana mais il est clair que le combat est inévitable. Le Maître de Jeu demande à chaque joueur "qu'est-ce que vous faites ?". Édric répond "on dégaine nos armes et on se prépare à se battre". Les autres acquiescent. "D'accord", dit le MJ en prenant une feuille pour noter l'initiative des participants, les attaques, les dommages et toute autre information utile, "on passe en tours de combat ; les Actions de Combat sont mesurées en périodes de cinq secondes. Tout le monde est prêt ? Bien… initiative s'il vous plaît…"

Initiative

Au combat, il est crucial de savoir qui agit en premier et quel est l'ordre d'action. L'initiative sert à déterminer l'ordre dans lequel les participants agissent. Elle se mesure en Rang d'Action ; elle est déterminée au début d'un combat et continue tout au long de celui-ci à moins que l'initiative ne soit relancée. L'initiative est laissée à la décision du Maître de Jeu mais en général, elle dure au minimum pendant un tour de Combat.

Calculer l'Initiative

Afin de calculer l'initiative, les participants lance chacun 1D10 et ajoutent leur Rang d'Action. La personne avec le résultat le plus haut agit en premier, puis le second et ainsi de suite. Au cas où deux participants obtiennent le même résultat, alors ils agissent simultanément. Si tous deux attaquent simultanément, une arme utilisée pour frapper ne peut pas être utilisée pour parer un coup reçu simultanément.

Malus de l'Armure

Malus au Rang d'Action = (total des Points d'Armure portés sur toutes les localisations) divisé par cinq.

L'armure a un effet négatif sur l'initiative : plus la protection portée est élevée, plus le mouvement et le temps de réaction sont affectés. Le Rang d'Action d'un Aventurier est réduit d'un cinquième de la valeur totale des PA portés sur toutes les localisations (arrondi au chiffre supérieur).

Par exemple, une armure de maille complète équipée d'un heaume fermé (36 points au total) donne un malus de –8 au Rang d'Action.

Actions de Combat

Les Actions de Combat (AC), calculées durant la création d'un Aventurier, sont utilisées pour accomplir toutes sortes d'activités durant un combat : attaquer, défendre, changer la distance d'attaque, lancer des sorts, etc.

Lorsqu'une Action de Combat est dépensée, elle est perdue ; les Aventuriers vont devoir par conséquent réfléchir sur la façon dont ils vont utiliser leurs AC selon la nature de l'adversaire et leurs chances de réussite.

Le joueur décide de la manière dont les Actions de Combat sont dépensées : elles peuvent être agressives ou défensives s'il le désire. Quand elles sont combinées avec l'initiative, les AC deviennent dynamiques car leur utilisation peut dépendre de l'ordre dans lequel l'individu agit dans le tour.

Édric est forcé de se battre. Il dispose de 5 AC et a un meilleur score d'initiative que son adversaire. Il attaque en premier mais son adversaire réussit à parer. Tous deux ont utilisé une AC pour ce tour. C'est ensuite à son adversaire d'agir et ce dernier contre-attaque et pousse Édric à parer. Ils ont maintenant tous deux utilisé deux Actions de Combat. Maintenant que celui avec la plus petite initiative a agi et que les deux combattants ont une Action de Combat restante, le MJ répète le cycle et le combat recommence avec celui qui a l'initiative la plus haute

La Saga d'Édric

Le Maître de Jeu demande aux joueurs de lancer les dés pour leur initiative. Édric, Thrace et Lilana lancent 1D10, ajoutent leur Rang d'Action puis appliquent les Modificateurs de leur armure. Les résultats des jets d'initiative sont présentés ci-dessous :

* *Édric obtient 6. Son Rang d'Action de 15 signifie que son Rang d'Action total devient 21.*
* *Thrace obtient 1. Son Rang d'Action de 12 signifie que son Rang d'Action total devient 13.*
* *Lilana obtient 10. Son Rang d'Action de 14 signifie que son Rang d'Action total devient 24.*

Le MJ traite les trolls comme s'ils avaient tous un même Rang d'Action égal à 12 ; il obtient 3. Le rang d'Action total des trolls est maintenant égal à 15. L'armure doit maintenant être prise en compte.

Édric porte une armure de cuir souple (2 PA) sur quatre localisations, pour un total de 8 PA. Il divise ces points par cinq et obtient un malus d'armure de –2. Son Rang d'Action est donc réduit à 19.

Thrace porte une armure similaire à celle d'Édric. Avec un malus d'armure égal à –2, son Rang d'Action est maintenant réduit à 11.

Lilana porte l'armure en cuir de sa grand-mère, ses jambières et ses brassards et son heaume en bronze orné de plumes. Son armure totalise 16 PA qui, divisés par cinq, lui donne un malus de –4 ; son Rang d'Action est réduit à 20.

Les trolls portent quelques pièces d'armure qui leur donnent un malus de –1. Leur Rang d'Action est réduit à 14. Une fois les Rangs d'Actions calculés et le malus de l'armure déduit, l'ordre de combat est le suivant:

1. *Rang d'Action 20 Lilana*
2. *Rang d'Action 19 Edric*
3. *Rang d'Action 14 trolls (trois)*
4. *Rang d'Action 11 Thrace*

Chaque Tour de Combat se déroule dans cet ordre à moins que quelque chose se produise et change l'initiative une fois de plus.

– permettant ainsi à Édric d'attaquer à nouveau dans ce tour. Son adversaire pare le coup et le tour se termine car les deux adversaires n'ont plus d'Actions de Combat. Le fait d'agir en premier a permis à Édric d'utiliser ses AC pour exécuter deux attaques et une parade.

Un personnage peut tenter les activités suivantes en dépensant **une** Action de Combat *durant son Tour*. Lancer un sort, utiliser la compétence Évasion et Parer sont des actions spéciales car elles peuvent être effectuées à n'importe quel moment durant un Tour de Combat comme Réaction face à un danger imminent.

* **Attaque** : l'aventurier peut attaquer un adversaire avec une arme de mêlée ou lancer un projectile avec une arme à distance.
* **Lancer un sort** : l'aventurier peut tenter de lancer un sort.
* **Changer la Distance** : l'Aventurier peut essayer de changer la distance à laquelle il se bat en se rapprochant ou en s'éloignant de son adversaire (voir Aller au Combat et Se désengager à la page 92).
* **Changer de Position** : la position de l'Aventurier peut changer : debout à couché, vice versa ou toute autre position.
* **Charger** : s'il a suffisamment de distance, un Aventurier peut charger pour engager un combat au corps à corps, combinant ainsi son mouvement avec son attaque. S'il réussit, les dommages peuvent être augmentés. Voir Charger à la page 90.
* **Délayer une Action** : un Aventurier peut faire une pause pour évaluer la situation tactique. Lorsqu'il veut agir, son Rang d'Action est modifié en conséquence. S'il n'accomplit aucune action avant que le Rang d'Action n'atteigne zéro, l'Action de Combat est perdue.
* **Aucune Action** : un Aventurier peut décider de dépenser son Action de Combat pour ne rien accomplir de productif.
* **Évasion** : un Aventurier peut essayer d'esquiver ou de se mettre hors de portée de projectiles ou d'une charge. Cette action peut être déclarée avant une attaque attendue (voir Parade). Suite à la tentative d'Évasion, l'AC disponible au cours du prochain Rang d'Action du personnage ne peut pas être utilisée pour exécuter une attaque. Ce malus est reporté au prochain tour si l'Aventurier utilise la dernière AC disponible dans le tour pour effectuer une Évasion.
* **Monter/Descendre de Cheval** : l'Aventurier peut monter ou descendre de sa monture.
* **Mouvement** : le Mouvement d'un personnage est la distance qu'il peut parcourir pendant un Tour de Combat. Un Aventurier peut se déplacer sur une distance égale à son Mouvement complet, par Tour, au cours d'une ou de plusieurs Actions de Combat.
* **Prendre le Dessus** : l'Aventurier peut être engagé contre plusieurs adversaires dans des tests d'opposition d'Évasion. Ceux qui échouent au test ne peuvent pas l'attaquer pendant ce Tour.
* **Parade** : un Aventurier peut tenter de dévier une attaque. En plus d'être une réaction, cette Action peut aussi être déclarée *avant* une attaque en adoptant une position défensive. Une fois cela fait, l'Action de Combat ne peut pas être reconvertie en une autre action et est perdue si elle n'est pas utilisée avant le début du prochain Rang d'Action.
* **Préparer une Arme** : un Aventurier peut dégainer, rengainer ou recharger une arme. Lâcher une arme ne coûte aucune Action de Combat. Récupérer une arme qui a été lâchée à portée de main coûte 2 AC : une pour récupérer l'arme, une prendre une position de combat.

La Saga d'Édric

Édric a trois Actions de Combat tandis que Thrace et Lilana ont 2 AC – tout comme les trois trolls. Édric a l'avantage sur ses adversaires.

Taille et Portée d'une Arme

Chaque arme possède un score de Taille et un score de Portée. Ces scores déterminent leur capacité à parer les dommages et leur portée au combat. Les catégories de la Taille sont : Petite, Moyenne, Large, Énorme et Colossale. Les tailles plus grandes sont au delà des simples rencontres mortelles. Les catégories de Portée sont : Toucher, Petite, Moyenne, Longue et Très longue.

Le chapitre Équipement donne des informations sur les tailles et sur les catégories de la Portée pour les armes figurant dans *RuneQuest*. En règle générale, utilisez les informations ci-dessous pour connaître la catégorie de taille de l'arme.

* Petite : combat humain à mains nues et armes légères à une main de moins d'un kilo ; une dague par exemple.
* Moyenne : armes à 1M de plus d'un kilo tel un cimeterre.
* Large : armes d'estoc avec un long manche telles que les armes d'hast et les lances.
* Énorme : armes à deux mains, de taille ou pour écraser, telles que les grandes haches.
* Colossale : armes utilisées par de larges créatures : tronc d'arbre pour les géants par exemple.

Les catégories de Portée sont les suivantes.

* Toucher : portée égale à un bras humain au combat à mains nues, coup-de-poing par exemple.
* Petite : armes de moins d'un mètre de long telle une épée courte.
* Moyenne : armes à 1M de plus d'un mètre (boule et chaîne).
* Longue : armes d'estoc à une main ou armes à deux mains telle l'épée à deux mains.
* Très Longue : armes d'estoc à deux mains telles que les armes d'hast et les lances par exemple.

Les attaques naturelles des animaux et des monstres ont des catégories qui déterminent leur portée et la difficulté à les parer.

Mécanismes du Combat

Dans *RuneQuest*, le combat est la représentation brutale d'un affrontement au corps à corps. La plupart des batailles sont résolues au coup par coup, chaque attaque correspondant à un simple coup porté par une arme. Même si un Aventurier réussit à frapper son adversaire, ce dernier a droit à un jet de dés pour savoir s'il a réussi à parer le coup. Cette même règle s'applique dans le cas de projectiles visant des adversaires qui se mettent à couvert, un féroce combat à mains nues ou une tentative pour échapper à des dinosaures en colère.

Attaques et Parades

Afin d'attaquer ou parer, l'attaquant et le défenseur doivent tous deux dépenser une Action de Combat et lancer les dés pour leur *Style de Combat* approprié. Le résultat de chacun est noté car la différence entre les deux, s'il y a différence entre les niveaux de réussite, est cruciale pour connaître l'issue de l'affrontement.

Une parade doit être déclarée *avant* que les dés de l'attaque soient lancés. Cependant, si l'attaque échoue, le personnage qui pare peut choisir de ne pas terminer sa parade et de ne pas perdre son AC. Mais cela signifie aussi qu'il n'obtient pas de Manœuvre de Combat défensive (voir Manœuvres de Combat à la page 86) dans cette passe d'armes. Les attaques et les parades sont soumises à la règle "Compétences Opposées Supérieures à 100%" à la page 35, en dépit du fait que ce ne sont pas des tests d'opposition à proprement parler.

Attaques Réussies

Si l'assaillant réussit son attaque, il lance les dés de dommages et ajoute son Modificateur de Dommages (s'il en a un) au résultat.

Si le défenseur réussit *son* test de compétence, il peut alors réduire les dommages de l'assaillant, selon la taille de leurs armes.

- Parer une attaque avec une arme ou un bouclier de taille *supérieure ou égale* annule **tous** les dommages.
- Parer avec une arme ou un bouclier dont la taille est inférieure d'*une seule* catégorie ne bloque que la **moitié** des dommages.
- Parer avec une arme ou un bouclier dont la taille est inférieure de *deux catégories ou plus* n'annule **aucun** dommage.

Par exemple : parer une grande hache avec une épée à deux mains permet de bloquer *tous* les dommages ; parer une grande hache avec une rondache permet de diviser les dommages de *moitié* ; parer une grande hache avec une dague n'arrête *aucun* dommage.

Si l'assaillant a raté son attaque, il est bien évident qu'il ne provoque aucun dommage. Cependant, le défenseur lance quand même les dés pour savoir si sa parade réussit, au cas où il obtient un niveau de réussite supérieur à celui de l'attaquant – ce qui lui donnerait le choix d'une ou plusieurs Manœuvres de Combat d'opportunité.

Échecs et Échecs Absolus

Dans le cas où les *deux* combattants échouent, la séquence d'attaque et de parade se termine et le combat continue avec le prochain participant avec l'initiative la plus élevée dans l'ordre d'initiative. Aucune Manœuvre de Combat opportune ne peut être sélectionnée ici.

Si l'un des deux combattants obtient un échec absolu, alors il doit lancer les dés sur la table d'Échec Absolu appropriée à son arme ou son type de combat. Obtenir un échec absolu durant un combat peut avoir des conséquences désastreuses et résulte toujours en un jet de dés sur la table d'Échec Absolu qui lui est associée.

Il existe trois tables d'Échec Absolu : une pour les Combats au Corps à Corps (y compris les parades et les évasions), une pour les Armes Naturelles et une pour les Armes à Distance. Lorsqu'un échec absolu se produit, lancez les dés sur la table d'Échec Absolu appropriée à l'action en cours.

Aucune AC Restante/Ne Prendre Aucune Action

Dans une situation où le défenseur n'a plus d'AC disponibles ou ne prend aucune action, ou encore choisit de ne pas parer, on considère qu'il a automatiquement échoué.

Niveaux de Réussite et Manœuvres de Combat

Une fois les dés d'attaque et de défense lancés, comparez les *niveaux de réussite* des tests d'attaque et de parade. Les différences entre les niveaux de réussite sont déterminées par le nombre *d'incréments* entre les deux. En d'autres termes, si les deux combattants obtiennent une réussite critique, alors la différence entre les deux est de 0.

La table Niveaux de Réussite présente les différences entre les niveaux de réussite selon les jets de l'assaillant et du défenseur.

Gagner un niveau de réussite contre un adversaire permet à un combattant d'accomplir une *Manœuvre de Combat* opportune. Les Manœuvres de Combat peuvent être utilisées pour renverser rapidement un adversaire ou pour le subjuguer de quelque façon. Elles sont faciles à exécuter ; elles encouragent la réflexion tactique et l'adoption de solutions moins violentes.

Un attaquant qui obtient une réussite critique contre le succès du défenseur, reçoit un niveau de réussite et une Manœuvre de Combat.

Un défenseur qui obtient une réussite contre l'échec absolu de l'attaquant, reçoit deux niveaux de réussite et de ce fait 2 Manœuvres de Combat.

Pour chaque niveau de réussite contre un adversaire, le vainqueur sélectionne une Manœuvre de Combat dans la liste Offensive ou Défensive, en fonction de son action (attaque ou défense). Si le défenseur obtient deux niveaux de réussite contre son adversaire, il peut choisir deux Manœuvres.

Certains choix sont les mêmes pour l'attaque ou la défense – Endommage l'Arme par exemple – tandis que d'autres sont spécifiques à l'attaque ou à la défense. Certaines Manœuvres sont aussi spécifiques à un type d'arme particulier ; de plus, certaines Manœuvres ne sont *disponibles que si* le vainqueur a obtenu une réussite critique.

La Manœuvre de Combat choisie *doit* être sélectionnée avant les jets de dommages ou ceux déterminant la localisation.

Certaines Manœuvres sont cumulatives. Un attaquant qui réussit avec deux niveaux de réussite peut choisir deux fois "Maximise les Dommages" plutôt que de choisir 2 manœuvres offensives séparées.

Table des Manœuvres de Combat

Manœuvres Offensives	**Manœuvres Défensives**
Change de Distance[1]	Améliore la Parade[3]
Choisit la Localisation	Aveugle l'Adversaire[2]
Désarme l'Adversaire[1]	Change la Distance[1]
Emmêle	Coince l'Arme[2]
Empale	Désarme l'Adversaire[1]
Empoigne	Dévie le Coup
Endommage l'Arme[1]	Endommage l'Arme[1]
Engourdit	Expose l'Adversaire[3]
Fait Trébucher l'Adversaire[1]	Fait Trébucher l'Adversaire[1]
Frappe à travers l'Armure[2]	Regagne l'Équilibre
Frappe à travers la Parade[3]	Résiste
Frappe l'Adversaire	Riposte
Maximise les Dommages[2, 3]	Se Dégage
Saigne	S'empare de l'Arme
Scinde	

[1] Manœuvres à la fois Offensive et Défensive.
[2] Cette manœuvre peut seulement être sélectionnée si le vainqueur a obtenu une réussite critique.
[3] Cette manœuvre est cumulative.

Manœuvres de Combat Offensives

Change la Distance : permet à un personnage de changer la distance d'engagement entre lui et son adversaire. Cette manœuvre peut être accomplie afin d'obtenir la distance nécessaire au fonctionnement d'une arme particulière ou pour se retirer complètement d'un combat (voir Allonge/Portée des Armes à la page 92).

Échec Absolu au Combat au Corps à Corps

1D20	Résultat	Effet
01–03	Faiblit	Ne peut effectuer une attaque comme prochaine Action de Combat mais peut se défendre.
04–06	Lâche l'Arme	L'arme tombe à une distance égale à 1D4 mètres.
07–09	Perd l'Équilibre	Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat.
10–12	Endommage l'Arme	L'arme de parade de l'adversaire cause des dommages directs aux Points de Vie de l'arme, tout en ignorant les Points d'Armure. Sinon l'arme atteint un objet inanimé (arbre, mur, sol, etc.) et subit des dommages.
13–14	Trébuche	Trébuche et tombe à terre. Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat. Toutes les actions défensives subissent un malus de –20%.
15–16	Perd son Armure	Lancez les dés pour savoir quelle localisation perd l'armure. Relancez les dés si la localisation n'a pas d'armure.
17–18	Frappe un Allié	Vous frappez accidentellement un compagnon proche et lui infligez les dommages normaux. En l'absence de compagnon, vous subissez les dommages.
19	Malchanceux	Effectuez deux jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.
20	Voué à l'Échec	Effectuez trois jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.

Échec Absolu des Armes Naturelles

1D20	Résultat	Effet
01–03	Hésite	Perd sa prochaine Action de Combat mais peut se défendre.
04–06	Membre Engourdi	Le membre est temporairement paralysé jusqu'à la réussite d'un test d'Endurance (à partir de la prochaine Action de Combat).
07–09	S'emmêle	Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat.
10–12	Membre Endommagé	Le membre frappe l'arme de parade de l'adversaire, son armure ou un objet inanimé (arbre, mur, sol, etc.) et subit des dommages.
13–14	S'étend de Tout son Long	Trébuche et tombe à terre. Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat. Toutes les actions défensives subissent un malus de –20%.
15–16	Se Blesse	Les Points de Vie du membre sont réduits à 0 ; celui-ci subit une Blessure Sérieuse.
17–18	Frappe un Allié	Vous frappez un compagnon proche par accident. Lancez les dés pour connaître les dommages. En l'absence de compagnon, vous subissez les dommages.
19	Condamné	Effectuez deux jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.
20	Maudit	Effectuez trois jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.

Échec Absolu des Armes à Distance

1D20	Résultat	Effet
01–03	Désorienté	L'assaillant perd la cible et sa prochaine Action de Combat.
04–06	Lâche l'Arme	L'arme tombe à 1D2 mètres du personnage.
07–09	Arme coincée	Perd les prochaines 1D3 Actions de Combat.
10–12	Perd l'Arme	La corde de l'arme se rompt ou l'arme est perdue après avoir été lancée.
13–14	Endommage l'Arme	Suite à un tir ou un lancer, l'arme subit des dommages qui ignorent les Points d'Armure.
15–16	Frappe un Allié	Un compagnon (allié) proche est touché et subit les dégâts normaux.
17–18	Rate son Tir	Vous vous infligez des dommages normaux.
19	Tourmenté	Effectuez deux jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.
20	Damné	Effectuez trois jets de dés en ignorant tout résultat égal à 19 ou 20.

Niveaux de Réussite

		Résultat de l'Attaquant			
		Réussite Critique	**Réussite**	**Échec**	**Échec Absolu**
Résultat du Défenseur	**Réussite Critique**	—	Le défenseur reçoit 1	Le défenseur reçoit 2	Le défenseur reçoit 3
	Réussite	L'attaquant reçoit 1	—	Le défenseur reçoit 1	Le défenseur reçoit 2
	Échec	L'attaquant reçoit 2	L'attaquant reçoit 1	—	—
	Échec Absolu	L'attaquant reçoit 3	L'attaquant reçoit 2	—	—

Choisit la Localisation : l'attaquant peut sélectionner la localisation touchée par le coup porté, à condition que celle-ci soit à portée.

Désarme l'Adversaire (Attaque et Défense) : l'adversaire doit effectuer un test d'opposition dans sa compétence de combat contre le test d'attaque originel (si l'attaquant a réussi) ou contre le test de parade originel (si le défenseur a réussi). La victime du désarmement perd son arme si elle échoue. Les personnes qui manipulent une arme à deux mains ou qui emmêle peuvent ajouter un bonus de +20% à ce test. 'Désarmer' ne fonctionne que sur les créatures ayant une taille maximum égale à deux fois la FOR de l'attaquant.

Emmêle (Armes qui Emmêlent Seulement) : les armes telles que les fouets ou les filets immobilisent les localisations touchées. Si un bras est immobilisé, la cible ne peut manier ce qu'elle tient en main ; Si c'est une jambe, la cible ne peut pas manœuvrer ; si c'est la tête, la poitrine ou le ventre, la cible reçoit un malus de –20% à toutes ses activités. Au cours de sa prochaine action, le porteur d'une telle arme peut dépenser une Action de Combat pour exécuter automatiquement la manœuvre *Fait Trébucher l'Adversaire*. Un adversaire emmêlé peut tenter de se libérer soit en enlevant l'arme des mains de l'utilisateur, avec *Désarme l'Adversaire*, soit en s'échappant avec *Se dégage,* ou encore se libérer avec *Endommage l'Arme*.

Empale (Armes d'Estoc Seulement) : les armes telles que les lances et les dagues peuvent empaler. Ces armes lancent deux fois les dés pour les dommages ; l'attaquant sélectionne ensuite le résultat à utiliser pour l'attaque. Si le coup pénètre l'armure et provoque des dommages, alors l'attaquant peut choisir de laisser l'arme dans la blessure ou de la retirer avec force. Laisser l'arme dans la blessure inflige un malus aux compétences : –10% par catégorie de taille de l'arme (par exemple, –10% pour les petites armes telles que les flèches ou les dagues, –20% pour les armes moyennes et ainsi de suite). Retirer avec succès une arme empalée durant un corps à corps coûte une Action de Combat et nécessite une réussite à un test de Force Brute. Cette action provoque de plus amples dommages sur la localisation blessée : un nombre de dommages égal aux dommages de l'arme sans aucun Modificateur de Dommages. L'armure ne réduit pas les dommages causés par une arme retirée. Tant que l'arme reste empalée, l'attaquant ne peut pas utiliser l'arme qui empale pour parer.

Empoigne (Bagarre) : tout comme *Coince l'Arme* sauf que le membre utilisé ne doit pas déjà tenir quelque chose. Un adversaire empoigné ne peut pas se dégager en utilisant sa compétence Évasion. Se libérer de l'Empoigne nécessite la dépense d'une AC et la réussite à un test d'opposition de Bagarre.

Endommage l'Arme (Attaque et Défense) : l'arme de l'adversaire est endommagée. Le vainqueur lance les dommages pour son arme et les ajoute à ceux de son adversaire. L'arme de l'adversaire résiste aux dommages avec ses propres Points d'Armure. Si ses Points de Vie tombent à zéro, l'arme se brise.

Engourdit (Armes qui Assomment, Attaquant Seulement) : les armes du type masse d'arme, marteaux et ainsi de suite, peuvent engourdir la localisation touchée de manière temporaire. Le défenseur doit effectuer un test d'opposition d'Endurance contre l'attaque originale. S'il échoue, un coup sur un des membres le rend inutilisable, un coup sur le torse le fait tituber et perdre son souffle (ne peut que défendre) et un coup sur la tête le rend inconscient. La durée de cet engourdissement est égale, en Actions de Combat, aux dommages qui ont pénétré l'armure. Au cas où il n'a reçu aucun dommage, l'impact n'est pas suffisant pour engourdir.

Fait Trébucher l'Adversaire (Attaque et Défense) : l'adversaire doit effectuer un test d'opposition contre l'attaque originale (si l'attaquant est vainqueur) ou contre la parade originale (si le défenseur est vainqueur). S'il échoue, il tombe à terre. Les adversaires quadrupèdes peuvent substituer leur compétence Athlétisme par celle de l'Évasion et gagner ainsi un bonus de +20% à leur compétence pour ce test.

Frappe à travers l'Armure (Réussite Critique Seulement) : le coup trouve le point faible de l'armure du défenseur. Ceci compte contre les armures portées ou la peau/fourrure/coquille des créatures. S'il frappe une cible qui possède une protection naturelle *et* une armure, alors l'attaquant doit choisir quelle protection contourner. Les protections physiques obtenues grâce à la magie sont considérées comme des armures portées.

Frappe à travers la Parade : l'arme de parade du défenseur est considérée comme étant d'un niveau de taille inférieur. *Par exemple, Édric utilise Frappe à travers la Parade contre le troll champion qui lui fait face. Le troll pare avec son épée à double tranchant (taille Large). Dans le cadre du calcul de la parade, l'épée du troll est considérée comme une arme de taille moyenne pour contrer l'attaque d'Édric.*

Frappe l'Adversaire : les attaques peuvent délibérément faire perdre l'équilibre à l'adversaire qui est frappé. La cible est forcée de reculer d'un mètre par tranche de cinq points de dommages infligés. Frapper de cette façon ne fonctionne que sur les créatures ayant, au plus, une taille égale à deux fois la TAI de l'attaquant. Le calcul utilise le nombre des dommages originellement obtenus par l'attaquant, avant que les malus à l'armure, les parades et tout autre modificateur soient soustraits. Si cette manœuvre repousse l'adversaire contre un obstacle, ce dernier doit effectuer un test Difficile (–20%) d'Athlétisme pour éviter de se retrouver à terre.

Maximise les Dommages (Réussite Critique Seulement) : un des dés de dommages de l'arme cause automatiquement les dommages maximums. Par exemple, une épée de guerre qui cause normalement 1D8 points de dommages, inflige 8 points de dommages ; une épée à deux mains qui cause 2D8 points de dommages inflige 1D8+8 points de dommages. Ceci n'affecte pas le Modificateur de Dommages de l'attaquant qui est déterminé séparément.

Saigne (Armes Coupantes) : inflige une blessure qui commence à saigner abondamment si l'attaque passe les Points d'armure et atteint la cible. Le défenseur doit effectuer un test d'opposition d'Endurance contre l'attaque originale de l'attaquant. S'il échoue, l'attaque tranche une veine ou une artère majeure et la blessure inflige un niveau de fatigue au début de chaque nouveau Tour de Combat. L'hémorragie peut être stoppée grâce à un test de Premiers

Soins mais la victime ne peut plus effectuer d'action éprouvante ou violente sous peine d'ouvrir à nouveau la blessure. Les niveaux de fatigue gagnés de cette manière perdurent jusqu'à ce que le corps ait eu le temps de récupérer.

Scinde (Armes à Deux Mains, Attaquant Seulement) : endommage l'armure portée par l'adversaire. Soustrayez les PA de l'armure des dommages de l'arme (après avoir soustrait la parade et la magie). Les dommages restants sont alors utilisés pour réduire la valeur des PA de l'armure sur la localisation. S'il reste des dommages après que les PA de l'armure aient été réduits à zéro, alors ils sont déduits des points de Vie de la localisation en question. Cet effet peut aussi être utilisé contre l'armure naturelle des créatures, car le coup ouvre des plaies dans la peau, fend une carapace et ainsi de suite.

Manœuvres de Combat Défensives

Améliore la Parade : la taille de l'arme de parade est considérée comme étant une taille au dessus dans le cadre du calcul des dommages bloqués.

Aveugle l'Adversaire (Réussite Critique Seulement) : le défenseur réussit à aveugler son adversaire : lancer du sable ou de la sciure, jeter un vêtement, réfléchir l'éclat du soleil sur un bouclier ou toute autre manœuvre qui permet d'éblouir l'attaquant. Ce dernier doit effectuer un est d'opposition d'Évasion (ou de style de combat s'il utilise un bouclier) contre la parade originale du défenseur. Si l'attaquant échoue, il ne peut pas attaquer pendant 1D3 Actions de Combat.

Coince l'Arme (Réussite Critique Seulement) : empêche l'adversaire d'utiliser l'arme ou le bouclier coincé jusqu'à ce qu'il dépense une Action de Combat pour libérer l'arme. Cette action nécessite un est d'opposition de compétence de combat, le vainqueur pouvant libérer son arme ou continuer à coincer l'arme comme il le désire. Le personnage avec une arme coincée peut choisir de substituer sa Force Brute à sa compétence de combat. Tant qu'elle est coincée, l'arme ne peut ni attaquer ni défendre et l'adversaire ne peut éviter une attaque que s'il tient une arme dans son autre main, s'il se retire entièrement (grâce à la compétence Évasion) ou s'il change de style de combat.

Dévie le Coup : le défenseur dévie l'attaque pour qu'elle l'atteigne sur une localisation différente, à condition que la localisation soit à portée de l'attaquant. Le défenseur ne peut pas *éviter* les dommages ; il choisit simplement *où* le coup va atterrir.

Expose l'Adversaire : l'adversaire ne peut pas attaquer au cours de son prochain Rang d'Action.

Regagne l'Équilibre : un défenseur à terre ou désavantagé d'une manière similaire utilise le mouvement de l'attaque pour se remettre sur ses pieds ou empoigne le bras ou l'arme de l'attaquant pour se remettre debout.

Résiste : fermement campé sur ses jambes, le défenseur évite l'effet de Recul causé par certains dommages.

> Manœuvres de Combat – Règle Optionnelle
> Lorqu'un combattant répète une même tactique au cours d'un combat, son adversaire gagne un bonus supplémentaire de 10% à son prochain jet de dés contre lui – que ce soit un test d'opposition pour résister à la manœuvre, une attaque ou une parade. Ceci reflète l'avantage gagné par un adversaire qui reconnaît la stratégie utilisée et en profite. Ce bonus est cumulable et ne se remet pas à zéro avant la fin du combat (contre cet adversaire), même si d'autres tactiques ont lieu durant l'affrontement.

Riposte : le défenseur dépense une Action de Combat pour effectuer une contre-attaque immédiate avec une de ses armes défensives ou son bouclier.

S'empare de l'Arme (Bagarre Seulement) : tout comme *Désarme l'Adversaire* mais seulement lorsque la compétence Bagarre est utilisée. S'il réussit, le défenseur détient l'arme de son adversaire entre ses mains.

Se Dégage : un personnage *Emmêlé*, *Empoigné* ou *Coincé* peut se libérer ou libérer son arme de celui qui empoigne.

Situations de Combat au Corps a Corps

Des modificateurs peuvent être appliqués si on utilise une arme ou en tant que résultat d'une Manœuvre de Combat, comme le montre la table Modificateurs de Situation. Ils sont appliqués de la même façon aux attaques, aux parades et aux évasions. Le Modificateur de compétence est directement ajouté ou soustraitde la compétence en question ; les modificateurs multiples sont cumulatifs.

Modificateurs de Situation des Combats au Corps à Corps

Situation	Modificateur
La cible est sans défense	Coup critique automatique
La cible est surprise	+20%
La cible est à terre ou est attaquée par derrière	+20%
Attaquer ou se défendre en étant à terre	–20%
Attaquer ou se défendre sur un sol instable	–20%
Attaquer depuis une position confinée (par exemple, un bretteur droitier poussé contre un mur sur son côté droit)	–10%
Défendre depuis une position inférieure ou contre un adversaire monté	–20%
Se battre dans l'obscurité partielle	–20%
Se battre dans l'obscurité	–40%
Se battre en étant aveugle ou dans l'obscurité complète	–60%

Les tactiques et les circonstances présentées ici affectent également les combats au corps à corps. Toutes suivent des procédures qui reflètent l'action entreprise.

Charger

Une charge permet de gagner un certain nombre de bénéfices mais est sujet à des règles supplémentaires :

* Pendant une charge, une créature bipède améliore son Modificateur de Dommages d'un rang. Les créatures quadrupèdes augmentent ce Modificateur de deux rangs : le Modificateur de Dommages de +1D6 d'un cheval qui charge devient +1D10 par exemple.
* La cible d'une charge a le choix entre se camper fermement sur ses jambes pour recevoir la charge ou tenter de l'éviter.
* Se camper sur ses jambes permet à la cible de porter un coup à l'adversaire qui charge mais cela ne l'empêche pas de recevoir l'impact de la charge, des dommages sérieux et/ou d'être projetée en arrière. Si l'adversaire est monté, elle peut aussi faire face à une attaque de la part de la monture ou être piétinée. Contrairement à l'initiative normale, le combattant possédant la plus longue allonge ou portée attaque en premier (voir *Portée d'une Arme*).
* Échapper à une charge permet à la cible d'effectuer un test d'opposition d'Évasion contre le test de compétence d'attaque ou de style de combat de l'adversaire qui charge. Si la cible réussit, elle évite au dernier moment la charge de l'adversaire (et de l'animal si celui-ci est monté). Si elle échoue, elle est surprise un moment et est considérée comme sans défense. Si la cible choisit l'Évasion, elle ne peut pas contre-attaquer.
* Si la cible est en possession d'une arme qui empale avec un long manche (telle une lance ou une arme d'hast à deux mains), elle peut positionner celle-ci contre la charge et utiliser le Modificateur de Dommages de l'adversaire qui charge (ou de l'animal si l'adversaire est monté) au lieu du sien.
* Une créature qui charge une formation statique de défenseurs, et n'inflige pas de recul à la cible, est immobilisée sur place. La monture peut aussi être arrêtée quand l'une de ses jambes est inutilisable (en supposant qu'elle ne possède pas six jambes ou plus !).
* À moins que la créature qui charge ne s'arrête de son plein gré ou soit stoppée net, la charge ne permet à l'attaquant, à sa monture (si elle est capable de se battre) et au défenseur que d'accomplir une seule Action de Combat durant un tour parce que la vitesse de la créature qui charge l'emporte hors de la zone d'engagement. La cible de la charge ne peut pas effectuer d'attaques libres quand l'attaquant la dépasse, parce que la charge est différente du désengagement.

Traitez les attaques de passage de la même manière qu'une charge.

Couverture

Lorsqu'une cible est à couvert ou partiellement couverte par un objet (un mur, une porte ou une barrière), toute attaque visant une localisation couverte atteint l'objet au lieu de celle-ci. Voir Objets Inanimés à la page 62. La couverture affecte les attaques à distance et les attaques au corps à corps.

La seule façon d'annuler la couverture est d'utiliser la Manœuvre de Combat Choisit la Localisation pour viser les parties visibles de la cible – ou de frapper au travers de la couverture si l'arme est capable de la pénétrer.

Si la couverture est complète mais que l'attaquant sait que son attaque peut pénétrer celle-ci, il ne peut pas utiliser *Choisit la Localisation* pour viser une localisation spécifique et doit choisir une localisation déterminée au hasard (en utilisant 1D20). De plus, l'attaquant subit un malus de –40% à son attaque. Ceci ne s'applique que lorsque l'attaquant :

* est sûr à 100% que la cible se trouve derrière la couverture ;
* La couverture n'est pas assez grande pour que la cible puisse se déplacer librement derrière.

Ainsi, une cible derrière un buisson peut être sujette à une attaque, même si l'attaquant n'est pas capable de voir sa cible. Cependant, une personne abritée derrière une longue palissade ne peut être atteinte : l'attaque est vouée à l'échec.

Esquiver

Certaines attaques tels les projectiles en feu, les sorts destructeurs, les créatures qui chargent ou encore le souffle d'un dragon, sont très difficiles à esquiver. Dans ces cas là, un personnage ne peut que se jeter au sol ou plonger derrière un abri pour échapper aux effets.

Les tentatives d'esquives sont traitées comme des Tests d'Opposition, : la compétence d'attaque de l'assaillant contre la compétence d'Évasion du défenseur. Lorsque l'attaquant l'emporte, il applique ses dommages normalement. Lorsque le Défenseur l'emporte, il évite

entièrement les dommages. Quel que soit le résultat, la tentative d'Évasion désavantage le défenseur du fait qu'il doit regagner son équilibre : une Évasion l'empêche d'effectuer une Attaque lors de son prochain Rang d'Action.

Si le vainqueur du Test d'Opposition obtient un ou plusieurs niveaux de réussite contre son adversaire, le résultat des dés détermine le nombre de Manœuvres de Combat applicables.

Certaines circonstances empêchent un personnage d'esquiver :

* Le personnage est sans défense ou est à terre.
* Aucun endroit où se réfugier (se balancer au bout d'une corde au dessus d'un lac de lave par exemple).
* Un personnage monté peut seulement esquiver en sautant de la selle.

Si un Aventurier fait face à une attaque au corps à corps contre laquelle il ne peut pas se défendre – soit parce que son arme s'est brisée, est tombée au sol ou parce que l'arme avec laquelle son adversaire attaque est tout simplement trop grande pour être évitée – alors il peut choisir de se défendre en utilisant la compétence Évasion. Utiliser cette compétence comme une défense au corps à corps implique toutefois un repli ou un saut de côté, ce qui désavantage le défenseur.

Recul

Toute attaque qui cause des dommages supérieurs à la TAI de la cible, résulte automatiquement par un recul. La cible doit immédiatement effectuer un test d'Athlétisme afin d'éviter d'être projetée au sol sous la violence du coup. Elle recule également d'un mètre par tranche de cinq points de dommages excédant la TAI de la cible. Ce calcul utilise le jet de Dommages originel (avant les soustractions des malus dues à la parade et à l'armure).

Le Recul est différent de la Manœuvre de Combat *Frappe l'Adversaire*. Cette manœuvre est une tactique délicate basée sur le minutage et la technique tandis que le Recul est la conséquence accidentelle de coups terribles portés sur un individu. La manœuvre n'est pas directement affectée par la TAI, au contraire du Recul.

Bondir

Certaines créatures bondissent sur leurs proies afin de les faire tomber. Une telle attaque est initiée par la dépense d'une Action de Combat et un test d'opposition s'effectue entre l'Athlétisme de la créature et l'Évasion du défenseur. Si la créature qui bondit remporte le test, le défenseur tombe au sol et ne peut pas se remettre sur ses pieds pendant 1D3 Actions de Combat. Dans le cas contraire, il ne subit aucun dommage. Si le défenseur est quadrupède, il peut substituer sa compétence Athlétisme à son Évasion et gagner ainsi un bonus de +20% à son jet de dés pour éviter de tomber au sol. Si le défenseur utilise un bouclier, il peut tenter de parer avec celui-ci plutôt que d'effectuer un test d'Évasion

Cette attaque n'affecte que les cibles ayant une taille inférieure au double de la TAI de l'attaquant.

Combat Monté

Quand un guerrier est monté, les scores de ses compétences de combat ne peuvent pas excéder la valeur de sa compétence Équitation. Le guerrier obtient cependant les bénéfices suivants ;

* Un guerrier monté lance 1D10+10 pour déterminer les Localisations s'il utilise une arme de taille petite ou moyenne.
* En dépensant une AC, un cavalier peut substituer un de ses Styles de Combat ou sa compétence Équitation à celui de sa monture afin de la défendre contre les attaques.
* Le guerrier peut ajouter la TAI de sa monture à la sienne afin d'éviter un Recul, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation.
* Il peut utiliser le Modificateur de Dommages de sa monture *au lieu du sien* quand il charge avec une arme calée. Une arme calée pour une charge ne peut pas être utilisée comme moyen de défense tant que la charge n'est pas terminée. Les armes qui empalent durant une charge restent empalées dans le corps de la cible et sont perdues si la monture continue dans son élan (voir Charger à la page 90).

Adversaires Multiples

Affronter plusieurs adversaires ne donne aucun malus. Seul désavantage : le combattant va se retrouver entouré d'ennemis et va tomber à court d'Actions de Combat pour parer bien avant eux. Si une attaque est effectuée contre une personne qui ne peut pas parer, cette personne est considérée *par défaut* comme ayant automatiquement échoué.

Quand il est entouré par des ennemis dans un lieu où le Mouvement est toujours possible (et non pas coincé contre un mur ou forcé dans un coin), un défenseur peut dépenser une Action de Combat pour prendre l'avantage sur ses ennemis *pour le restant du Tour en cours*. Les attaquants effectuent un seul test d'opposition (de groupe) d'Évasion contre l'Évasion du défenseur. Ceux qui échouent ne peuvent pas attaquer pendant ce Tour car ils sont bloqués par leurs alliés. Ceux qui l'emportent contre le défenseur peuvent attaquer normalement. À moins que le défenseur désire se désengager du combat et fuir, le nombre de ses adversaires ne peut pas être réduit à moins de un.

Par exemple : un Aventurier utilise les tables, les chaises, les escaliers et les chandeliers d'une taverne pour bloquer ses adversaires tandis qu'il se débarrasse d'eux un par un.

Coups Restreints

Un Aventurier cherche parfois à mettre hors de combat son adversaire au lieu de le tuer. En frappant d'une manière restreinte, avec le plat de la lame et le minimum de force nécessaire, l'Aventurier peut diminuer de moitié les dommages infligés par son attaque. Avant d'attaquer, il doit déclarer qu'il restreint ses coups ; sinon, les dommages sont appliqués comme pour une attaque normale.

Effet de Surprise

Les combattants d'un même bord obtiennent un effet de surprise lorsqu'ils réussissent à lancer une attaque sans que l'autre côté

ait pu s'en apercevoir et avoir le temps de se préparer. L'effet de Surprise se produit couramment dans le cas d'une embuscade bien organisée, mais aussi dans d'autres circonstances.

> ### Multiples Adversaires – Règle Optionnelle
> Au combat, le fait de manœuvrer constamment est éprouvant. Après chaque Tour dans lequel il s'est produit une manœuvre, le défenseur doit effectuer un test opposé d'Athlétisme contre l'Athlétisme le plus élevé des attaquants. S'il échoue, le défenseur gagne un niveau de fatigue en plus. Même le meilleur des combattants se fatigue à la longue.

Un Personnage est surpris quand :

* il n'a pas remarqué l'attaque sur le point de se produire car il a échoué à son test de Perception.
* il est attaqué alors qu'il n'est pas prêt (endormi ou sans doute absorbé par une autre activité). Dans ce cas, des modificateurs de combat reflétant l'effet de surprise sur le personnage (un malus de –20% pour une personne groggy ou ensommeillée) peuvent être appliqués.

Les effets de la surprise sont les suivants :

* Les personnes surprises subissent immédiatement un malus de –10 à leur initiative pour ce Tour de Combat. Pour le prochain Tour, l'initiative est calculée normalement.
* Pendant ce Tour, les personnes surprises ne peuvent utiliser des Actions de Combat que pour se défendre contre des attaques (elles ne peuvent attaquer), y compris l'Evasion, et ce seulement en réponse à des attaques effectuées après leur Rang d'Action.

Combat sans Armes

Les personnages ou les créatures qui peuvent atteindre un adversaire à portée avec leurs armes naturelles peuvent changer à volonté entre leur compétence Bagarre et un style de combat (s'ils en possèdent un).

Les personnes qui réussissent une attaque sans armes peuvent accomplir une des actions suivantes : infliger des dommages, provoquer une empoignade ou se libérer. Une empoignade se produit seulement si le membre utilisé pour agripper ne tient pas déjà quelque chose. Les effets d'une empoignade dépendent de la localisation empoignée. Empoigner un bras ou une jambe empêche la victime d'exécuter une attaque, une défense ou un mouvement avec celui-ci. Empoigner la tête ou le torse donne un malus à toutes les activités tentées par la victime. Les combattants avec un score faible dans leur compétence Bagarre peuvent substituer leur compétence Force Brute pour contre-attaquer ou se libérer.

Une fois l'empoignade établie, elle se poursuit jusqu'à ce que la personne qui empoigne lâche sa prise ou que l'adversaire se libère. Tant que l'empoignade se poursuit, l'empoigneur peut effectuer des attaques à mains nues pendant son Rang d'Action afin d'infliger des dommages sur la localisation bloquée : pression, torsion, écrasement, strangulation. Le défenseur peut essayer d'opposer sa compétence Bagarre ou Force Brute afin de réduire ou de bloquer les dommages.

Conditions Inhabituelles de Combat

Au cours d'une escalade, la compétence de combat d'un Aventurier ne peut pas excéder la valeur de sa compétence Athlétisme. Les personnages bipèdes ne peuvent utiliser qu'un seul membre pour attaquer ou se défendre car ils doivent utiliser les autres membres pour s'agripper à la surface qu'ils sont en train d'escalader.

Lorsqu'il nage, la compétence de combat d'un Aventurier ne peut pas excéder la valeur de sa compétence Nager. Seules les armes capables d'empaler peuvent être utilisées avec succès sous l'eau mais même celles-ci n'infligent que la moitié des dommages. Les autres armes n'ont aucun effet. Les attaques naturelles telles que percuter, mordre ou étrangler ne sont en aucun cas affectées.

Allonge/Portée des Armes – Aller au Contact et Se Désengager

L'allonge, la portée des armes et le fait d'aller au contact ou de se désengager sont des règles optionnelles destinées aux personnes qui désirent mener un combat réaliste. En gros, une arme a une allonge égale à sa taille. Quand la taille des armes des combattants diffère d'un ou deux rangs, la personne avec la plus petite allonge *ne peut pas attaquer l'adversaire qui a une plus grande allonge*. Il est hors de portée.

Les armes à deux mains ont l'avantage d'avoir une plus grande allonge, un avantage qui compense le manque de bouclier. Les personnages avec une allonge plus petite ne peuvent contrecarrer cet avantage qu'en allant au contact de leur adversaire.

Bien qu'un combattant puisse être hors de portée et incapable d'atteindre leur ennemi, il peut renverser la situation en utilisant des Manœuvres de Combat : désarmer l'adversaire, endommager l'arme ou changer la distance d'engagement.

Dans le cas de monstres très larges engagés dans un combat sans armes, l'appendice qu'ils utilisent pour attaquer peut être directement visé et les contre-attaques ne sont pas entravées.

Aller au Contact

Un personnage dont l'allonge est inférieure de deux rangs à celle de son adversaire, a besoin d'aller au contact de ce dernier. Il dépense une Action de Combat pour se rapprocher ainsi de son adversaire (s'il n'a pas l'avantage d'une Manœuvre de Combat). L'adversaire doit décider s'il veut contrer cette action ou s'il veut attaquer la personne qui se rapprocher. Ces deux options utilisent une Action de Combat.

Si l'adversaire désire empêcher le contact, les deux personnages effectuent un test d'opposition d'Évasion. Le vainqueur soit se rapproche soit garde sa distance. Si au contraire l'adversaire attaque la personne qui se rapproche, il utilise sa compétence de combat au lieu de son Évasion dans le test d'opposition. Qu'elle soit ou non touchée par l'attaque, l'autre personne réussit à se mettre au contact de son adversaire.

Une fois la distance raccourcie, l'avantage tourne à la personne qui possède l'arme avec l'allonge la plus courte. L'adversaire ne peut pas parer avec son arme à moins qu'il change la distance d'engagement.

Se Désengager

Les personnages aux prises avec un adversaire qui s'est approché au contact sont sérieusement désavantagés. Leur seul recours est de se désengager du combat et de restaurer la distance originale entre eux. Ceci fonctionne de la même manière qu'Aller au Contact. Ils dépensent une Action de Combat pour se désengager (s'ils n'ont pas l'avantage d'une Manœuvre de Combat) et leur adversaire décide s'il reste au contact ou s'il attaque la personne qui se désengage. Ces deux options utilisent une Action de Combat.

Si l'adversaire désire rester au contact, les deux combattants effectuent un test d'opposition d'Évasion. Le vainqueur se désengage ou maintient la distance. Si l'adversaire décide au contraire d'effectuer une attaque libre, il utilise sa compétence de combat au lieu de son Évasion dans le test d'opposition. Que le coup atteigne ou non la cible, l'avantage retourne à la personne avec la plus grande allonge.

Attaques à Distance

Les armes à distance comprennent les arcs, les frondes et les armes de jet telles les lances et les dagues. Tout comme pour le combat au corps à corps, les participants d'un combat à distance utilisent la compétence ou le style associé à leur arme à distance pour exécuter une attaque – à condition que la cible soit à leur portée.

Seuls les boucliers peuvent parer des attaques à distance : les défenseurs sans bouclier ont l'option de plonger à couvert en prenant une action d'Évasion (voir page 39). À moins qu'un adversaire ne prenne une action d'Évasion ou de parade, un attaquant qui utilise une arme à distance obtient un avantage immédiat sous la forme d'une Manœuvre de Combat appropriée du fait que l'attaque n'est pas contrée. Cette règle souligne le potentiel mortel des armes à distance entre les mains d'un guerrier compétent.

Viser

En augmentant le temps nécessaire pour viser avec une arme à projectile, un Aventurier peut accroître ses chances d'atteindre la cible. Pour chaque Action de Combat passée à viser, il reçoit un bonus à sa compétence Arme à distance égal au rang critique (10%) de la compétence. Édric a 3 AC et sa compétence Fronde est égale à 46%. En dépensant deux AC pour viser, il gagne un bonus de +10% ; sa compétence est maintenant égale à 56%.

Recharger des Armes à Distance

Quand une arme à distance est prête, elle est soit en main (pour les armes de jet) soit chargée (pour les arcs et les autres armes à projectile). Tandis que la préparation de la plupart des armes à distance ne prend qu'une seule Action, certaines prennent plus de temps. Le nombre d'AC nécessaires pour recharger une arme est indiqué dans la table Armes à Distance à la page 73.

Modificateurs de Situation des Attaques à Distance

Situation	Modificateur
Vent[1]	
Vent frais	–5%
Coup de vent	–10%
Tempête	–50%
Ouragan	L'attaque échoue automatiquement
Mobilité de la Cible[1]	
La cible s'est déplacée de 10m ou + depuis la dernière Action de Combat de l'assaillant	–10%
La cible s'est déplacée de 30m ou + depuis la dernière Action de Combat de l'assaillant	–20%
Visibilité de la Cible[1]	
La cible est masquée par la fumée, la brume ou est dans une obscurité partielle	–20%
La cible est masquée par une fumée épaisse, un brouillard ou par l'obscurité	–40%
Taille de la Cible[1]	
Par tranche de 1 Point de TAI en dessous de la TAI 5	–10%
Par tranche de 10 points de TAI au-dessus de la TAI 20	+10%
Condition de la Cible[1]	
La cible est sans défense	+10%
La cible est entièrement obscurcie	Échec automatique
La cible est à terre	–20%
Condition de l'Assaillant	
L'assaillant est à terre	–20%
L'assaillant est sous l'eau	–40%
L'assaillant est sur un terrain instable	–20%
L'assaillant est aveuglé	Échec automatique

[1] Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs. Les modificateurs des autres sections sont cumulatifs : tirer sur une cible située dans la brume et qui a bougé de plus de 10m depuis la dernière AC de l'assaillant entraîne un malus de –30%.

[2] Ces modificateurs sont cumulatifs.

Modificateur de Dommages

Si le Modificateur de Dommages d'un personnage peut être appliqué aux dommages d'une arme à distance, ceci est indiqué dans la description de l'arme dans la table Armes à Distance du chapitre Équipement.

Tirer dans la Foule

Quand un personnage tire dans une foule, une mêlée ou un groupe adjacent à la cible potentielle, il risque fort d'atteindre une autre personne que la cible visée.

Dans le cadre d'un tir dans la foule, le Maître de Jeu doit déterminer les localisations de la cible protégées contre l'attaque à distance. Cette attaque est ensuite résolue comme si la cible était à couvert.

Si l'attaque touche une localisation couverte, le tireur a atteint un individu adjacent à la cible (au choix du MJ). La cible accidentelle peut tenter d'esquiver ou de parer l'attaque. Si l'attaque endommage la cible accidentelle, lancez les dés pour déterminer la localisation touchée.

Au cas où la cible accidentelle réussit à éviter l'attaque à distance, le projectile poursuit sa trajectoire et peut avoir une chance d'atteindre la cible originelle. Celle-ci peut également tenter d'esquiver ou de parer l'attaque normalement.

Tirer en se Déplaçant

Les armes à distance peuvent être tirées ou lancées à dos de cheval ou depuis un chariot mais le pourcentage de succès ne peut pas excéder le score de la compétence Équitation ou Conduite de l'attaquant. Si un attaquant se met à courir, alors son pourcentage d'attaque ne peut pas excéder sa compétence d'Athlétisme. Les attaques à distance ne peuvent pas être effectuées si l'attaquant (non pas sa monture) se met à charger.

Attaques à Distance qui Empalent

Un personnage qui empale un ennemi avec une attaque à distance (une lance ou une flèche) n'a évidemment pas l'option d'arracher le projectile.

Portée

Une cible située à portée de l'arme peut être attaquée sans malus. Une cible située au double de la portée de l'arme réduit de moitié (avant que les autres modificateurs soient appliqués) la compétence de l'arme qui attaque. Les attaques contre des cibles situées au delà de la porté de l'arme échouent automatiquement.

Dommages & Blessures

Lorsqu'une attaque réussit, elle inflige des dommages selon le score de dommages de l'arme (voir les statistiques des armes de mêlée et des armes à distance du chapitre Équipement). Une épée courte par exemple inflige 1D6 points de dommages.

Le jet de dommages de l'arme ou de l'attaque est modifié de la manière suivante :

* ajoutez ou soustrayez les Modificateur de Dommages de l'attaquant.
* modifiez les dommages si une magie améliorant (ou détériorant) l'arme est présente
* si elle est parée, réduisez les dommages en conséquent.

Au cas où une localisation est protégée par une armure (physique et/ou magique), soustrayez la valeur des Points d'Armure.

Localisations

Une attaque réussie endommage une localisation spécifique. Afin de savoir quelle localisation a été touchée, lancez 1D20 et comparez le résultat sur la table des Localisations Humanoïdes.

Localisations Humanoïdes

1D20	Localisation
1–3	Jambe Droite
4–6	Jambe Gauche
7–9	Ventre
10–12	Poitrine
13–15	Bras Droit
16–18	Bras Gauche
19–20	Tête

Les créatures inhabituelles possèdent une table de localisations différente pour refléter leur physiologie unique. Ces tables de localisations sont présentées dans leur description.

Si les dommages infligés par l'attaque sont supérieurs à zéro, la localisation subit alors ce montant de dommages : les dommages sont immédiatement soustraits aux Points de Vie de la localisation. Notez le nombre de Points de Vie restants sur cette localisation ainsi que la catégorie de blessure résultante.

Utilisez les règles qui suivent si la localisation reçoit une Blessure Sérieuse ou Grave. Pour les Blessures qui nécesitent des tests d'Endurance, un test d'opposition doit être effectué contre le résultat de l'attaque originelle : ceci reflète la capacité des guerriers à exécuter des attaques fatales. Les tests d'Endurance ne sont pas répétés à moins que la localisation soit de nouveau blessée.

Blessure Légère (PV positifs sur la Localisation)

Les blessures légères consistent en des coupures, des égratignures, des bleus et des contusions. Elles font mal ou saignent mais elles ne sont pas suffisamment sérieuses pour ralentir ou gêner la victime.

Blessure Sérieuse (PV de la Localisation inférieurs ou égaux à Zéro)

Lorsque les Points de Vie de la localisation sont réduits à zéro ou en dessous, la victime a reçu une Blessure Sérieuse. La localisation reçoit une cicatrice permanente et la victime ne peut pas attaquer (mais elle peut parer ou utiliser l'Évasion) pendant les prochaines 1D3 Actions de Combat car elle est trop distraite par la douleur provoquée par la blessure.

Un personnage qui reçoit une Blessure Sérieuse sur un de ses membres doit immédiatement effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque de son ennemi. S'il échoue, le membre devient inutilisable tant que la localisation n'a pas récupéré de Points de Vie positifs. Dans le cas d'une jambe, la victime tombe à terre. Dans le cas d'un bras, elle lâche ce qu'elle a en main à moins que l'objet ne soit attaché par une lanière (utilisez ici votre bon sens).

Un personnage qui souffre d'une Blessure Sérieuse au ventre, à la poitrine ou à la tête doit immédiatement effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque de l'ennemi. S'il échoue, il tombe inconscient pendant un nombre de minutes égal au montant des dommages subis dans l'attaque. La compétence Premiers Soins ou Médecine peut être utilisée pour lui faire regagner conscience mais il ne sera pas capable de rejoindre le combat tant qu'il n'a pas reçu de soins sur la localisation sérieusement blessée.

Blessure Grave (la Localisation perd le double de ses PV de Départ)

Si les Points de Vie de la localisation sont réduits à un score négatif supérieur ou égal à ses PV de départ, le personnage reçoit une Blessure Grave. La localisation reçoit une cicatrice permanente et le personnage est immédiatement hors de combat.

Un membre ayant subi une Blessure Grave est considéré comme étant tranché, pétrifié, réduit en pièces ou arraché. Le personnage tombe à terre, incapacité, et doit immédiatement effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque de son ennemi. En cas d'échec, il tombe inconscient à la suite du choc. Si une localisation tranchée, percée ou arrachée ne reçoit pas de soins au bout d'un nombre de *minutes* égal à la CON + POU du personnage, celui-ci meurt des suites du choc et d'une trop grande perte de sang.

La victime d'une Blessure Grave au ventre, à la poitrine ou à la tête tombe inconsciente et doit immédiatement effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque de l'ennemi. Si elle échoue, elle meurt en un instant (décapitée, coupée en deux, empalée sur le cœur, réduite en pièces, etc.). Si elle survit mais que la localisation n'est pas traitée dans un nombre de *tours* égal à la CON+POU, elle finit par mourir des suites du choc et d'une trop grande perte de sang.

La plupart des Blessures Graves doivent être guéries grâce à la chirurgie ou à une magie supérieure ; par conséquent, il est peu probable que la victime puisse récupérer de sa blessure à temps pour pouvoir rejoindre le combat.

Règles de Combat Optionnelles pour les Personnages Non-Joueurs

Garder des notes sur les Points de Vie de toutes les localisations d'un personnage non-joueur (PNJ), tel qu'un monstre ou un ennemi, peut être rébarbatif, en particulier si plusieurs PNJs sont impliqués. Ceci peut devenir confus et bien souvent ralentit le jeu de façon considérable. *RuneQuest* offre plusieurs options pour résoudre ce problème.

Dernières Actions Héroïques

Dans les situations particulières où les personnages clés reçoivent une Blessure Grave, le Maître de Jeu peut permettre une dernière action héroïque – jeter un dernier sort, tenter de tuer l'assaillant, ramper pour se cacher ou placer un tourniquet sur la blessure. Pour ce faire, les personnages doivent avoir au moins un membre fonctionnel et doivent utiliser un Point d'Héroïsme. Ils n'ont droit qu'à une seule chance avant de tomber inconscients et sans doute de mourir.

Points de Vie Généraux

Premièrement, réservez les Points de Vie localisés aux ennemis principaux. Pour tous les autres, utilisez des Points de Vie généraux. Les Points de Vie généraux sont calculés en faisant la moyenne des caractéristiques de CON et de TAI plutôt qu'en prenant leur somme. Un ennemi avec une CON de 12 et une TAI de 16 obtient 14 Points de Vie (12+16, divisé par 2).

* Tous les PNJ ont un seuil de 'Blessure Critique' égal à la moitié de leurs Points de Vie généraux (arrondi au chiffre supérieur). Un ennemi avec 14 PV obtient un seuil de Blessure Critique égal à 7.
* Les dommages de l'arme sont directement soustraits aux Points de Vie. Lorsque ces Points de Vie tombent à zéro, le PNJ doit effectuer un test d'Endurance pour rester conscient. S'il réussit, il doit réussir un autre test d'Endurance à chaque Tour de Combat jusqu'à ce que son total de PV soit supérieur ou égal à 1. Si le PNJ perd conscience, il meurt au bout d'un nombre d'Actions de Combat égal à la valeur de sa Blessure Critique, à moins que le total de ses PV soit égal à 1 ou plus.
* Si les Points de Vie généraux sont réduits à un score négatif supérieur ou égal au seuil de Blessure Critique, la mort est instantanée. Dans notre exemple, l'ennemi qui reçoit 14 points de dommages ou plus meurt automatiquement.
* Si le PNJ subit une seule blessure excédant son seuil de Blessure Critique à la suite d'un coup, le Maître de Jeu peut lancer les dés sur la table Blessure Critique pour connaître les effets additionnels de la blessure. Les points de l'armure sont soustraits au jet du D20.
* Si le coup infligé par l'Aventurier est une réussite critique, **ajoutez** les dommages au D20.
* En plus des effets indiqués dans la table ci-dessous, la cible reçoit *toujours* une cicatrice impressionnante comme souvenir permanent de l'expérience.

Blessure Critique d'un Personnage Non-Joueur

1D20	Seuil de Blessure Critique	Effets
01–02	**Étourdi**	La cible ne peut pas attaquer pendant les prochaines 1D3 Actions de Combat.
03–04		La cible subit un Recul d'un mètre et est **Étourdie**.
05–06		La cible tombe à terre et est **Étourdie**.
07		La cible est **Étourdie** et doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas tomber inconsciente.
08–09	**Stupéfié**	La cible perd 1D3 Actions de Combat.
10–11		La cible subit un Recul d'un mètre et est **Stupéfiée**.
12–13		La cible tombe à terre et est **Stupéfiée**.
14		La cible est **Stupéfiée** et doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas tomber inconsciente.
15	**Bras incapacité**	Le bras de la cible est incapacité (cassé ou paralysé). La cible est **Étourdie** et lâche ce qu'elle tient dans la main.
16	**Jambe inutilisable**	La jambe de la cible est inutilisable (brisée ou paralysée). La cible est **Étourdie** et tombe à terre.
17	**Blessure au ventre**	La cible est **Stupéfiée**. Elle doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas mourir et éparpiller ses intestins sur le sol.
18	**Blessure à la Poitrine**	La cible est **Stupéfiée**. Elle doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas cracher des caillots de sang et mourrir.
19	**Blessure à la tête**	La cible est **Stupéfiée**. Elle doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas mourir des suuites d'une gorge tranchée, d'un coup porté à l'œil, etc.
20	**Blessure fatale**	Une localisation vitale est touchée (cœur, gorge, cerveau, etc.) et la cible meurt sur le coup !

Édric se bat contre un broo. Le broo possède 12 Points de Vie généraux et 3 points d'armure. Le premier coup d'Édric atteint sa cible et il inflige 7 points de dommages (une fois l'armure prise en compte), ce qui dépasse le seuil de Blessure Critique de 6 du broo. Le Maître de Jeu lance 1D20 et obtient 13. Ce nombre est réduit à 10 car le broo a 3 points d'armure. Le broo est étourdi (il perd sa prochaine AC) et doit effectuer un test d'Endurance pour ne pas tomber inconscient.

Édric réussit son attaque suivante et inflige 5 points de dommages supplémentaires. Les Points de Vie du broo sont maintenant réduits à zéro. Comme ses PV sont tombés à 0, le broo doit effectuer un autre test d'Endurance pour ne pas tomber inconscient. Il échoue et Édric peut dépenser sa prochaine AC pour lui donner le coup de grâce.

Sous-fifres

Les sous-fifres sont des adversaires compétents mais de moindre importance, lancés en masse à la poursuite des Aventuriers. Le seul moyen de mener un combat impliquant un grand nombre d'entre eux est d'ajuster les Points de Vie d'une manière radicale pour donner l'avantage aux personnages. Même s'ils sont capables de se battre et qu'ils peuvent causer des dommages (et ils ne manquent d'ailleurs pas d'essayer), ils ne sont là que pour servir de chair à canon aux héros de l'histoire. Si vous choisissez l'option des sous-fifres :

* Les sous-fifres ont un nombre de Points de Vie égal à leur CON divisée par 2. Les dommages sont calculés normalement, en tenant compte de l'armure mais quand leurs PV tombent à zéro, ils meurent.
* S'ils reçoivent un coup critique, les sous-fifres sont hors de combat et tombent inconscient. Un test d'Endurance n'est pas requis.
* Si la moitié d'entre eux sont hors de combat, le reste s'enfuit.

Utilisez cette option lorsque les personnages font face à une horde d'adversaires sans grande importance. Les PNJs et les scélérats qui jouent un plus grand rôle dans l'histoire doivent être traités différemment.

La Saga d'Édric – La Bataille contre les Trollinets

Cette section continue la description du combat entre les personnages et les trois Trollinets, une fois que l'initiative et les Actions de Combat ont été déterminées. Cet exemple utilise les règles de combat complètes mais pas les règles optionnelles de la page 95.

Nos héros font face à trois trollinets en colère.

Édric est armé d'une lance courte (1D8+1 points de dommages, Taille : Moyenne, Allonge : Longue, 4 PA et 5 PV) et d'un écu (1D4 points de dommages, Taille : Large). Style de combat : Lance & Bouclier avec un score de 80%. Comme Édric utilise un bouclier, il obtient une AC supplémentaire pour un total de 4 AC.

Lilana est armée d'une épée longue (1D8 points de dommages, 1M, Taille : Moyenne, Allonge : Longue, 6 PA et 12 PV) et d'un écu (1D4 points de dommages, Taille : Large). Style de combat : épée & Bouclier avec un score de 64%. Comme elle utilise un bouclier, elle obtient une AC supplémentaire pour un total de 3 AC.

Thrace est armé d'une lance (1D10+1 points de dommages, 2M, Taille : Large, Allonge : Très Longue, 4 PA et 10 PV). Style de combat : Lance avec un score de 58%. Comme il n'utilise qu'une arme, il n'obtient aucune AC supplémentaire ; son total d'AC est égal à 2.

Les trollinets sont armés d'épées courtes (1D6 points de dommages, Taille : Moyenne, Allonge : Petite, 6 PA et 8 PV) et de targes (1D3 points de dommages, Taille : Moyenne). Ils ont tous le même style de combat : Épée et Bouclier avec un score de 50%. Ils gagnent une AC supplémentaire pour un total de 3 AC.

Une fois l'initiative calculée, grâce au Rang d'Action, et après avoir pris en compte le nombre des AC des participants, le premier Tour de Combat commence :

La Maître de Jeu demande à chacun de ses Aventuriers, dans l'ordre de leur Rang d'Action, ce qu'ils ont l'intention de faire dans ce premier tour de combat. Lilana annonce qu'elle attaque le trollinet le plus proche avec son épée et se défend avec son bouclier. Édric annonce qu'il attaque le trollinet le plus imposant avec sa lance et se défend avec son bouclier. Le MJ mentionne que les trois trollinets se préparent au combat et se rapprochent pour attaquer. D'eux d'entre eux prennent Édric pour cible et le troisième se tourne vers Lilana. Thrace fait part de son intention de contourner les deux trollinets qui s'avancent vers Édric et de les prendre par surprise.

Premier Tour de Combat

Avec un Rang d'Action de 20, Lilana agit en premier et lance les dés pour son style de combat. Elle obtient un résultat de 55 – une réussite. Elle dépense 1 AC. Le trollinet tente une parade et obtient 12 – une parade réussie. Les niveaux de réussite sont les mêmes donc aucun d'eux ne gagne de manœuvre de combat ; Lilana lance ses dés de dommages : elle inflige 7 points de dommages avec son épée longue (1D8). Son épée et la targe du trollinet ont la même Taille (Moyenne) : il pare les dommages de Lilana avec son bouclier en dépensant une AC. C'est maintenant au tour d'Édric qui a un Rang d'Action de 19.

Édric fait face aux deux trollinets et concentre son attention et sa lance sur celui qui lui semble le plus vicieux ; il jette les dés et obtient 94 – un échec. Il dépense une AC. Le trollinet avait décidé de parer avec sa targe et le résultat de ses dés est de 19 – une parade réussie. Le trollinet a un meilleur niveau de réussite qu'Édric (une défense réussie contre une attaque ratée) et donc gagne une manœuvre de combat à choisir dans la colonne Défensive. Le trollinet choisit 'Frappe l'adversaire'. Édric est pris au dépourvu par le pas de côté soudain du trollinet et doit effectuer un test d'Évasion contre la parade (19) de son ennemi pour éviter de perdre son équilibre. Avec un résultat de 46, Édric remporte le test d'opposition et reste debout. C'est maintenant au tour du trollinet avec un Rang d'Action de 14 d'agir.

Le trollinet qui fait face à Lilana a deux AC restantes pour ce tour ; il attaque avec son épée courte et obtient 39 – une réussite. Lilana a déjà annoncé qu'elle pare et elle dépense une AC pour ce faire : elle obtient 69 – un échec. Le trollinet a un niveau de réussite et peut maintenant infliger des dommages et sélectionner une manœuvre de combat. La manœuvre doit être choisie avant de jeter les dés de dommages : il choisit Empale. Grâce à cette manœuvre, le trollinet lance deux fois les dés de dommages et garde le meilleur résultat : il obtient un 5 et un 4 et choisit de garder le premier résultat. Il pourfend le bras droit de Lilana avec son épée (un résultat de 13 avec 1D20). L'armure de Lilana sur cette localisation est en cuir et n'offre qu'un seul PA. Elle reçoit 4 points de dommages à son bras droit, mais comme elle n'a que 3 PV à cette localisation, elle subit une Blessure Sérieuse (son bras droit est maintenant à –1) et ne peut pas attaquer pendant 1D3 Actions de Combat. Le

résultat de l'empalement donne au trollinet le choix entre laisser son épée empalée dans le bras ou l'arracher pour causer de plus amples dommages, si le trollinet réussit un test de Force Brute. Cette action nécessite la dépense d'une autre AC, ce qui signifie que le trollinet a dépensé toutes ses AC pour ce tour. Le test de Force Brute est un succès et le trollinet inflige 1D6 points de dommages en plus : il obtient 1. Les Points de Vie du bras droit de Lilana sont égaux à –2 HP. Sa blessure reste sérieuse et elle doit effectuer un test d'Endurance opposé au résultat de l'attaque du trollinet. Son Endurance est égale à 45% et elle échoue avec un résultat de 53. Son bras droit est en piteux état et elle lâche son épée longue du fait de la douleur. Son bras est inutilisable tant qu'il n'a pas été guéri.

C'est maintenant au tour des deux trollinets qui font face à Édric. Le plus vicieux a deux AC restantes, car il a paré la lance d'Édric et l'autre a 3 AC. Édric a trois AC restantes pour ce tour et se défend contre ses deux adversaires.

Le trollinet a la mine patibulaire attaque avec son épée courte pour un résultat de 53 : un échec. Édric pare et obtient un résultat de 03, une réussite critique : il gagne deux manœuvres de combat. Il choisit Coince l'Arme : il frappe de son bouclier l'arme du trollinet et la maintient coincée entre celui-ci et le sol. Le trollinet doit dépenser une AC pour libérer son arme mais il doit attendre son prochain Rang d'Action. Tant que l'épée reste coincée, elle ne peut être utilisée par le trollinet. Édric sélectionne ensuite Aveugle l'Adversaire, une manœuvre qui force le trollinet à effectuer un test d'Évasion opposé à la réussite critique de la parade d'Édric (03). Le trollinet obtient un miraculeux 04 : une réussite critique et une réussite plus élevée que la parade d'Édric. La manœuvre d'Édric pour aveugler son adversaire échoue.

Le second adversaire d'Édric attaque avec son épée courte. Édric dépense sa troisième AC pour parer mais échoue. Heureusement le trollinet obtient un 00 – un échec absolu ! Aucun d'eux n'a réussit sa tentative aussi Édric ne reçoit pas de manœuvre de combat défensive – mais parce que le résultat du trollinet est un échec absolu, celui-ci doit lancer les dés sur la table Échec Absolu au Combat au Corps à Corps. Le résultat du 1D20 est 4 – l'épée du trollinet lui échappe des mains et tombe à un mètre de lui. Bien qu'il ne puisse pas attaquer avec son arme tant qu'il ne l'a pas récupéré, il peut utiliser sa targe pour frapper.

Le Rang d'Action suivant est égal à 11 et c'est au tour de Thrace d'agir. Thrace demande au Maître de Jeu s'il a vu la passe d'armes de Lilana et s'il peut faire quelque chose à ce sujet ? Comme Thrace n'a pas encore agi et parce que Lilana est toute proche, Thrace peut agir contre le trollinet qui l'a blessée. Il décide de l'attaquer.

Le trollinet a dépensé toutes ses AC pour ce tour et ne peut donc pas parer l'attaque de Thrace. Le Maître de Jeu annonce que Thrace attaque le trollinet sur le flanc, ce qui lui donne un bonus de +20%. Thrace lance les dés pour sa compétence (78%) et obtient 06 – une réussite critique ! Comparé à l'échec automatique du trollinet, Thrace a deux niveaux de réussite et reçoit deux manœuvres de combat. Grâce à sa réussite critique, Thrace peut choisir parmi la liste des manœuvres uniquement disponibles avec une telle réussite. Il sélectionne Frappe à Travers l'Armure et Maximise les Dommages. La première manœuvre signifie que le semblant d'armure du trollinet ne va pas le protéger. Maximise les Dommages assure que la lance de Thrace va infliger des dommages maximums, c'est à dire 11 points de dommages. De plus, Thrace ajoute son Modificateur de Dommages de +1D2 et obtient un total de 13 points de dommages. La localisation atteinte correspond à 11 – la poitrine. Thrace enfonce sa lance entre les côtes du trollinet : le montant des dommages provoque une Blessure Grave qui, infligée à la poitrine, force le trollinet à effectuer un test d'Endurance (38%) contre le score de l'attaque de Thrace (06). Pour survivre, le trollinet doit obtenir une réussite critique et un meilleur résultat que 06. La tâche est impossible avec un score d'Endurance égal à 38% : le trollinet meurt quand la lance de thrace lui perce le cœur.

Tous les participants ont maintenant agi dans leur ordre de Rang d'Action. Le maître de Jeu prend note des AC restantes des combattants:

Lilana – 3 AC mais elle en a dépensé deux et ne peut pas attaquer à son prochain Rang d'Action car son bras est blessé. Il lui reste un AC pour ce Tour de Combat.

Édric – 4 AC mais il en a utilisé trois : une attaque et deux parades.

Trollinet – l'attaquant de Lilana est mort. Le trollinet à la mine patibulaire a son épée coincée par le bouclier d'Édric mais il lui reste 1 AC. Le dernier trollinet qui a perdu son épée possède encore 2 AC.

Thrace – a une AC restante et a sauvé Lilana d'une façon spectaculaire.

Édric peut utiliser sa quatrième AC. Entre le trollinet coincé et celui qui a perdu son arme, Edric choisit d'attaquer le deuxième avec sa lance. Celui-ci ne peut que parer avec son bouclier et utilise donc sa dernière AC pour se défendre. Édric

obtient un résultat de 24, une réussite et le trollinet rate sa parade. Édric reçoit une manœuvre de combat et choisit Empale. Sa lance transperce le ventre du trollinet (9 au 1D20). Des deux jets de dommages – 3 au premier et 8 au second, il choisit de garder le second résultat de 8. Avec son Modificateur de dommages de +1D2, ses dommages totaux se montent à 10 points. Avec seulement 2 PA protégeant son ventre et 5 PV sur cette localisation, le trollinet est réduit à –3 PV : une Blessure Sérieuse. Le trollinet est forcé d'effectuer un test d'Endurance opposé à l'attaque d'Édric (24). L'Endurance du trollinet est de 38% mais il échoue avec un 69 : il tombe inconscient suite au choc et à la douleur. Le trollinet est hors combat.

Le trollinet qui a perdu son épée se rue sur Édric et s'apprête à le frapper de ses mains nues (attaque sans arme). La Lance d'Édric est toujours enfoncée jusqu'à la garde dans le ventre de l'autre trollinet mais comme il n'a plus d'AC, il ne peut pas parer. L'assaillant effectue un test de Bagarre (33%) et obtient 09 – une réussite. Édric est considéré comme ayant automatiquement échoué. Le trollinet sélectionne la manœuvre offensive Désarme l'Adversaire et Édric lance les dés pour un test d'opposition entre sa compétence de combat et le résultat de l'attaque du trollinet (09). Il obtient 98% : il est choqué de voir son bouclier réduit en pièces. Les griffes du trollinet lui font subir 2 points de dommages au bras !

C'est à Thrace d'agir et il utilise sa dernière AC dans ce tour. Il voit Édric aux prises avec un trollinet tandis que sa lance est plantée dans le corps du second. Thrace a suffisamment de distance pour charger – il déclare sa charge comme AC. Le Maître de Jeu annonce que Thrace arrive au contact du trollinet à sa prochaine AC, et donc au prochain Tour de Combat.

Second Tour de Combat

L'initiative est généralement conservée au cours d'un nouveau tour, mais étant donné que deux trollinets sont hors d'état de nuire et que Lilana est blessée, le Maître de Jeu demande une nouvelle initiative :

Édric 20 Trollinet 18 Thrace 17 Lilana 16

Édric agit donc en premier.

Avec un trollinet penché sur lui et sa lance toujours plantée dans le corps de l'autre, Édric décide de lancer le sort Souffle du Dragon au lieu d'attaquer avec une arme. Ce sort de Magie Commune ne prend qu'une AC et produit ses effets automatiquement s'il réussit. Édric effectue un test de Magie Commune (64%) et obtient 28 – une réussite. Édric gonfle sa poitrine et expire un jet de flammes sur le trollinet penché sur lui. Celui-ci essaie de parer le feu magique avec sa targe mais il échoue ; Édric reçoit une manœuvre de combat et sélectionne Choisit la Localisation : il dirige la flamme sur le visage du trollinet. Le Souffle du Dragon inflige 1D10 points de dommages pour un résultat de 3. Le trollinet porte un casque en cuir (1PA) et ne subit que deux points de dommages. Les 4 PV de sa tête sont réduits à 2 PV – il se dégage une odeur de chair calcinée mais les dommages ne sont pas suffisant pour se débarrasser du trollinet. Édric vient de dépenser deux Points de Magie pour le sortilège.

Le trollinet peut maintenant agir. Mis en colère par le jet de flammes, il attaque avec sa targe et assène un coup critique avec un résultat de 02. Sans bouclier, Édric essaie de parer avec sa compétence Bagarre mais obtient 85 – un échec. Le trollinet a deux niveaux de succès et sélectionne Maximise les Dommages et Frappe l'Adversaire. Il inflige 3 points de dommages et atteint Édric au ventre. Grâce à la manœuvre Frappe l'Adversaire, la force du coup fait reculer Édric d'un mètre ; ce dernier chancelle en arrière mais comme sa lance est toujours coincée, le Maître de Jeu annonce qu'il est forcé de relâcher sa prise, à moins qu'il ne veuille dépenser une AC pour effectuer un test d'Athlétisme afin de maintenir sa prise sur la lance. Édric décide de subir les conséquences et est projeté en arrière sous la force du coup. Les dommages ne sont pas assez sérieux pour le blesser mais avec 6 PV au ventre, le coup va lui laisser une mauvaise ecchymose.

Thrace prend son tour et charge. Avec un cri à faire se dresser les cheveux sur la tête, Thrace s'élance, lance fermement en main, contre le trollinet. Sachant que sa targe ne peut pas contrer tous les dommages de la lance, le trollinet utilise sa dernière AC pour tenter de dévier le coup grâce à compétence Évasion de 35%. Thrace obtient 13 – une réussite ; le trollinet obtient 49 et ne peut donc pas éviter l'attaque. Thrace atteint son ennemi et gagne une manœuvre de combat. Il sélectionne Choisit la Localisation, et opte pour la tête. Grâce à sa charge, le Modificateur de Dommages de Thrace augmente d'un rang (de +1D2 à +1D4) : le total de ses dommages est de 6 points pour la lance et 3 points pour le Modificateur de Dommages. Le trollinet subit 9 points de dommages à la tête, réduits à 8 par son casque (1PA). Déjà endommagé à la tête par le sort d'Édric, le trollinet souffre maintenant d'une Blessure Grave et doit effectuer un test d'Endurance, opposé au résultat de l'attaque de Thrace (13) afin de rester conscient : il obtient 55 et meurt quand la lance transperce sa tête.

Les trois trollinets sont maintenant morts ou hors de combat. Le bras de Lilana saigne abondamment et Édric, contusionné par le coup de poing du trollinet, n'a plus ni arme ni bouclier. Mais la réaction rapide de Thrace et sa lance les ont tous deux sauvés. Thrace sourit tout en essuyant la pointe de sa lance et surnomme celle-ci 'Fléau des Trolls' – Le Maître de Jeu admire les efforts de Thrace et lui octroie un Point d'Héroïsme. Édric se tourne vers Lilana et se prépare à guérir son bras…

Chapitre 6 :

Magie et Runes

La magie est inhérente à *RuneQuest*. Son accès n'est pas limité par la culture ou la profession et, dans la plupart des cas, la magie est une chose commune qui aide les gens dans la vie quotidienne. Dans Glorantha, les Aventuriers démarrent avec quelques sorts de magie commune appris en société en même temps que leurs compétences. Dans d'autres campagnes, la magie est peut être moins courante mais elle reste apparente : elle est aussi fondamentale que les lois physiques de la planète ou du plan d'existence.

RuneQuest comporte 4 types de magie différents et chacun d'eux fait l'objet d'un chapitre décrivant la magie, ce qu'elle accomplit et comment elle fonctionne. Ce chapitre sert d'introduction à la magie, en présentant chaque type de magie, et en expliquant la philosophie sous-jacente aux runes et autres sources de pouvoirs de *RuneQuest*.

Apprendre la Magie

Bien que les types de magie fonctionnent différemment et qu'ils soient, dans une certaine mesure, mutuellement exclusifs, rien n'empêche les Aventuriers d'apprendre et de développer plus d'un type de magie. Un Aventurier peut par conséquent apprendre la Magie Commune, se dédier à un dieu pour obtenir une Magie Divine et même apprendre une poignée de sorts de Sorcellerie. Les sorciers auront sans aucun doute une bonne compréhension de la Magie Commune mais vont aussi prier leur dieu en échange de quelques sorts de Magie Divine. Le chaman d'une culture primitive suit la voie des esprits et exploite leurs pouvoirs mais il peut aussi se dévouer aux dieux animaux et gagner un pouvoir divin.

Dans la réalité, les Aventuriers qui désirent un grand pouvoir magique privilégient une forme de magie par rapport aux autres. Des sociétés ou des cultes peuvent également considérer certains styles de magie comme tabous – mais ceci est plus une limitation culturelle d'une limitation établie par les règles. Un Aventurier peut apprendre le type de magie de son choix et développer plusieurs styles simultanément s'il le désire.

Types de Magie

Les quatre types de magie sont :

Magie Commune

Sorts et tours de passe-passe omniprésents dans beaucoup de cultures et de sociétés. La magie Commune manipule l'ordre naturel à des degrés plus ou moins subtils et offre une variété d'effets pour faciliter la vie quotidienne ou des efforts particuliers, tels que le combat et l'utilisation de compétences. Le nombre de sorts de Magie Commune connu par un Aventurier peut dépendre de la façon dont sa culture utilise la magie, certains sorts étant alors plus courants ou plus acceptés que d'autres. Cependant, les effets de la Magie Commune sont visibles par tous, compris par la plupart et sont reconnaissables d'une culture à l'autre.

Bien que le nom 'Magie Commune' ait une connotation banale, les sorts de Magie Commune peuvent être très puissants s'ils sont utilisés avec précision et réflexion. Les sorciers, les chamans ou les prêtres runiques peuvent se gausser des limitations de la Magie Commune mais seuls les imprudents osent en ignorer ou en dénigrer l'utilité et les capacités.

Magie Divine

La Magie Divine découle des dieux. Elle reflète leur nature, leur manière d'être, leur sphère d'influence, leurs désirs, leurs besoins, leurs réussites, leur échecs et leur statut mythique. L'accès à la Magie Divine nécessite un dévouement religieux et la volonté d'entrer au service de la divinité vénérée. En échange de cette dévotion, le serviteur peut canaliser le pouvoir et les aptitudes de son dieu : plus la relation s'approfondit, plus le serviteur ressemble à son dieu.

La Magie Divine n'est pas limitée de la même façon que la Magie Commune mais elle a certaines restrictions inhérentes basées sur a profondeur de la foi et sur la force de la relation entre les serviteurs et leur dieu.

Magie Spirituelle

Tout être vivant possède un esprit. Tous les aspects de la nature, organiques ou non-organiques, ont aussi une résonnance spirituelle qui existe non pas sur le plan matériel mais qui se manifeste dans les choses qui apportent la joie, la beauté, le respect et un pouvoir brut. Les pratiquants de Magie Spirituelle sont les chamans et les médecins-rebouteux, les voyants et les médiums. Leur pouvoir réside dans leur capacité à interagir avec le monde spirituel, à appeler les esprits et à demander leur aide en leur nom. Les magiciens spirituels transcendent le monde ordinaire et empruntent les voies spirituelles ; ils peuvent apercevoir la vérité cachée aux yeux des gens et communiquer avec ceux qui ont quitté la sphère des mortels pour atteindre un état d'existence semblable à l'immortalité sans pour autant être des dieux.

Les magiciens spirituels considèrent la Magie Commune comme grossière et peu sophistiquée ; la Magie Divine comme une relation fragile basée sur les caprices des dieux et des demi-dieux ; et la Sorcellerie comme une force qui cherche à piller et à fissurer l'ordre naturel. Le magicien spirituel voit, entend, goûte et ressent le pouvoir du Monde Spirituel et, grâce à ses sens aiguisés, tire son pouvoir des liens forgés sur une confiance naturelle. Tous les magiciens spirituels ne partagent pas forcément des intentions pures dans cette approche : certains capturent et forcent les esprits à obéir à leur volonté pour gagner ce pouvoir. Mais la plupart des magiciens spirituels sont bien conscients de l'immense pouvoir inné de la nature et par conséquent préfèrent travailler de concert avec le Monde Spirituel plutôt que de l'exploiter.

Sorcellerie

Les sorciers obtiennent leur pouvoir en ouvrant la fabrique de la réalité et en la façonnant grâce à la manipulation des lois de la création – en la remodelant, la pliant ou la brisant. La Sorcellerie n'est pas basée sur une relation entre une culture et une magie, ou une relation avec un dieu : elle est basée sur des formules et l'intelligence, ainsi que sur un profond désir de manipuler la réalité pour l'adapter aux désirs du sorcier.

À son niveau le plus élémentaire, la Sorcellerie semble manquer de puissance réelle. Cependant, avec une maîtrise de sa manipulation, il est possible d'obtenir des pouvoirs impressionnants – leurs effets allant bien au-delà des apparences. Les meilleurs sorciers ne sont pas craints en vain ; mais emprunter les voies de la Sorcellerie demande une grande dévotion à sa cause et une grande volonté – ou besoin – de s'engager dans de longues études et recherches.

L'apprentissage de la Sorcellerie est parfois tabou dans certaines cultures ou sociétés car elle va à l'encontre de la relation traditionnelle avec un dieu. Cela ne signifie pas forcément que la Sorcellerie est mauvaise mais renforce l'idée que la Sorcellerie est avant-tout une activité égoïste – l'acquisition de pouvoirs personnels remplace la dépendance envers les Dieux. La Sorcellerie constitue la clé de l'univers et les sorciers sont souvent amenés à rechercher ou à atteindre un pouvoir qui fait d'eux les égaux des dieux.

Runes

Le nom de *Runequest* implique que les runes – sources de pouvoir – existent d'une manière ou d'une autre. Se mettre en quête d'une rune, par contre, ne correspond pas forcément à la découverte de sa manifestation physique ; au contraire, elle correspond à une quête métaphysique pour comprendre le pouvoir des runes et pour établir une relation avec elles par l'entremise de la maîtrise d'un type de magie. Les runes ne sont pas des objets que l'on trouve éparpillés dans le monde ; elles représentent plutôt les archétypes cosmiques dont toutes les choses sont issues.

Les runes sont des symboles qui contiennent des pouvoirs inhérents. Elles représentent les fondements qui sont à l'origine de l'existence et leur présence imprègne la fabrique même du monde. En fait les runes sont bien plus que des symboles. Lorsqu'on écrit ou inscrit une rune, le pouvoir réel de l'image magique infuse celle-ci. La répétition d'une rune ne l'affaiblit pas ; bien au contraire, elle renforce sa présence et sa manifestation physique au sein de la création.

Dans *RuneQuest*, toutes les voies magiques exploitent le pouvoir des runes.

- **Magie Commune** : le pouvoir est tiré des échos des Runes. *Omniprésente mais faible.*
- **Magie Divine** : le pouvoir est obtenu en devenant une Rune. *Force grâce à la variété.*
- **Magie Spirituelle** : pouvoir obtenu par la contrainte d'une Rune. *Force grâce à la durabilité.*
- **Sorcellerie** : pouvoir tiré de l'émulation d'une Rune. *Force grâce à la flexibilité.*

La magie la plus répandue est la Magie Commune, disponible dans toutes les cultures. Elle est faible et ses sorts coûtent cher en Points de Magie mais elle est omniprésente parce qu'elle ne nécessite aucune connaissance de runes.

La Magie Divine est un pouvoir accordé par les dieux à ceux qui obéissent aux principes des cultes. En rejouant les mythes et les exploits divins, un mortel peut exploiter les Runes d'un dieu, et devenir ainsi la personnification de cette rune. La force de la Magie Divine réside dans ses échelons, c'est à dire que plus un serviteur est dévoué à son dieu, plus il pourra lancer des sorts puissants.

La Magie Spirituelle est la maîtrise des entités magiques non corporelles représentant les incarnations fracturées des sens de la Rune. Les pratiquants demandent ou contraignent les esprits à puiser leur énergie dans les runes. La force de la Magie Spirituelle réside dans le fait qu'elle permet à des effets magiques variés d'être maintenus simultanément, chacun de ces effets étant relié à un esprit séparé.

La Sorcellerie est l'étude et la compréhension du fonctionnement des runes. Cette compréhension permet à un sorcier de modifier la réalité à la manière d'une rune, soit en pervertissant un peu du pouvoir de la rune directement, soit en manipulant les règles du cosmos. Sa force réside dans le fait que l'application de la Sorcellerie est entièrement flexible.

Toutes les runes ne sont pas similaires ; certaines sont plus puissantes que d'autres ; certaines sont antagonistes tandis que d'autres dépendent de l'existence d'autres runes. En dépit de leur nature métaphysique, toutes les runes peuvent être classées de la manière suivante.

Runes Élémentaires ou Primordiales

Les composants de la création. La plupart des mondes contiennent toutes ces runes sous forme de combinaisons plus ou moins fortes mais certains mondes peuvent être entièrement dénués d'une rune particulière. Un monde créé sans la rune d'eau, ou ayant une rune d'eau faible, ne posséderait dans ce cas pas de mers, ni rivière, lac ou pluie. Ce serait sans aucun doute un endroit très aride et dépourvu de vie. Dans un monde où la rune Obscurité prédominerait, une nuit perpétuelle recouvrirait tout. La force et la combinaison des runes déterminent ainsi les conditions d'un monde. La plupart des mondes maintiennent un équilibre entre les runes, favorisant ainsi la vie et les conditions bénéfiques à son développement.

Les runes élémentaires sont : *Air, Eau, Feu, Lune, Obscurité et Terre.*

Les Runes de Forme

Les runes de forme comprennent les éléments de la vie et la forme qu'ils empruntent. Habituellement, une seule forme de vie – tel un homme – est associée à une seule rune mais parfois une forme de vie est composée de deux ou plusieurs runes. La combinaison des runes de l'Homme et des Bêtes, par exemple, peut créer une forme de vie telle qu'un centaure ou un chat bipède intelligent ou encore un homme avec l'intelligence, la nature et les capacités d'un animal particulier. Cela dépend de la façon dont les dieux mélangent les runes. La rune du Chaos est la rune la plus crainte de toutes les runes de forme, parce qu'elle s'attaque à la nature des autres runes de forme et empêche leur cohésion. La rune du Chaos impose un changement constant et incessant pour son intérêt personnel. Dans certains mondes la rune du Chaos est exclue et gardée avec la plus grande vigilance. Dans d'autres, elle prédomine et répand la misère tandis que les dieux observent avec grand plaisir le chaos qui s'ensuit. Telle est la nature de dieux.

Les runes des formes sont : *Bête, Chaos, Dragonewt (là où les dragonewts existent, par exemple dans Glorantha), Esprit, Homme* et *Plante*.

Les Runes de Pouvoir

Les runes de pouvoir sont arrangées en paires diamétralement opposées. Elles caractérisent la motivation principale des dieux et sont ainsi investies dans tout ce qu'ils créent. Dérivées des runes élémentaires et influencées par elles, elles influencent à leur tour les runes de

forme. Elles incarnent un type de pouvoir particulier d'une source primordiale. Les cultes se voient confiés les runes caractérisant le ou les dieux qu'ils vénèrent et considèrent comme ennemis les runes qui leur sont opposées (et par conséquent les divinités associées) – cependant cette inimitié n'est pas toujours systématique et dépend des relations et des alliances mythiques passées entre les dieux au temps de la création du monde et de son histoire consécutive.

Les runes du pouvoir sont :

Froid / Chaleur
Mort / Fertilité
Désordre / Harmonie
Destin / Chance Mort
Illusion / Vérité
Lumière / Obscurité
Mouvement / Stase

Les Aventuriers doivent être prudents dans le choix des runes du pouvoir qu'ils veulent intégrer. Intégrer deux runes opposées (grâce à l'affiliation à un culte ou à des écoles de sorcellerie par exemple) *ne confère pas* les pouvoirs des deux runes : au contraire, les pouvoirs s'annulent mutuellement car les deux runes s'affrontent pour dominer l'âme de la personne Touchée par la Rune. Lancer un sort de magie à partir de l'une des deux runes pose aussi des problèmes ; le pourcentage des sorts d'une paire de runes qui s'opposent est réduit de moitié et les coûts en Points de Magie sont doublés.

Les Runes de Condition

Les runes de condition constituent le dernier groupe de runes. Elles définissent la manière dont les dieux, les cultes ou les individus traitent avec les runes présentées précédemment. Il existe cinq conditions principales : Infini, Loi, Magie, Maîtrise et Communication. Chacune fonctionne d'une façon différente :

Infini – correspond à la marque des dieux. Elle est totalement libérée des liens de l'existence matérielle et est à même d'agir (presque) comme un dieu. Elle est seulement conférée aux personnes qui s'en sont montrées dignes : demi-dieux, véritables héros, créatures très puissantes comme les dragons.

Loi – la rune de la Loi s'occupe de la défense contre le Chaos. Elle stabilise une rune et empêche le Chaos de la perturber. Les personnes qui possèdent ou commandent la rune de la Loi encouragent la raison, le progrès régulier et l'évolution naturelle. Elles n'apprécient aucunement tout ce qui plie ou modifie la réalité et d'une certaine façon, sont opposées à la rune de la Magie.

Magie – la rune de la Magie est dérivée de la rune du Chaos mais ne possède pas sa malveillance. Elle représente la capacité de commander, de façonner et de contrôler temporairement une autre rune.

Maîtrise – la rune de la Maîtrise représente la maîtrise d'une rune de formes, du pouvoir ou de condition particulière et est une indication de l'ascendance au pouvoir. Elle ne signifie pas grand chose sans une autre rune pour la définir, bien que sa présence mette en évidence que son possesseur se différencie de la masse. Les cultes qui possèdent la rune de Maîtrise sont des figures importantes qui changent le monde. Les individus qui la possèdent sont des personnes destinées à accomplir de grandes choses (ou des actes infâmes).

Communication – La rune de Communication comprend le langage, le discours, la diplomatie et le commerce. Elle représente la volonté de dialoguer, de faire des affaires ou de parvenir à un compromis. Elle est considérée comme la rune de l'accord et des relations amicales bien qu'elle puisse également être employée pour dominer ou pour diviser.

Touché par une Rune

Un Aventurier qui suit une voie magique entrera tôt ou tard au contact de runes. Grâce à la Magie Divine, on peut avoir accès aux runes associées avec le dieu par exemple.

Les Aventuriers peuvent être Touchés par une Rune de la manière suivante :

* Magie Divine : Quête Héroïque qui fait partie de l'initiation ou de l'avancement au sein d'un culte.
* Magie Spirituelle : Quête du Rêve qui permet de forger des relations avec le monde spirituel.
* Sorcellerie : plonger au plus profond des secrets de l'univers grâce à l'étude sans fin des arcanes, à la méditation ou à la cartographie des différents plans du cosmos au travers de Quêtes Héroïques de sorcellerie.

Être Touché par une Rune signifie que l'Aventurier a établi une relation métaphysique qui prend la forme d'une manifestation mineure du pouvoir interne de la rune. Les individus Touchés par une Rune présentent leur relation de deux manières : une décoration physique sous la forme de tatouage, de peinture de guerre, de vêtements brodés ou d'une inscription sur ses armes ou son équipement ; et par la façon dont la rune canalise son pouvoir au travers de l'individu. Chaque rune affiche son pouvoir différemment et avec des effets visibles divers. La table Touché par une Rune détaille ces effets.

Les Runes en Tant qu'Objets Physiques

La 1ère édition de *RuneQuest* introduisit les runes comme des objets physiques et tangibles possédées ou recherchées par les Aventuriers. La possession d'une rune permettait d'utiliser la Magie Runique, plus connue sous le nom de Magie Commune dans la 2ème édition de *RuneQuest*.

Les runes ne sont plus présentées comme des objets physiques dans *RuneQuest*. Cependant, elles peuvent être utilisées ainsi, en tant que règle optionnelle, si cela sied à la campagne du Maître de Jeu. Les runes appartenant aux Aventuriers peuvent être utilisées de cette façon mais le MJ devra se référer aux règles de la première édition de *RuneQuest* pour plus de détails sur le fonctionnement de cette relation. La seconde édition de *RuneQuest* n'en fera plus aucune mention.

Touché par une Rune : les effets

Rune	Pouvoir Runique	Effet Visible
Air	La personne Touchée par une Rune réduit de moitié les dommages d'une chute et ajoute un bonus de +10% à son test d'Athlétisme pour sauter.	L'air semble miroiter autour de l'individu et prend une apparence légèrement argentée.
Bête	La personne Touchée par une Rune gagne Survie (ou un bonus de +10% à sa compétence Survie s'il l'a déjà) et un bonus de +10% à son Endurance.	L'individu possède des caractéristiques animales ; un grognement bestial par exemple. Si des animaux sont dans les environs, ils font une pause et regardent l'individu d'une étrange manière avant de vaquer à leurs occupations.
Chaos	La personne Touchée par une Rune obtient un Trait Chaotique. Elle risque aussi l'ostracisme auprès des sociétés qui abhorrent le Chaos et subit un malus de –20% à sa compétence Influence.	De temps en temps, et de façon subtile, quelque chose change dans l'apparence de l'individu puis retourne à la normale. L'individu semble être inconscient du changement. Les altérations physiques ne sont jamais deux fois les mêmes.
Chaleur	La personne touchée par une Rune ignore les effets négatifs de l'exposition aux environnements chauds.	Un mince nuage de chaleur accompagne l'individu. Sa peau est beaucoup plus chaude que la normale au toucher, et pourtant il n'a pas de fièvre.
Chance	La personne Touchée par une rune peut relancer les dés une fois par jour.	Tout semble aller pour le mieux pour l'individu. Il a l'air d'être riche et prospère.
Communication	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +10% à sa compétence Influence et une nouvelle compétence Langage.	L'individu a une aura qui rend ses paroles captivantes mêmes si elles ne le sont pas. Lorsqu'il écoute, il semble écouter intensément même quand il ne le fait pas.
Désordre	La personne Touchée par une Rune ajoute +2 à tous ses jets de dés pour déterminer le Rang d'Action.	Même quand il est habillé d'une manière immaculée, il semble toujours avoir une apparence dépenaillée.
Destin	La personne Touchée par une Rune peut relancer les dés une fois par jour.	L'individu a un air qui suggère une Grande Destinée, comme s'il était marqué par le destin pour accomplir une chose importante dans le futur.
Dragonewt	La personne Touchée par une Rune se réincarne sous la forme d'un dragonewt à sa mort.	L'individu se comporte de temps en temps d'une manière qui semble bizarre. Les pauses au milieu d'une conversation sont plus longues que la normale ; les objets sans importance sont longuement étudiés ; les mots ont parfois un sens étrange.
Eau	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +20% à ses tests de compétence Nager.	L'individu semble passer au travers des gouttes de pluie ; l'eau s'écoule sur sa peau sans laisser de traces humides.
Esprit	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +20% à sa compétence Détection des Esprits.	L'air semble danser faiblement autour de l'individu, des murmures fantômes s'élèvent puis s'évanouissent dans le bruit ambiant.
Fertilité	La personne Touchée par une Rune guérit et récupère à la moitié du temps normal.	L'individu respire la santé. Ses joues sont roses, ses lèvres pleines et son teint resplendit.
Feu	La personne Touchée par une Rune réduit de moitié les dommages provoqués par le feu, la magie ou autre.	Une faible flamme ondule occasionnellement sur la peau de l'individu.
Froid	La personne Touchée par une Rune ignore les effets négatifs de l'exposition aux environnements froids.	La peau de l'individu est froide au toucher et la température autour de lui semble remarquablement plus fraîche.
Harmonie	La personne Touchée par une Rune peut accorder à un allié un bonus de +20% à un seul test de compétence, une fois par jour.	C'est comme si l'individu avait atteint un état de perfection. Ses manières sont précises ; ses paroles et ses actes paraissent être rationnels et délibérés. Ses mouvements sont économiques et ses conversations bien structurées comme si elles étaient répétées.
Homme	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +1 à sa DEX, son INT et son CHA.	L'individu parait plus viril (ou féminin) que les personnes qui l'entourent ; il incarne l'essence même de son sexe.
Illusion	La personne Touchée par une Rune gagne la compétence Déguisement (ou un bonus de +10% s'il la possède déjà) et un bonus de +10% à sa compétence Passe-passe.	L'individu a un air louche. Il est impossible de dire avec précision ce qui *cloche*.

Infini	La personne Touchée par une Rune double la durée de tous les sorts de Magie Commune qui ont le trait Durée.	L'individu a un port plein de grâce et de puissance. Il est impossible de dire comment ni pourquoi, mais l'individu semble être spécial.
Loi	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +10% à sa Perspicacité et un bonus de +10% à sa Perception.	L'individu a un air de justice et d'équité visible par tous ceux qui entrent en contact avec lui.
Lumière	La personne Touchée par une Rune gagne une Vision Nocturne (voir page 161) et un bonus de +10% à sa Perception.	L'individu semble être illuminé d'une manière subtile. Les ombres semblent s'effacer à son approche.
Lune	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +5% à son Influence, sa Perception, sa Persévérance et sa Discrétion.	Quand la lune est visible, l'individu paraît resplendir, comme s'il réfléchissait en partie ses rayons de lumière.
Magie	La personne Touchée par une Rune gagne soit un bonus de +10% à deux compétences magiques, soit un bonus de +20% à une seule compétence de magie. Ou encore, tous les sorts obtiennent un niveau gratuit d'Ampleur.	L'individu semble entouré d'un air d'outre-monde, accompagné à l'occasion d'une étincelle d'énergie magique sur la peau.
Maîtrise	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +10% à tous ses tests d'opposition.	L'individu a l'air d'avoir le contrôle ultime de sa personne. Il ne laisse jamais libre cours à la panique.
Mort	Lorsque la personne Touchée par une Rune *inflige* une Blessure Sérieuse ou Grave, l'adversaire subit un malus de –10% à ses tests d'Endurance pour rester conscient ou éviter la mort.	Une ombre presque imperceptible s'accroche à l'individu et un grand poids semble peser sur ses épaules.
Mouvement	Le Mouvement d'une personne Touchée par une Rune augmente de +1m.	Les mouvements de l'individu sont plus fluides et plus gracieux qu'on ne s'y attend. La foule semble s'écarter pour le laisser passer ; il ne trébuche jamais ni ne s'écroule.
Obscurité	La personne Touchée par une Rune gagne la Vision dans le Noir (voir page 161) et un bonus de +10% à sa compétence discrétion.	La lumière autour de l'individu clignote et baisse légèrement avant de retourner à la normale.
Plante	La personne Touchée par une Rune gagne la compétence Survie (ou un bonus de +10% s'il la possède déjà) et un bonus de +10% à son Endurance.	Les plantes de tous types se tournent momentanément vers l'individu. Les spécimens desséchés semblent retrouver de leur vivacité en présence de l'individu.
Stase	La personne Touchée par une Rune n'est pas affectée par le Recul mais par contre peut toujours provoquer un recul.	L'individu possède une immobilité innée. Quand il est debout, il est tout à fait immobile et ne fait pas le *moindre* mouvement.
Terre	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +1 à sa FOR, sa CON et sa TAI.	Le sol semble onduler sous les pieds de l'individu quand il marche. S'il se tient au même endroit pendant un certain temps, ses pieds semblent se fondre avec le sol.
Vérité	La personne Touchée par une Rune gagne un bonus de +10% à sa Perception et à sa Persévérance.	Un air de sincérité complète émane de l'individu. Il paraît tout à fait digne de confiance.

Points de Magie

Toutes les créatures vivantes ont une affinité naturelle avec la magie, qu'ils reçoivent ou non un enseignement. Avec le temps, les jeteurs de sorts apprennent à contrôler et à prendre soin de ce pouvoir magique brut. Ce pouvoir magique alimente les sorts et myriades d'autres capacités mythiques ou magiques ; il peut également fournir une protection contre les attaques magiques. Dans *RuneQuest*, le pouvoir magique d'un Aventurier est mesuré en Points de Magie. Tous les Aventuriers commencent le jeu avec un nombre de Points de Magie égal à leur score de POU. Ce score de POU agit aussi comme une limite maximum au nombre de Points de Magie qu'un Aventurier est capable d'emmagasiner à tout instant. Cependant, le nombre de Points de Magie disponible peut être affecté par plusieurs facteurs :

* Des sorts ou des objets magiques peuvent élever ou diminuer ces limites.
* Le POU dédié à un dieu ou à un culte ne peut pas être changé en Points de Magie, ce qui réduit ainsi le nombre disponible de PM permettant d'alimenter la Magie Commune, les sorts de Sorcellerie et les autres capacités mystiques.

Regagner des Points de Magie

Les Aventuriers regagnent automatiquement toutes les 12 heures un montant de Points de Magie égal à leur POU, moins le POU dédié à un Pacte. Ils regagnent cette quantité après 6 heures de repos complet : sommeil ou utilisation de la compétence avancée Méditation (voir page 45).

Chapitre 7 :

Magie Commune

La Magie Commune est le nom donné à une variété de sorts couramment rencontrés dans les sociétés où la magie est utilisée quotidiennement. Les cultures peuvent différer au sujet de l'importance de la Magie Commune et employer régulièrement des sorts différents ; mais la Magie Commune n'est ni plus ni moins que cela : une magie commune à tous et dont l'utilisation ne sort pas de l'ordinaire.

Les sorts de Magie Commune ne sont que les pâles échos des runes primordiales. Ils ne nécessitent pas d'être en relation directe avec des runes pour être lancés mais ils sont souvent considérés comme inférieurs aux sorts des autres voies magiques telle la Magie Divine ou la Sorcellerie.

En tant qu'enseignement, la Magie Commune fait partie de la façon dont une culture appréhende et comprend la magie. Dans les mondes où la magie prédomine (Glorantha par exemple), certains sorts de Magie Commune sont enseignés au sein de la communauté comme partie intégrante de l'apprentissage et du développement culturel. Les cultes religieux, les traditions chamaniques et les écoles de sorcellerie offrent généralement des sorts de Magie Commune associés à leur nature.

Lancer un Sort

Le lancer d'un sort de Magie Commune nécessite une réussite à un test de Magie Commune. Cette compétence comprend le lancer de tous les sorts de Magie Commune connus. Un Aventurier qui connaît ViveLame et Voix Tonitruante peut lancer les deux sorts avec la même compétence ; les deux sorts n'ont pas vraiment de compétences magiques distinctes.

Lorsqu'on jette un sort de Magie Commune, il se produit toujours une lumière ou un son que les créatures alentour peuvent détecter, que ce soit le bruit du tonnerre ou un éclat de lumière dans l'air. Les effets d'un sort donné sont laissés à la discrétion du Maître de Jeu et du joueur mais il sera détecté par les créatures dans un rayon de 10m multiplié par l'Ampleur du sort. Des exemples d'effets sont inclus dans la description des sorts.

La Saga D'Édric

Faisant partie d'un clan Orlanthi qui habite le Ralios, Édric cotoie la magie d'une manière régulière. Grâce à l'éducation de son clan et son intérêt dans les enseignements draconiques d'Orlanth, Édric a appris ViveLame 2, Souffle du Dragon et Soins 2. Il lance les trois sorts avec sa compétence de Magie Commune à 64% ; le nombre situé après le nom du sort correspond à l'Ampleur maximum des sorts qu'Édric peut lancer. Dans le cas de Souffle du Dragon, qui n'est pas un sort progressif et fonctionne avec une Ampleur fixe, un tel chiffre est inutile.

Il est certain qu'avec le temps, Édric va augmenter sa connaissance en Magie Commune – soit grâce à des nouveaux sorts, soit en améliorant l'ampleur de ses sorts.

Modificateurs de la Magie Commune

Tout comme les autres compétences, la Magie Commune est sujette à des circonstances qui peuvent affecter les chances de réussite d'un sort. Ces modificateurs de situation sont les suivants :

Modificateur de Situation de la Magie Commune

Situation	Modificateur[1]
Le jeteur de sort est bâillonné ou réduit au silence	Échec automatique
Le jeteur de sort est entravé	–30%
Le jeteur de sort est à terre	–20%
Le jeteur de sort est sur une surface instable	–20%
Cible partiellement dissimulée	–20%[2]
Cible dissimulée	–40%[2]
Cible entièrement dissimulée	Échec automatique

[1] Ces modificateurs sont cumulatifs – un jeteur de sort à terre qui lance un sort sur une cible partiellement dissimulée diminue sa compétence Magie Commune de –40%.

[2] Ces modificateurs ne s'appliquent que si la cible du sort est autre que le jeteur de sort, sa localisation immédiate, ses possessions ou un objet/individu touché.

Temps d'Incantation

Lancer un sort de Magie Commune prend un nombre d'Actions de Combat égal à la moitié de son Ampleur (arrondi au chiffre supérieur) : le sort ViveLame 3 prend 2 AC. Les sorts plus puissants prennent plus de temps car l'Aventurier doit tout d'abord réussir à exploiter le pouvoir inhérent du sortilège.

Aucune Action de Combat offensive ne peut être entreprise lorsque le personnage jette un sort. Il peut cependant se déplacer à la moitié de sa vitesse de Mouvement et peut agir de façon défensive, parer ou esquiver, par exemple.

Les effets d'un sort ne se produisent qu'à la fin de la dernière Action de Combat d'incantation.

Si,pendant qu'il jette un sort, le personnage est distrait ou subit des blessures sévères (telle une Blessure sérieuse), il doit effectuer un test de Persévérance pour maintenir sa concentration sur le sort. Si le jeteur de sort souffre d'une Blessure Grave, ou est aveuglé par exemple, le sort échoue automatiquement.

Annuler un Sort

Un jeteur de sort peut dépenser une Action de Combat pour annuler un sort qu'il a jeté. Ne plus se concentrer sur un sort en cours a un effet immédiat et ne nécessite pas d'Action de Combat.

Apprendre un Sort de Magie Commune

Afin d'apprendre un sort, un Aventurier doit d'abord localiser un instructeur qui connaît déjà le sort et qui est prêt à le lui enseigner contre rémunération, services ou en échange d'une quête pour prouver qu'il en est digne. Un Aventurier qui a des connexions avec un culte religieux, sorcier ou spirituel a plus de facilité à trouver un mentor qui va lui enseigner des sorts plus puissants. Selon leur culture d'origine, les Aventuriers novices peuvent déjà posséder quelques sorts de Magie Commune au début de leur carrière.

Tous les sorts de Magie Commune sont classés par leur Ampleur, un score qui indique leur pouvoir relatif. Les sorts d'Ampleur 1 sont les plus faibles et les plus faciles à apprendre. L'apprentissage d'un nouveau sort prend une journée par point d'Ampleur et coûte un même nombre de jets d'amélioration.

Apprendre des Sorts de Magie Commune

Ampleur	Coût	Durée d'Apprentissage
1	1 Jet d'Amélioration	1 jour
2	2 Jets d'Amélioration	2 jours
3	3 Jets d'Amélioration	3 jours
4	4 Jets d'Amélioration	4 jours
5	5 Jets d'Amélioration	5 jours
6	6 Jets d'Amélioration	6 jours
7	7 Jets d'Amélioration	7 jours
+1	+1 Jet d'Amélioration	+1 jour

Payer pour des Sorts de Magie Commune – Règle Optionnelle

À la discrétion du Maître de Jeu, les sortilèges peuvent être achetés auprès d'un culte ou d'un instructeur au lieu de dépenser des Jets d'Amélioration. Dans ce cas, les paiements, basés sur l'Ampleur, sont les suivants :

Ampleur	Coût
1	100 pièces d'argent
2	200 pièces d'argent
3	400 pièces d'argent
4	800 pièces d'argent
5	1.600 pièces d'argent
6	3.200 pièces d'argent
7	6.400 pièces d'argent
+1	12.800 pièces d'argent

L'Ampleur d'un sort définit aussi l'intellect nécessaire à un individu pour pouvoir absorber, mémoriser et articuler sa structure. Un Aventurier peut apprendre un sort de Magie Commune ayant une Ampleur maximum égale à son INT divisée par 3 (arrondi au chiffre supérieur). Avec une INT de 16, Édric peut apprendre tous les sorts de Magie Commune ayant une Ampleur de 6.

Augmenter l'Ampleur d'un sort connu est similaire à l'apprentissage d'un nouveau sort de même Ampleur. Par exemple, si Édric veut augmenter ViveLame 2 à ViveLame 3, il doit trouver un instructeur qui connaît ViveLame 3 et passer trois jours à étudier le sort. Toutefois, le nombre de Jets d'Amélioration requis pour l'apprentissage d'un sort de plus grande Ampleur est égal à la différence de leurs Ampleurs : Apprendre ViveLame 4 quand on connaît déjà ViveLame 2 ne coûte que 2 Jets d'Amélioration.

Un Aventurier qui apprend un sort d'Ampleur plus élevée peut, s'il le désire ou s'il en éprouve le besoin, continuer à jeter ce sort à une plus petite Ampleur. Édric apprend ViveLame 3 mais peut continuer à jeter ViveLame 1 et ViveLame 2.

La Magie Commune dans Glorantha

La magie est omniprésente dans Glorantha ; presque toutes les sociétés emploient quotidiennement la magie et plus particulièrement la Magie Commune.

Comme indiqué dans le chapitre Création d'un Aventurier, les personnages nouvellement créés commencent le jeu avec 6 points d'Ampleur dans la Magie Commune et choisissent des sortilèges disponibles auprès de leur culture (vous trouverez plus de détails sur la Magie Commune des cultures dans *Glorantha : Le Deuxième Âge*).

Les Sorts & leur Description

Un sort de Magie Commune est caractérisé par des traits qui détaillent le type du sort et son fonctionnement. La description qui suit présente les effets précis du sort. Les caractéristiques des sorts sont les suivantes.

À Distance : les sorts lancés à distance peuvent être jetés à une distance maximum égale, en mètres, au POU x 5 du personnage.

Ampleur (X) : la force et la puissance du sort. Elle correspond également au nombre minimum de Points de Magie requis pour pouvoir lancer le sort. Si deux sorts identiques sont lancés sur une même cible, seul le sort ayant la plus grande Ampleur aura un effet – leurs Ampleurs ne s'ajoutent pas.

Concentration : les effets du sort sont maintenus tant que le personnage garde sa concentration. Se concentrer sur un sort fonctionne de la même façon que le lancer d'un sort : le personnage continue de chanter et ignore les distractions.

Déclencheur : le sort reste dormant jusqu'à ce que l'évènement stipulé dans sa description se produise. Le sort prend alors effet et disparaît. Si l'évènement déclencheur ne s'est pas produit au bout de cinq minutes, le sort se dissipe.

Durée (X) : les effets du sort sont maintenus pendant le nombre de minutes indiqué.

Instantané : les effets du sort sont appliqués de manière instantanée. Le sort disparaît ensuite.

Progressif : le sort peut être appris et lancé à différentes Ampleurs. Un sort de grande Ampleur peut également être lancé à une Ampleur inférieure.

Résistance (Évasion/Persévérance/Endurance) : les effets du sort ne se produisent pas automatiquement. La cible peut effectuer un test d'Évasion, de Persévérance ou d'Endurance (spécifié par le sort) opposé au résultat du lancer du sort afin d'éviter ses effets. À noter : esquiver les sorts qui ont la caractéristique Résistance (Évasion) nécessite la dépense d'une Action de Combat.

Toucher : lorsqu'un sortilège possède cette caractéristique, l'Aventurier doit pouvoir toucher sa cible pour que les effets du sort se produisent. Le jeteur de sort doit rester en contact physique avec la cible pendant toute la durée de l'incantation.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles qui se trouvent dans un rayon indiqué en mètres.

Sorts de Magie Commune

Apaiser

Ampleur 1, Instantané, Toucher

Le sort permet à la cible de dormir pendant 10 heures sans être interrompue par des cauchemars, par la douleur ou par un mouvement. À moins d'être réveillée par un grand bruit ou un contact physique abrupt, la cible reçoit le bénéfice d'une nuit de repos complet. Le sort ne provoque pas le sommeil mais calme au contraire l'esprit de la cible afin qu'elle puisse profiter de son sommeil. Les jeteurs de sorts apprécient tout particulièrement ce sort quand ils désirent regagner leurs Points de Magie.

Appeau

À Distance, Ampleur 2, Instantané, Résistance (Endurance)

Le sort Appeau sert à attirer un animal dans une zone donnée. Lorsque le sort est lancé, il affecte une créature avec une INT inférieure ou égale à 7. Si celle-ci échoue à son test de résistance, elle est naturellement attirée vers le lieu où le sort a été lancé ; à ce moment là, le sort disparaît. Les barrières, les dangers immédiats ou une autre tentative de contrôle mettent fin aux effets du sort : la créature réagit de façon naturelle. Par exemple, le sort Appeau force un cheval à se détourner et à se rendre sur les lieux du sort mais une simple traction des rênes par le cavalier met fin aux effets du sort. Ce sort est d'une grande aide pour les chasseurs et les gardiens de troupeaux.

Babil

À Distance, Ampleur 2, Durée 5, Résistance (Persévérance)

Si le sort réussit, la créature visée babille dans son langage. La cible est toujours capable de penser et d'agir normalement mais toutes ses paroles ne sont que du charabia. Un commandant serait ainsi

incapable de donner des ordres à ses hommes et un jeteur de sort serait incapable de lancer des sorts.

Bénédiction de la Nuit
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Zone Spéciale

Si le sort réussit, il englobe la zone d'effet dans une sphère d'obscurité égale à une nuit sans lune. Comme la description ci-dessus l'indique, toutes les sources de lumière non magiques (y compris celle du soleil) passées ou présentes dans la zone sont réduites à l'équivalent d'une flamme de chandelle. Le rayon de la zone est égal à l'Ampleur du sort.

Bénédiction de l'Armurier
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de +10% par point d'Ampleur au prochain test d'artisanat du jeteur de sort impliquant un métal forgé. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sorts.

Bénédiction du Maçon
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de +10% par point d'Ampleur au prochain test d'Artisanat du jeteur de sort, impliquant de la terre naturelle, de la pierre ou du sable. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sorts.

Bouclier de Contre-Magie
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Ce sort perturbe les sorts offensifs lancés contre le jeteur de sorts et son équipement. Le Bouclier de Contre-Magie tente de bloquer les effets des sorts lancés sur celui-ci mais n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà le personnage. Les effets du Bouclier de Contre-Magie dépendent de son l'Ampleur relative et de celle du sort qu'il contre.

Résultats du Bouclier de Contre-Magie

Ampleur du Sort Contré . . .	**Effet**
1 ou plusieurs points en dessous de l'Ampleur du Bouclier de Contre-Magie.	Le sort contré est éliminé et le Bouclier de Contre-Magie reste en place.
Égale à l'Ampleur du Bouclier de Contre-Magie	Le sort contré et le Bouclier de Contre-Magie sont tous deux éliminés.
1 ou plusieurs points au dessus de l'Ampleur du Bouclier de Contre-Magie.	Le bouclier de Contre-Magie est éliminé et le sort contré produit ses effets.

Boulier
Ampleur 1, Instantané

Ce sort permet au jeteur de sort de pouvoir compter instantanément le nombre de pièces ou d'unités individuelles appartenant à une collection. Le jeteur de sort doit spécifier ce qui doit être compté : des sacs de grain dans une grange, des unités d'infanterie troll, une réserve et flèches et ainsi de suite. Ce nombre est précis et exact mais il ne tient pas compte des erreurs de calcul duss à une mauvaise définition des termes de comptage.

Cautériser
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Ce sort donne un bonus de +10% par point d'Ampleur au prochain test de Premiers Soins ou de Guérison du jeteur de sort effectué pour recoudre les chairs ouvertes. Ce bonus ne peut pas être cumulé avec d'autres bonus provoqués par des effets de sorts.

Chaleur
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Ce sort permet au jeteur de sort d'être confortablement au chaud dans un environnement froid. Il ne subit aucun malus aux tests de fatigue dans un environnement froid tant que le sort agit. La chaleur protège également le jeteur de sort contre un point de dommage causé par le froid (magique ou ordinaire) par point d'Ampleur.

Chance
Ampleur 2, Déclencheur, Instantané

Grâce à se sort, le jeteur de sort peut relancer les dés d'un test auquel il a échoué mais il ne peut pas relancer les dés d'un échec absolu. Quel que soit le résultat du second jet, le jeteur de sort doit prendre celui-ci en compte. Un personnage ne peut pas bénéficier de plus d'un lancer du sort Chance pour un test donné.

Communication Mentale
À Distance, Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Ce sort affecte une cible par point d'Ampleur. Il permet une communication télépathique entre le jeteur de sort et sa cible bien que les cibles ne soient pas en communication télépathique les unes avec les autres. Les paroles transmises par télépathie doivent être murmurées ; l'esprit du récipiendaire les entend dans le langage dans lequel elles ont été prononcées.

Compréhension
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Ce sort donne un bonus de +5% par point d'Ampleur aux compétences de langage connues du jeteur de sort.

Confusion
À Distance, Ampleur 2, Durée 5, Résistance (Persévérance)

S'il est réussi, ce sort sème la confusion chez la cible au point où elle peut oublier qui elle est et qui sont ses amis. La cible affectée ne peut pas lancer de sorts et ne peut effectuer que des Actions non offensives. Elle est toujours capable de courir, d'esquiver ou de parer normalement durant un combat, mais elle ne peut pas effectuer d'attaques à moins qu'on l'attaque en premier.

Les esprits et les créatures intangibles ne sont pas affectés par ce sort.

Contre-Magie
À Distance, Ampleur 1, Instantané, Progressif

Le sort de Contre-Magie est utilisé pour dissiper un autre sort dans une zone donnée. Le sort visé est ainsi annulé si l'Ampleur de la Contre-Magie est supérieure ou égale à son Ampleur. Contre-Magie peut être lancée de manière *réactive* pour neutraliser les sorts offensifs, en utilisant l'Action de Combat *Lancer un Sort*.

Lors de l'exploration d'une tombe ancienne, Lilana, rencontre Rhazil le Vivisecteur, son ennemi mortel. Comme première Action de Combat, Rhazil choisit de lancer Confusion. Lilana déclare immédiatement qu'elle va utiliser l'Action de Combat Lancer un Sort pour se défendre. Elle lance Contre-Magie 2, qui heureusement annule le sort de Rhazil avant qu'il ne l'atteigne.

Coordination
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Pour chaque point d'Ampleur du sort, le score de DEX du jeteur de sort augmente de +2. Ceci peut avoir un effet supplémentaire sur ses compétences et ses attributs, tels que les Actions de Combat et le Rang d'Action. Le jeteur de sort ne peut pas augmenter sa DEX de cette manière de plus du double de son score original.

DareDard
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif, Toucher

Lancé sur une arme de jet (couteau, flèche, javelot ou pierre), le sort prend effet lorsque celle-ci est tirée ou lancée. Les tentatives pour parer ou esquiver l'arme subissent un malus de –5% par point d'Ampleur du sort et les dommages sont augmentés d'un point par point d'Ampleur. Un missile bénéficiant de ce sort ne peut pas prendre avantage des sorts Flèche de Feu, Multimissile ou Percer.

Dégager le Chemin
Ampleur 1, Durée 5

Ce sort permet au jeteur de sort de se déplacer au travers des buissons épineux les plus touffus comme s'il n'y avait pas d'obstacle sur le chemin.

Démoraliser
À Distance, Ampleur 2, Durée 5, Résistance (Persévérance)

La cible touchée par ce sort devient déprimée : elle perd tout espoir de victoire et manque de confiance en ses propres moyens. Durant une attaque, les compétences d'armes de la cible sont diminuées de moitié (avant les modificateurs) et elle ne peut pas lancer de sort offensif. La cible peut continuer à se défendre avec ses compétences complètes. Si le sort prend effet avant que le combat commence, la cible essaie d'éviter le combat : elle s'enfuit ou elle se rend. Les effets du sort sont automatiquement annulés par le sort Fanatisme et vice versa.

Destin
Ampleur 1, Instantané, Progressif, Résistance (Persévérance), Toucher

Ce sortilège permet au jeteur de sort d'influencer le destin, soit pour aider la cible soit pour lui nuire. Le jeteur de sort peut augmenter ou diminuer le prochain test de la cible de 10% par point d'Ampleur du sort. Pendant la durée d'incantation, le jeteur de sort doit choisir d'augmenter ou de diminuer les chances de sa cible – ce qui lui permet, ainsi qu'à ses amis, d'obtenir un avantage ou de désavantager ses ennemis. Seul est affecté le premier test de compétence (ou de résistance) effectué après que le sort ait été lancé. Les effets du sort se dissipent si le sort n'est pas utilisé durant le tour.

Détecter X
À Distance, Ampleur 1, Concentration, Résistance (Spéciale)

Ce sortilège regroupe plusieurs sorts et permet à un personnage de localiser les cibles qui se situent dans une zone donnée. Ses effets sont annulés par les matériaux denses ou épais tels que le métal ou la terre et la pierre d'une épaisseur d'un mètre minimum. Il est également bloqué par le sort Bouclier de Contre-Magie (ou des sorts équivalents) ayant une grande Ampleur. Les différents sorts de détection sont listés ci-dessous.

Détecter l'Ennemi : donne la localisation des créatures qui ont l'intention de nuire au jeteur de sort. Les cibles qui tentent de garder leur motivation secrète peuvent essayer de résister avec un test de Persévérance.
Détecter la Magie : donne la localisation des objets enchantés, des créatures magiques ou des sorts actifs.
Détecter l'Espèce : chaque sort unique de détection de l'espèce indique la localisation des membres de l'espèce spécifiée. Des exemples de ce sort comprennent : Détecter Canard, Détecter Rhinocéros ou Détecter Trollinet.
Détecter la Substance : chaque sort unique de détection de Substance donne la localisation des substances du type spécifié. Des exemples de ce sort comprennent Détecter le Charbon, Détecter l'Or ou Détecter le Bois.

La Maître de Jeu devrait fournir des informations générales sur le pouvoir de la cible détectée ('une magie faible' ou 'un riche filon d'or'). Une information plus détaillée nécessite de plus amples tests de Magie Commune.

Disruption
À Distance, Ampleur 1, Instantané, Progressif, Résistance (Endurance)

Sortilège offensif particulièrement macabre, ce sort réduit littéralement le corps de la cible en pièces. Pour chaque point d'Ampleur, la cible subit 1D3 points de dommages sur une localisation au choix, en ignorant les Points d'Armure.

Éclair
À Distance, Ampleur 3, Instantané, Résistance (Évasion)

Le jeteur de sort invoque une boule de foudre dans les airs, quel que soit le temps qu'il fait. La cible doit se trouver à l'extérieur et être en pleine vue. L'éclair inflige 2D6 points de dommages sur une seule localisation choisie. Seuls des Points d'Armure *magiques* offrent une protection contre ces dommages.

Endurance
Ampleur 1, Instantané, Progressif, Toucher

Ce sort restaure chez la victime un niveau de fatigue par point d'Ampleur.

Extinction
À Distance, Ampleur 1, Instantané, Progressif

Ce sort éteint instantanément les feux. Avec une Ampleur de 1, il éteint une flamme ; avec une Ampleur de 2, il éteint un petit feu ; avec une Ampleur de 3, un feu important et avec une Ampleur de 4, un feu dantesque (voir page 58).

Fanatisme
À Distance, Ampleur 2, Durée 5, Résistance (Persévérance)

La cible touchée par ce sort devient fanatique ; elle croit dur comme fer qu'elle peut vaincre n'importe quel ennemi ou obstacle. Ses *attaques* avec des compétences au corps à corps augmentent de moitié mais elle ne peut pas esquiver, ni parer ou lancer des sorts. Les effets de ce sort peuvent être annulés par le sort Démoraliser et vice versa. Les cibles volontaires se soumettent au sort sans résistance.

Fléau des Esprits
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Résistance (Persévérance), Zone Spéciale

Ce sort crée une zone d'un mètre par point d'Ampleur, dans laquelle les esprits ont des difficultés à pénétrer. Un esprit avec un POU inférieur au jeteur de sort et qui tente d'entrer dans la zone protégée doit tout d'abord résister au sort. Les esprits déjà situés dans la zone protégée au temps de sa création doivent résister au sort sous peine d'être contraints à quitter la zone le plus vite possible.

Flèche de Feu
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané 1, Toucher

Lancer ce sort sur une arme de jet ou à projectiles (flèche, carreau, pierre ou fléchette) fait que l'arme s'enflamme lorsqu'elle est lancée ou tirée. Quand il atteint sa cible, un missile provoque 1D6

points de dommages par le feu magique en plus de ses dommages normaux. Un missile sous les effets du sort Flèche de Feu ne peut pas bénéficier des effets des sorts Multimissile ou DareDard.

Force
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

La FOR du jeteur de sort augmente de +2 par point d'Ampleur du sort. Ceci peut avoir des effets supplémentaires sur ses compétences et ses attributs, tel le Modificateur de Dommages. Le jeteur de sort ne peut pas augmenter sa FOR de cette manière de plus du double de son score original.

Force Bestiale
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

Ce sort exacerbe les tendances bestiales d'une créature et augmente ses armes naturelles et ses réflexes. Il augmente ses chances d'attaque avec des armes naturelles de +5% par point d'Ampleur et le montant de ses dommages d'un point par point d'Ampleur. Ces dommages supplémentaires sont d'origine magique et affectent les créatures qui peuvent seulement être blessées par la magie. Les points de dommages normaux de l'arme naturelle ne sont pas considérés comme magiques.

Ignition
À Distance, Ampleur 1, Instantané, Résistance (Endurance)

Le sort Ignition met le feu à tout ce qui est inflammable dans une zone donnée en créant une flamme (voir page 58). Les créatures vivantes *ne peuvent pas* être enflammées. Si la cible est portée et tenue par un être vivant (tel un vêtement), celui-ci peut tenter de résister.

Lame de Feu
Durée 5, Ampleur 3, Toucher

Le jeteur de sort peut enflammer la lame d'une arme qui tranche ou qui empale. Pendant toute la durée du sort, l'arme cause 1D6 points de dommages sous forme de feu magique, en plus de ses dommages normaux. Une arme qui subit les effets du sort Lame de Feu ne peut pas bénéficier d'autres effets de sorts tels que ViveLame ou Percer.

Laminer
Durée 5, Ampleur 1, Progressif, Toucher

Ce sort peut être lancé sur une arme qui écrase, tel un marteau de guerre, un gourdin ou une masse d'arme. Chaque point d'Ampleur augmente les chances de toucher avec cette arme de +5% et lui fait infliger un point de dommage en plus. Les dommages supplémentaires sont d'origine magique et affectent les créatures qui peuvent seulement être blessées par la magie. Les points de dommages normaux de l'arme ne sont pas considérés comme magiques.

Langue de Velours
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Le jeteur de sort gagne un bonus de +5% x l'Ampleur du sort à un test de Négoce, d'Évaluer ou d'Influence. Ce bonus n'est appliqué que lorsqu'un personnage évalue, achète ou vend des marchandises ou un équipement.

Lumière
À Distance, Ampleur 1, Durée 5, Zone Spéciale

Quand il est lancé sur un objet inanimé, ce sort produit un rayon fixe qui s'étend d'un mètre par point d'Ampleur. La zone est baignée dans un éclairage normal, mais ce qui se trouve en dehors de cette zone ne l'est pas.

Main de la Mort
Ampleur 4, Déclencheur, Instantané, Résistance (Endurance), Toucher

Ce sort redoutable permet au jeteur de sort d'infliger une terrible blessure par simple contact. Lancer Main de la Mort infuse le sort dans le corps du personnage. L'effet du sort se produit lorsqu'il touche une cible qui ne s'y attend pas ou lorsqu'il réussit une attaque de Bagarre contre une cible vigilante. Si la cible échoue au test d'Endurance pour résister à l'effet, la localisation touchée subit immédiatement un montant de dommages suffisant pour causer une Blessure Grave. Si par contre, elle réussit son test d'Endurance, la cible ne subit qu'1d3 points de dommages. L'armure n'offre aucune protection contre ces dommages.

Mobilité
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

Le score de Mouvement de la cible augmente d'un mètre par point d'Ampleur du sort.

Morsure Glaciale
À Distance, Ampleur 2, Instantané, Résistance (Endurance)

Ce sort offensif permet au jeteur de sort de geler son adversaire et d'infliger 1D5 point de dommages (obtenus une fois) à toutes les localisations, en ignorant les Points d'Armure. Les effets magiques qui protègent contre les dommages causés par le froid peuvent bloquer les effets de ce sort mais les objets ordinaires (tels qu'un équipement protégeant contre le froid) sont inefficaces.

MorteLame
À Distance, Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Ce sort peut être lancé sur n'importe quelle arme mais n'affecte aucunement les attaques à mains nues ou les armes naturelles. Il réduit les dommages infligés par l'arme visée de 2 points par point d'Ampleur.

Mur de Ténèbres
À Distance, Ampleur 2, Durée 5, Zone Spéciale

En lançant ce sort, le personnage crée une zone d'obscurité autour de la cible. Au sein de cette obscurité, les sources de lumière n'agissent plus et la vision normale cesse de fonctionner. Les autres sens, tel le sonar des chauves-souris, fonctionnent normalement. Le rayon de la zone est égal à l'Ampleur du sort.

Multimissile
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif, Toucher

Ce sort affecte une arme de jet ou un projectile (couteau,flèche, javelot ou pierre) et les effets du sort ne se produisent que lorsque l'arme est lancée ou tirée. Multimissile crée un missile magique supplémentaire par point d'Ampleur. Les attaques des missiles magiques sont calculées séparément et sont comparées au résultat *d'un seul* test d'Évasion ou de Parade (bouclier) de la cible. Les dés de dommages sont les mêmes que ceux des missiles normaux mais ne bénéficient pas du Modificateur de Dommages du tireur. Les missiles additionnels créés par Multimissile affectent aussi les créatures qui ne peuvent être blessées que par la magie. Un missile sous les effets de Multimissile ne peut pas bénéficier des sorts Flèche de Feu, Percer ou DareDard.

Parade
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

Le sort Parade améliore les défenses du jeteur de sort quand il pare avec l'arme ou le bouclier ayant reçu le sort. Chaque point d'Ampleur augmente ses chances de Parade de +5% et les Points d'Armure de l'arme d'1 point.

Percer
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

Ce sort peut être lancé sur une arme avec une lame ou une pointe. Pour chaque point d'Ampleur, l'arme ignore deux Points d'Armure quand elle attaque une localisation protégée par une armure, y compris les Point d'Armure magiques. Une arme sous les effets du sort Percer ne peut pas bénéficier des effets des autres sorts augmentant les dommages tels ViveLame ou Lame de Feu.

Pousser/Tirer
À Distance, Ampleur 1, Instantané, Progressif, Résistance (Endurance)

Ce sort permet au jeteur de sort de déplacer dans une ligne droite un objet d'une TAI ou d'une ENC de 1 par point d'Ampleur, soit dans sa direction soit au loin, comme s'il était soudain propulsé dans une direction ou une autre. L'objet ne se déplace pas avec suffisamment de force pour infliger des dommages à moins qu'il n'inflige déjà des dommages naturellement (une bouteille d'acide par exemple). Le jeteur de sort n'a aucun contrôle sur la distance de déplacement ; celle-ci dépend de la localisation de l'objet ou de la surface sur laquelle il repose. Les créatures visées par ce sort peuvent effectuer un test d'Endurance pour résister au sort.

Protection
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

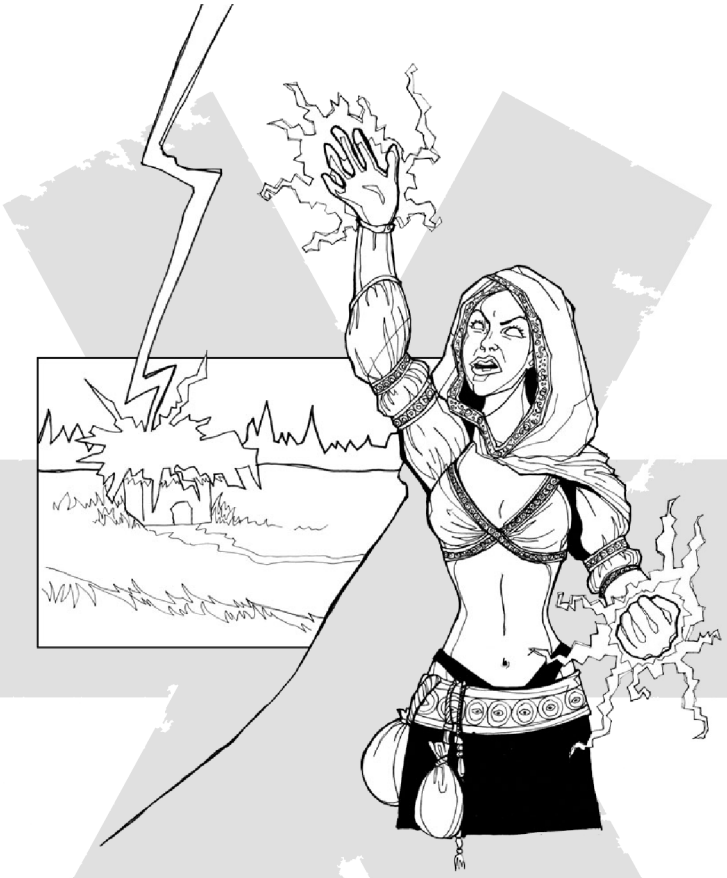
Le jeteur de sort reçoit sur toutes ses localisations un Point d'Armure supplémentaire par point d'Ampleur du sort. Ces points sont cumulés avec des Points d'Armure déjà existant et sont traités de la même manière.

Ralentissement
À Distance, Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Résistance (Endurance)

Le Mouvement de la cible est réduit d'un mètre par point d'Ampleur du sort. Le sort ne peut pas réduire le Mouvement de sa cible en dessous de un.

Refroidir
Ampleur 1, Instantané, Toucher

Ce sort permet au jeteur de sort de fortement diminuer la température d'un objet ordinaire. Avec cet effet, il peut augmenter la vitesse de refroidissement du métal dans une forge, refroidir les boissons pour ses compagnons et ainsi de suite. Le Maître de Jeu reste seul juge des effets exacts du sort dans une situation donnée.



Réparer
Ampleur 1, Instantané, Progressif, Toucher

Chaque point d'Ampleur permet de réparer un point de dommage sur une cible inanimée. La réparation laisse des marques et réduit sans aucun doute la valeur marchande de l'objet, à moins qu'un test d'Artisanat ne soit effectué au moment de l'incantation.

Respiration Aquatique
Ampleur 2, Durée 5

Ce sort permet au jeteur de sort de respirer sous l'eau pendant toute la durée de l'effet. Respiration Aquatique n'a aucun effet sur la capacité de la cible à respirer l'air.

Seconde Vue
À Distance, Ampleur 3, Durée 5

Seconde Vue permet au jeteur de sort d'estimer l'aura de POU d'une créature ou d'un objet magique visible à sa portée. Le jeteur de sort apprend si l'aura est inférieure à son POU, à plus ou moins 3 points de son propre POU ou plus grande que son POU.

Seconde Vue révèle également les entités invisibles telles que les esprits ou les fantômes, bien qu'il ne donne qu'une image floue (traiter ces cibles comme étant partiellement dissimulées).

Séduction
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

Le CHA du jeteur de sort augmente de +2 par point d'Ampleur du sort. Ceci peut avoir un effet additionnel sur ses compétences. Le jeteur de sort ne peut pas augmenter son CHA de cette manière de plus du double de son score originel.

Soins
Ampleur 1, Instantané, Progressif, Toucher

Le jeteur de sort peut guérir 1 point de dommages par point d'Ampleur sur une localisation. Lancer ce sort sur une créature appartenant à une espèce différente réduit de moitié les points restaurés.

Le sort ne permet pas de rattacher un membre tranché ni de guérir un membre mutilé. Ces types de blessure requièrent une magie plus puissante.

Souffle du Dragon
À Distance, Ampleur 2, Instantané, Résistance (Évasion)

Grâce à ce sort, le jeteur de sort est capable de souffler un jet de flammes en direction de sa cible. Si le jet de flammes n'est pas esquivé, il inflige 1D10 points de dommages à une localisation au hasard. Les points d'Armure protègent contre ces dommages et ces derniers comptent comme dommages magiques et dommages par le feu.

Sourire de l'Amuseur
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de +10% par point d'Ampleur au cours du prochain test de Danse, de Chant ou de Jouer d'un Instrument de la cible, impliquant d'être observé et apprécié de la foule. Le sort ne peut pas être cumulé avec d'autres effets bonus de sorts.

Témoin des Secrets
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de 10% par point d'Ampleur au prochain test de compétence de la cible pour déceler les mensonges, les secrets ou les objets cachés. Le sort ne peut pas être cumulé avec d'autres effets bonus de sorts.

Vigueur
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

La CON du jeteur de sort augmente de +2 par point d'Ampleur du sort. Ceci peut avoir un effet additionnel sur ses compétences et ses attributs. Le jeteur de sort ne peut pas augmenter sa CON de cette manière de plus du double de son score original.

ViveLame
Ampleur 1, Durée 5, Progressif, Toucher

Chaque point d'Ampleur augmente les chances de toucher avec cette arme de +5% et lui fait infliger un point de dommage en plus. Ces dommages supplémentaires sont considérés comme magiques et affectent également les créatures qui ne peuvent être blessées que par la magie. Les dommages de base de l'arme restent non-magiques. Une arme sous les effets de ViveLame ne peut pas bénéficier des effets des autres sorts qui augmentent les dommages tels que Percer ou Lame de Feu.

Voile du Bandit
Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Progressif

Le sort donne un bonus de +10% au prochain test de Discrétion du jeteur de sort impliquant une tentative pour se dissimuler. Le sort ne peut pas être cumulé avec d'autres effets bonus de sorts.

Voix Tonitruante
Ampleur 1, Durée 5, Progressif

La voix du jeteur de sort devient tonitruante et autoritaire. Le jeteur de sort reçoit un bonus de +10% par point d'Ampleur à son test d'Influence et peut être entendu sur une distance égale, en mètres, à l'Ampleur du sort x 100.

Chapitre 8 :

Magie Divine

Si la Magie Commune est aisément accessible aux Aventuriers, la Magie Divine ne l'est pas. La Magie Divine est le présent des dieux et n'est accessible que par l'entremise de l'adhésion à un culte – mais là aussi, seuls les membres qui ont su atteindre un statut élevé au sein du culte y ont accès. Les membres de base d'un culte – ceux qui suivent les préceptes et respectent la foi mais qui ne s'engagent pas plus – n'ont pas accès à la Magie Divine. Les initiés et les membres supérieurs – ceux qui ont choisi de servir directement le culte et leur divinité – ont accès à la Magie Divine ; leur zèle est d'ailleurs souvent lié à la perspective d'obtenir des Sorts Divins.

Fonctionnement de la Magie Divine

La Magie Divine possède un certain nombre de caractéristiques qui la différencient des autres types de magie :

* Les sorts offerts reflètent les runes qui représentent le dieu. La plupart des dieux sont inextricablement liés à une ou deux runes – parfois trois – qui reflètent leur création, leur nature, leur pouvoir et leur sphère d'influence. Sans pour autant être des runes, les sorts divins sont des manifestations du pouvoir runique. Ils canalisent les forces runiques à travers le comportement des dieux associés avec ces runes – c'est à dire que deux dieux différents associés avec la même rune peuvent fournir des sorts divins très différents.

* Les sorts divins sont beaucoup plus puissants que les sorts de Magie Commune du fait qu'aucun Point de Magie n'est nécessaire pour pouvoir les lancer ; au lieu de cela, ils sont directement canalisés depuis le dieu. La quantité et la force de la Magie Divine utilisée par un Aventurier dépend de la profondeur de sa relation avec son dieu, de sa dédicace de POU et de son engagement dans le Pacte passé avec le dieu.

* La Magie Divine dépend de deux compétences : la compétence Pacte, qui reflète la force et la profondeur de la relation divine et qui est utilisée pour gagner et récupérer des sorts ; et la Connaissance (Théologie Spécifique) pour lancer le sort.

Pacte (CHA+POU Dédié)

Un Pacte est essentiellement un engagement qui correspond à dévouer son âme à la vénération d'une divinité afin de la servir. La création d'un Pacte est représentée par la *dédicace* d'un ou de plusieurs points de POU au dieu. L'Aventurier possède toujours le POU pour le calcul de ses compétences mais le dieu puise les Points de Magie dans le nombre de POU dédié.

La création d'un Pacte est simple : au moment de son initiation dans le culte, le personnage annonce le nombre de points de POU qu'il désire investir dans le Pacte. Il doit dédier au minimum un point et au maximum un quart de son POU disponible. Le POU dédié forme alors la base de sa compétence Pacte.

Un Aventurier peut être initié dans plus d'une culte et obtenir des compétences Pacte concurrentes.

Les Points de Magie disponibles de l'Aventurier sont limités par le montant de son POU *non dédié*. Ainsi, un personnage avec un POU de 12 qui dédie 7 points à son culte ne dispose plus que de 5 Points de Magie pouvant être utilisés ailleurs. Une fois qu'un Point de POU a été dédié à un culte, il ne peut pas être utilisé pour un autre Pacte, *tant qu'il n'a pas renoncé au culte en question*. Un serviteur d'Orlanth le Tueur de Dragons avec un POU de 10 peut dédier 6 points au culte d'Orlanth mais cela ne lui laisse que 4 points à dédier à un autre culte. Quitter un culte réduit la compétence Pacte à zéro et l'empêche d'utiliser la Magie Divine de ce dieu – mais libère le POU précédemment dédié à ce Pacte.

La dédicace de POU forme la base d'une 'réserve' de points utilisés pour alimenter les sorts de Magie Divine. *Par exemple, un seigneur runique avec un POU dédié à son dieu et égal à 4 dispose de 4 POU qu'il peut investir dans des sorts divins.*

La valeur de départ de la compétence Pacte est égale au CHA + POU dédié. Comme toute compétence, elle peut être développée : par la dépense des Jets d'Amélioration, l'amélioration de la caractéristique CHA ou en dédiant des points de POU supplémentaires. Un Pacte

Pactes Multiples

Les Aventuriers peuvent rejoindre plus d'un culte et établir plus d'un Pacte avec un dieu – à condition que les différents cultes soient compatibles (alliés entre eux ou faisant partie d'une plus grande organisation). Le montant du POU qu'un Aventurier désire ou est capable de dédier à un Pacte constitue la seule restriction dans le fait de se joindre à plusieurs cultes : un Pacte demande toujours une dédicace d'au moins un point de POU.

peut aussi être augmenté de plusieurs autres manières, comme l'indique la table Amélioration d'un Pacte. Plus la compétence Pacte est élevée, plus le serviteur est dévoué. Ce n'est cependant pas une mesure de la connaissance de l'Aventurier au sujet de son culte ou de son dieu ; celle-ci est mesurée par la compétence Connaissance (Théologie Spécifique).

Amélioration d'un Pacte

Circonstance	Amélioration d'un Pacte
Entreprendre et compléter avec succès une Quête Héroïque.	1D10+1
Entreprendre une Quête Héroïque avec succès.	1D6
Entreprendre avec succès une quête ordinaire pour votre dieu ou votre culte.	1D4+1
Entreprendre sans succès un quête ordinaire pour votre dieu ou votre culte.	1D2
Dédier plus de POU dans le Pacte.	1 par point de POU dédié
Imiter dans des circonstances extrêmes le comportement de votre dieu.	1 point par exemple

Ces améliorations sont en plus des Jets d'Amélioration utilisés par l'Aventurier pour développer sa relation avec son dieu.

La propension à agir comme le dieu ou l'objet de vénération augmente à la même vitesse que le Pacte – de la même façon que la Résonance Mythique influence le comportement. *Plus le Pacte est élevé, plus le personnage ressemble à son dieu ou à son objet de vénération*. Sa personnalité, son jugement, ses exploits et ses actions reflètent ceux de son dieu, parce qu'il devient de plus en plus semblable à son dieu. Ce type de comportement demande un minimum de "roleplay" pour être efficace et le Maître de Jeu doit faire attention aux situations où la force du Pacte s'affiche dans les actions du personnage. Tandis que leur Pacte augmente, les personnages peuvent subir un changement complet de personnalité, bien que le Maître de Jeu soit le juge final pour les circonstances dans lesquelles ce changement se produit.

Limites au POU dédié

Le montant du POU qui peut être dédié dans un Pacte dépend du culte et du rang atteint. Certains cultes demandent une dédicace minimum mais tous les cultes possèdent une dédicace maximum basée sur le rang. Le chapitre Cultes fournit plus de détails concernant les différents rangs.

- Membre de base – aucun POU dédié
- Initié – ¼ du POU
- Acolyte – ½ du POU
- Seigneur runique – ¾ du POU
- Prêtre runique – tous le POU

Connaissance (Théologie Spécifique) (INT x2)

Il existe une compétence de Théologie Spécifique par Dieu. La Connaissance (Dieu des Tempêtes) existe indépendamment de la Connaissance (Déesse de la Lune). Cette compétence est utilisée de deux manières : premièrement comme une mesure de la connaissance de l'Aventurier au sujet des mythes, des aspect et des comportements des dieux, ainsi que les rituels, les cérémonies et les pratiques du culte ; deuxièmement, la Connaissance (Théologie Spécifique) est la compétence utilisée pour lancer avec succès les sorts divins associés avec le dieu. Un Aventurier avec la compétence Connaissance (Dieu des Tempêtes) à 60% peut lancer des sorts divins gagnés grâce à sa dévotion avec une chance égale à 60%.

Si une divinité est membre d'un panthéon, l'Aventurier maîtrise la Connaissance des autres dieux du panthéon à la moitié de son score de Connaissance (Théologie Spécifique) mais cela ne peut être utilisé pour lancer des sorts divins. Cependant, les cultes intégrés à un panthéon enseignent souvent les sorts d'un dieu vénéré par un culte allié. Dans ce cas, l'Aventurier peut utiliser sa compétence Connaissance (Théologie Spécifique) au complet pour lancer des sorts.

Lancer des Sorts de Magie Divine

Les adorateurs doivent tout d'abord prier pour obtenir les sorts de divins avant de pouvoir les lancer. Chaque sort de magie divine prend la place d'un point de *POU dédié*. Les sorts divins ne coûtent cependant aucun Point de Magie quand ils sont lancés, car le jeteur de sort a canalisé le pouvoir de son dieu et n'alimente pas le sort avec ses propres réserves de magie.

Parce qu'il est une manifestation de la foi du serviteur, un sort divin, quand il est jeté, possède une Ampleur égale à un dixième de la compétence Pacte du jeteur de sort. Les prêtres runiques et les seigneurs runiques sont capables de canaliser tellement de puissance que leurs sorts sont particulièrement difficiles à bloquer ou à dissiper.

Le même sort divin peut être appris plusieurs fois.

Pour lancer un sort, un Aventurier doit réussir un test de Connaissance (Théologie Spécifique). Notez le résultat du test.

Réussite Critique : le sort est jeté et peut être de nouveau lancé. Il n'est pas dépensé.

Réussite : le sort est lancé avec succès ; il est dépensé jusqu'à ce que l'Aventurier puisse le regagner selon son rang au sein du culte (voir Regagner des Sorts Divins plus loin).

La Saga d'Édric

Édric est devenu un initié du culte d'Orlanth le Dragon, un culte ayant une grande importance au sein de sa communauté. Le culte croit dur comme fer qu'Orlanth, le chef des dieux des Tempêtes, a obtenu des pouvoirs draconiques à la suite de ses rencontres avec les dragons, y compris le pouvoir de les tuer.

En devenant un initié, Édric a dédié 4 POU à son Pacte, ce qui lui donne un Pacte (Orlanth le Dragon) égal à 14%. En vue de calculer ses Points de Magie disponibles, son POU diminue de 14 à 10 mais maintenant Édric a 4 points qu'il peut dédier à l'apprentissage de la Magie Divine d'Orlanth le Dragon.

Sa Connaissance (Orlanth le Dragon) est égale à 52%. Cela signifie que tout sort de Magie Divine gagné par Édric en tant qu'initié du culte est lancé avec un score de 52%. Cela singifie aussi qu'Édric possède la connaissance du culte associé, Ernalda l'Écaille, avec un score de 26% parce que le culte d'Orlanth le Dragon et celui d'Ernalda font partie du panthéon de la Tempête Draconique. Édric ne peut toutefois lancer aucun sort divin d'Ernalda à moins de les avoir appris à travers les rituels du culte allié. S'il gagne un sort du culte allié, ce dernier opère alors avec un score de 52% (le poucentage de sa Connaissance (Orlanth le Dragon)).

A ce moment de sa vie, Edric comprend relativement bien Orlanth le Dragon car il a passé beaucoup de temps à l'étude des rituels et pratiques de son culte. Cependant, sa relation avec Orlanth le Dragon, représentée par son Pacte, est toujours très faible. Édric vient tout juste de s'engager sur la voie de la dévotion et aura par la suite besoin de renforcer et d'approfondir son Pacte.

Échec : le sort ne fonctionne pas mais l'Aventurier peut essayer de le récupérer plus tard.

Échec Absolu : le sort ne fonctionne pas ; il est dépensé jusqu'à ce que l'Aventurier puisse le regagner selon son rang au sein du culte (voir Regagner des Sorts Divins plus loin).

Quand un sort est dépensé, cela ne signifie pas qu'il est oublié ; tout simplement que l'Aventurier ne peut pas canaliser le pouvoir de son dieu au travers de ce sort tant qu'il n'a pas regagner la confiance de celui-ci.

Regagner des Sorts Divins

Selon son rang au sein d'un culte, un personnage regagne un sort en effectuant un test de Pacte : le test représente le fait que l'Aventurier a réussi à rétablir la confiance de son dieu et qu'il peut canaliser de nouveau le sort divin.

* Membres de base – pas d'accès aux Sorts Divins.
* Initiés – peuvent effectuer un test pour regagner un sort divin le jour suivant son utilisation mais ils doivent retourner auprès d'un autel ou dans un temple afin de prier pour son obtention. Regagner un sort demande un test de Pacte ; ils doivent recommencer le jour suivant s'ils échouent.
* Acolytes – peuvent effectuer un test pour regagner un sort divin le jour suivant son utilisation ; si le test échoue, ils doivent retourner auprès d'un autel ou dans un temple pour regagner le sort.
* Seigneurs Runiques – peuvent effectuer un test pour regagner un sort une heure après son utilisation; si le test échoue, ils doivent retourner auprès d'un autel ou dans un temple pour regagner le sort.
* Prêtres Runiques – peuvent effectuer un test pour regagner un sort une heure après son utilisation ; si le test échoue, ils doivent attendre une heure supplémentaire avant d'effectuer un autre test. En cas d'échec absolu, ils doivent retourner auprès d'un autel ou dans un temple pour regagner le sort.

Annuler un Sort de Magie Divine

Comme pour la Magie Commune, un jeteur de sort peut utiliser une Action de Combat pour mettre fin à tous les sorts divins qu'il a lancés. Un sort avec la caractéristique Concentration peut être arrêté immédiatement, sans dépenser d'Action de Combat.

Un personnage peut aussi libérer un sort de Magie Divine de sa réserve de POU dédié. Ceci a pour effet de faire de la place dans sa psyché en dissipant le lien divin et d'utiliser, s'il le désire, le point de POU dédié ainsi libéré pour un autre sort.

La Saga d'Édric

En tant qu'initié d'Orlanth le Dragon, Édric apprend Dispersion Élémentaire, Lien Mental, Vision de l'Âme et Canaliser la Force. Cela demande tous ses points de POU dédiés. Les sorts sont lancés au score de la Connaissance (Orlanth le Dragon) d'Édric (52%). Son Pacte (Orlanth le Dragon) de 14% définit l'Ampleur de tous les sorts divins qu'il peut jeter : au dixième du score de son Pacte, arrondi au chiffre supérieur, chacun de ses quatre sorts divins peut être lancé avec une Ampleur de 2 (14/10 = 1.4, arrondi à 2).

Au cours de l'aventure, Édric réussit à jeter Communication Mentale. Avec une réussite standard, il ne peut plus l'utiliser tant qu'il ne s'est pas rendu à l'autel d'Orlanth le Dragon pour effectuer un test de Pacte (16%).

Plus loin dans l'aventure, Édric obtient une réussite critique en lançant Vision de l'Âme. Il peut de nouveau utiliser ce sort sans avoir à effectuer un test de Pacte et devoir rétablir sa relation avec Orlanth. Il est forcé de lancer Vision de l'Âme une seconde fois mais il obtient un Échec Absolu ; non seulement le sort ne fonctionne pas mais il est aussi dépensé jusqu'à ce qu'Édric puisse retourner dans un temple pour le regagner.

L'acquisition d'un sort auprès d'un culte Glorantien nécessite la permission du Prêtre Runique de l'autel ou du temple et la participation à une reconstitution rituelle de l'histoire mythique relatant la manière dont le pouvoir fut obtenu par le dieu. Le suppliant entreprend une forme de Quête Héroïque près de l'autel ou du temple qui, une fois complété, lui donne accès au sort de la liste des sorts divins du dieu.

Acquérir un Sort de Magie Divine

L'apprentissage de la Magie Divine exige un sacrifice en temps et en effort. Pour acquérir un nouveau sort de Magie Divine, l'Aventurier doit posséder la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) appropriée à la religion qui contient le sort et avoir un rang suffisant dans le culte.

Le Rang Minimum du Culte représente le rang que l'Aventurier doit atteindre pour pouvoir accéder au sort. Les sorts de Magie Divine les plus puissants sont réservés aux membres qui ont su prouver leur foi et leur prouesses.

Le Critère Minimum du Temple signifie que le personnage doit se situer dans un lieu suffisamment saint pour que le dieu lui confie le sort. Ces temples sont également habités par des Acolytes ou des Prêtres Runiques qui peuvent aider le personnage dans ses supplications religieuses. Une fois le sort appris, l'Aventurier doit retourner dans un temple similaire s'il veut regagner le sort.

Le nombre de Jets d'Amélioration nécessaires pour apprendre un nouveau sort divin représente le Coût du sort. Une fois enseigné, le sort peut être regagné sans coût supplémentaire.

Selon le monde, les cultes demandent rarement de l'argent pour apprendre la Magie Divine, bien qu'à l'occasion, il soumettent les adorateurs à des tests afin de s'assurer qu'ils sont dignes de recevoir les sorts. La raison en est simple : toute personne cherchant à apprendre la Magie Commune auprès d'un culte est déjà un membre actif du culte et ce dernier a donc tout intérêt à avoir des membres plus puissants.

Les Sorts & Leur Description

Chaque sort de Magie Divine est caractérisé par des traits décrivant le sort et son fonctionnement dans le jeu. La description qui suit détaille les effets précis du sort. Par défaut, l'Ampleur d'un sort divin est égale au dixième de la compétence Pacte du jeteur de sort. À moins que sa description l'indique autrement, l'invocation des sorts divins prend une Action de Combat. Les autres caractéristiques sont présentées ci-dessous.

À Distance : les sorts jetés à distance peuvent être lancés sur des cibles situées à une distance maximum égale, en mètres, au POU du personnage.

Concentration : les effets du sort restent en place tant que le personnage se concentre sur le sort. Le fonctionnement de cette concentration est identique à la concentration utilisée lors du lancer d'un sort du fait que le jeteur de sort continue à faire des gestes avec les bras, qu'il chante et qu'il ignore les distractions.

Durée (X) : les effets du sort restent en place pendant un nombre de minutes égal au nombre indiqué.

Instantané : les effets du sort se produisent instantanément. Le sort se dissipe ensuite.

Rang : le rang minimum à atteindre dans le culte avant de pouvoir accéder au sort. Les cultes des dieux qui se spécialisent ou qui contrôlent une rune particulière, peuvent offrir des sorts aux membres inférieurs du culte.

Résistance (Évasion/Persévrance/Endurance) : les effets du sort ne se produisent pas automatiquement. La cible doit effectuer un test d'Évasion, de Persévérance ou d'Endurance (spécifié par le sort) opposé au résultat du jet du sort afin d'éviter ses effets. À noter : esquiver les sorts qui ont la caractéristique Résistance (Évasion) nécessite la dépense d'une Action de Combat

Toucher : lorsqu'un sortilège possède cette caractéristique, l'Aventurier doit pouvoir toucher sa cible pour que les effets du sort se produisent. Le jeteur de sort doit rester en contact physique avec la cible pendant toute la durée de l'incantation.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles situées dans une rayon indiqué en mètres.

Absorption

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Ce sort absorbe les sorts lancés contre une personne et son équipement en convertissant leur énergie magique en Points de Magie disponibles utilisables par la cible. Une fois lancé sur la cible, le sort Absorption tente d'absorber les effets des sorts lancés contre une cible mais il n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà la personne. Les effets de ce sort dépendent de son Ampleur et de l'Ampleur des sorts lancés – voir la table Résultats de l'Absorption pour plus de détails. Tout sort absorbé par celui-ci est annulé et n'a aucun effet.

Apprendre un Nouveau Sort de Magie Divine

Rang Minimum du Culte	Critère Minimum du Temple	Coût	Temps de Prière
Initié	Autel	1 Jet d'Amélioration	1 jour
Acolyte	Petit Temple	2 Jets d'Amélioration	2 jours
Seigneur Runique ou Prêtre Runique	Grand Temple	3 Jets d'Amélioration	3 jours

Résultat de l'Absorption

Ampleur du Sort Lancé est. . .	Effet
Inférieure ou égale à l'Ampleur de l'Absorption.	Sort lancé est absorbé et l'Absorption reste en place.
Supérieure d'1 ou de plusieurs points à l'Ampleur de l'Absorption.	L'Absorption est annulée et les effets du sort lancé se produisent.

Un personnage ne peut pas cumuler un montant de Points de Magie supérieur à son POU non dédié tant que l'Absorption reste en place – les Points de Magie excédant ce montant disparaissent tout simplement. Absorption est incompatible avec Réflexion, Bouclier et Blocage Spirituel.

Amplifier

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le jeteur de sort demande à son dieu d'augmenter les capacités magiques du récipiendaire. Tant que le sort reste en place, tous les lancers de sorts de Magie Commune possédant la caractéristique Progressif voient leur Ampleur augmenter d'un nombre égal à l'Ampleur de ce sort. Aucun sort de Magie Commune ne peut avoir une Ampleur augmentée au-delà de 10. Le récipiendaire n'a pas à payer un coût supplémentaire en Points de Magie pour cette augmentation de l'Ampleur.

Par exemple, Thrace lance ViveLame avec une Ampleur de 3, en dépensant 3 Points de Magie, et effectue un test de Magie Commune. Parce qu'il est sous les effets du sort Amplifier d'Ampleur 5, lancé par Lilana quelques minutes auparavant, son sort ViveLame compte comme un sort d'Ampleur 8.

(Arme) de Vérité

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Lancé sur un type d'arme de mêlée donné, ce sort double les dés de dommages de l'arme. Les autres bonus, tel le Modificateur de Dommages, ne sont pas affectés. Lancez les dommages deux fois de suite et faites-en la somme.

Attaque Mentale

À Distance, Durée 15, Rang Initié, Résistance (Persévérance)

Ce sort inflige un malus à l'INT de la victime égal à l'Ampleur du sort. La cible ne peut plus accéder à certains sorts de sorcellerie ou le sort réduit l'Ampleur maximum des sorts de Magie Commune. Si l'INT de la cible tombe en dessous de 8, elle ne peut plus parler et se met à penser à la manière d'un animal.

Attraction

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Ce sort augmente le pouvoir d'attraction d'une personne. Toutes les tentatives ratées d'Influence ou de Connaissance de la Rue auprès de membres du sexe opposé (ou des personnes du même sexe qui trouveraient la cible plutôt attirante) sont considérées comme ayant réussies. Les échecs absolus, les réussites normales et les réussites critiques ne sont pas affectés. Les individus situés autour de la cible affectées par le sort Attraction se montrent plus aimables et plus attentionnés à son égard – une bonne ou une mauvaise chose selon les circonstances.

Berserk

Durée 15, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance), Toucher

La cible devient sanguinaire : elle ne se préoccupe plus de sa propre sécurité ni de ses loyautés mais son endurance et son aptitude au combat deviennent formidables.

Pendant toute la durée du sort, les compétences de combat au corps à corps de la cible sont augmentées de moitié, son Modificateur de Dommages augmente d'un rang et elle réussit automatiquement tout test, d'opposition ou non, d'Endurance ou de Fatigue... bien qu'elle soit toujours frappée d'incapacité si elle reçoit une Blessure Grave. D'un autre côté, la cible ne peut pas parer, ni effectuer un test d'Évasion, ni lancer un sort tant qu'elle reste sous l'influence du sort Berserk.

Les cibles involontaires ont une chance de résister. Normalement, une personne subit les effets pendant toute la durée du sort mais le Maître de Jeu peut permettre à une personne affectée de se débarrasser des effets en effectuant un test de Persévérance. Après la

durée du sort, la cible reçoit deux niveaux de fatigue. Berserk ne peut pas être combiné avec Fanatisme et primera toujours dans ce cas là.

Bénir les Récoltes

Durée Spéciale, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Toucher

Quand il est lancé sur des champs cultivés, le sort affecte un nombre de kilomètres carré égal à son Ampleur. Il garantit les récoltes s'il est maintenu pendant un an, quel que soit le temps ou les autres conditions. Le sort ne peut pas être regagné ni relâché tant qu'il reste en place.

Bénédiction

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Ce sort donne un bonus dans une compétence du culte. La cible reçoit un bonus de +5% par point d'Ampleur du sort. La compétence est déterminée par le jeteur de sort mais doit être choisie parmi la liste des compétences du culte. Par exemple, un culte de la Terre peut offrir un bonus à la compétence Artisanat (Maçonnerie) tandis qu'un culte de la Guerre offre un bonus à toutes les compétences d'armes. Ce bonus ne peut pas s'ajouter à d'autres bonus de sorts.

Blocage Spirituel

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le Blocage Spirituel est un moyen très puissant de bloquer la mauvaise influence des fantômes, des apparitions et des autres créatures du monde spirituel. Le récipiendaire du Blocage Spirituel ne peut être affecté que par les esprits ayant un POU supérieur à l'Ampleur du sort, mise au carré.

Efficacité du Blocage Mental

Ampleur du sort	Le récipiendaire ne peut être affecté que par les esprits ayant…
1	Un POU de 2 ou plus
2	Un POU de 5 ou plus
3	Un POU de 10 ou plus
4	Un POU de 17 ou plus
5	Un POU de 26 ou plus
6	Un POU de 37 ou plus
7	Un POU de 50 ou plus
8	Un POU de 65 ou plus
9	Un POU de 82 ou plus
10	Un POU de 101 ou plus

Ce sort est incompatible avec Absorption, Réflexion et Bouclier.

Bouclier

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le sort protège le jeteur de sort contre les attaques physiques et magiques. Chaque point d'Ampleur donne soit un Point d'Armure sur toutes les localisations soit un point de protection magique, comme le sort Bouclier de Contre-Magie, soit une combinaison des deux. Ces effets peuvent s'ajouter aux autres sorts de Magie Commune, de même qu'à toutes les autres armures physiques portées par le jeteur de sort. Bouclier est incompatible avec Absorption, Réflexion et Blocage Mental et ne peut être lancé qu'une seule fois sur le même récipiendaire.

Brouillard

Durée 15, Rang Acolyte, Zone Spéciale

Le jeteur de sort crée un épais brouillard qui obscurcit toute vision et atténue les sons, dans une zone de diamètre égal, en kilomètres, à l'Ampleur du sort. Toute personne située dans ce brouillard voit sa Perception réduite de moitié. Le brouillard reste dans la zone où il a été invoqué mais peut être repoussé ou dispersé par un vent fort. Ce sort est utile pour déplacer discrètement un très grand nombre d'animaux ou de troupes.

Canaliser la Force

Durée Spéciale, Rang Initié, Toucher

Grâce à ce sort, le jeteur de sort peut empêcher une personne de souffrir des conséquences de la fatigue. La personne qui bénéficie des effets du sort ne reçoit pas d'autre niveau de fatigue pour une durée d'une heure par point d'Ampleur. Ce sort ne peut être ni regagné ni relâché tant que le sort reste en place.

Coup de Tonnerre

À Distance, Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Endurance), Zone Spéciale

Ce sort permet au jeteur de sort d'invoquer, depuis les cieux, un puissant coup de tonnerre au dessus de ses ennemis. Le sort affecte une zone autour du jeteur de sort égale, en mètres, à dix fois son Ampleur et force toutes les personnes qui n'appartiennent pas au culte du lançeur d'effectuer un test de résistance. Les personnes qui échouent sont projetées au sol pendant 1D2 Actions de Combat et restent sourdes pendant 1D6 minutes. En cas d'échec absolu au test de résistance, une personne devient sourde de façon permanente. Tout objet en verre ou poterie située dans la zone se brise en mille morceaux.

Dégager les Cieux

Durée 15, Rang Acolyte, Zone Spéciale

Le sort offre un sursis temporaire contre le mauvais temps. Le jeteur de sort crée des conditions météorologiques douces et plaisantes dans une zone dont le diamètre est égal, en kilomètres, à l'Ampleur du sort. La pluie s'arrête, la chaleur torride se transforme en brise rafraîchissante et les nuages noirs s'écartent pour révéler la lumière du soleil. Dégager les Cieux ne peut pas modifier les conditions météorologiques de plus grande Ampleur créées par la magie.

Désarmer
À Distance, Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance)

Le jeteur de sort est capable d'arracher les armes des mains d'un nombre d'ennemis égal à l'Ampleur du sort. Quand le sort est lancé, la cible doit effectuer un test de résistance pour chaque arme ou bouclier qu'il a en main à cet instant. Un échec au test signifie que l'arme s'envole ou est arrachée des mains de la cible et atterrit 1D6 mètres plus loin, dans la direction du jeteur de sort. Le sort n'a évidemment aucun effet sur les armes naturelles.

Dévier la Cible
À Distance, Durée 15, Rang Initié

Le jeteur de sort est capable de détourner les attaques à distance de leurs cibles initiales. Une Action de Combat est nécessaire pour dévier une attaque de missile ou un sort d'Ampleur inférieur et pour la retourner sur une autre victime choisie par le jeteur de sort. La nouvelle cible doit pouvoir être atteinte par l'attaque et ne peut pas être la cible originelle de l'attaque.

Dispersion de la Magie
À Distance, Instantané, Rang Initié

Ce sort peut être lanc soit sur une cible générale soit sur un sort particulier. Ce sort élimine une Ampleur combinée de sorts, en commençant par le sort le plus puissant qui affecte la cible. S'il ne réussit pas à annuler un sort (parce que l'Ampleur du sort est trop élevée), ses effets prennent immédiatement fin et aucun autre sort n'est annulé. Un sort ne peut pas être éliminé de façon partielle : dans le cas d'une cible sous les effets d'un sort dont l'Ampleur est plus grande que celle de la Dispersion de la Magie, aucun des sorts qui l'affecte ne sera annulé. Le jeteur de sort peut aussi lancer Dispersion de la Magie contre un seul sort.

Tant que l'Ampleur du sort est supérieure ou égale à l'Ampleur du sort affectant la cible, ce dernier est éliminé. Dispersion de la Magie peut être lancé de manière défensive pour neutraliser des sorts offensifs en utilisant l'Action de Combat Lancer un Sort.

Dispersion Élémentaire
Instantané, À Distance, Rang Initié, Résistance (Endurance)

Ce sort peut être lancé sur les Gnomes, les Salamandres, les Ombres, les Sylphes et les Ondines. Le sort affecte un élémentaire d'une taille égale à 1 mètre cube par point d'Ampleur. S'il échoue à son test de résistance, l'élémentaire est renvoyé et ne laisse derrière lui que la matière utilisée pour sa forme corporelle.

Éclair
Instantané, À Distance, Rang Initié, Résistance (Évasion)

Ce sort produit une boule d'éclair qui s'élance de la main du jeteur de sort vers sa cible. Si la cible ne réussit pas à éviter la boule d'éclair, le sort inflige 3D6 points de dommages sur une localisation spécifiée. Les armures et les armures naturelles n'offrent aucune protection contre ces dommages, au contraire de la protection magique. Cependant, tous les Points d'Armure magique de la cible sont réduits d'1 PA par point d'Ampleur.

Éclipse
Durée 15, Rang Acolyte, Zone Spéciale

Le sort transforme le jour en nuit sur une courte période. Les animaux fuient sous la confusion, les gens se posent des questions et c'est bientôt la panique. Quelque soient les raisons du jeteur de sort, il peut passer à l'heure nocturne (crépuscule ou minuit) dans une zone dont le diamètre est égal, en kilomètres, à l'Ampleur du sort.

Excommunication
Permanent, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Résistance (Persévérance), Toucher

Le lancer de ce sort prend une heure. Il ne peut être jeté que sur un membre appartenant au même culte que le jeteur de sort. Il tranche le lien mystique avec le dieu et fait perdre à la victime du sort toute la Magie Divine du culte du jeteur de sort. De plus, la victime perd la compétence Pacte et libère tous ses POU dédiés au dieu. La victime ne pourra plus jamais apprendre ou utiliser la Magie Divine du culte en question bien qu'elle sera toujours capable d'utiliser sa compétence Connaissance (Théologie Spécifique) dans un but purement académique.

Exorcisme
Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance), Toucher

Grâce à ce sort, un jeteur de sorts divins peut faire appel à son dieu pour repousser un esprit qui est entré en possession d'un être corporel. Que la possession soit évidente ou cachée ne change rien. Le jeteur de sort doit être réceptif au monde des esprit afin de pouvoir lancer ce sort – il ne peut pas être protégé par un Blocage Mental ou un effet similaire.

L'esprit reçoit un malus de –5% par point d'Ampleur à son test de résistance contre le sort. Un échec au test signifie que la possession est enrayée mais que l'esprit est libre d'engager une autre cible toute proche dans un combat spirituel s'il le désire. Ce sort peut être potentiellement dangereux pour le jeteur de sort.

Extension
Durée Spéciale, Rang Acolyte

Ce sort augmente la durée des sorts divins qui possèdent la caractéristique Durée, tant que le jeteur de sort le maintient. Extension et le sort qu'il rallonge sont lancés simultanément par le jeteur de sort – ceci constitue une exception à la règle qui stipule qu'un seul sort de Magie Divine peut être jeté pendant une Action de Combat.

Si le sort Extension échoue alors que le sort rallongé réussit, ce dernier n'est pas augmenté et opère normalement. Si au contraire,

Extension réussit mais que le sort rallongé échoue, le sort Extension n'est pas lancé.

Tant que le sort Extension est maintenu, celui-ci et le sort rallongé ne peuvent être ni regagnés ni relâchés.

Forme Bestiale

Durée 15 Rang Acolyte, Toucher

Le sort transforme le jeteur de sort et ses affaires personnelles en un animal sacré pour son culte ou sa foi. Le jeteur de sort garde ses scores d'INT, de CHA et de POU mais échange sa FOR, sa DEX, sa CON et sa TAI contre les valeurs moyennes de la forme animale et gagne un bonus de +1 par point d'Ampleur à ses caractéristiques physiques. Il obtient également les capacités naturelles de la créature. L'animal n'est aucunement magique ou mystique et le Maître de Jeu devrait avoir le dernier mot sur la nature de la créature en rapport avec le culte.

Flux et Reflux

À Distance, Durée Spéciale, Rang Initié

Le sort permet à un jeteur de sort d'accélérer ou de ralentir dramatiquement un navire en forçant les eaux à le pousser plus en avant ou à retourner les courants contre lui. Le jeteur de sort choisit d'augmenter ou de réduire la vitesse d'un navire de moitié au moment de lancer le sort. Les effets du sort se poursuivent tant qu'il est maintenu. Le lancer d'un sort plus puissant permet d'obtenir des changements considérables lors des voyages en bateaux, sur un navire ou sur un esquif. Tant qu'il est maintenu, le sort ne peut être ni ni relâché.

Folie

À Distance, Instantané, Rang Initié, Résistance (Persévérance)

Le sort fait perdre le contact avec la réalité et la cible affectée devient un pauvre hère dont les paroles n'ont aucun sens. Folie n'a aucun effet sur les cibles inconscientes, les cibles sans caractéristiques INT ou les cibles qui sont sous les effets d'un autre sort de plus grande Ampleur influençant leur état de santé mentale.

Les cibles qui échouent à leur test de résistance émettent un charabia et s'agitent dans tous les sens pendant un nombre de minutes égal à l'Ampleur du sort. Les victimes effectuent des Actions de Combat au hasard pendant cette période. Lancez 1D6 : 1 – attaque au corps à corps une personne au hasard ; 2 – court dans une direction au hasard ; 3 – lance un sort sur une cible au hasard ; 4 – effectue une attaque à distance sur une cible au hasard ; 5 – hurle sur une cible au hasard ; 6 – effectue une danse sauvage. En dehors des combats, le Maître de Jeu devrait permettre à la cible d'effectuer des actions inoffensives mais plus effrayantes ou divertissantes.

Guérir Blessure

Instantané, Rang Initié, Toucher

Restaure une localisation à son maximum de Points de Vie mais ne peut pas rattacher ou régénérer les membres tranchés.

Guérir Maladie/Poison

Instantané, Rang Acolyte, Toucher

Ce sort annule les effets d'une maladie ou d'un poison ordinaire qui affecte la cible ou les effets magiques dont la virulence est inférieure au pourcentage de Pacte du jeteur de sort.

Si la maladie est le résultat d'un Esprit de la Maladie, et donc de nature magique, le sort exorcise l'esprit à condition que le POU de celui-ci se situe en dessous de l'Ampleur du sort x 3. Par exemple, Guérir Maladie/Poison d'Ampleur 5 exorcise un Esprit de la Maladie avec un POU inférieur ou égal à 15.

Guérison de l'Esprit

Instantané, Rang Initié, Toucher

Le sort permet au jeteur de sort de soigner les dérèglements affligeant une personne. Dans le cas de la folie infligée par la magie ou d'instabilités similaires, le sort fonctionne de façon permanente si son Ampleur est supérieure ou égale à celle de l'affliction magique.

Guérison du Corps

Instantané, Rang Acolyte, Toucher

Ce sort puissant guérit instantanément un nombre de localisations égal à son Ampleur. Chaque localisation ainsi guérie est restaurée au maximum de ses Points de Vie. Le jeteur de sort peut choisir les localisations à guérir. Guérison du corps guérit aussi les localisations

mutilées ou les membres rattachés si le sort est lancé moins d'une heure après avoir reçu la Blessure Grave. Au-delà de cette période, le sort Régénérer membre est requis.

Illusion

À Distance, Durée 15, Rang Initié, Résistance Spéciale

Le sort est utilisé pour modifier de façon temporaire les *projections* sensorielles d'une seule cible : une vache peut apparaître comme un tigre, hurler à la lune comme un loup lorsqu'elle meugle, sentir la rose, avoir le goût de caramel, être chaude ou froide au toucher ou une combinaison de tout cela. Le jeteur de sort peut modifier une protection sensorielle par point d'Ampleur. Une fois établie, l'illusion ne peut pas être changée pour le reste de la durée.

Selon la cible, l'illusion peut être étendue sur une dimension, en mètres, égale à son Ampleur. Plusieurs lancers du même sort doivent être combinés afin de couvrir une large cible : une petite forteresse peut apparaître comme une colline couverte de ronces par exemple.

Si le sort est directement lancé sur une cible non consentante, celle-ci a la possibilité de résister avec un test d'Endurance. Les observateurs qui interagissent avec l'illusion peuvent effectuer un test de Persévérance opposé au sort, afin de résister aux effets psychosomatiques débilitants, à la surdité, à la douleur, à la nausée et ainsi de suite. En elle-même, l'illusion est incapable de causer du mal mais la cible de l'illusion reste tout aussi dangereuse qu'elle ne l'était avant le sort.

Invocation Élémentaire

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le sort invoque un élémentaire associé avec la ou les runes d'un culte. Par exemple, les cultes associés avec la rune de la Terre invoquent des Gnomes. Le jeteur de sort invoque un élémentaire d'un mètre cube par point d'Ampleur au bout d'1D3 Tours de Combat. Ce dernier est maintenu pendant toute la durée du sort. Pour des raisons évidentes, le jeteur de sort doit avoir accès à une matière première équivalente en volume à l'élémentaire pour réussir à lancer le sort. S'il dispose d'un volume moindre, il peut animer la matière première avec un élémentaire plus petit. L'élémentaire suit les ordres du jeteur de sort pendant toute la durée du sort mais se disperse quand le sort se dissipe.

Invoquer les Vents

Durée 15, Rang Acolyte, Zone Spéciale

Permet au jeteur de sort d'invoquer et de forcer les vents à obéir à sa volonté sur une zone dont le diamètre est égal, en kilomètres, à l'Ampleur du sort. La force maximum des vents qu'il peut contrôler ou invoquer dépend de son rang dans le culte. Les Acolytes peuvent invoquer une jolie brise, les Seigneurs Runiques des coups de vent et les Prêtres Runiques des Ouragans. Si le jeteur de sort peut contrôler le vent, il peut le réduire à celui-ci au calme ou changer sa direction. Ce sort ne peut pas modifier la les conditions météorologiques magiques de grande Ampleur.

Lance Solaire

À Distance, Instantané, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Résistance (Évasion)

Ce sort ne fonctionne que sous la lumière directe du soleil. Quand il est lancé, un rayon de lumière de deux mètres de largeur descend du ciel pour frapper une cible. Si la cible échoue à son test d'Évasion, la lumière éclatante brûle la victime pour 2D6 points de dommages par localisation (déterminez les dommages séparément). Les Points d'Armure ne sont pas efficaces contre ces dommages car ils sont considérés comme étant à la fois magiques et causés par le feu.

Lien Mental

À Distance, Durée 15, Rang Initié

Ce sort permet la transmission de pensées conscientes, d'une connaissance magique et de Point de Magie entre les participants. Chaque point d'Ampleur de Lien Mental permet une communication télépathique entre deux personnes, soit en créant plusieurs couples de personnes liées, soit en plaçant le jeteur de sort comme noyau central d'un petit réseau de Liens Mentaux. Dans le second cas, seul le personnage central est directement lié aux autres participants. Par exemple : Édric est lié à Lilana et Thrace, mais Lilana et Thrace ne sont pas liés l'un à l'autre.

Lien Mental doit être jeté sur tous les participants en même temps et n'affecte que les personnes consentantes. Les personnes qui participent à un Lien Mental peuvent utiliser librement les sorts et les Points de Magie des autres mais seulement si elles possèdent les compétences appropriées pour les lancer : afin d'utiliser les sorts divins d'Édric, Lilana doit posséder la compétence Connaissance (Orlanth le Dragon). Les sorts divins utilisés de cette manière doivent être regagnés de la façon habituelle par le détenteur original.

Les participants d'un Lien Mental sont vulnérables aux sorts affectant l'INT, le POU, le CHA et le moral. Un tel sort jeté sur une personne impliquée dans un Lien Mental affecte toutes les personnes qui y sont connectées. Les participants peuvent cependant tenter d'y résister individuellement.

Bien que les participants d'un Lien Mental partagent leurs Points de Magie et leurs pensées, ils restent des individus indépendants. Le Lien Mental n'incluent pas les pensées cachées, ni les souvenirs, ni les envies dissimulées ni la connaissance permanente des compétences ou des sorts. Les participants peuvent dépenser une Action de Combat ou quitter la zone d'effet du sort pour mettre fin à leur connexion au Lien Mental.

Lueur

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Ce sort enchante une seule arme avec un éclat de lumière qui danse sur le fil de la lame et qui éblouit la cible qui s'oppose à ses attaques. Toutes les personnes qui tentent une Parade ou une Évasion contre une arme sous les effets de Lueur subissent un malus de –5% par point d'Ampleur à leurs tests de compétence, à cause de la lumière

éblouissante. Lueur est incompatible avec les sorts qui augmentent les dommages ou les compétences d'une arme, tels ViveLame, Laminer et ainsi de suite.

Méditation
Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le sort permet à une cible de regagner sa force magique grâce à une méditation mystique. La cible doit rester seule un quart d'heure sans interruption avant de regagner ses Points de Magie dépensés. La méditation n'est pas profonde et peut être interrompue par une influence extérieure. La cible peut effectuer un test de Persévérance pour ignorer toute distraction extérieure qui pourrait la réveiller (à condition que ce ne soit pas une attaque).

Observer
Durée 15, Rang Initié

Le jeteur de sort peut observer ce que fait un autre membre du culte de rang inférieur comme s'il voyait à travers les yeux de celui-ci ; de ce fait, la vision peut être confuse si la cible est endormie, a un bandeau sur les yeux, etc. Le sort ne transmet qu'une image sans son. Si la cible meurt ou est dispose d'une protection magique de plus grande Ampleur contre les sorts d'observation, le jeteur de sort est aveuglé pendant toute la durée.

Peur
À Distance, Instantané, Rang Initié, Résistance (Persévérance)

La cible est en proie à une peur panique. Peur n'a aucun effet sur les cibles endormies, les cibles sans la caractéristique INT ou les cibles qui sont déjà sous l'effet d'un sort de plus grande Ampleur qui contrôle les émotions. Les cibles qui échouent à leur test de résistance, s'enfuient pendant un nombre de minutes égal à l'Ampleur du sort. Les victimes évitent le combat à moins d'y être forcées.

Plante Perpétuelle
Durée Spéciale, Rang Initié, Toucher

La jeteur de sort est capable de poser sa bénédiction sur une plante afin qu'elle soit immunisée contre les ravages du temps. Un arbre garde ses feuilles, les fleurs bourgeonnent et s'épanouissent en hiver et les vignes s'étendent sous la chaleur de l'été. Bien que ce sort modifie l'état naturel de la plante enchantée, celle-ci reste en pleine santé – à noter que certaines plantes enchantées de cette façon ne vont jamais s'épanouir. Tant que le sort est maintenu, il ne peut être ni récupéré ni relâché.

Pluie
Durée 15, Rang Acolyte, Zone Spéciale

Le jeteur de sort peut faire tomber la pluie même par ciel dégagé. Pendant toute la durée du sort, la pluie tombe sur une zone dont le diamètre est égal, en kilomètres, à l'Ampleur du sort. La pluie peut être légère ou battante mais pas suffisante pour créer des inondations sévères. Elle fait toutefois la différence entre la vie et la mort pour les plantes et les personnes assoiffées. Si Pluie est lancé sous des températures basses, le sort crée de la neige.

Réflexion
Durée 15, À Distance, Rang Initié

Le sort dévie les sorts visant la cible et son équipement et retourne ceux-ci contre celui qui les a lancé. Il n'a aucun effet sur les sorts qui affectent déjà la cible. Les effets de Réflexion dépendent de son Ampleur relative et de l'Ampleur des sorts contrés – voir la table ci-dessous pour plus de détails.

Réflexion est incompatible avec Absorption, Bouclier ou Blocage Spirituel.

Résultat de la Réflexion

Ampleur du sort contré est. . .	Effet
Inférieure ou égale à l'Ampleur de la Réflexion.	Le sort contré est dévié et Réflexion reste en place.
plus grande d'un ou de plusieurs points que l'Ampleur de la Réflexion.	Réflexion est éliminé et le sort de l'assaillant prend effet.

Régénérer Membre
Concentration Spéciale, Rang Acolyte, Toucher

Le sort permet de régénérer une localisation tranchée ou mutilée par une Blessure Grave ou, si la localisation tranchée est présente, de la rattacher au moignon.

La régénération d'un membre prend un nombre de Tours égal aux Points de Vie de la Localisation (rattacher ou recoudre), durant lesquels le jeteur de sort doit se concentrer sur le sort. La localisation récupère immédiatement 1 Point de Vie à la fin de la période. La régénération d'une localisation tranchée fonctionne de la même façon mais prend plusieurs minutes au lieu de Tours.

Respirer dans l'Eau

Durée Spéciale, Rang Initié, Toucher

Ce sort permet à une créature terrestre de respirer dans l'eau (la cible est toujours capable de respirer l'air) pendant une heure par point d'Ampleur. Le sort ne peut être ni regagné ni relâché tant que le sort est en cours.

Résurrection

Concentration Spéciale, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Résistance (Persévérance), Toucher

Ce sort ressuscite les morts. Le corps du défunt doit être présent et ne doit manquer aucune de ses localisations vitales. Si la mort de la cible était due à une maladie ou à un poison, l'affection doit tout d'abord être éliminée ou le sort risque d'échouer.

Résurrection invoque l'esprit du défunt afin qu'il se rapproche de son corps. Le jeteur de sort doit alors le persuader de retourner dans son corps ; bien que les esprits affairés ou vengeurs soient plus que désireux d'être ranimés, ceux qui sont morts à la suite de douleurs provoquées par la vieillesse ou une maladie sont moins enclins à retourner à un état corporel et peuvent tenter de résister à l'invocation.

Résurrection prend un nombre d'heures égal à la caractéristique POU de la cible, pendant lesquelles le jeteur de sort doit maintenir sa concentration sur le sort. Un personnage ressuscité est ranimé avec 0 Point de Vie à toutes ses localisations. Après la mort d'un personnage, Résurrection doit être lancé au maximum un nombre de jours égal à l'Ampleur du sort, sinon le sort échoue automatiquement.

Rire

Durée 15, À Distance, Rang Initié, Résistance (Persévérance)

Les ennemis du jeteur de sort sont pris d'un rire nerveux rendant les activités normales fatigantes et difficiles à accomplir. Le jeteur de sort choisit un nombre de cibles égal à l'Ampleur du sort ; celles-ci doivent toutes effectuer un test de résistance individuel. Les cibles qui échouent au test sont prises d'un fou rire pendant toute la durée du sort ; elle obtiennent un malus de – 20% à tous les tests de compétences basées sur la DEX et un niveau de fatigue quand les effets du sort se dissipent.

Sanctifier

Zone Spéciale, Durée Spéciale, Rang Seigneur/Prêtre Runique

Pierre angulaire d'un temple et élément-clé de sa fondation, ce sort peut néanmoins être lancé n'importe où. Il crée une sphère d'un rayon de 10m par point d'Ampleur. La sphère sanctifiée est consacrée par le dieu du jeteur de sort. La sanctification ne garde pas les ennemis à distance mais le jeteur de sort percevra tout de suite si un sort, un esprit ou une personne qui ne fait pas partie de son culte traverse la zone du sort Sanctifier.

S'il se trouve dans la zone du sort, un individu appartenant à la même religion que celle du lançeur gagne un bonus de 5% par point d'Ampleur à ses tests de Connaissance (Théologie Spécifique) dans le cadre des sorts de Magie Divine. Les initiés appartenant aux autres religions subissent un malus du même montant à ces tests.

Sanctifier prend une heure par point d'Ampleur. Le sort ne peut pas être regagné ni libéré tant qu'il est maintenu. Le Prêtre Runique responsable du temple ou de l'autel est généralement chargé de maintenir le sort.

Section Spirituelle

Instantané, Rang Seigneur/Prêtre Runique, Résistance (Endurance)

Le sort sectionne d'une manière dramatique les liens qui relient le corps à l'âme. La cible peut effectuer un test de résistance opposé à la compétence Connaissance (Théologie Spécifique) du jeteur de sort. Si elle échoue à son test, la cible meurt. Si le test est une réussite, la cible reçoit 1 point de dommage par tranche de 2 points d'Ampleur sur toutes ses localisations à la fois. Dans certains cas, ceci peut provoquer la mort de la cible si celle-ci ne réussit pas ses tests consécutifs concernant les dommages soufferts.

Trait Mortel

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Trait Mortel guide la trajectoire des armes lancées ou tirées sur une cible pour que le coup l'atteigne sans faute, quel que soit le Modificateur de Situation ou la couverture, à condition que la cible soit à portée de l'arme.

Pendant toute la durée du sort, toutes les attaques de missiles ratées sont considérées comme ayant réussi. Les échecs absolus, les réussites normales et les réussites critiques ne sont pas affectés. La cible de l'attaque peut effectuer une Parade ou une Évasion.

Trait Mortel ne peut pas être combiné avec Flèche de Feu, Multimissile ou DareDard. Tant que le sort opère, la Manoeuvre de Combat Choisit Localisation n'est pas disponible.

Vision de l'Âme

Durée 15, Rang Initié, Toucher

Le sort permet au récipiendaire de discerner l'aura de POU des personnes qu'il regarde, et donc de décerner les Points de Magie d'une créature, la nature des sorts actifs, la source de sa magie et tous les objets magiques portés par celle-ci. Elle permet également au récipiendaire d'observer le monde des esprits.

Chapitre 9 :

Sorcellerie

Les runes sont au cœur de la création. Elles envahissent sa trame et établissent des règles au fil de de leurs relations et de leurs interactions. La sorcellerie cherche à manipuler directement celles-ci : si leur fonctionnement peut être compris, alors elles peuvent être modifiées : créées, augmentées, changées et remaniées. Telle est l'essence de la Sorcellerie.

La Sorcellerie utilise des formules, à la fois écrites et visualisées mentalement, pour arriver à des effets magiques. Ce n'est pas une magie qui dérive ses pouvoirs des runes mais une magie spécialement créée par les races mortelles pour imposer de nouvelles règles sur les relations runiques et mythiques préexistantes. On pourrait considérer grossièrement la sorcellerie comme un raccourci ou un détour qui altère la trame de la création pour servir les intérêts du jeteur de sort. Alors que la Magie Commune se sert des échos runiques pour canaliser un pouvoir magique et que la Magie Divine canalise le pouvoir des dieux (et de ce fait leurs affiliations runiques), la Sorcellerie est une tentative délibérée pour plier à sa volonté la manière dont l'univers fonctionne.

Grimoires de Sorcellerie

Les sorciers écrivent leurs sorts dans des grimoires. Un grimoire contient un ou plusieurs sorts. Certains constituent des collections hétéroclites sans thème particulier tandis que d'autres regroupent des sorts d'une certaine nature, reliés ensemble dans une logique ou un but particulier.

Les grimoires peuvent prendre des formes inhabituelles. Ils ont souvent la forme de rouleaux de parchemins ou de tomes. Mais ces formats sont périssables c'est pourquoi certaines civilisations gravent leurs grimoires sur des plaques en métal, sur des murs de pierre ou même des formations cristallines. La place requise pour inscrire un sol est telle que les grimoires anciens sont d'un usage malcommode ; même le plus petit rouleau contenant un seul sort est trop large et difficile à manier.

La Sorcellerie et les Autres Types de Magie

Parce que la Sorcellerie est basée sur des efforts délibérés et a peu de chance de se produire naturellement, bien des cultures s'en méfient et ou l'évitent complètement. La Sorcellerie est ainsi considérée comme hérétique et manipulatrice : une magie qui altère l'essence du lien divin et qui corrompt l'équilibre du monde spirituel.

Les sorciers considèrent avec mépris la Magie Commune, la Magie Divine et la Magie Spirituelle. Un sorcier n'a pas besoin de se référer à ces types de magie ; son intelligence et son grimoire sont tout ce dont il a besoin. La Sorcellerie fait disparaître les contraintes et les limites qui sont présentes dans les autres magies. Si elle le désire, elle pourrait se dresser seule et quand même garder un grand pouvoir. Au sein des sociétés plus ouvertes, la Sorcellerie fait partie de la structure du culte, bien souvent au détriment de la Magie Divine ou Spirituelle, soit parce les personnes qui ont établi le culte ne possèdent aucune affiliation céleste ou surnaturelle soit parce qu'ils l'ont perdue après avoir dépensé toute leur énergie à développer le pouvoir de la Sorcellerie.

Fonctionnement de la Sorcellerie

Un sorcier manipule la magie grâce à la compétence Sorcellerie (Grimoire) et la compétence Manipulation.

Sorcellerie (Grimoire) (INT x2)

La compétence Sorcellerie (Grimoire) reflète la connaissance de tous les sorts *appris* dans un grimoire particulier. Le sorcier utilise cette compétence quand il veut savoir s'il a réussi à lancer un sort mais cela limite l'effet du sort. Un sorcier est capable d'étudier plus d'un Grimoire et de posséder plusieurs compétences de Sorcellerie (Grimoire). Les sorciers n'ont cependant pas pour habitude de

transporter leurs grimoires partout où ils se déplacent : un grimoire est un document puissant et sa forme physique est fortement gardée. A cause de cela, les sorciers doivent mémoriser les sorts de leurs grimoires. Les équations complexes, les symboles, les incantations et les gestes magiques demandent un grand effort mental. De ce fait, aucun sorcier ne peut mémoriser plus de sorts, issus d'un ou de plusieurs grimoires, qu'il n'a d'INT : un sort occupant 1 point de la caractéristique INT. Un sorcier avec une INT de 16 peut mémoriser jusqu'à 16 sorts. Lancer un sort ne cause pas la disparition de celui-ci dans l'esprit du sorcier ; afin d'échanger un sort mémorisé contre un autre sort, le sorcier doit passer 1D6 heures à expulser un sort de son esprit et à mémoriser un nouveau sort de son grimoire.

Par exemple, Jedekiah est un sorcier appartenant à un des illustres cultes d'Apprentis Divins de Glorantha. En tant que membre de la secte des Vrais Malkioni, il connaît la compétence Sorcellerie (Grimoire des Vrais Malkioni) à 60% et la Sorcellerie (Livre de Bardan) à 45%. Son INT est de 14. Le Grimoire des Vrais Malkioni contient une douzaine de sorts tandis que le Livre de Bardan en contient seulement six. Jedekiah peut donc mémoriser une combinaison de sorts tirés des deux grimoires à condition que le nombre total de sorts ne dépasse pas 14. Afin de pouvoir lancer les sorts du Grimoire des Vrais Malkioni avec succès, il aura besoin d'obtenir un nombre inférieur à 60% ; et 45% ou moins pour pouvoir lancer les sorts du Livre de Bardan.

Si un même sort connu est inscrit dans un ou plusieurs grimoires, le sorcier lance toujours ce dernier avec sa compétence Sorcellerie (Grimoire) la plus élevée.

Manipulation (INT+POU)

En eux-mêmes, les sorts de Sorcellerie peuvent être considérés comme ayant une ampleur faible et limitée. Cependant, le véritable pouvoir d'un sorcier repose dans ses capacités à rallonger les aspects fondamentaux de tous les sorts et ainsi d'augmenter leur puissance. Par défaut, les sorts de Sorcellerie lancés sans manipulation ont une Ampleur de 1, une Portée égale au Toucher, une Durée égale, en minutes, au POU du jeteur de sort et ne visent qu'une seule cible. Toutefois, la compétence Manipulation permet au sorcier de modifier l'Ampleur du sort, sa Portée, sa Durée, ses cibles et peut même Combiner plusieurs sorts en un seul.

La Manipulation est une compétence qui peut s'appliquer à tous les sorts de Sorcellerie connus ; Il n'est pas nécessaire d'obtenir une Manipulation différente pour chaque Grimoire.

La compétence Manipulation n'est jamais utilisée lors du lancer d'un sort. Au lieu de cela, chaque tranche du 10% du score de Manipulation permet d'assigner 1 point de Manipulation dans un seul composant du sort de Sorcellerie. Au moment de lancer un sort, les sorciers doivent spécifier la manière dont ils vont utiliser les points de leur compétence Manipulation. *Par exemple : avec un score de 50% dans sa compétence Manipulation, Jedekiah peut utiliser 3 points pour manipuler la Durée et 2 points pour manipuler la Portée, ou placer 5 points dans un seul composant.*

Table de Manipulation des Sorts de Sorcellerie

Points de Manipulation	Ampleur	Portée	Durée (minutes)	Cibles	Combiner
Aucun	1	Toucher	POU	1	Aucun
1	2	1m x POU	2xPOU	2	2 Sortilèges
2	3	5m x POU	3xPOU	3	3 Sortilèges
3	4	10m x POU	4xPOU	4	4 Sortilèges
4	5	50m x POU	5xPOU	5	5 Sortilèges
5	6	100m x POU	6xPOU	6	6 Sortilèges
6	7	500m x POU	7xPOU	7	7 Sortilèges
7	8	1km x POU	8xPOU	8	8 Sortilèges
8	9	5km x POU	9xPOU	9	9 Sortilèges
9	10	10km x POU	10xPOU	10	10 Sortilèges
10	11	15km x POU	11 x POU	11	11 Sortilèges
Par point…	+1 Ampleur	+5km x POU	+1 x POU	+1	+1 Sortilèges

Il est possible de manipuler les composants suivants :

* Ampleur : pour pénétrer les défenses magiques ou pour résister aux attaques magiques.
* Portée : pour augmenter la distance à laquelle un sort peut être lancé.
* Durée : pour rallonger la durée des effets du sort.
* Cibles : pour augmenter le nombre de cibles affectées par le sort.
* Combiner : pour fusionner plusieurs sorts en un seul sort.

La Table de Manipulation des Sorts de Sorcellerie présente les effets que chaque point de Manipulation sur les différents composants du sort. La lancer d'un sort de Sorcellerie sous sa forme de base ne coûte aucun point de Manipulation (comme indiqué par la mention 'Aucun').

Ampleur

Par défaut, les sorts de sorcellerie ont une Ampleur de 1, sans coût supplémentaire en Points de Magie. Augmenter l'Ampleur d'un sort coûte 1 Point de Magie, quelle que soit son intensité finale.

Manipuler ce composant permet au sorcier d'augmenter l'Ampleur d'un sort. L'Ampleur d'un sort de sorcellerie n'est utilisée que pour pénétrer des défenses magiques ou pour contrer des attaques magiques. Elle ne modifie *pas* l'effet du sort contrôlé par la compétence Sorcellerie (Grimoire).

Portée

Les sorts ont par défaut une Portée égale au Toucher, sans coût supplémentaire en Points de Magie. Augmenter la Portée d'un sort coûte 1 Point de Magie, quelle que soit sa distance finale.

Manipuler ce composant permet au sorcier d'accroître la Portée d'un sort. Au contraire des autres manipulations possibles, la distance ne progresse pas d'une façon linéaire et permet ainsi aux sorciers de lancer des sorts sur de grandes distances. Comme la plupart des sorts nécessitent que la cible soit visible, un sorcier a souvent besoin d'autres formes de perceptions ou d'aides magiques pour pouvoir lancer un sort au delà de ses capacités sensorielles immédiates.

Pour lancer un sort avec une Portée égale au Toucher, le sorcier doit reussir une attaque de Bagarre sur une cible qui résiste. Afin d'éviter un sort avec une Portée égale au Toucher, la cible doit réussir un test d'Évasion afin d'esquiver l'attaque ; se défendre avec un style de combat ne fera que transférer l'effet magique sur l'arme ou le bouclier de parade.

Si la Portée est augmentée au delà du Toucher, le jeteur de sort atteint automatiquement sa victime, à moins que la cible ne soit capable de se mettre à couvert ou de s'enfuir hors de portée *avant* la fin de l'incantation.

Durée

Par défaut, les sorts de Sorcellerie ont une Durée égale, en minutes, au POU du jeteur de sort, sans coût supplémentaire en Points de Magie. Augmenter la Durée d'un sort coûte 1 Point de Magie, quelle que soit la durée finale.

Manipuler ce composant permet au sorcier d'augmenter la Durée d'un sort. La Durée maximale d'un sort est indiquée dans la Table de Manipulation des Sorts de Sorcellerie.

Cible

Par défaut, les sorts de Sorcellerie visent une seule personne ou un seul objet, sans coût supplémentaire en Points de Magie. Augmenter le nombre de cibles d'un sort coûte 1 Point de Magie, quelle que soit le nombre final de cibles.

Manipuler ce composant permet au sorcier d'augmenter le nombre de cibles d'un sort. Le nombre maximal de cibles d'un sort est indiqué dans la Table de Manipulation des Sorts de Sorcellerie. Si le sort est lancé avec succès, l'*effet* du sort est appliqué plusieurs fois, une fois par cible ; la puissance du sort n'est jamais divisée entre elles.

Combiner

Manipuler ce composant permet au sorcier de combiner les effets de plusieurs sorts en un seul de façon à ce qu'ils affectent une cible simultanément. C'est l'aspect le plus puissant de la sorcellerie car un sorcier peut utiliser ses Points de Magie d'une manière judicieuse et obtenir des effets multiples sur une courte période de temps.

* Un sort ne peut pas être combiné avec lui-même ; seuls des sorts différents sont combinés.
* Si les sorts combinés sont issus de grimoires différents, la plus petite compétence Sorcellerie (Grimoire) est utilisée comme compétence de lancer.
* Les sorts doivent tous avoir la ou les mêmes cibles. Un sorcier ne peut pas combiner une Paralysie visant un ennemi et un sort de Résistance qui le vise par exemple.
* Tout autre effet de manipulation appliqué dans un sort combiné s'applique à tous les sorts impliqués. Un effet de manipulation nécessite la dépense d'un seul Point de Magie, quel que soit le nombre de sorts combinés.
* Chaque sort additionnel impliqué dans un sort combiné coûte un Point de Magie supplémentaire *et* réduit les chances de réussite de 10%.

Lancer un Sort de Sorcellerie

Un sorcier doit pouvoir faire des gestes avec les mains, visualiser la structure du sort et parler à voix haute pour accomplir le lancer d'un sort. Lorsqu'un sort est jeté, il se produit toujours un éclat et un son que les créatures alentours peuvent détecter, que ce soit un éclat de lumière, un coup de tonnerre ou un miroitement dans l'air. Les effets exacts sont laissés à la décision du Maître de Jeu et du joueur. Lorsqu'un sorcier tente d'invoquer un sort, les observateurs proches peuvent effectuer un test de Perception opposé au lancer du jeteur de sort afin de détecter l'invocation.

Lancer un sort de Sorcellerie nécessite une réussite au test de compétence Sorcellerie (Grimoire) auquel le sort appartient.

Points de Magie

Les sorts de Sorcellerie coûtent 1 Point de Magie, plus autant de Points de Magie qu'il y a d'effets de manipulation appliqués. Par exemple, Jedekiah lance un sort sur lui-même, sans Manipulation, et dépense un seul Point de Magie. L'application de cinq manipulations lui coûterait 6 Points de Magie (un point pour le sort de base, plus un point par manipulation).

Modificateurs de Lancer

Les tests de lancer d'un sort de Sorcellerie appliquent les mêmes Modificateurs que les tests de lancer des sorts de Magie Commune.

Réussites Critiques lors d'un Lancer

Si le test de Sorcellerie (Grimoire) est une réussite critique, lancer le sort ne coûte aucun Point de Magie, quel que soit le nombre de manipulations appliquées.

Échec lors d'un Lancer

Si le test de Sorcellerie (Grimoire) échoue, le sort n'a aucun effet et ne coûte qu'un seul Point de Magie.

Échec Absolu lors d'un Lancer

Si le test de Sorcellerie (Grimoire) est un échec Absolu, le sort n'a aucun effet et le sorcier perd tous les Points de Magie du sort.

Temps d'Incantation

Tous les sort de Sorcellerie prennent un nombre d'Actions de Combat égal au nombre de Manipulations utilisées pour les lancer, avec un minimum de temps d'incantation de 1. Aucune autre Action de Combat ne peut être entreprise pendant l'incantation, bien que le personnage puisse toujours se déplacer sur une distance égale à celle de son Mouvement.

Les effets d'un sort se produisent à la fin de la dernière Action de Combat de l'incantation.

Un sorcier lançant un sort et subissant des attaques physiques ou magiques voit son sort annulé s'il subit une Blessure Grave, s'il est immobilisé ou si on l'empêche de voir sa cible. Les distractions de moindre envergure nécessitent du sorcier qu'il effectue des tests de Persévérance afin de maintenir sa concentration sur le sort.

Dispersion des Sorts de Sorcellerie

Comme pour la Magie Commune, un jeteur de sort peut, s'il utilise une Action de Combat, disperser à tout instant un sort de sorcellerie actif qu'il a précédemment lancé.

Apprendre la Sorcellerie

Les personnages désirant apprendre la sorcellerie doivent réunir certaines conditions :

* Avoir accès au grimoire dont le sort est originaire.
* Être capable de lire le langage du Grimoire.
* Avoir le temps de poursuivre des études dans le silence et la solitude.
* Posséder suffisamment de Jets d'Amélioration pour apprendre la compétence Sorcellerie (Grimoire) correspondant au grimoire.

Quel que soit le nombre de sorts contenus dans un grimoire, obtenir la compétence Sorcellerie (Grimoire) spécifique nécessite une semaine d'étude. Ceci est traité comme l'apprentissage d'une nouvelle Compétence Avancée, avec un pourcentage de base égal à l'INT x2. Une fois que les théories et la philosophie décrites dans le Grimoire sont comprises, le sorcier peut commencer à apprendre le ou les sorts qu'il contient.

Apprendre un sort prend une semaine supplémentaire et coûte deux Jets d'Amélioration, après quoi le sorcier est capable de lancer le sort en utilisant la compétence Sorcellerie (Grimoire) appropriée. Un sorcier appartenant à un culte sorcier n'a généralement pas le droit de recopier les sorts contenus dans le grimoire, car cette connaissance pourrait être trop facilement propagée.

Selon le monde et la société, l'accès à de tels grimoires peut s'avérer difficile. Si l'adhésion à certains cultes et écoles de sorcellerie suffit à permettre l'étude gratuite de leur grimoire, d'autres cultes demandent un paiement sous la forme de présents, de quêtes ou un rang minimum avant d'en octroyer l'accès.

Les Sorts & Leur Description

Un sort de Sorcellerie est caractérisé par plusieurs traits définissant le sort et la manière dont il fonctionne dans le jeu. Les effets précis des sorts sont décrits ensuite, suivis des caractéristiques utilisées par les sorts.

Par défaut, tous les sorts de Sorcellerie ont un effet binaire plutôt que progressif, c'est à dire qu'ils fonctionnent ou pas. La force de l'effet, ou l'envergure de la cible qu'ils peuvent affecter dépend de la compétence Sorcellerie (Grimoire) appropriée du jeteur de sort.

Autonome : les effets du sort se poursuivent jusqu'à la fin de sa durée, sans nécessiter de Concentration.

Concentration : les effets actifs du sort se poursuivent tant que le personnage se concentre sur celui-ci. Une fois la concentration perdue, les effets du sort cessent ou restent statiques jusqu'à ce que la concentration puisse être rétablie. Un sorcier peut se déplacer ou effectuer des actions non complexes sans malus. Les situations plus stressantes, telles que marcher sur une mince corniche, se battre, subir une Blessure Sérieuse ou lancer un autre sort, demandent un test de Persévérance immédiat afin de maintenir la concentration. Par défaut, un sorcier ne peut se concentrer que sur un seul sort possédant la caractéristique Concentration à la fois.

Résistance (Évasion/Persévérance/Endurance) : les effets d'un sort lancé de façon offensive ne se produisent pas automatiquement. La cible doit effectuer un Test d'Opposition d'Évasion, de Persévérance ou d'Endurance (indiqué par le sort) contre le résultat du lancer de sort du jeteur de sort afin d'éviter les effets. Résister en utilisant la compétence Évasion requiert la dépense d'une Action de Combat.

Animer (Substance)

Concentration, Résistance (Spéciale)*

Le sort anime un type particulier de substance, indiqué dans la description du sort ; il existe de nombreuses variantes du sort. Le sorcier peut animer 3 points de TAI ou un mètre cube de matière première par tranche de 10% dans son score de Sorcellerie (Grimoire), la faire bouger et la faire interagir, maladroitement, avec son environnement. La substance a un mouvement de 1 mètre par défaut, bien que des points de TAI ou d'ENC puissent être échangés contre du Mouvement au prix de trois contre un ; et les mètres cube au prix de un pour un.

Jedekiah connaît le sort Animer (Vent) et a augmenté sa Sorcellerie (Grimoire des Vrais Malkioni) à 73%. Il traverse la Mer du Milieu sur un petit bateau quand il aperçoit un navire de guerre qui se dirige vers lui. Empli de désespoir, il tente de s'échapper et invoque le vent à son aide. Le Maître de Jeu annonce que les voiles de son bateau peuvent contenir jusqu'à 2 mètres cube d'air, aussi les 6 mètres cube restants peuvent être utilisés pour augmenter la vitesse du vent. Après les avoir convertis au mouvement de base de 1 mètre procuré par le sort, le petit bateau est propulsé à une vitesse de 7 mètres par Tour. Plus que suffisant pour devancer le navire de guerre.

Les chances pour que la substance arrive à effectuer des actions physiques complexes sont égales aux propres chances du sorcier divisées de moitié (avant tout modificateur). Si le sort est combiné avec le sort Former (substance) approprié (grâce à la manipulation Combiner), le jeteur de sort peut faire en sorte que la substance accomplisse des manœuvres plus précises. Dans ce cas là, l'objet animé utilise les scores de compétences complets du jeteur de sort pour les activités physiques.

*Les multiples versions de ce sort n'affectent normalement que les matières inanimées : argile, acier, chairs mortes et ainsi de suite ; ou les substances éthérées telles que l'air, le feu, l'obscurité. Si la substance est déjà sous une influence magique ou constitue la forme vivante d'un élémentaire, alors la cible gagne un jet de résistance quelconque : comme un test d'opposition d'une compétence magique ou de Persévérance. La rumeur affirme qu'il existe des versions obscures de ce sort qui permettent aux sorciers d'animer les créatures vivantes et de les manipuler comme des pantins.

Attirer (Danger)

Autonome, Résistance (Persévérance)

Le sort dévie les attaques d'un type particulier effectuées dans *sa zone d'influence*, afin qu'elles visent une cible donnée. Il fonctionne différemment selon le type de danger indiqué dans la variante du sort. Le sort peut même renvoyer un sort ou un projectile contre son propriétaire !

* Magie : attire les sorts offensifs d'une Ampleur égale à 1 par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire).
* Missiles : attire tous les projectiles qui infligent un nombre maximum de dommages (y compris les augmentations magiques) égal à 1 point de dommage par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire).
* Esprits : attire tous les esprits hostiles possédant 3 POU par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire).
* Runes : redirige tous les dangers relatifs à une rune particulière, qu'ils soient magiques, spirituels ou physiques, en utilisant les principes ci-dessus (par exemple : Attirer (Obscurité) pourrait attirer les projectiles, les sorts d'obscurité et les esprits des créatures associées avec la rune Obscurité vers la cible).

Augmenter (Caractéristique)

Autonome, Résistance (Persévérance/Endurance)

Il existe un sort Augmenter par Caractéristique : Augmenter (Force), Augmenter (Constitution) et ainsi de suite. Essentiellement l'inverse du sort Diminuer, Augmenter accroît temporairement la caractéristique spécifiée de 2 points par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort. Une créature doit posséder la caractéristique en question pour être affectée et ne peut l'augmenter au delà du double de sa valeur originale.

Utilisés à mauvais escient, les sorts Augmenter (FOR, DEX, CON ou TAI) sont opposés par l'Endurance ; Augmenter (INT, POU ou CHA) opposés par la Persévérance.

Ce sort est incompatible avec tout autre sort qui augmente les caractéristiques.

Bannir
Autonome, Résistance (Persévérance)

Permet à un sorcier de disperser les entités spirituelles ou démoniaques possédant 3 POU par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Si le sort l'emporte sur la Persévérance de l'entité, celle-ci est renvoyée dans son plan d'origine. Le sort ne fonctionne pas sur les entités surnaturelles qui sont liées à un objet ou à un fétiche. Cependant, si l'entité est temporairement libérée de son objet pour accomplir une tâche particulière, alors le sort disperse la magie qui le relie à son propriétaire et maître. De la même façon, le sort ne peut pas exorciser un esprit ou un démon qui possède une personne, mais il peut le bannir s'il est forcé d'abandonner son hôte.

Boomerang
Autonome

Boomerang est une invocation défensive qui protège le sorcier contre une magie hostile et qui a une chance de renvoyer l'attaque contre celui qui l'a lancée. Le sort dévie une magie hostile ayant une Ampleur d'1 point par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort et n'affecte que les sorts qui le visent et qui possèdent la caractéristique Résistance. De tels sorts peuvent affecter le personnage protégé mais s'il est résisté, le sort est dévié vers la personne qui l'a lancé.

Brillance
Autonome, Résistance (Évasion)

Ce sort illumine une zone avec une lumière douce, suffisamment brillante pour qu'on puisse lire. Les sorciers peuvent illuminer une zone d'un mètre de rayon par tranche de 10% dans leur compétence Sorcellerie (Grimoire).

La lumière est capable de contrer les sorts d'Obscurité dont l'Ampleur est inférieure ou égale à sa propre Ampleur. Si le sort d'Obscurité est par contre centré sur une créature animée, alors la cible peut tenter de résister avec sa compétence Évasion.

Cercle Protecteur
Autonome

Ce sort requiert l'utilisation de la Manipulation Combiner. Il doit être combiné avec les sorts, Résistance aux Dommages, Résistance à la Magie, Résistance Spirituelle ou toute autre combinaison de ces trois sorts. Une fois achevé, le Cercle Protecteur crée une zone de protection d'un mètre de rayon par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire). Pour que le sort puisse être lancé, le cercle doit être inscrit sur une surface solide, telle que de la terre battue, des dalles en pierre ou le pont d'un navire. Une fois lancé, il ne peut pas être déplacé, bien que la surface sur laquelle il est inscrit puisse l'être.

Le périmètre du Cercle Protecteur bénéficie des effets des sorts de résistance combinés. Il empêche seulement les attaques ou les sorts extérieurs de pénétrer ; les attaques et les sorts effectués au sein de la zone ne sont pas affectés. Un Cercle Protecteur contre les esprits empêcherait des esprits situés à l'extérieur de la zone d'entrer mais ne pourrait rien contre ceux déjà situés dans son périmètre. Un Cercle Protecteur érigé contre des dommages ou des sorts bloque les attaques et les sorts extérieurs mais n'a aucun effet sur les attaques effectuées au sein du périmètre (y compris les attaques visant les personnes à l'extérieur de la zone).

Il existe plusieurs versions connues du sort comprenant des géométries différentes (cercles, triangles, etc.) ou des runes.

Diminuer (Caractéristique)
Autonome, Résistance (Persévérance/Endurance)

Il existe un sort Diminuer par Caractéristique : Diminuer (Force), Diminuer (Constitution), et ainsi de suite. Le sort réduit de manière temporaire la caractéristique de la cible de 2 points par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Pour être efficace, la créature visée doit posséder la caractéristique en question. S'ils sont utilisés offensivement, les sorts Diminuer (FOR, DEX, CON ou TAI) sont opposés par l'Endurance er Diminuer (INT, POU ou CHA) par la Persévérance. La valeur minimum à laquelle une caractéristique peut être réduite est 1.

Les créatures affectées par le sort Diminuer (TAI) rapetissent au lieu de devenir aussi minces que des squelettes comme pour le sort Vampirisme. Diminuer est incompatible avec les autres sorts qui réduisent les caractéristiques.

Dominer (Espèce)
Concentration, Résistance (Persévérance)

Ce sort permet au jeteur de sort de contrôler une créature appartenant à une espèce spécifique ; il existe donc de nombreuses versions de ce sort. Un sorcier peut tenter de dominer une cible possédant 3 INT par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire). Si la cible échoue au test de résistance, elle est forcée d'obéir aux ordres du jeteur de sort pendant toute la durée du sort. Les ordres suicidaires mettent fin au sort ; mais un sorcier rusé peut user de moyens détournés pour amener une créature à se tuer. Les ordres qui vont à l'encontre de l'éthique et des instincts de la cible permettent à celle-ci d'effectuer un autre test d'opposition de Persévérance pour échapper au contrôle.

La créature contrôlée partage un lien télépathique à sens unique avec le sorcier afin de recevoir des ordres. Si le sorcier et la créature n'ont aucun langage en commun, le sorcier peut lui donner des ordres en formant une image mentale des actions à accomplir.

Cependant, lorsque la créature quitte la zone d'influence, son contrôle se termine. Afin de garder une idée sur ce que le sujet accomplit une fois hors de vue, le sorcier doit utiliser une autre forme de magie.

Un sort Dominer doit être appris pour chaque espèce différente. Chaque variante du sort est toutefois large et englobe une *famille* complète de créatures. Par exemple : félins, canidés, ours, poissons, serpents et ainsi de suite.

Entrave
Autonome, Résistance (Évasion)

Entrave réduit la vitesse de déplacement des cibles sur lesquelles il est lancé. Le sort affecte les cibles ayant 3 points de TAI par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort. Par défaut, le Mouvement de base de la cible est diminué de moitié. Afin de réduire sa vitesse un peu plus, un sorcier peut substituer des points de TAI en excès pour plus d'effet, 3 points de TAI donnant une réduction supplémentaire d'1 mètre par Tour. Le Mouvement d'une cible ne peut pas descendre en dessous de 1 avec ce sort. Entrave est incompatible avec les sorts qui ralentissent la vitesse de déplacement.

Former (Substance)
Autonome, Résistance (Endurance)

Il existe de nombreux sort Former, chacun d'entre eux contrôlant un type de substance particulier. Les catégories sont plus ou moins basées sur les formes et les matériaux, par exemple : gaz, liquides, terre et pierre, métal, bois, flammes, obscurité, glace, chairs et os et ainsi de suite.

Le sort affecte jusqu'à 3 points de TAI (ou un mètre cube d'une substance éthérée/gazeuse) par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort. Pendant toute la durée du sort, la matière affectée prend la forme désirée par le sorcier ; le façonnage de configurations plus complexes exige cependant une compétence Artisanat appropriée et plusieurs tours de concentration. En supposant que la matière soit solide, la substance garde sa forme à la fin de la durée du sort. Les substances plus muables telle l'eau reprennent leur forme naturelle.

Le sort peut être utilisé pour réparer les dommages causés à un objet. Pour ce faire, le sorcier doit être capable d'affecter l'objet en entier et doit réussir un test d'Artisanat Approprié ; Si le test réussit, tous les Points de Vie de l'objet sont restaurés.

En temps normal, ce sort n'est employé que sur les substances inanimées. Par contre, s'il est employé contre une créature vivante, le sort doit être capable d'affecter la créature en entier. La cible reçoit dans ce cas un test d'opposition d'Endurance afin de résister. En cas d'échec, la cible ne subit aucun dommage mais son apparence physique peut être changée selon les désirs du sorcier.

Fragmenter
Concentration, Résistance (Endurance)

Ce sort endommage ses victimes en appliquant une grande force magique. Si la cible échoue à son test de résistance, le sorcier inflige, sur une localisation au hasard et à chaque Action de Combat, un nombre de dommages déterminé par sa compétence Sorcellerie (Grimoire).

1–20% 1D2 points de dommages, 21–40% 1D4, 41–60% 1D6, 61–80% 1D8, 81–100% 1D10, 101–120% 2D6, 121–140% 1D6+1D8, 141–160% 2D8 et ainsi de suite.

L'armure ne procure aucune protection mais une défense magique (tel un Bouclier de Contre-Magie ou un sort de résistance) réduit ces dommages de l'Ampleur qu'elle bloque normalement (en supposant que le sort Fragmenter pénètre).

Il existe plusieurs versions de ce sort selon la rune à laquelle il est relié. Par exemple : Fragmenter (Obscurité) peut lentement refroidir une cible avec des tentacules de ténèbres, Fragmenter (Stase) peut briser et réduire les membres en pièces et Fragmenter (Plante) peut infliger un poison douloureux.

Fusion
Autonome, Résistance (Endurance)

Fusion cause la fusion d'un objet ayant 3 Points de TAI par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier avec une autre surface qui le touche. La fusion est irréversible par des moyens ordinaires, à l'exception de la destruction de l'objet ou de la surface à laquelle il est lié. Seule la magie peut dissiper cet effet, en contrant l'Ampleur du sort.

Fusion peut affecter les substances organiques et inorganiques. Toutefois, au cas où un sorcier tente de fusionner un être vivant, ou un objet porté ou tenu en main, le sort peut être résisté par un test d'Endurance. Un échec au test indique que la victime a fusionné avec un objet qu'elle touche, ou que son épée a fusionné avec son fourreau.

Hâte
Autonome

Hâte augmente la vitesse de déplacement de la cible sur laquelle le sort est lancé. Le sort affecte les cibles ayant 3 points de TAI par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Par défaut, le Mouvement de base de la cible est doublé. Afin d'augmenter un peu plus sa vitesse, un sorcier peut substituer des points de TAI en excès pour plus d'effet, 3 points de TAI donnant une augmentation supplémentaire d'1 mètre par Tour. Hâte est incompatible avec les autres sorts augmentant le Mouvement.

Intuition
Concentration, Résistance (Persévérance)

Intuition permet au sorcier de discerner les émotions et les motivations de la cible, comme s'il avait réussi un test de Perspicacité. Le sorcier peut affecter les cibles ayant 3 points de POU par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Il est cependant incapable de lire les souvenirs et les pensées cachées ; une cible consciente d'être sous l'influence de ce sort peut tenter de masquer ses sentiments avec un test d'opposition de Persévérance contre la Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, toutes les fois que ce dernier essaie de discerner un fait nouveau.

Métamorphose (Espèce) en (Espèce)
Autonome, Résistance (Endurance)

Métamorphose transforme la stature et la forme de la cible en celles d'une autre espèce. Au total, un sorcier peut affecter jusqu'à 3 points de TAI par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Ce résultat doit être inférieur ou égal à la somme de la TAI de la forme originale et de la *différence* de TAI entre la forme originale et modifiée. La cible obtient les caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI et DEX) de la nouvelle forme, ainsi que ses attaques naturelles et son mode de locomotion. Si le sorcier possède une compétence supérieure à celle de la nouvelle forme, il peut y substituer la sienne.

Par exemple : un sorcier de TAI 10 qui désire se transformer en ours brun (TAI moyenne 25) doit avoir un score minimum de 75% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Si par contre, il désire se transformer en chien (TAI moyenne 3), il n'a besoin que d'un score de 51% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire).

Toutes les variantes de Métamorphose sont des sorts à part entière. Le terme espèce est toutefois large et englobe une *famille* complète de créatures. Par exemple : félins, canidés, ours, poissons, serpents et ainsi de suite. Le sort ne fonctionne que sur les êtres vivants ; les morts et les objets inanimés ne peuvent pas être métamorphosés.

Neutralisation de la Magie
Autonome

Neutralisation de la Magie dissipe une combinaison de sorts affectant une cible. Le sort affecte 1 point d'Ampleur par tranche de 10% dans la compétence de Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Il disperse le sort le plus puissant sur lequel il peut agir, réduisant sa propre Ampleur du sort éliminé ; il continue ensuite de disperser le second sort plus puissant s'il peut encore agir dessus. Un sort ne peut pas être éliminé de manière partielle donc seuls des sorts entiers sont annulés.

Jedekiah est sous les effets d'un sort de Protection d'Ampleur 2, d'un sort Hâte d'Ampleur 4 et un sort Résistance aux Dommages d'Ampleur 6. S'il subit les effets du sort Neutralisation de la Magie lancé avec un score de 44% (affectant une Ampleur de 5), le sort Résistance à la Magie est ignoré car il est trop puissant. Hâte est neutralisé mais les effets du sort Neutralisation de la Magie sont maintenant réduits à 1, ce qui n'est pas suffisant pour dissiper le sort de Protection.

Les enchantements et les autres effets magiques permanents sont temporairement neutralisés pendant toute la durée du sort.

Neutralisation de la Magie peut être utilisé de façon défensive, comme une parade ou une évasion envers des sorts visant le sorcier.

Paralysie
Autonome, Résistance (Endurance)

Ce sort paralyse une localisation de la cible. Le sorcier peut affecter une localisation à raison d'1 Point de Vie par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Les effets du sort dépendent de la localisation atteinte : arrêt du fonctionnement pour les bras ou les jambes, immobilisation pour le ventre, inconscience pour la tête ou la poitrine.

Projection (Sens)
Concentration

Chaque 'Projection (Sens)' est un sort à part entière, spécifique à un des cinq sens primaires, mais il existe des variantes pour des mécanismes sensoriels inhabituels, tels que le Sens de l'Obscurité. Ce sort permet au sorcier de projeter un des sens du récipiendaire hors de son corps grâce à un récepteur invisible et intangible qui transmet en retour les sensations expérimentées. Le récipiendaire peut ainsi utiliser sa compétence Perception (avec ce sens) partout où le récepteur se situe.

Au moment de lancer le sort, le sorcier décide du lieu où le récepteur va se manifester ; soit à côté du récipiendaire soit dans un lieu bien connu du sorcier et compris dans la zone d'influence du sort. Le récepteur a un Mouvement de 1 mètre par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Seule une Concentration est requise pour déplacer le récepteur ; lorsqu'il est stationnaire, le sort est considéré comme Autonome.

Un sorcier peut utiliser Projection (sens) afin de pouvoir lancer un second sort sur une cible qui est hors de vue, que ce soit à cause de la distance ou d'un obstacle. Ce second sort doit avoir une Portée suffisante pour atteindre la cible.

Projection (Sens) peut être détecté par les personnes qui utilisent une perception magique, et ainsi être annulé. Attaquer le récepteur avec une arme augmentée de façon magique ou un sort, transfère les dommages/effets sur le récipiendaire.

Régénération
Concentration

Ce sort fonctionne de la même manière que les sorts de Magie Divine Guérir Blessure et Régénérer Membre : il répare les Blessures Sérieuses ou Graves, permettant même à un membre tranché ou mutilé d'être rattaché ou de régénérer. Le sorcier peut guérir les Localisation avec un maximum d'1 Point de Vie par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Le sort ne peut pas ressusciter un personnage défunt.

Régénération guérit une localisation endommagée à 1 Point de Vie (et pas plus), ce qui demande de la part du sorcier un grand effort de concentration pendant un tour entier par PV récupéré. Les localisations tranchées et ne pouvant pas être rattachées régénèrent à raison d'une minute par PV récupéré.

Renforcer les Dommages
Autonome

Ce sort peut être lancé sur tout ce qui est capable d'infliger des dommages physiques : des armes, des pièges, des attaques à mains nues ou des sorts offensifs. Toutes les attaques ou les armes dont les dommages maximums ne dépassent pas 2 Points de Vie par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, causent toujours le maximum de dommages sans qu'il y ait besoin de lancer les dés.

Ainsi, un sorcier ayant un score de 43% dans la compétence Renforcer, peut lancer le sort sur une épée de guerre, qui inflige normalement 1D8 points de dommages. S'il réussit, l'épée inflige automatiquement 8 points de dommages chaque fois qu'elle attaque et ce, pendant toute la durée du sort.

Renoncer (Substance/Procédé)
Autonome

Il existe plusieurs sort Renoncer ; par exemple, Renoncer Air, Renoncer Nourriture, Renoncer Eau et ainsi de suite. Chaque sort Renoncer permet à un sorcier de se passer d'une substance ou d'un procédé nécessaire à la vie, tel que l'air, l'eau, la nourriture, le sommeil, etc. Le sorcier peut affecter une créature vivante ayant une 3 points de TAI par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire) et retirer le besoin d'une substance ou d'un procédé spécifique, jusqu'à ce que le sort se dissipe. Par exemple, le sort Renoncer (Air) permet au sorcier de nager sous l'eau sans avoir besoin de respirer.

Il existe des versions plus exotiques de ce sort qui affectent les rêves, la douleur ou encore le vieillissement.

Résistance aux Dommages
Autonome

Le sort protège le corps du récipiendaire (y compris ses vêtements et les affaires personnelles transportées sur sa personne) en créant un champ de force invisible qui dévie les attaques. Toute attaque dont les dommages ne dépassent pas 1 Point de Vie par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, rebondit sans aucun autre effet ; le personnage protégé peut toutefois subir les effets d'un Recul si celui-ci est applicable. Les attaques qui infligent plus de dommages que le sort ne peut supporter font fi de la protection sans subir de malus.

Résistance aux Dommages peut être combiné avec d'autres sorts procurant des Points d'Armure magiques. Dans ce cas, les dommages sont opposés tout d'abord au sort Résistance aux Dommages et ne se confrontent au sort de Protection que lorsqu'ils réussissent à contourner le sort Résistance aux Dommages.

Résistance aux Sorts
Autonome

Une protection magique qui bloque les attaques des sorts ayant 1 point d'Ampleur par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier.

Résistance aux Sorts reste en place pendant toute la Durée du sort ; les sorts qui réussissent à passer au travers du sort Résistance aux Sorts ne dissipent pas ce dernier. Résistance aux Sorts ne

fait par contre aucune distinction entre les sorts qui affectent le récipiendaire : un camarade qui essaie de guérir une personne sous les effets de ce sort doit réussir à le contourner avant de pouvoir lancer un sort de guérison.

Résistance Spirituelle
Autonome

Ce sort empêche les esprits ou les entités surnaturelles ayant 3 points de POU par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, de venir au contact de la personne sous l'influence du sort. Un esprit qui ne peut pas toucher la personne est incapable de l'attaquer, de lui causer du mal ou de l'impliquer dans un combat spirituel. Les sorts lancés sur la personne par un esprit ou une entité surnaturelle, sont également bloqués, à moins que leur Ampleur ne soit supérieure à l'Ampleur du sort Résistance Spirituelle.

Restauration
Concentration

Une des rares méthodes connues pour guérir les dommages d'une caractéristique, tels que ceux provoqués par Vampirisme, Restauration fonctionne d'une façon similaire au sort Régénération. Le sorcier peut régénérer une caractéristique à raison de 3 points par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Si la valeur originale de la Caractéristique est supérieure à ce nombre, elle ne peut pas être régénérée. Restaurer un point prend une minute.

(Sens) Fantomatique
Concentration, Résistance (Spéciale)

Chaque sort Fantomatique produit une illusion qui affecte un sens ou une perception différente. Il existe cinq versions de base : une de chaque pour la vision, le son, l'odorat, le goût et le toucher ; mais il existe également des variantes pour les mécanismes sensoriels inhabituels, tel le Sens de l'Obscurité des Trolls. Les illusions produites par les sorts Fantomatiques stimulent les perceptions et le système nerveux de la cible, mais ne sont pas des manifestations temporaires de la réalité.

Une cible sous les effets d'un tel sort doit réussir un test d'opposition de Persévérance contre la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Si elle échoue, elle croit dur comme fer que ce qu'elle éprouve est réel.

Le sort ne peut pas causer de dommages directs mais peut être dangereux de manière indirecte : créer l'illusion d'une vache par dessus un griffon, masquer le goût d'un poison virulent, etc. Ses effets sont par nature psychosomatiques et permettent à la cible d'effectuer des tests de résistance quand il est utilisé de façon offensive.

Les sorts Fantomatiques peuvent réagir à leur environnement à condition que le sorcier maintienne sa concentration sur eux. Si le sorcier n'est plus concentré, l'illusion reste statique dans l'esprit de la victime et continue à produire le dernier effet imaginé par le sorcier : l'odeur des roses, un vent gémissant, un froid intense, etc. Le sorcier peut recommencer à se concentrer plus tard afin de changer l'illusion tant que le sort est toujours actif. Le sorcier peut se concentrer simultanément sur plusieurs sorts fantomatiques à condition qu'ils soient lancés sous la forme d'un seul sort (grâce à la manipulation Combiner).

Les sorts qui offrent une protection magique bloquent un sort Fantomatique ayant une Ampleur inférieure ou égale à leur Ampleur.

Odorat
Ce sort reproduit une seule odeur, de l'odeur délectable des parfums de lotus à la puanteur des chairs en décomposition. S'il est utilisé de manière offensive et que le sorcier l'emporte dans un test d'opposition entre sa Sorcellerie (Grimoire) et l'Endurance de la cible, il peut créer une odeur qui met hors de combat ou en transe la personne qui la respire.

Goût
Cette illusion créée ou masque le goût des produits de consommation, des substances ou des personnes situés dans la zone d'influence du sort. S'il est utilisé de manière offensive, comme créer l'effet épicé des piments pour que la victime suffoque, le sorcier doit remporter le test d'opposition entre sa compétence Sorcellerie (Grimoire) et l'Endurance de la cible. Par exemple, plusieurs (Goûts) Fantomatiques pourraient transformer un repas composé de vers bouillis, de baies acides et d'orties en repas préféré de la cible, bien que la texture laisse quelque peu à désirer.

Vision
Le sort crée une illusion visuelle de tout ce que le sorcier peut imaginer. La vision n'est pas corporelle et les tentatives d'interaction passent au travers de celle-ci. S'il est utilisé avec subtilité, le sort peut augmenter ou modifier l'apparence d'une cible ; créer des vêtements étranges ou en changer la couleur par exemple. Créer quelque chose qui sort du contexte du décor ou interagir avec l'illusion permet à un observateur d'effectuer un test d'opposition de Perception contre la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Les créatures animées produites par ce sort, qui *semblent* accomplir des actions physiques complexes, utilisent les compétences appropriées du sorcier. Par exemple, l'illusion d'une fourmi géante envoyée pour attaquer la cible utiliserait la propre compétence Bagarre du sorcier pour se battre.

Son
Le sort crée une illusion auditive, de plus petit murmure au bruyant coup de tonnerre. Le sorcier peut manipuler la nature et le volume du son tant qu'il continue à se concentrer sur celui-ci. Bien que le sorcier puisse créer des sons très bruyants, il ne peut pas causer de surdité permanente, ni de dommages. Toutefois, le volume de l'illusion peut être tel que les victimes proches les unes des autres doivent effectuer un test de Perception pour pouvoir s'entendre parler ; toute personne effectuant une tâche nécessitant

de pouvoir entendre ou de maintenir une concentration (tel que jeter un sort), doit réussir un test d'opposition de Persévérance contre le sort afin de continuer.

Toucher

Ce sort produit une illusion tactile, qui peut être combinée avec d'autres illusions pour paraître plus réelle. Elle peut copier tous les types de sensations tactiles, des plumes aux piquants, des surfaces douces aux plus dures et des surfaces froides aux plus chaudes. Etant donné que ce sort ne produit qu'une illusion sensorielle chez la personne qui touche l'illusion, le sort ne peut pas infliger de dommages, bien qu'il soit immunisé contre eux. Les victimes d'un tel sort peuvent cependant croire qu'elles ont été blessées ; elles doivent effectuer un test d'opposition d'Endurance contre la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier afin d'éviter les effets (psychosomatiques) d'une Blessure Sérieuse ou Grave, même si en fait elles n'ont pas été vraiment blessées.

Sentir (Objet ou Substance)

Concentration

Très utiles pour découvrir les objets de valeur, les objets perdus ou bien les objets cachés au loin, ce sort possède des variantes pour toutes les substances imaginables. Sentir (Substance) permet à toutes les sources de la substance indiquée et situées dans la zone d'influence du sort de résonner avec le sens dominant du sorcier. Par exemple : les diamants vont se mettre à briller comme de la glace ; l'ambre aura un goût de cannelle ; l'eau émettra un son cristallin, etc. Bien que le sort puisse être lancé sur une grande distance, il lui est difficile de détecter les substances cachées ou recouvertes sous de nombreuses couches de matières solides. Le sort peut pénétrer sous une épaisseur combinée à raison d'1 mètre de bois/terre/roche/eau ou d'1 centimètre de métal par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du Sorcier. Par exemple, si un sorcier recherche un trésor caché dans un château, son score de compétence Sorcellerie (Grimoire) doit être capable de pénétrer l'épaisseur *combinée* de tous les murs situés entre lui et le trésor.

Bien que chaque sort Sentir soit spécifique à une substance ou un objet particulier, la catégorie peut avoir un sens plus large : pierres précieuses, chairs ou os, métaux, armes, artefacts de cultes ou même Chaos, par exemple.

Suffocation

Autonome, Résistance (Endurance)

Un sorcier peut lancer Suffocation sur une cible ayant 3 points de TAI par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Si la victime échoue à son test de résistance, elle commence à suffoquer et subit des dommages au début du prochain Tour de Combat ; elle continue à suffoquer pendant toute la durée du sort.

Ce sort peut également être utilisé pour éteindre les feux, car les flammes seront privées d'oxygène. Dans ce cas, le sorcier peut affecter 3 mètres cube de flammes par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire).

Télépathie

Autonome, Résistance (Persévérance)

Le sort Télépathie permet à un sorcier de non seulement communiquer avec une cible mais de recevoir aussi ses perceptions sensorielles. Si la cible ne se prête pas volontiers à la télépathie, elle peut tenter de résister au sort. Le sorcier peut établir une connexion

avec les créatures ayant 3 points d'INT par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Plus le sorcier est compétent, plus il est capable de pénétrer l'esprit complexe de créatures plus intelligentes. Dans le cas de créatures plus instinctives, comme les animaux, le sorcier obtient une compréhension limitée des sentiments, mais il peut quand même communiquer.

Téléportation
Concentration, Résistance (Évasion)

Téléportation permet à un sorcier de se déplacer instantanément ou à une cible de se rendre partout dans la zone sous l'influence du sort, à condition qu'elle puisse voir sa destination, que le terrain soit stable et qu'il n'y ait aucun obstacle sur les lieux. Si ces conditions ne sont pas remplies, le sort échoue automatiquement. Le sorcier est capable de téléporter des objets ayant 3 points de TAI par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire).

Traiter les Blessures
Concentration

Ce sort accélère le rythme de la guérison naturelle de la cible. Il guérit 1 Point de Vie par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, à la fin de chaque Tour. Le montant ainsi guéri peut être réparti sur plusieurs localisations, au choix du récipiendaire. Toutefois, la guérison n'a aucun effet sur les Blessures Sérieuses ou Graves ; celles-ci nécessitent l'utilisation du sort Régénération.

Vampirisme (Caractéristique)
Concentration, Résistance (Persévérance)

Il existe un sort Vampirisme par caractéristique : Vampirisme (Force), Vampirisme (Constitution), etc. Ces sorts dévastateurs permettent au sorcier d'enlever de façon permanente des points de caractéristiques à une cible et de transformer ces points en Points de Magie pour son propre usage. Ce sort ne fonctionne que sur les créatures qui possèdent la caractéristique vampirisée. Il est possible pour un sorcier de vampiriser ses propres caractéristiques... mais un tel acte est généralement celui d'un sorcier désespéré.

Les caractéristiques des créatures visées peuvent être réduites jusqu'à un minimum de 1. Cependant, Vampirisme consomme et transfère un point par Tour, ce qui le rend moins versatile au combat. Les points de caractéristiques ainsi perdus sont détruits de manière permanente, bien que la victime puisse les récupérer grâce à une guérison magique spécifique ou grâce à l'amélioration d'une caractéristique.

Une caractéristique peut être vampirisée à raison d'1 point par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, à la suite de quoi, ce dernier gagne un nombre de Points de Magie équivalent. Le sorcier ne peut pas augmenter ainsi ses points de Magie de plus du double de son score maximum, même s'il peut vampiriser la cible et dissiper les points en excès : une utilisation vraiment maléfique du sort. Tous les Points de Magie au dessus de son maximum normal, gagnés grâce au Vampirisme, disparaissent une fois que le sort se dissipe.

Les créatures affectées par Vampirisme (TAI) dépérissent et deviennent minces comme un squelette, plutôt que de rapetisser comme sous l'effet du sort Diminuer.

Selon la rumeur, il existe des versions de Vampirisme qui consomment différents aspects d'une victime : Vampirisme (Jeunesse), Vampirisme (Émotion), Vampirisme (Souvenir), etc. Ceux-là sont considérés encore plus abominables que le sort Vampirisme commun !

Vision Mystique
Concentration

Avec ce sort, le sorcier perçoit la magie en augmentant ses sens primaires. Cela lui permet de voir, d'entendre ou encore de sentir les sotts, les objets enchantés ou de connaître les Points de Magie d'une créature. Le sorcier doit être capable de détecter la créature ou l'objet pour que le sort fonctionne. Vision Mystique permet aussi de voir dans les plans héroïques, spirituels et magiques ; même si le sort n'en donne pas accès.

Les sorciers vont connaître le nombre de Points de Magie approximatifs d'un objet ou d'une créature (1–10, 11–20, 21–30 et ainsi de suite) ou l'origine magique d'un sort (commun, divin, spirituel ou sorcier).

Les sorts ou les enchantements ayant 1 Point de Magie par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier révèlent tous leurs attributs, y compris les effets du sort, s'il a été surchargé, les conditions des enchantements et l'aura 'unique' de la personne qui l'a lancé ; ceci peut également être utilisé pour identifier les autres sorts lancés par la même personne.

Vol
Concentration, Résistance (Évasion)

Le sort permet au sorcier (ou aux personnes visées par le sorcier) de voler. Un sorcier peut affecter une cible ayant 3 points de TAI par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Les personnes affectées par le sort se déplacent à la volonté du sorcier, et non la leur. Par défaut, le sort donne un Mouvement d'1 mètre par Tour ; des points de TAI peuvent être échangés pour obtenir un Mouvement supplémentaire, à raison de trois pour un.

Le sort utilisé de manière offensive permet à une victime d'effectuer un test d'opposition d'Évasion (ou équivalent) afin de se libérer de l'emprise du sorcier.

Chapitre 10 :

Magie Spirituelle

La Magie spirituelle est la pratique de la vénération des animaux et des ancêtres. Les magiciens spirituels font appel à des esprits qui manifestent leurs pouvoirs à la demande de la personne qui les invoque ou qui les contraint à l'obéissance. Ces êtres ont plusieurs noms… dryades, nymphes, maladies, fantômes, cauchemars, élémentaires, ancêtres, etc. ; mais en vérité, tous sont des fragments conscients des runes desquelles tout découle. Un esprit ne peut ni enseigner ni utiliser de magie ; en fait, il *est* magie !

Les esprits déambulent entre le monde ordinaire et le monde des esprits tout en transférant le pouvoir de leur rune d'origine d'un monde à l'autre et vice versa. Les ancêtres sont issus de la rune Bête ; les Ombres proviennent de la rune Obscurité et ainsi de suite.

Les magiciens spirituels interagissent avec ces êtres, en utilisant la magie spirituelle pour augmenter leurs facultés ou pour se protéger. Ces êtres immatériels mais conscients sont des alliés puissants, capables d'actions indépendantes et de manifester leurs pouvoirs à l'infini.

Le Monde des Esprits

Le monde des esprits est un lieu qui touche le monde matériel. Rien de tangible ne peut y survivre, seulement les choses immatérielles. Le monde des esprits est peuplé d'esprits liés aux figures géographiques naturelles, aux animaux et aux plantes du monde matériel. Les *âmes* des êtres mortels sont également présentes, leur esprit étant lié à un corps matériel. Ces esprits prennent la forme d'ombres difficile à discerner.

Le paysage du monde des esprits est abstrait et similaire au terrain de sa contrepartie matérielle mais la taille, la couleur et le caractère saisissant de ses caractéristiques individuelles dépendent des esprits qui l'habitent. Une montagne escarpée dans le monde réel apparaît sous la forme d'un esprit formidable dans le monde des esprits ; et une région urbaine apparaît comme une zone grise et dépourvue de vie mais remplie d'apparitions translucides.

Une âme ou un esprit qui habite un corps physique est dit *Corporel*. Un esprit corporel ne peut pas entrer dans le monde des esprits tant qu'il n'a pas quitté sa demeure matérielle. Une âme arrachée à son corps physique, ou un esprit qui y réside, est considéré comme *incorporel*. Dans cet état, les âmes n'éprouvent aucun sens ni sensation de leur corps.

Fonctionnement de la Magie Spirituelle

Les magiciens spirituels n'utilisent aucun sort pour trouver ou influencer les esprits dont ils tirent leur pouvoir. Au lieu de cela, ils apprennent deux compétences mystiques : Détection des Esprits et Contrainte Spirituelle. La première permet de percevoir les esprits et d'entrer en tant qu'esprit dans le monde spirituel. La seconde permet d'invoquer les esprits, de les lier et de les dominer en combat spirituel.

Détection des Esprits (POU+CON)

Cette Compétence représente les connaissances du magicien sur le monde des esprits et ses habitants. Avec un test réussi, quiconque avec cette compétence peut détecter (mais pas observer) la présence d'esprits dans un rayon égal, en mètres, à son POU. Mais la compétence ne se limite pas à cela – ces secrets sont jalousement gardés par les chamans de la tribu et sont seulement révélés aux membres du culte de haut rang. Chaque niveau de connaissance supplémentaire obtenu dans la compétence permet d'utiliser celle-ci à de nouvelles fins, y compris l'observation, la communication et finalement la possibilité de voyager dans le monde des esprits.

Utiliser les capacités suivantes nécessite d'entrer dans un état de transe ; cette action égal au POU maximum de l'espèce moins le POU de l'utilisateur et coûte un seul Point de Magie.

Si le test est réussi, le magicien spirituel peut effectuer les actions suivantes, en fonction de son rang :

* Disciple : perçoit et identifie les esprits dans un rayon donné.
* Adorateur Spirituel : peut communiquer avec les esprits situés dans un rayon donné.
* Chaman : peut projeter son âme dans le monde des esprits.

* Grand Chaman : peut entraîner l'âme d'autrui avec lui dans le monde spirituel, à raison d'1 Point de Magie par personne supplémentaire. Les participants involontaires peuvent résister en utilisant leur compétence Endurance dans un test d'opposition contre la compétence Détection des Esprits du Grand Chaman.

Le Chaman et le Grand Chaman sont capables d'entrer dans le monde des esprits afin d'observer ou de localiser d'autres esprits. Cette compétence fournit une compréhension abstraite de la géographie et de la nature de la région ; le Chaman peut se déplacer hors de son corps sur une distance, en kilomètres, égale au score de sa compétence. Dans le monde des esprits, un chaman qui réussit un test de Perception peut également distinguer les esprits des créatures corporelles dans le monde matériel : il peut alors chasser une espèce particulière ou partir à la recherche de certaines personnes.

Si le résultat est une Réussite Critique, alors il ne faut qu'une minute au personnage pour entrer en transe. En cas d'Échec Absolu, le Chaman ne peut pas entrer dans le monde des esprits pendant une journée complète.

Contrainte Spirituelle (POU+CHA)

La contrainte spirituelle est utilisée pour lier un esprit à un fétiche et ainsi contrôler ses actions. Elle permet d'invoquer un esprit et de le contraindre à exécuter un service pour un bénéfice mutuel. Le POU du plus grand esprit lié ou contrôlé ne peut pas excéder trois fois le rang critique de la compétence. Par exemple, un personnage avec un score de 45% dans la compétence Contrainte Spirituelle est capable de contrôler des esprits ayant jusqu'à 15 POU.

Contrainte Spirituelle peut être utilisée pour le combat spirituel dans lequel un personnage utilise sa volonté pour dominer mentalement un être immatériel grâce à sa volonté. Dans ce cas, la valeur de la compétence Contrainte Spirituelle est utilisée pour calculer le montant des dommages infligés par le magicien spirituel durant le combat.

Dommages Spirituels

Valeur de la compétence	Dommages aux Points de Magie
01–20	1D2
21–40	1D4
41–60	1D6
61–80	1D8
81–100	1D10
101–120	2D6
121–140	2D8
141–160	2D10
161–180	2D12
181–200	3D10

Si le test de Contrainte Spirituelle est une Réussite Critique, les dommages maximums sont alors infligés. En cas d'échec absolu, le chaman se fatigue et les dommages obtenus sont soustraits de ses propres Points de Magie !

Le Double

Le Double est l'esprit gardien du chaman, généralement représenté sous la forme ou la nature du totem spirituel de la tribu ou du culte. Afin de devenir un chaman, un magicien spirituel doit tout d'abord localiser son fetch au cours d'un dangereux rituel d'initiation. Ces quêtes spirituelles impliquent de revivre le mythe du culte afin de localiser le gardien et culminent dans une bataille contre l'ennemi traditionnel du culte.

Le Double est là pour aider le chaman, pour le protéger et le guider dans le monde spirituel. Il est en quelque sorte le frère spirituel du chaman.

Les bénéfices du fetch sont :

* Le chaman peut voir les esprits, les âmes et les auras magiques sans avoir besoin d'entrer dans une transe.
* Le chaman peut transférer les Points de Magie du Double pour réapprovisionner les siens.
* Le Double peut rendre incorporelle l'âme d'une personne dans le monde réel. Cette dernière peut résister avec un test d'opposition de Persévérance contre la compétence Rendre Incorporel.
* Le Double peut posséder le corps du chaman quand celui-ci est incorporel, afin de le protéger.
* Le Double peut se substituer au chaman dans un combat spirituel (s'il se trouve au même endroit).
* Le Double et le chaman sont en contact permanent et sont conscient de leurs sens réciproques.
* Le chaman peut invoquer les pouvoirs et les capacités de son fetch. De la même manière, le Double peut lancer tous les sorts de Magie Commune connus du chaman.
* Le lien entre le chaman et le Double est immunisé contre la magie de dispersion.

Les désavantages d'un Double sont :

* Le Double peut influencer la personnalité du chaman en fonction de la nature du totem (le Double d'un esprit ours peut entraîner la somnolence du chaman pendant les mois d'hiver).
* Le Double peut drainer les Points de Magie du chaman quand celui-ci en a le plus besoin.
* Le Double peut abandonner le chaman si celui-ci trahit les enseignements de sa tradition chamanique.

Un Double commence avec 200 points de compétence à distribuer dans ses compétences. Les Doubles gagnent de l'expérience tout comme les chamans. S'il le désire, un chaman peut transférer un ou plusieurs Jets d'Amélioration sur son Double.

Localiser & Obtenir des Esprits

Dans le monde des esprits, les esprits prennent la forme des objets ou des endroits ayant une importance particulière pour la rune dont ils découlent : des grottes souterraines pour les esprits de l'Obscurité, des forêts pour les esprits des Plantes, etc. La plupart habitent des endroit reculés, là où ils ne sont pas dérangés par les

Double

	Dés	Moyenne
FOR	—	—
CON	—	—
DEX	—	—
TAI	—	—
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
CHA	2D6+6	13

Caractéristiques : Possession, Sens de la Magie Sens de la Vie

Compétences de Base : Connaissance (Monde des Esprits), Connaissance (Tradition Chamanique), Influence, Magie Commune, Perception, Persévérance, Perspicacité

Compétences spirituelles Avancées : Rendre Incorporel (INT+POU), Combat Spirituel (POU+CHA)

Actions de Combat	3
Points de Magie	13
Mouvement	20m en vol
Dommages Spirituels	*voir table des Dommages Spirituels, utilisez la compétence Combat Spectral*
Strike Rank	+13

troubles magiques qui accompagnent les civilisations avancées ou par une foule d'autres types d'esprits, parfois hostiles. Bien souvent, le monde des esprits est un endroit de toute beauté mais dans le cas des runes éphémères (Bêtes ou Mobilité par exemple) les lieux peuvent changer. Par exemple, les esprits mineurs des bisons suivent les grandes migrations des bisons par exemple ; les esprits supérieurs se trouvent sur le lieu de leur dernier repos, là où les mâles se rendent pour mourir.

Afin de localiser un esprit, le chaman doit voyager dans le monde des esprits et y chercher un spécimen adéquat. Dans certains cas, le chaman peut tomber sur l'esprit par accident ; dans d'autres, la demeure d'un esprit peut être un secret seulement connu par la tradition chamanique du chercheur.

Une fois l'esprit localisé, le magicien peut tenter de le contrôler, soit par la négociation soit par la contrainte.

Négocier avec un Esprit

Avant de pouvoir traiter avec un esprit, celui-ci doit tout d'abord accepter de négocier et le suppliant doit être capable de communiquer avec lui. Ce dernier doit posséder au moins le rang de Fervent et réussir à entrer dans une transe rituelle. À l'inverse, le suppliant peut être rendu incorporel par le fetch d'un chaman, ou l'esprit lui-même, pour que la négociation puisse se faire directement dans le monde des esprits. Une fois la communication établie, le suppliant doit demander l'aide de l'esprit pour accomplir une tâche simple en échange d'un service ; dans ce cas là, le suppliant apprend le nom de l'esprit qu'il peut invoquer en échange de conciliations.

Ces négociations peuvent être déterminée à la discrétion du Maître de Jeu ou résolues avec un test d'opposition entre deux compétences appropriées, telles que l'Influence du Suppliant contre la Persévérance de l'esprit. Une négociation qui échoue ne produit aucun autre effet. Par contre, un échec absolu peut provoquer la colère de l'esprit.

Lier un Esprit

Afin de capturer et de lier un esprit, le chaman doit pénétrer dans le monde des esprits (en utilisant les mêmes méthodes que pour la négociation) et engager un combat spirituel. S'il est capable de faire tomber les Points de Magie de l'esprit à zéro et que son POU n'excède pas la limite définie par sa compétence Contrainte Spirituelle, il peut alors l'enfermer dans un objet physique ; habituellement un objet ayant une signification ritualiste. Une fois possédé par un esprit, l'objet est appelé fétiche.

La personne qui obtient un esprit lié n'est pas nécessairement la personne qui a capturé l'esprit. Les chamans sont capables de localiser et de lier des esprits pour les autres membres de la tribu. Toutefois, une fois l'esprit transféré à une autre personne, celle-ci doit remplir tous les devoirs et les responsabilités qui le concernent ; ceci compte dans le nombre maximum d'esprits que le personnage peut détenir à la fois.

Le nombre maximum d'esprits qu'un magicien spirituel peut détenir dépend de son rang dans le culte :

* Disciple : ¼ du CHA.
* Adorateur Spirituel : ½ du CHA.
* Chaman : ¾ du CHA.
* Grand Chaman : tout le CHA.

Si ce nombre est dépassé, le ou les esprits les plus forts se libèrent et se vengent s'ils étaient opposés à l'enfermement.

Utiliser des Esprits Liés

Les esprits enfermés dans un fétiche sont liés au plan matériel. Tant qu'il est contenu dans un fétiche, l'esprit ne peut pas être endommagé par une magie hostile, par d'autres esprits ou se libérer de ses liens – s'il est emprisonné contre sa volonté. De même, tant qu'il est contenu dans le fétiche, nul ne peut avoir accès au pouvoir magique bénéfique de l'esprit.

Afin d'utiliser un esprit, le magicien spirituel doit tout d'abord l'invoquer à partir du fétiche. Cette invocation prend une seule Action de Combat. Une fois libéré, l'esprit se manifeste sous la forme d'une aura fantomatique qui englobe son détenteur. Elle n'est *directement* observable que par ceux qui ont invoqué leur

compétence Détection Spirituelle ou qui peuvent voir la magie. Une fois hors du fétiche, l'esprit devient vulnérable aux attaques magiques ou à l'attention d'autres esprits.

Commander un esprit libéré est une action gratuite mais le détenteur doit cependant réussir un test de Contrainte Spirituelle pour s'assurer que l'esprit a compris les instructions et qu'il peut les suivre. Chaque tentative coûte d'un Point de Magie. Si le test échoue, des esprits malicieux peuvent agir contre les intérêts de leur détenteur. Les échecs absolus brise les liens qui retiennent l'esprit dans le fétiche ; l'esprit retourne dans le monde des esprits ou peut potentiellement se retourner contre le personnage.

Si le POU de l'esprit est supérieur à la limite définie par la compétence Contrainte Spirituelle du personnage, toute tentative pour commander à l'esprit est vouée à l'échec.

Les esprits peuvent se déplacer sur une distance égale, en mètres, au POU de leur détenteur. Le rappel d'un esprit dans son fétiche est automatique.

La plus grande force des esprits réside dans le fait que leurs effets *persistent*, c'est à dire qu'ils durent tout le temps que l'esprit est hors de son fétiche. Grâce à cela, les magiciens spirituels sont de redoutables ennemis. Ces esprits sont toutefois vulnérables aux sorts Bannir, Blocage Mental et toute autre forme de dommages magiques. Une fois dissipé ou détruit, l'esprit est perdu jusqu'à ce qu'un remplaçant soit invoqué. La plupart des pratiquants chamans gardent leurs esprits en sécurité dans des fétiches jusqu'au moment propice où ils vont les utiliser.

Qu'est-ce qu'un Fétiche ?

Un fétiche est un symbole rituel physique, généralement portable, qui représente un pouvoir magique. Toutes sortes d'objets peuvent devenir des fétiches pouvant contenir un esprit mais parmi les tribus primitives, les fétiches sont fabriqués à partir d'un objet associé à l'esprit. Par exemple, un fétiche contenant l'esprit d'un tigre peut être un collier orné de dents de tigres ; le fétiche d'un ancêtre peut être taillé dans un os provenant du squelette de ce dernie.

Les fétiches sont jalousement gardés par leurs détenteurs et il est considéré comme tabou de toucher le fétiche d'un chaman à moins d'y être invité.

Combat Spirituel

Le combat Spirituel peut uniquement se produire dans le monde des esprits. Comme leur âme est liée à leur corps, les êtres mortels ne peuvent pas naturellement entrer dans le monde des esprits sans aide ; ils sont de ce fait immunisés contre les attaques spirituelles. De même les esprits qui sont *enfermés* dans un fétiche physique sont liés au monde réel et isolés du monde spirituel.

Toutefois, certains esprits tels ceux de la maladie, des animaux prédateurs et des morts malveillants ont la capacité de *rendre incorporelle* l'âme d'une créature corporelle. Ils arrachent littéralement l'esprit mortel hors de son corps pour le placer dans le monde spirituel, le rendant ainsi vulnérable au combat spirituel. Certains mortels tels les chamans peuvent aussi apprendre à rendre leur âme incorporelle et les Grands Chamans peuvent même entraîner avec lui dans le monde spirituel celles d'autres personnes. Bien entendu, il existe d'autres méthodes. Certains narcotiques ou plantes rares sont réputés pour être capables de séparer l'âme du corps et il existe aussi des sorts qui peuvent recopier cet effet grâce à la magie.

Rencontrer un esprit dans le monde spirituel ne signifie pas nécessairement que le combat est inévitable. La plupart des rencontres, même celles avec des esprits ayant arrachés l'âme d'un mortel, peuvent être pacifiques, mutuellement bénéfiques ou informatives. Si par contre l'esprit est hostile, alors un combat s'ensuit. Les âmes qui ne possèdent pas la compétence Détection des Esprits ou une magie capable de les faire sortir du monde spirituel ne peuvent pas s'enfuir d'un combat spirituel.

Domination Spirituelle – Règle Optionnelle

L'âme d'une victime possédée peut parfois se défendre contre l'esprit qui la domine et tregagner, de façon temporaire, le contrôle de son propre corps avant que la possession ne soit rétablie. Dans les campagnes qui se prêtent à de telles circonstances, le combat spirituel est permis dans le monde réel mais seulement si les deux esprits occupent le même corps ou fétiche.

Le combat spirituel fonctionne de la même manière que le combat physique, excepté que les attributs sont calculés en utilisant des caractéristiques différentes parce qu'aucun corps physique n'est présent dans le monde des esprits. Les *attributs spirituels* d'un esprit ou d'une âme incorporelle sont calculés de la façon suivante :

Les **Actions de Combat** sont déterminées en faisant la moyenne de l'INT et du POU, au lieu de la moyenne de l'INT et de la DEX.
Le **Rang d'Action** est calculé en faisant la moyenne de l'INT et du CHA, au lieu de la moyenne de l'INT et de la DEX.
Les **Points de Magie** sont calculés normalement mais sont utilisés comme Points de Vie par les esprits et les âmes.
Les **Dommages Spirituels** sont basés sur la valeur de la compétence *Combat Spectral* d'un esprit ou la compétence *Contrainte Spirituelle* d'une âme ; voir table des Dommages Spirituels. Un Aventurier incorporel qui ne possède pas la compétence Contrainte Spirituelle utilise à la place la valeur de sa Persévérance divisée par deux sur la table.

Le combat spirituel se déroule comme le combat normal. On détermine l'initiative et le personnage ou l'esprit avec le pluss grand Rang d'Action agit en premier, le second plus grand Rang d'Action agit en second et ainsi de suite. Un combat spirituel peut très bien se dérouler en même temps qu'un combat physique en utilisant le même décompte de Rang d'Action.

Au lieu d'armes, la plupart des esprits utilisent la compétence *Combat Spectral* dans un combat spirituel. Les magiciens spirituels leur opposent la compétence Contrainte Spirituelle, tandis que les personnes non initiées à la Magie Spirituelle utilisent la moitié du score de leur compétence Persévérance. Les attaques sont accomplies avec des tests d'opposition entre l'attaquant et le défenseur et impliquent les compétences appropriées.

Si l'attaquant remporte le test d'opposition, il inflige un nombre de dommages égal à ses Dommages Spirituels aux Points de Magie du défenseur. Si au contraire le défenseur en sort vainqueur, il ne subit aucun dommage.

Si le défenseur est à cours d'Action de Combat pour se défendre, il est ouvert à une attaque et l'attaquant peut effectuer une attaque non opposée. Un personnage engagé dans un combat spirituel peut décider de lancer un sort au lieu d'exécuter une attaque.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que les Points de Magie de l'un des combattants soient réduits à zéro. À ce moment, le perdant peut être Possédé (s'il est mortel), Capturé (s'il est un esprit), Exorcisé (s'il possède un mortel) ou encore Dispersé (détruit). Si l'esprit dispersé était celui d'un mortel sous forme incorporelle, son corps physique meurt lorsque son âme est détruite. Certains esprits peuvent récupérer d'une dispersion s'ils ont la caractéristique *Récurrent*.

Possession et Exorcisme

Une créature possédée est une créature dont le contrôle du corps physique a été usurpé par une autre esprit ou âme. Normalement, cela se produit quand elle a perdu un combat spirituel et que le vainqueur s'est enroulé autour de l'âme du perdant pour rejoindre son corps physique dans le monde réel. Il existe deux formes de possession : Dominante et Cachée.

La possession Dominante se produit lorsque l'entité qui possède prend entièrement le contrôle du corps de la victime. Celle-ci est consciente qu'elle a perdu le contrôle de son corps mais elle est sans défense et incapable de s'y opposer. L'entité dominante n'a pas accès aux souvenirs, ni aux compétences ou à la magie, mais elle y substitue les siens.

Détecter une possession Dominante nécessite une réussite à un test non opposé de Perception si elle est détectée par la magie, ou de Détection Spirituelle.

La possession Cachée se produit lorsqu'un esprit vient se cacher dans le corps du possédé pour en profiter. La victime garde le contrôle de son corps et n'est pas consciente de la possession, à moins que l'esprit ne choisisse de l'informer de sa présence. Certains esprits prennent le contrôle du corps la nuit quand leur hôte est endormi et gardent ainsi le secret de leur présence – à l'exception d'une inévitable fatigue physique et de vagues cauchemars. Un esprit de la maladie ou de malédiction infectant une créature en infligeant une faiblesse extrême constitue un autre exemple de possession cachée. Aucune magie ne peut dissiper les effets tant que le responsable n'est pas exorcisé.

Détecter une possession cachée nécessite une réussite à un test d'opposition de Perception, si elle est détectée par la magie, ou de Détection Spirituelle contre la compétence Discrétion de l'esprit.

Aucune créature ne peut *se purger* d'une entité qui la possède. Elle peut être exorcisée par une autre personne ayant vaincu le possesseur dans un combat spirituel ou qui a réussit à jeter un sort d'expulsion spécifique. Si le corps physique d'un possesseur mortel a été détruit en son absence, alors l'âme meurt quand elle est exorcisée. Les esprits se contentent de retourner dans le monde des esprits.

Une âme ou un esprit possesseur peuvent abandonner la possession de leur plein gré et à tout instant – à moins qu'il ou elle n'ait été *enfermée* par malice dans le corps en question.

Les Types d'Esprits

Il existe plusieurs types d'esprits. Ces derniers ont un pouvoir qui varie, du simple lutin jusqu'aux Grands Esprits représentés par les vents des tempêtes saisonnières, les épidémies, les rivières turbulentes, les feux de forêts terrifiants et les gigantesques montagnes.

* Un esprit est lié à une rune particulière.
* Un esprit peut être l'incarnation d'un effet magique ou naturel abstrait.
* Un esprit peut être une collection d'âmes d'une espèce de plante ou animale.
* Un esprit peut être l'âme vénérée d'un ancêtre défunt.
* Un esprit peut être le vestige vengeur d'une créature morte.

Tous les esprits sont conscients, bien que leur degré de conscience et de volonté soit largement dicté par la nature de l'esprit. Par exemple, les esprits des ancêtres ont l'intelligence et la cohérence de leur forme mortelle mais des esprits de la nature se présentent et se comportent d'une manière qui reflète leur origine. Les chamans sont capables de communiquer avec les esprits et d'interpréter leurs moyens de communication parfois incohérents grâce à leur entraînement et à leur exposition au monde des esprits.

Esprits des Ancêtres

Les esprits des ancêtres sont les âmes des membres de la famille qui vont habiter le monde spirituel après leur mort, plutôt que de rejoindre une divinité dans le Monde Divin ou d'atteindre l'état de pureté philosophique dans le Monde de l'Essence. Un magicien spirituel qui entreprend une quête dans le Monde Spirituel ne rencontre que les ancêtres (vénérables ancêtres ou ennemis méprisables) avec lesquels il est en relation. Ces esprits continuent de vivre dans des maisons, des halls, des tribus ou des communautés qui ressemblent à celles qu'ils occupaient avant leur mort.

Les magiciens spirituels peuvent poser des questions ou demander de l'aide auprès de leurs ancêtres ; ou inversement, essayer de les contraindre ou de les emprisonner afin d'empêcher que leurs ennemis ne fassent appel à eux.

Les esprits ancestraux sont une source de connaissance. Ils possèdent des compétences auxquelles ils ont excellé quand ils étaient en vie et qui constituent les fondements de leur vénération. Les esprits des morts qui n'ont accompli aucun exploit ont tendance à s'effacer et à se dissiper une fois que leurs descendants directs meurent à leur tour. Aussi la plupart des esprits ancestraux sont des héros célèbres, dont les gens se souviennent, génération après génération.

En général, l'esprit d'un ancêtre ne peut être invoqué dans le monde réel que par un magicien spirituel de descendance directe. Un chaman qui ne partage aucun lien de sang doit se rendre à la demeure de cet ancêtre dans le Monde Spirituel. Une fois invoqué ou localisé, il peut lui poser des questions au sujet de la lignée familiale ou des évènements qui se sont déroulés au cours de sa vie. Ces requêtes ne nécessitent qu'un test d'Influence et rien de plus.

Sinon, le magicien spirituel peut demander l'aide de l'ancêtre pour accomplir une tâche importante. Cette aide a un prix, qui implique généralement un sacrifice personnel (un objet ayant une valeur sentimentale, un vêtement, une relation, etc.) et des présents rituels. La vénération permet de perpétuer la mémoire de l'ancêtre et de continuer son existence. En échange, l'ancêtre possède le corps de son descendant. Cette négociation place le suppliant dans une situation désavantageuse parce qu'il ne peut pas empêcher l'esprit ancestral d'utiliser son corps comme bon lui semble. Les ancêtres antipathiques succombent bien souvent à des passions oubliées ou accomplissent des actes extrêmes pour renouer avec leur réputation – du fait qu'ils ne courrent aucun danger personnel si leur hôte meurt.

Toutefois, la plupart des esprits ancestraux vénérés se contentent de garder la paix de l'après-vie. Afin de prouver sa bonne volonté et que la tâche est digne de sa stature, le magicien spirituel doit vaincre son ancêtre dans une imitation de combat spirituel. Si le descendant en sort perdant, l'esprit ancestral considère la requête ndigne de lui et refuse son aide. Si au contraire, l'ancêtre est vaincu, il accepte de l'aider et possède le corps de son descendant.

Quand il est possédé, le magicien spirituel peut substituer les compétences héroïques de l'ancêtre à certaines de ses propres compétences. Plus l'ancêtre est ancien et puissant, plus la maîtrise de ses compétences est élevée : il connaît 1d3+2 compétences avec un score de 90%+POU. Les ancêtres guerriers ont des compétences de Combat, les ancêtres chamans ont des compétences Spirituelles, les ancêtres chasseurs ont des compétences de discrétion et de traque, etc. De plus, chaque ancêtre possède 1D3 Prouesses.

Quand il possède le corps de son descendant, l'ancêtre ne peut pas être invoqué par les autres membres de la tribu. C'est pour cette raison qu'un esprit ancestral ne reste que le temps d'accomplir l'objectif pour lequel il a été invoqué. Comme les ancêtres refusent d'être liés à un fétiche (à moins d'y être contraint par un chaman ennemi), ils ne comptent pas dans le cadre du nombre de contraintes spirituelles.

INT : comme pour un mortel de l'espèce.
POU : habituellement 1d10+10 ou plus.
CHA : comme pour un mortel de l'espèce.

Compétences (à 90+POU%) : choisissez une compétence appropriée à la profession et à la culture de l'ancêtre, plus la Persévérance avec

Créer des Esprits

La plupart des esprits cités ici sont des exemples parmi une infinité de possibilités. Afin de faciliter la création d'esprits uniques, utilisez les règles suivantes :

* Un esprit fournit habituellement un seul avantage qui peut prendre la forme d'une connaissance, d'une augmentation d'attribut (pas de caractéristique), d'une prouesse, d'une domination d'une espèce particulière, d'un contrôle ou d'une rune ou d'une affliction avec un effet préjudiciable.
* Quel que soit l'avantage, celui-ci doit être permanent – fonctionnant tout le temps. L'effet doit être équilibré en fonction des autres esprits, de la Magie Divine et de la Sorcellerie.
* L'Ampleur de l'avantage de l'esprit est toujours proportionnelle à son POU. Comme les esprits ont un POU variable, vous pouvez obtenir des versions plus faibles chez tous les types d'esprits.
* Par défaut, la majorité des esprits possèdent un score de compétence Combat Spectral égal à leur POU x5% et un score de Persévérance égal à leur POU x4%. Les esprits qui attaquent les mortels en les rendant incorporels ont un score de compétence Rendre Incorporel égal à leur POU x5% ; les esprits cachés possèdent leur victime avec un score de compétence Discrétion égal à leur POU x4%.

un score égal à POU x4% et Combat Spectral avec un score égal à POU x5%. Les ancêtres ont un nombre de Points de Magie égal à leur POU. Ils ne possèdent pas de fétiches et n'ont donc aucun esprit lié mais ils peuvent invoquer des esprits alliés favorables, ceux qu'ils utilisaient de leur vivant (les chamans ont toujours leurs propres Double).

Esprits Fléaux

Issus de la rune du Chaos, les esprits fléaux s'efforcent d'absorber l'essence des autres esprits. À cause de leur toucher entropique, ils infligent des dommages permanents aux Points de Magie et les esprits dissipés de cette manière sont détruits.

Les chamans abhorrent les esprits fléaux à un tel point que ces derniers sont souvent bannis ou emprisonnés dans des endroits reculés ou maudits où ils ne pourront plus faire de mal. Les esprits du Fléaux sont rarement invoqués, excepté par les personnes démentes ou assoiffées de vengeance. S'ils sont liés à un fétiche, ces esprits peuvent être lancés à l'assaut d'autres esprits et engager un combat spirituel. Si l'esprit fléau en sort vainqueur, l'esprit perdant est consommé et complètement détruit ; ceci inclut les autres esprits fléaux.

Leurs caractéristiques sont : 1D6 pour l'INT et le CHA ; un POU de 3D6 ou plus.

Esprits Élémentaires

Les esprits élémentaires sont dérivés des runes élémentaires *Air*, *Eau*, *Feu*, *Lune*, *Obscurité* et *Terre*. Ce sont les mêmes êtres invoqués par les sorts tels que l'Invocation Élémentaire mais un magicien spirituel peut être lui-même investi de leurs pouvoirs.

Par exemple : un chaman peut lier une salamandre et l'utiliser pour se procurer un toucher enflammé ; un gnome pour pouvoir se déplacer dans la terre et la roche ; une ondine pour survivre et nager sous l'eau et ainsi de suite.

L'INT, le CHA et les capacités d'un esprit élémentaire sont égales à sa taille. Son POU est égal à 1D6+6 par mètre cube de l'élémentaire. Chaque tranche de 6 points supplémentaires augmente sa taille d'un autre mètre.

Esprits Gardiens

Ces esprits sont issus de la rune Magie et protègent le jeteur de sort contre toute magie hostile. Ils habitent bien souvent les endroits qui ont été témoins d'une grande activité magique ou les lieux saints dans lesquels les dieux ont invoqué le pouvoir d'une rune. Ils peuvent également être attirés par un intense effort de concentration magique, par des grandes cérémonies ou par des champs de bataille.

Un esprit gardien protège le détenteur de son fétiche en s'interposant entre celui-ci et les sorts offensifs. Un sort doit réussir un test contre la Persévérance de l'esprit gardien. Si le test échoue, le sort est dissipé. Dans le cas contraire, il atteint le magicien spirituel qui peut à son tour tenter un test de résistance.

L'esprit gardien peut neutraliser les sorts ayant 1 point d'Ampleur par tranche de 3 points de son POU. Si l'Ampleur du sort est supérieur, l'esprit est incapable de l'affecter. Au cas où l'esprit rencontre un sort anti-esprit, tels que les sorts Blocage Spirituel et Bannir, il peut essayer de résister au sort avant d'être affecté.

Les caractéristiques des esprits gardiens sont : 2D6 pour l'INT et le CHA et un POU égal à 3D6 ou plus.

Esprits de la Nature

Ce sont les esprits des choses naturelles qui vivent et grandissent dans le monde matériel. Ils sont issus des runes Bête ou Plante et représente un aspect du pouvoir de la rune. Parfois des animaux ou des plantes sont vénérés comme totems – gardiens et forces spirituelles de la tribu. Les magiciens spirituels qui se dévouent à une espèce particulière sont toujours en bons termes avec les esprits associés à leur totem mais subissent les réactions neutres ou hostiles des autres esprits de la nature.

Les esprits de la nature incarnent une multitude de capacités différentes, selon la plante ou l'animal dont ils sont issus. En général, un esprit possède **une** des capacités suivantes, représentant une des qualités de la forme corporelle de l'espèce. Si deux, ou plus, esprits de la nature présentant la même capacité sont utilisés en même temps par le même magicien spirituel, seul l'esprit le plus fort prendra effet.

* Renforcer un attribut : Points d'Armure, Bonus aux Dommages, Points de Vie, Points de Magie, Mouvement ou Rang d'Action.
* Dominer une espèce : peut contrôler le comportement des membres de sa propre espèce (y compris les plantes !).
* Augmenter une compétence : gagne un bonus dans une compétence utilisée par l'espèce.
* Manifester un trait : utilise un trait appartenant à l'espèce, telle une perception spéciale ou un mouvement.

* Manœuvre de Combat : offre une Manœuvre de Combat spécifique qui peut être utilisée à la suite d'une attaque ou d'une parade appropriée réussie, en plus des manœuvres obtenues pour avoir atteint un plus grand niveau de réussite.

L'intensité de l'effet est égale :

* Au nombre d'incréments ajouté à l'Attribut : augmenter les Points de Vie de 2 points par localisation compte comme 2 incréments.
* Au nombre de créatures pouvant être contrôlées simultanément.
* À chaque tranche de 10% ajoutée dans une compétence.

La caractéristique POU des esprits de la nature est basée sur l'intensité de leurs effets. Un esprit d'intensité 1 possède un POU d'1D6+6, un esprit d'intensité 2 possède un POU d'1d6+12, un esprit d'intensité 3 possède un POU d'1d6+18, etc.

Les esprits qui représentent des Manœuvres de Combat ou des Traits sont l'exception à la règle. Les esprits qui confèrent une Manœuvre de Combat ont un POU minimum d'1d6+18 (1d6+24 pour les manœuvres effectuées après réussites critiques) ; les esprits qui confèrent des traits ont un POU minimum d'1d6+12 et parfois plus si l'effet le justifie.

Les autres caractéristiques d'un esprit de la nature correspondent à celles de ses cousins corporels. L'esprit d'un lion aura une INT et un CHA de 5 par exemple. Si aucun exemple de caractéristique n'est fourni, celles-ci peuvent être générées en lançant 1d4+2.

Vous trouverez des exemples d'esprits de la nature ci-dessous. Gardez à l'esprit que ce sont des esprits individuels et que d'autres du même type auront des caractéristiques plus ou moins différentes.

Peau de Rhinocéros (Intensité 3 renforce PA, esprit rhinocéros) : INT 3, POU 20, CHA 3. AC 2, RA +3, PV 20, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 80%, Corne Spectrale 100%. Renforce les Points d'Armure naturels du magicien de 3 points. Ces points n'affectent pas le port d'une armure additionnelle, ni ne réduit le Rang d'Action.

Griffe Solide (Intensité 3 renforce Bonus aux Dommages, esprit ours) : INT 5, POU 10, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 10, Dommages Spirituels +1d6. Persévérance 40%, Griffe Spectrale 50%. Cet esprit augmente le Modificateur de Dommages du magicien d'un rang : le Modificateur de Dommages de +1D2 du chaman devient +1d4.

Force Bestiale (Intensité 2 renforce Points de Vie, esprit griffon) : INT 6, POU 16, CHA 7. AC 2, RA +7, PV 16, Dommages Spirituels +1d8. Persévérance 64%, Coup Spectral 80%. Ajoute 2 Points de Vie à toutes les localisations du magicien.

Verte Vigueur (Intensité 4 renforce Points de Magie, esprit chêne) : INT 1, POU 25, CHA 1. AC 3, RA +1, PV 25, Dommages spirituels +2d8. Persévérance 100%, Racines et Branches Spectrales 125%. Augmente les Points de Magie du magicien de 4 points.

Long Sabot (Intensité 3 augmente Mouvement, esprit cheval) : INT 4, POU 22, CHA 5. AC 3, RA +5, PV 22, Dommages Spirituels +2d6. Persévérance 88%, Sabot Spectral 110%. L'esprit augmente le Mouvement du magicien de 3 mètres.

Pensée Rapide (Intensité 2 renforce Rang d'Action, esprit mangouste) : INT 4, POU 17, CHA 5. AC 3, RA +5, PV 22, Dommages spirituels +1d10. Persévérance 68%, Morsure Spectrale 85%. Augmente le Rang d'Action du magicien de 2 points.

Frère de Croc (Intensité 1 domine Espèce, esprit loup) : INT 5, POU 9, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 9, Dommages spirituels +1d6. Persévérance 36%, Morsure Spectrale 45%. L'esprit permet au magicien de dominer et de contrôler un loup.

Vie Tenace (Intensité 2 augmente Compétence, esprit lierre) : INT 1, POU 14, CHA 1. AC 2, RA +1, PV 14, Dommages spirituels +1d8. Persévérance 56%, Sabot Spectral 70%. Augmente l'Endurance du magicien de 20%.

Oreilles Attentives (Intensité 2 manifeste Trait, esprit chauve-souris) : INT 3, POU 18, CHA 3. AC 2, RA +3, PV 18, Dommages Spirituels +1d10. Persévérance 72%, Cri Perçant Spectral 90%. Le magicien gagne le trait Écholocation.

Coupure Sauvage (Intensité 3 Manœuvres de Combat, esprit mante religieuse) : INT 3, POU 23, CHA 3. AC 3, RA +3, PV 23, Dommages spirituels +2d6. Persévérance 92%, Pince Spectrale 112%. Donne la libre utilisation de la Manœuvre de Combat Choisit Localisation toutes les fois que le Magicien réussit une attaque.

Esprits de la Maladie et du Blasphème

Les esprits de la maladie et du blasphème sont des entités malveillantes qui attaquent et possèdent les mortels en secret. Une fois en possession d'un corps, ils manifestent les effets d'une maladie donnée (voir section sur la Maladie/le Poison). Les esprits de la maladie sont associés à la rune Mort tandis que les esprits du Blasphème sont associés à la rune Désordre.

Les esprits de la maladie se regroupent (dans le monde des esprits) autour des récents défunts car ils sont attirés par l'éventuelle migration de l'âme hors du corps. Là ils attendent qu'un mortel s'approche puis le suivent jusqu'à ce qu'il s'endorme et tombe inconscient. À cet instant, ils utilisent leur compétence Rendre Incorporel pour transférer l'âme de la victime dans le Monde des Esprits. S'ils remportent le combat spirituel contre la victime, ils prennent possession du corps en secret et lui infligent les effets de leur maladie.

Les esprits du blasphème ont des effets similaires à ceux des esprits de la maladie mais ils sont normalement capturés par les chamans sur les lieux de grands désastres ou de drame. Une fois contraints, ils sont utilisés comme armes offensives contre les ennemis du magicien spirituel.

Ces deus types d'esprits ont une INT et un CHA de 2d6. Leur POU est d'1d6+6 ou plus. Plus leur POU est élevé, plus ils sont puissants au combat spirituel et plus ils ont difficiles à exorciser une fois découvert. Chaque +6 provoque un symptôme supplémentaire de la maladie ou du poison (voir Poisons & Maladies).

Chapitre 11:

Cultes

Un culte représente un groupe de personnes qui vénèrent en commun une divinité ou un symbole d'adoration : un dieu, un esprit ou un ancêtre, un idéal ou même un héros. Les cultes ont des buts bien précis, que ce soit la protection, le progrès, l'enseignement ou l'illumination, et sont bien souvent le point focal d'une communauté entière.

En ce qui concerne les cultes divins, un dieu peut avoir plusieurs cultes dédiés à différents aspects de sa personnalité. Par exemple, le dieu Orlanth possède plus d'un aspect (Orlanth l'Aventureux, Orlanth le Dragon, Orlanth le Souverain, etc.), chacun représentant une éthique ou un trait particulier, bien qu'Orlanth soit toujours considéré comme le chef de la Tribu des Tempêtes. Un dieu peut donc avoir plusieurs cultes ou un seul qui embrasse tous les aspects de sa nature.

Les cultes spirituels sont moins exclusifs : même si le point focal semble être un seul grand esprit, le culte considère souvent des esprits inférieurs ou des ancêtres comme faisant partie intégrante de ses rites et de ses traditions.

Les cultes ne se limitent pas aux dieux et aux esprits : un culte peut se former autour d'un héros ou d'une héroïne, ou encore autour d'un idéal philosophique ou religieux, comme c'est le cas pour les ordres sorciers par exemple.

Adhésion à un Culte

Les Aventuriers deviennent membres d'un culte pour plusieurs raisons mais les plus communes sont :

* Influence culturelle : tous les membres d'un clan vénèrent un dieu particulier et il en a toujours été ainsi. L'adhésion au culte est obligatoire.
* Comportement et croyances renforcées : les membres d'un culte s'attachent à un idéal ou à un comportement qu'ils s'efforcent d'exprimer et d'en tirer récompense.
* Pouvoir, Gloire et Statut : s'élever dans le rang permet d'accéder à un pouvoir magique, comme dans le cas de la Magie Divine : en dehors de cela, les cultes offrent des récompenses sous la forme d'enseignements ou d'aptitudes. Les membres du culte les plus actifs et les plus réputés peuvent être traités en héros au sein de leur communauté et apprécier les privilèges accordés aux personnes de leur rang. Par exemple, les champions du culte sont en fait de Grands Seigneurs ; obtenir un tel statut garantit un certain renom et l'adoration de centaines ou de milliers de personnes.

Les Cultes et la Magie

Le type de magie offerte dépend de la nature d'un culte.

Les cultes divins offrent une Magie Divine et une Magie Commune à leurs membres. Les cultes de Magie Divine sont centrées sur un dieu ou un panthéon divin – des êtres au pouvoir divin qui, à travers la relation entretenue avec leurs serviteurs, accordent leur magie et leurs caractéristiques aux membres du culte.

Les cultes spirituels se concentrent sur un totem, un ancêtre ou un groupe d'esprits importants au sein de la communauté. Les cultes spirituels offrent généralement une Magie Commune et une Magie Spirituelle, principalement sous la forme de fétiches créés par leurs membres. Le chaman du culte se réserve habituellement le droit d'invoquer et de lier les esprits.

L'objet de vénération des ordres sorciers peut être représenté par un dieu ou un aspect particulier mais ils ne dérivent pas leur magie d'une source Divine, comme c'est le cas pour les ordres divins. Au contraire, les ordres dérivent leur magie de l'étude directe de la Sorcellerie, des grimoires aux formules reflétant les besoins, les exploits et les mythes du sujet de leur vénération.

Adhésion

Devenir membre d'un culte peut être aussi simple que le fait de proclamer son adoration, copier un aspect ou un idéal ou entreprendre une sorte de rituel d'initiation. Pour

Comparaison des Titres des Rangs

Bien que les différents cultes aient, pour des raisons de simplicité, une même structure hiérarchique, les noms donnés à chaque rang peuvent être différents selon le culte. Ce tableau fournit quelques comparaisons :

Comparaison des Titres des Rangs

Titre	Culte Divin	Culte Spirituel	Ordre Sorcier
Membre de base	*Membre du culte*	*Disciple*	*Novice*
Membre pieux	*Initié*	*Adorateur Spirituel*	*Apprenti*
Membre fervent	*Acolyte*	*Chaman*	*Adepte*
Grand Seigneur/Prêtre	*Seigneur/Prêtre Runique*	*Grand Chaman*	*Mage*

la plupart des membres, ceci représente le maximum de leur engagement ; une fois membres, ils n'ont aucune envie de progresser dans le culte.

Pour devenir des membres pieux, les membres les plus dévoués et les plus fervents – les personnes qui s'engagent corps et âme – doivent remplir les critères qui les séparent des membres de base. Les membres pieux se consacrent aux fonctionnements internes du culte et s'engagent sur la voie de la progression, en consacrant toute leur attention sur le culte lui-même.

Une initiation implique une sorte de rituel. Sa nature précise est définie par la structure du culte et peut prendre plusieurs formes :

* Rituel d'initiation effectué en grande pompes, tel le rite de communion, le baptême ou toute autre forme symbolique acceptée par le culte.
* Jugement ou épreuve.
* Veille, jeûne ou abstinence.
* Prêter un serment.
* Accomplir un sacrifice.

Un rituel d'initiation peut former la base d'une séance de jeu ou, pour plus de simplicité, être rendu de façon abstraite par un jet de dés dans une compétence particulière (Endurance, Persévérance ou encore Connaissance). Une fois le rituel d'initiation terminé, et si l'Aventurier remplis les critères de l'adhésion (voir la section Rangs), il est ensuite considéré comme un Membre Pieux.

En devenant un Membre Pieux, le personnage a le droit d'accéder aux Aptitudes, aux Contraintes, aux Superstitions, aux Tabous et aux Obligations détenus par le culte. Il a juré de s'engager dans le culte et, après avoir complété le rituel d'initiation, a créé un lien avec l'objet de vénération du culte. À partir du rang Membre Pieux, les membres du culte commencent à canaliser le comportement du culte, en reflétant la nature du dieu, la volonté de l'esprit ou l'éthique de l'ordre. En échange, ils reçoivent des bénéfices appropriés à leur culte : associations runiques, secrets de culte, le type de Magie utilisé par le culte et les Prouesses (voir page 156).

Rangs

La structure d'un culte détermine les rangs disponibles et les progrès des personnages d'un rang à l'autre. La hiérarchie des cultes est indiquée ici, avec les critères nécessaires à l'avancement et les bénéfices appropriés. Si le culte donne des devoirs spécifiques à ses membres, ces derniers seront indiqués dans la description du rang.

Membres de Base

Le Membre de Base représente le premier échelon après l'adhésion au culte. Un personnage peut être Membre de Base de plusieurs cultes, à condition qu'ils ne soient pas diamétralement opposés. Les membres d'un culte sont en grande majorité des Membres de base, des adorateurs occasionnels qui suivent la doctrine du culte et qui participent régulièrement aux cérémonies.

Membres Pieux

Les Membres Pieux appartiennent au cercle interne du culte et doivent faire don d'une partie de leur temps et de leur argent à l'organisation. En retour, ils reçoivent les bénéfices refusés aux Membres de Base. Un personnage peut appartenir à plusieurs cultes en tant que Membre Pieux.

Membres Fervents

Peu de membres au sein du culte vont progresser jusqu'à la position de Membre Fervent, un rang qui requiert une grande dévotion et un grand sens du service mais qui permet d'accéder aux secrets du culte. Les Membres Fervents peuvent aussi être des Membres de Base ou des Membres pieux dans d'autres cultes, mais ne peuvent pas être des Membres Fervents dans un autre culte.

Grand Prêtres

Les plus ancien des Membres Fervents d'une congrégation, les Grands Prêtres sont au service de leur foi. Ce sont des chefs au sein du culte qui sont chacun responsable d'une congrégation et d'un temple.

Grands Seigneurs

Héros du culte, les Grands Seigneurs sont passés maîtres dans tous les aspects du culte et ont accès à ses plus grands secrets. Lorsque le culte est menacé, les Grands Seigneurs sont chargés de se battre pour sa survie et sa prospérité.

Rangs d'un Culte : Critères, Devoirs et Bénéfices

Rang	Critères	Devoirs	Bénéfices
Membres de Base	Le candidat doit avoir au moins une compréhension basique des croyances du culte et faire un petit don à chaque fois qu'il visite un autel ou un temple.	Le culte impose peu de devoirs à ses Membres de Base : ils doivent participer aux cérémonies lors des Jours Saints mais à moins qu'ils ne désirent gravir les échelons, ils ne sont pas tenus de participer régulièrement aux cérémonies.	Le Personnage est capable de trouver des instructeurs qui lui enseignent les compétences du culte. Il doit payer le prix normal pour ces services.
Membres Pieux	Les candidats sont testés pour déterminer leur connaissance du culte, la sincérité de leur adhésion et leur réputation actuelle. Le personnage doit connaître cinq compétences du culte avec un score minimum de 30%.	Les Membres Pieux doivent donner 10% de leurs revenus au culte et participer aux services du temple au moins une fois toutes les deux semaines. Ils doivent également participer à toutes les cérémonies qui ont lieu durant les jours saints.	En plus des bénéfices accordés aux Membres de Base, le Membre Pieux a accès aux sorts de Magie Commune (seulement ceux enseignés par le culte). Le Membre Pieu paie la moitié du prix normal pour apprendre ces sorts ou les compétences du culte. Le Membre Pieux d'un culte est toujours considéré comme un Membre de Base par tous les cultes alliés sans avoir besoin de faire un don.
Membres Fervents	Les candidats doivent avoir été des Membres Pieux pendant au moins deux ans et doivent posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 50%.-Une offrande importante doit être faite au culte, selon les principes du culte et son statut	Les Membres Fervents doivent faire don de 25% de leurs revenus au culte et doivent participer aux services du temple au moins une fois par semaine. Ils doivent participer à toutes les cérémonies qui ont lieu les jours saints.	Les Membres Fervents peuvent faire appel à l'Intervention Divine.
Grands Prêtres	Les candidats doivent avoir été des Membres Fervents pendant au moins deux ans et posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 75%.	Les Grands Prêtres doivent donner 50% de leurs revenus au culte et mener tous les services du temple tous les jours de la semaine, bien qu'une journée de repos puisse lui être accordée. Ils doivent agir en tant qu'administrateur de leur temple, collecter les taxes et surveiller les membres du culte. Un Grand Prêtre ne peut pas devenir Grand Seigneur.	Le personnage apprend les compétences du culte gratuitement ; les sorts coûtent la moitié du prix normal. De plus, les Grands Prêtres ont à leur disposition les ressources de leur congrégation mais ils seraient avisés de ne pas abuser la confiance des membres.
Grands Seigneurs	Les candidats doivent avoir été Membres Fervents pendant au moins trois ans et doivent avoir cinq compétences du culte avec un score minimum de 80%.	Les Grands Seigneurs doivent donner 50% de leurs revenus au culte et passer une grande partie de leur temps à accomplir les devoirs du culte : être présents aux services, accomplir une Quête pour récupérer un objet sacré ou protéger les membres du culte. Un Grand Seigneur ne peut pas devenir Grand Prêtre.	Le personnage apprend les compétences du culte gratuitement ; les sorts coûtent la moitié du prix normal. Les Grands Seigneurs reçoivent de la part du culte une arme en métal, en fer ou en argent, pour toute la durée de leur service.

Faire Appel aux Miracles

Dans les situations de grand danger ou de désastre imminent, un membre du culte peut faire appel à un miracle. Selon les traditions du culte, cet appel porte plusieurs noms. Les cultes divins le nomment *Intervention Divine* ; les cultes spirituels l'appellent *Délivrance Spirituelle* et les cultes sorciers le nomment *Invocation Magique.*

Afin de faire appel à un miracle, le membre du culte tire son pouvoir des runes auquel il est lié, au travers de son dieu, des esprits ou d'un grimoire. Invoquer un tel pouvoir est chose risquée et demandent de grands efforts personnels. Lorsqu'il manifeste un phénomène surnaturel, le membre consume une partie de sa relation divine, de son autorité spirituelle ou de sa connaissance en sorcellerie ; en d'autres termes, il risque la compétence utilisée dans l'appel. Si le miracle se produit, il y a un risque pour que la valeur de la compétence diminue étant donné les pouvoirs bruts canalisés par la rune. Les membres doivent être conscients de ce risque avant de faire appel à un miracle de cette envergure. Les effets sont substantiels mais les chances que le membre soit capable de manipuler la magie sont réduites en conséquence. Faire appel à un miracle ne devrait être envisagé qu'au cours de situations de vie ou de mort.

Tout Membre de rang Fervent ou plus peut tenter de faire appel à un miracle. Le personnage lance 1D100 pour la compétence appropriée :

* Culte Divin : Pacte (Divinité).
* Culte Spirituel : Contrainte Spirituelle.
* Culte Sorcier : Sorcellerie (Grimoire).

Si le résultat est supérieur au score de sa compétence, l'appel échoue. Si le résultat est inférieur ou égal à sa compétence, le miracle se produit. Toutefois, dans ce cas, le résultat des dés est soustrait de la valeur de la compétence utilisée, de façon permanente. Ceci peut entraîner une perte de la compétence et peut avoir des effets secondaires. Par exemple : si un Pacte avec un dieu est perdu, alors tout POU dédié au Pacte est récupéré par le personnage. Les points de compétences ainsi perdus peuvent être récupérés avec le temps grâce à l'utilisation de Jets d'Amélioration.

Réalisateurs d'exploits, les Grands Seigneurs réussissent automatiquement quand ils font appel aux miracles. Cependant, chaque requête réduit la compétence de 2D10% et coûte deux Points d'Héroïsme.

Les miracles peuvent prendre plusieurs formes mais leurs effets sont toujours limités à la ou les runes associées au culte. Par exemple, un membre du culte d'Humakt possédant la rune de la Mort ne pourrait pas demander une guérison ou une résurrection, mais pourrait demander la mort du meurtrier !

Runes

Dans *RuneQuest*, tous les cultes ne possèdent pas ou n'ont pas besoin de runes ; dans la plupart des cas, Glorantha en particulier, les runes sont une partie fondamentale de la structure d'un culte car elles dérivents de l'objet de leur adoration et déterminent la magie disponible aux membres du culte.

Un culte peut posséder jusqu'à trois runes, appartenant aux types présentés en détail dans le chapitre Magie et Runes. Les plus puissants cultes ont un mélange de runes Primordiales, de Forme et du Pouvoir mais ce n'est pas une règle. Des cultes tout aussi puissants ne possèdent qu'une seule rune.

Certaines combinaisons de rune ne sont *pas* compatibles :

Cette Rune...	**Est Incompatible avec...**
Désordre	Harmonie
Destin	Chance
Froid	Chaleur
Illusion	Vérité
Lumière	Ombre
Mort	Fertilité
Mouvement	Stase

Ainsi, un culte peut posséder Maîtrise et Mort mais ne peut pas obtenir Fertilité, car Fertilité et Mort sont incompatibles.

Magie Commune

Les cultes offrent des sorts de Magie Commune. Le nombre de sorts de Magie Commune peut être plus important que les sorts divins, spirituels ou de sorcellerie ; ou être limité à une poignée de sorts particulièrement utiles au culte. De ce fait, il n'est pas rare de voir un culte offrir 'tous' les sorts de Magie Commune, c'est à dire tous les sorts présentés dans le chapitre Magie Commune'. D'autres cultes vont par contre ne procurer qu'une liste de sorts ou des sorts de Magie Commune de leur cru.

Magie Divine

Les runes qui appartiennent à un culte déterminent le type de sorts de Magie Divine offerts. Comme indiqué précédemment, la Magie Divine est canalisée au travers de l'association runique avec un dieu et de ce fait, reflète le comportement et les actions de celui-ci. Par exemple, un dieu de la guerre aura des sorts divins relatifs au combat et à la bataille tandis qu'une déesse de la fertilité aura des sorts de guérison et de croissance. Là encore, les règles ne sont pas fixes ; seules le sont la description du culte et la compatibilité des sorts divins avec les runes associées au culte. Un culte allié avec la rune Mouvement a peu de chance d'offrir un sort divin qui va provoquer une stase ou immobiliser. Pareillement, un culte allié avec la rune Lumière ne va pas offrir des sorts divins qui peuvent créer l'obscurité ou éteindre la lumière.

Le nombre de sorts divins offerts par un culte dépend de la taille du culte et de son statut. La plupart des cultes offrent entre quatre ou cinq sorts de Magie Divine à leurs membres (pieux ou d'un rang supérieur).

Frederic CHARVET (order #2041601)

Magie Spirituelle

Les cultes chamanistiques, ou cultes spirituels, n'offrent pas de Magie Divine ou de Sorcellerie, seulement des esprits, comme mentionné dans le chapitre Magie Spirituelle. Les cultes spirituels sont présents parmi les cultures primitives, barbares ou nomades et sont centrés sur un totem ou un esprit animal. La vénération des ancêtres est également présente, même parmi les cultures civilisées, là où ces ancêtres ont accompli de grands exploits. La description du culte identifie les esprits et la magie disponible dans le culte.

Sorcellerie

Les cultes qui suivent une tradition de sorcellerie peuvent être centrés sur un idéal ou une philosophie, voire même un dieu, un demi-dieu ou un saint. Les sorts de sorcellerie offerts sont plus communément connus sous le nom de grimoires ; les membres ont accès au grimoire du culte comme indiqué dans le chapitre Sorcellerie.

Compétences du Culte

Celles-ci représentent les compétences maîtrisées par le culte et considérées importantes pour ce dernier. L'apprentissage de ces compétences est plus ou moins garanti. Les membres ont facilement accès à un instructeur au sein du temple, de l'académie, de l'école, de l'autel ou grâce à leurs contacts. Les compétences du culte sont habituellement achetées avec un rabais. Si c'est le cas, ceci sera mentionné dans la description du culte.

De plus, augmenter le score d'une compétence du culte est généralement obligatoire pour les Aventuriers qui désirent progresser à un rang supérieur. Avant de considérer un enseignement et une dépense de Jets d'Amélioration, les Aventuriers ont besoin de réfléchir aux critères nécessaires à un tel avancement.

Mythes

Tous les cultes ont leurs mythes. Un mythe représente une histoire ou une suite d'évènements qui décrit la nature du culte et qui sert d'exemple à son comportement. Les mythes sont éternels et décrivent les exploits des dieux ou de l'objet de leur vénération. Ils peuvent être considérés comme des vérités irréfutables ou des œuvres de fiction sous forme de paraboles. Mais avant tout, les mythes expliquent, enseignent et promeuvent les éthiques, les valeurs et le comportement du culte.

Les mythes peuvent être aussi simples ou élaborés qu'on le souhaite. De nombreux mythes concernent les éternelles questions suivantes :

* Comment a été créé le monde ?
* Comment le peuple a-t-il été créé ?
* Comment est-ce que le dieu/esprit/héros fait face aux obstacles ou aux problèmes ?
* Comment les ennemis ont-ils été vaincus ?
* Quelle course va suivre le monde et comment va-t-il finir ?
* Qu'est-ce que le dieu/esprit/héros m'apporte ?

Les mythes sont puissants car lorsqu'on les respecte, ils renforcent la foi et le comportement. Un culte qui possède de nombreux mythes peut avoir des réponses à plusieurs questions ; mais chaque mythe renforce un certain type de comportement ou montre le comportement à suivre dans certaines circonstances.

Bien souvent, personne ne connaît l'identité de la personne qui a créé le mythe, ni l'origine de ce dernier ; tout simplement, un mythe existe – que ce soit sous forme écrite ou orale. Les mythes ne sont jamais remis en question (bien que les mythes d'un autre culte, quand ce dernier est en conflit avec les propres mythes du culte, soient dénoncés, parfois de façon violente), même s'ils sont réputés pour être une œuvre de fiction, parce que le pouvoir du message du mythe est inhérent à sa structure. Il est plus facile de renforcer un comportement si l'histoire montre ce comportement en action, plutôt que par l'application de règles et de restrictions. Les enfants sont particulièrement réceptifs au pouvoir d'un mythe, aussi les cultes s'assurent que les mythes fassent partie de leur éducation afin de leur inculquer dès le plus jeune âge les préceptes de la foi.

Les mythes vont cependant au-delà de la simple éducation. On peut les éprouver grâce aux Quêtes Héroïques : une personne pénètre dans le royaume du mythe, revit les exploits de l'objet de vénération et en émerge illuminé, porteur de trésors, de pouvoir et de tout autre bénéfice relatif aux éléments clés du mythe. Grâce au type de magie approprié, au soutien de la communauté ou d'autres apareils, les mythes peuvent devenir entièrement immersifs et interactifs – des histoires au sein d'autres histoires. Une personne qui participe à une Quête Héroïque éprouve le mythe de la même façon que l'objet du mythe. Elle ne peut pas devenir un dieu, un héros ou un grand esprit mais elle passe par les mêmes expériences. À la fin de l'histoire, la personne conserve une partie de ce pouvoir, ne serait-ce qu'une infime partie, et en retire quelque sagesse.

Résonance Mythique

Chaque mythe possède une force, appelée Résonance. La Résonance d'un mythe représente son pouvoir à inculquer un message, une sagesse ou un comportement. Plus le mythe a une résonance élevée, plus il est capable de résonner avec un personnage et de déterminer son comportement.

Un mythe possède une valeur, exprimée en pourcentage, qui reflète son importance. Plus cette valeur est grande, plus le mythe est important et précieux.

Selon les circonstances, les Aventuriers et le culte lui-même, la Résonance peut produire plusieurs effets.

Faire appel à un mythe pour connaître la marche à suivre

Si un Aventurier désire faire appel à un mythe pour trouver une solution à un problème ou trouver l'inspiration afin de contourner un obstacle, il peut essayer de faire appel à sa connaissance du mythe. Le personnage effectue un test d'opposition de Culture (d'Origine) contre la Résonance du mythe ; si sa réussite est *inférieure* à la Résonance, il bénéficie des :

Réussite Critique	Le personnage est inspiré par le mythe à la manière des héros ; il comprend la pertinence du mythe avec la situation et détermine, d'après le contexte, comment résoudre son problème. Il gagne un bonus de +30% à un test de compétence (arme ou autre) utilisé pour résoudre le problème.
Réussite	Le personnage obtient une compréhension ou une inspiration partielle du mythe. Il gagne un bonus de +15% à un test de compétence (arme ou autre) utilisé pour résoudre le problème.
Échec	Le personnage ne gagne aucune inspiration ou compréhension particulière à cette occasion.
Échec Absolu	Le personnage n'a pas bien interprété le mythe, ce qui le place dans une situation désavantageuse. Il subit un malus de –15% à un test de compétence (arme ou autre) utilisé pour résoudre le problème.

Interagir avec un Mythe

Tous les mythes sont interactifs et peuvent être accédés sans autre forme de magie. Le score de Résonance indique la difficulté à entrer dans le mythe, à le terminer et le niveau des obstacles rencontrés et des récompenses obtenues.

Pour entrer dans un mythe, un personnage doit entreprendre une cérémonie spécifique menée par un Grand Prêtre ou un Grand Seigneur et à laquelle participe la communauté. Le mythe peut résister à cette interférence avec un test d'opposition de Résonance contre la compétence magique du chef de cérémonie (par exemple, Connaissance (Théologie Spécifique), Détection des Esprits ou Sorcellerie (Grimoire)). Si le mythe remporte le test, le héros ne peut pas y entrer jusqu'à ce qu'une certaine période de temps se soit écoulée – habituellement mesurée en jours plutôt qu'en heures ; voire des mois si le personnage a obtenu un échec absolu.

Une fois dans le mythe, le personnage est forcé de revivre l'histoire du mythe, étape par étape, en recopiant les actions et les exploits des dieux, des esprits, des héros ou de l'objet de vénération. Ici, le Résonance du mythe détermine plusieurs choses :

* Le nombre d'étapes (ou de rencontres) que le personnage doit affronter pour terminer le mythe et en sortir récompensé. Les mythes peuvent avoir plusieurs étapes mais en règle générale, un mythe possède un nombre *maximum* d'étapes égal à sa Résonance divisée par 10 et arrondie au chiffre supérieur. Ainsi, un mythe avec une Résonance de 72% comprend 8 étapes. Le Maître de Jeu décide du nombre d'étapes à franchir pour que le personnage en émerge vainqueur ; il peut inclure toutes les étapes ou seulement une poignée. Une réussite n'est toutefois pas toujours une victoire. Les mythes enseignent bien souvent des leçons aux héros au travers des défaites – il est possible que l'objectif d'une étape ne soit en fait pas de vaincre mais de *perdre* – bien que le personnage n'en soit pas conscient.

* La force des obstacles et des ennemis qu'il va rencontrer. En règle générale, les scores des compétences opposées utilisés pour les rencontres, magiques, de combat ou autre, sont égaux à la Résonance du mythe mais elles peuvent être ajustées par le Maître de Jeu pour mieux servir les circonstances. Ainsi, un mythe avec une Résonance de 72% comprend des ennemis ayant des compétences de combat ou magiques avec un score de 72%. Plus la Résonance d'un mythe est grande, plus les obstacles sont grands.

* Résistance aux modifications. Dans certains mondes (Glorantha notamment), les mythes peuvent être modifiés et ainsi affecter de façon radicale la culture de ceux qui en dépendent – changement de magie, de philosophie, etc. Dans Glorantha, les Apprentis Divins représentent les Briseurs de Mythes par excellence. La Résonance d'un mythe détermine la résistance d'une étape à une modification *fondamentale*. La personne qui tente de manipuler un mythe pour le changer doit effectuer un test d'opposition avec un exploit ou une magie appropriée contre la résistance de la Résonance ; une interaction normale dans un mythe ne peut pas entraîner de changement fondamental – l'action doit être un puissant effort de volonté appuyé par la magie.

* Niveau de récompense. La Résonance d'un mythe indique, mais ne garantit pas, le niveau ou la qualité de la récompense une fois le mythe accompli. Le Maître de Jeu décide de la forme de la récompense : connaissance, sort, objet magique, affinité avec une rune ou le sauvetage d'une civilisation de la destruction. Les mythes avec une grande Résonance ont des implications plus profondes pour les personnes qui ont une forte croyance en eux ; leurs récompenses sont à la hauteur de cette force. Les mythes ayant une Résonance plus faible ont peu de conséquences et sans doute des récompenses moindres.

Comportement Renforcé par le Mythe

Bien que les personnages puissent gagner une certaine sagesse au travers d'un mythe, les mythes vécus de manière quotidienne s'imbriquent dans le psychisme et imposent un certain comportement. Les mythes plus importants sont les plus influents. Pour chaque mythe créé, décidez de la forme du comportement qu'il cherche à inculquer ; par exemple, sous forme de simples déclarations telles que...

Il est mal de mentir
Le courage est nécessaire
On ne peut pas faire confiance aux bouffons
Il est essentiel d'être hospitalier envers un ennemi ou un ami
Travail acharné mérite récompense

Un mythe peut avoir un nombre de comportements maximum égal à sa Résonance divisée par 20 et arrondie au chiffre supérieur.

Lorsqu'un personnage fait face à un obstacle, à un problème, à une situation ou à un dilemme et qu'il doit choisir une action sur laquelle le mythe peut avoir de l'influence, le mythe s'affirme au travers de sa Résonance et pousse le personnage à agir d'une certaine façon. Le personnage lance 1D100 et note le résultat. Si le résultat est inférieur à la Résonance, il est poussé à se comporter en accord avec la morale du mythe. Si le résultat est supérieur à la Résonance, il peut agir à sa guise et ignorer les leçons que le mythe a cherché à lui enseigner.

Exemples de Cultes

Trois exemples de cultes sont présentés ici.

Orlanth le Dragon

Orlanth le Dieu des Tempêtes a combattu et tué des dragons mais ce faisant, a révélé sa propre nature draconique : la capacité d'atteindre la transcendance et la connaissance du fait que le cœur du Dragon Cosmique bat dans toute chose. Orlanth coupa sa langue en deux pour apprendre le langage draconique d'Auld Wyrmish ; sa femme Ernalda révéla sa nature draconique en donnant le Premier Œuf.

Le culte vénère Orlanth en tant que chef des Dieux des Tempêtes et l'Ami des Dragons. Au travers de cette adoration, la sagesse draconique d'Orlanth, impétueuse et imparfaite, peut être canalisée, purifiée et mener à l'illumination grâce à l'étude des Sept Rouleaux de la Révélation. Obduran, un mystique gaucher né durant aux premiers temps du Second Âge de Glorantha, qui explora ces concepts mythiques et qui comprenait la révélation d'Orlanth, apporta celle-ci aux Orlanthi et les mit sur le chemin de la voie draconique. Cette voie affirme que chaque homme, femme et enfant possède une partie d'Arangorf le Dragon Intérieur et que tous peuvent ateindre, grâce à cette acceptation et cette compréhension, le niveau d'illumination qu'Orlanth a lui-même connu, et ainsi contribuer à une transformation encore plus considérable.

Les rites se déroulent généralement dans un temple d'Orlanth ou, s'il n'y en a pas, dans un autel spécialement créé à partir de pierres et d'os et décoré avec les runes, les inscriptions ou les pictogrammes dépeignant la transformation d'Orlanth. Le culte est réservé aux mâles et aux guerriers mâles ; ceux qui acceptent la présence d'Arangorf le Dragon intérieur et qui sont désireux d'affirmer leur position dans le clan et au combat.

Runes

Maîtrise, Mouvement

Magie

Magie Commune : Coordination, Mobilité, Voix Tonitruante.

Magie Divine : Bénédiction (une compétence du culte), Éclair, Sanctifier.

Mythes

Orlanth Devient le Dragon (Résonance 75%) – Comportements : Accepter la Sagesse Draconique ; Réaliser le Dragon Intérieur.

Exemples de récompenses : Augmentation des Dommages contre les Ennemis des Dragons. Prouesse : Aura Héroïque

Mythe de la Révélation d'Obduran sur Orlanth l'Ami des Dragons (Résonance 55%) – Comportements : Atteindre la Sagesse Intérieure ; Voir le Dragon en toutes Choses.

Exemples de Récompenses : Affinité avec la Rune Maîtrise. Voir au Travers de la Tromperie (double la compétence Perspicacité pour traiter avec des adorateurs non-draconiques).

Adhésion, Officiers et Membres du Rang

Membres du Culte

Les membres du culte représentent les personnes qui acceptent les dragons et qui sont prêts à les vénérer aux autels d'Orlanth ou d'Orlanth le Dragon.

Initiés

Les initiés possèdent cinq compétences du culte avec un score minimum de 30%. Ils doivent dédier au moins 1 point de POU à un Pacte avec Orlanth le Dragon.

Acolytes

Les acolytes sont les recruteurs du culte qui se déplacent dans la région de Genertela pour répandre la nouvelle de l'illumination d'Orlanth le Dragon. Ils ouvrent la voie aux Seigneurs Runiques. Les acolytes doivent avoir vaincu un dragon ennemi, posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 50% et avoir dédié 3 points de POU à leur Pacte avec Orlanth le Dragon. Le score de la compétence Pacte doit être au minimum à 50%.

Seigneur Runique (Voix du Dragon)

Les Voix du Dragon doivent avoir vaincu au moins un champion ennemi de la voie draconique. Ils doivent également dédier 5 points de POU à leur compétence Pacte avec Orlanth le Dragon, posséder 80% dans cinq compétences de culte et leur Pacte. En tant que héros du culte, ils doivent défier tous les ennemis d'Orlanth le Dragon où qu'ils se trouvent.

Le culte ne possède pas de Prêtres Runiques.

Compétences du Culte

Le culte offre un enseignement dans les compétences suivantes. Pacte est obligatoire, de même que cinq compétences de culte, pour se joindre au culte et progresser dans les rangs : *Acrobatie, Athlétisme, Endurance, Pacte (Orlanth le Dragon), Persévérance, un Style d'Épée et un Style de Lance.*

Le Culte de la Danseuse de Feu (Culte Spirituel)

La Danseuse de Feu était un esprit majeur du feu qui dansait au milieu des étendues sauvages pendant la période du rêve. Vénérée par les tribus chasseresses, elle fut retenue prisonnière entre deux monolithes érigés sur une colline lorsque l'obscurité survint et resta enterrée jusqu'à ce qu'elle fût enfin réveillée par la nouvelle lumière du jour et par les héros d'une tribu qui accomplirent ses quêtes sans le savoir et la libérèrent.

Le culte de la Danseuse de Feu est un culte régional, populaire auprès des tribus qui vivent à ciel ouvert dans les plaines sauvages : elle leur fit don du feu et son adoration empêche les feux de brousse qui ont dévasté les terres des infidèles. La nature vibrante et passionnée du culte attire un nombre croissant d'adorateurs en provenance des régions en bordure des étendues sauvages et qui ont entendu parler des pouvoirs de l'esprit. La Danseuse est associée aux runes du Feu et de l'Esprit et offre des sorts de Magie Commune et des Salamandres aux membres de son culte.

Elle n'apprécie pas les divinités de l'eau qui représentent son antithèse.

Runes

Esprit, Feu

Magie

Magie Commune : Ignition, ViveLame

Esprits : Esprits des Ancêtres (héros de la tribu qui ont libéré l'Esprit du Feu), Esprit Gardien, Salamandres

Mythes

Mythe de la Danseuse de Feu (Résonance 50%) – Comportements : Abhorrer Esclavage, Vénération des Ancêtres

Exemples de Récompenses : affinité avec la Rune du Feu ; Gagne un Double : la Grande Fille du Feu

Emprisonnement de la Déesse (Résonance 70%) – Éviter l'Eau, Toujours Libérer les Esclaves

Exemples de Récompenses : Prouesse : Immunité contre le Feu

Adhésion

Disciples
Les disciples de l'Esprit du Feu doivent posséder au moins cinq compétences de culte.

Adorateur Spirituel
Les adorateurs spirituels doivent posséder un score de 30% dans au moins cinq compétences du culte et doivent accomplir un raid, par le feu, sur une tribu ennemie.

Chaman
Un chaman doit posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 50% et doivent accomplir le Mythe de la Danseuse de Feu pour prouver leur valeur en tant que chaman de la tribu de la Déesse de Feu.

Grand Chaman
Un Grand Chaman doit posséder un score de 75% dans au moins cinq compétences du culte et doit accomplir le mythe de l'Emprisonnement de la Déesse pour prouver leur dévotion à la tribu de la Déesse de Feu.

Compétences du Culte
Le culte offre un enseignement dans les compétences suivantes, reflétant les mythes de la déesse : *Acrobatie, Contrainte Spirituelle, Danse, Détection Spirituelle, Endurance, Persévérance, Survie.*

L'Ordre du Serpent Noir (Culte Sorcier)
L'ordre du Serpent Noir suit les enseignements de Menakhem Ka, le demi-dieu dément de la Ziggourat de l'Éclipse. Son désir de devenir un dieu à part entière fut inscrit dans son grimoire blasphématoire avant son départ pour le grand désert.

Comptant seulement 8 disciples à ses débuts, l'ordre compte désormais 800 apprentis démiurges désireux de renverser l'ordre établi là où ils érigent une de leurs écoles hérétiques.

Lié aux runes de la Bête et de la Terre, le culte déforme leur pouvoir à travers les formules tortueuses inscrites dans le Grimoire du Serpent Noir que tous les membres sont forcés d'étudier.

Runes
Bêtes et Terre

Magie
Magie Commune : DareDard, Disruption et Mobilité

Sorcellerie (Grimoire du Serpent Noir) : Animer (Sable), Dominer (Serpent), Former (Sable), Métamorphose (Humain en Serpent).

Mythes
La Transfiguration de Menakhem Ka (Résonance 90%) – Adorer le Serpent Noir, Devenir un Dieu, Détruire les Mangoustes.

Exemples de Récompenses : affinité avec la rune Bête, Prouesse : Immunité contre le Poison ; Réincarnation sous la forme d'un serpent noir.

Adhésion
Novice
Les novices doivent être volontairement mordus par l'un des mambas gris du culte. Les personnes qui y survivent peuvent se joindre au culte !

La Saga d'Édric – Orlanth le Dragon

Édric vit dans le Ralios, une région où la vénération des dragons persiste chez les tribus. La tribu d'Édric croit que le Dieu des Tempêtes, Orlanth, est devenu un dragon au moment de recevoir l'illumination draconique. Le village de la tribu possède plusieurs autels dédiés à Orlanth le Dragon qui dépeignent le dieu comme étant revêtu d'une armure d'écailles de dragon et ses mythes relatent les exploits d'Orlanth sous sa forme draconique.

À l'âge de 21 ans, tous les mâles de la tribu doivent être initiés au sein du culte d'Orlanth le Dragon et Édric ne fait pas exception à la règle. Au cours de son 21e anniversaire, il est amené devant l'autel le plus sacré de la tribu pour endurer les rituels de passage – de son courage, de sa magie et de sa compréhension des mythes d'Orlanth le Dragon.

Les compétences du culte sont : combat à la Lance, Connaissance (Orlanth le Dragon), Évasion, Perception et Magie Commune. Édric possède un score de plus de 30% dans toutes ces compétences, aussi il passe haut la main les tests qui les impliquent.

Vient ensuite son engagement dans le culte : celui-ci est scellé quand Édric établit un Pacte avec Orlanth le Dragon. Au cours d'une cérémonie mystique, Édric subit l'épreuve du feu et de la parole et, dans un dernier acte, coupe la paume de sa main et verse quelques gouttes de son sang dans le chaudron sacré représentant le calice utilisé pour récupérer le sang d'Orlanth durant son grand combat contre le puissant dragon Sh'kaharzeel. Ce rite crée le Pacte (Orlanth le Dragon) ; le joueur note la compétence sur sa feuille de personnage. Édric dédie ensuite 4 points de POU au Pacte et obtient un score égal à 14% (CHA + 4 POU dédié) dans sa compétence Pacte (Orlanth le Dragon). Il est maintenant un initié du culte, lié à son service par ses enseignements.

Les bénéfices que le culte offre à Édric sont les suivants :

* *Édric peut apprendre les sorts de Magie Divine du culte et les lancer avec un score de 52% dans sa compétence Connaissance (Orlanth le Dragon). L'Ampleur inhérente des sorts divins qu'il lance est égale à l'Ampleur de son Pacte divisée par 10 et arrondie au chiffre supérieur ; les sorts d'Édric ont ainsi une Ampleur de 2. Plus il augmente sa compétence Pacte, plus sa Magie Divine sera puissante. Il peut aussi prier pour obtenir quatre sorts divins – le montant de son POU dédié. Grâce à son initiation et à ses progrès dans le culte, Édric apprend Canaliser la Force, Dispersion de l'Élémentaire, Lien Mental et Vision Spirituelle.*

* *Il peut avoir accès aux enseignements dans les compétences du culte auprès d'instructeurs, à un prix réduit. Le culte se spécialise aussi dans plusieurs sorts de Magie Commune, qu'Édric peut là encore apprendre auprès d'instructeurs à un coût réduit.*

* *Son comportement est maintenant influencé par les deux mythes du culte : Orlanth Ressuscite le Dragon (Résonance 65%) et Illumination Draconique d'Orlanth (Résonance 58%). En plus d'influencer son comportement, ces deux mythes lui offrent, d'un point de vue draconique, de sages conseils. Édric va gagner des connaissances utiles en essayant de comprendre ces mythes et d'en appliquer les préceptes.*

* *Édric a le soutien de son clan en entier. En tant qu'initié, on attend de lui qu'il travaille dur au service du culte. En échange, il pourra demander l'aide de ses collègues et des autres membres du culte. De plus, son initiation au sein du culte marque Édric comme un adulte au sein de la tribu et c'est un moment de réjouissance pour le jeune Aventurier.*

Apprenti
Les apprentis doivent posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 30% et doivent avoir tué un ennemi du culte en utilisant le poison ou un sort de sorcellerie du culte.

Adepte
Les adeptes doivent posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 50%, avoir accompli le Mythe de la Transfiguration et en sortir avec la Prouesse Immunité contre le Poison.

Mage
Les mages de l'ordre doivent posséder cinq compétences du culte avec un score minimum de 75%, avoir entrepris le Mythe de la Transfiguration et en sortir avec l'Affinité avec la Rune Bêtes et le Secret de la Réincarnation sous la Forme d'un Serpent Noir.

Compétences du Culte

Le culte offre un enseignement dans : Artisanat (Poison), Discrétion, Endurance, Manipulation, Sorcellerie (Grimoire du Serpent Noir), un Style d'Arc, un Style de Dague.

Chapitre 12 :

Prouesses

Qu'est-ce qui sépare le héros de l'Aventurier ?

Ses actions, ses exploits, sa réputation et son histoire bien sûr, mais parfois aussi ses capacités ! Quelques rares élus font preuve de talents innés qui les différencient de la masse. Ces talents et ces capacités sont connus sous le nom de *Prouesses*.

Les Prouesses constituent des pouvoirs et des augmentations disponibles auprès de rares maîtres isolés, de Quêtes Héroïques ou grâce à l'avancement au sein d'un culte. Les Aventuriers gagnent ces aptitudes, qui augmentent leurs compétence et leur magie, en récompense pour leurs exploits et leurs actions héroïques.

Obtenir une Prouesse n'est pas aussi simple que de recevoir un entraînement dans une compétence ou d'acheter un sort. Les Prouesses doivent être gagnées, bien souvent de la manière suivante :

* Atteindre un certain rang dans un culte : habituellement Grand Seigneur ou Grand Prêtre.
* Entreprendre des quêtes épiques ou héroïques, soit pour le culte, soit pour tout autre raison décidée par le Maître de Jeu.
* Étudier auprès d'un héros – apprendre ses connaissances, l'imiter et éventuellement développer une technique similaire.

À la base, un Aventurier gagne une Prouesse lorsqu'il a amassé suffisamment de Points d'Héroïsme pour l'acheter. Ceci ne devrait toutefois pas être le *seul* critère pour obtenir une Prouesse. Le Maître de Jeu serait très avisé de ne pas considérer les Prouesses comme des pièces d'équipement qui peuvent être distribuées aux joueurs quand ils ont amassés assez d'"argent" sous forme de Points d'Héroïsme. Les Prouesses sont des aptitudes rares et merveilleuses et pas seulement un moyen d'optimiser son personnage. Un Aventurier doit tout d'abord se montrer héroïque et ce, de façon récurrente. Les vrais héros se comportent à la hauteur de leur réputation et sont prêts à affronter les dangers dans un but altruiste. Après avoir mené une quête concernant les mythes fondamentaux de son culte, un Prêtre Runique peut avoir croisé le chemin d'un maître dans une Prouesse Particulière – et il se peut qu'il ait eu à entreprendre une autre quête pour prouver sa valeur à cet instructeur.

Bien qu'un Aventurier puisse atteindre le rang de Prêtre Runique et qu'il soit éligible pour obtenir une Prouesse (si son culte lui offre le choix), il n'est pas forcément autorisé à l'ajouter sur sa feuille de personnage. Le Maître de Jeu peut très bien lui demander de prouver qu'il en est digne au cours d'une prochaine aventure.

À l'occasion, les Aventuriers vont croiser le chemin de héros qui ont des Prouesses et vont chercher à les apprendre auprès de ces maîtres. Ceci est bien entendu permis mais aucun héros qui se respecte ne va faire part de la connaissance ou du savoir-faire qu'il a eu tant de mal à obtenir, sans que son étudiant potentiel ne prouve qu'il en est digne. Même si un étudiant désireux d'apprendre une Prouesse possède le nombre de Points d'Héroïsme requis, le Maître de Jeu est dans son droit d'insister pour que le personnage prouve sa valeur d'une quelconque manière avant de recevoir la Prouesse.

Utiliser des Prouesses

La description de la Prouesse décrit le fonctionnement de celle-ci dans le jeu. Cependant, l'invocation d'une prouesse coûte toujours un Point de Magie toutes les fois qu'elle est utilisée. Même si les Prouesses ne sont pas en elles-mêmes des pouvoirs magiques, elles sont alimentées par les mêmes sources qui permettent de lancer la Magie Commune. L'invocation d'une Prouesse implique une plongée dans sa propre personnalité, la canalisation des forces intangibles qui forment la base des actes héroïques.

Aucun jet de dés n'est nécessaire pour invoquer une Prouesse ; dépensez tout simplement un Point de Magie et annoncez la Prouesse que vous allez utiliser avant d'effectuer votre test de compétence.

La durée d'une Prouesse est indiquée dans sa description. À la fin de cette durée, ses effets disparaissent. L'Aventurier peut de nouveau invoquer cette Prouesse immédiatement après, à condition qu'il ait les Points de Magie nécessaires pour ce faire

et à condition que les effets de la Prouesse ne l'aient pas rendu inapte (en le fatiguant par exemple).

Description des Prouesses

Aura Héroïque

Critères : CHA 15 ou plus, compétence Influence à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 12
Durée : un Tour de combat au corps à corps

Votre présence donne non seulement du courage à vos camarades, mais vous constituez également un exemple pour tous. Vous pouvez prendre une Action de Combat pour soutenir tous les alliés situés dans une zone égale, en mètres, à votre CHA : ces alliés obtiennent soit un bonus, égal à votre CHA, à n'importe quel test de Persévérance ou d'Endurance qu'ils seront amenés à effectuer, soit un bonus à tous leurs styles de combat pour le restant du Tour de Combat.

Blessure Empathique

Critères : POU 15 ou plus, compétence Influence à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une blessure

Prouesse quelque peu inhabituelle, la Blessure Empathique est une prouesse dangereuse et fatigante, normalement utilisée par les personnes qui abhorrent ou refusent la violence. Lorsqu'elle est invoquée, tous les dommages reçus se reflètent sur votre assaillant, que ce soit des dommages infligés sous la torture, causés par une arme ou par un sort. Votre sainteté provoque une souffrance psychosomatique et mystique chez l'assaillant ayant les mêmes effets que les dommages qui vous sont infligés.

Bond Surhumain

Critères : FOR 15 ou plus, compétence Athlétisme 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : un saut supplémentaire

Vous êtes capable de défier la gravité quand vous effectuez un bond vertical ou horizontal. Lancez les dés pour votre Modificateur de Dommages et ajoutez cette valeur, en mètres, à la distance parcourue.

Coup Pénétrant

Critères : FOR 15 ou plus, tout style de combat avec une arme de mêlée à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une attaque de mêlée

Vous pouvez augmenter la taille de votre arme de deux incréments pour une seule attaque. Le coup peut ainsi pénétrer au travers de toute parade qui l'intercepte et causer des dommages.

Coup Pulvérisant

Critères : FOR 15 ou plus, tout style de combat à mains nues ou de type gourdin à 90% ou plus

Points d'Héroïsme : 12
Durée : une attaque de mêlée

Invoquée par une personne qui manie une arme du type gourdin ou qui utilise la compétence Bagarre, le Prouesse cause un Recul d'1 mètre par tranche de 2 points de dommages obtenus *avant* qu'ils ne soient réduits par une Parade, des Points d'Armure ou un sort. Si la victime percute un obstacle, elle tombe à terre et reçoit automatiquement un montant de dommages égal au Modificateur de Dommages de l'attaquant sur une localisation au hasard, en ignorant les Points d'Armure.

Courir sur les Murs

Critères : DEX 15 ou plus, compétence Acrobatie 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : un tour de course

Vous faites preuve d'une incroyable agilité : vous pouvez courir le long des murs sur de courtes distances pour échapper à un danger ou pour gagner une meilleure position contre un ennemi. Vous pouvez utiliser Courir sur les Murs à condition que vous ne soyez pas Surchargé, Harassé ou Exténué. Dans un Tour de Combat, vous pouvez effectuer votre Mouvement complet le long d'une surface verticale ; cette action vous permet de contourner un obstacle bloquant votre chemin ou d'escalader un mur à une vitesse fulgurante. Vous ne pouvez cependant pas vous déplacer le long d'une surface verticale d'Action de Combat en Action de Combat

– vous devez toucher le sol (ou un perchoir adéquat) à la fin de votre dernière Action de Combat dans le Tour, sous peine de tomber.

Défense Impressionnante

Critères : DEX 15 ou plus, un style de combat avec une arme de mêlée à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une parade

Vous pouvez augmenter la taille de l'arme ou du bouclier de parade de deux incréments pour une seule Parade. Ceci permet à un défenseur de contrer une hallebarde ou à une personne qui manie une targe de dévier une attaque de lance de cavalerie.

Duelliste

Critères : DEX 15 ou plus, un style de combat avec une arme à 1M à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : un tour de combat au corps à corps

La Maîtrise de votre arme de choix pour le duel vous permet, pendant un bref instant, de réagir à une vitesse hallucinante. Comme action gratuite, vous pouvez invoquer cette Prouesse pour gagner une *seule* Action de Combat supplémentaire pour ce Tour. Cette AC ne peut être utilisée que pour les attaques ou les parades.

Immunité aux Maladies

Critères : CON 15 ou plus, compétence Endurance à 70% ou plus
Points d'Héroïsme : 8
Durée : continue – le corps brûle automatiquement un Point de Magie quand il est infecté

Vous êtes immunisé contre toutes les maladies normales. Toutes les fois que vous êtes exposé à une maladie, votre corps invoque automatiquement cette Prouesse pour purger l'infection. Les maladies d'origine magique continuent de vous affecter mais vous obtenez un bonus de +20% à vos tests de résistance.

Immunité aux Poisons

Critères : CON 15 ou plus, compétence Endurance à 70% ou plus
Points d'Héroïsme : 8
Durée : continue – le corps brûle automatiquement un Point de Magie quand il est empoisonné

Vous êtes immunisé contre tous les poisons normaux. Toutes les fois que vous êtes empoisonné, votre corps invoque automatiquement cette prouesse pour purger la toxine. Les poisons d'origine magique continuent de vous affecter mais vous gagnez un bonus de +20% à vos tests de résistance.

Infatigable

Critères : CON 15 ou plus, compétence Athlétisme à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 8
Durée : Spéciale

Vous possédez une endurance Héroïque qui vous permet de continuer à vous battre ou à travailler longtemps après que les autres se soient écroulés de fatigue. Toutes les fois que vous invoquez cette prouesse, réduisez votre fatigue d'un niveau.

Lame de Rasoir

Critères : DEX 15 ou plus, un style de combat avec une arme tranchante à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une attaque de mêlée

Si vous maniez une arme possédant une lame, vous pouvez maximiser ses dommages pour une attaque.

Linguiste

Critères : INT 15 ou plus, deux compétences Langage (en plus de la langue natale) à 50% ou plus
Points d'Héroïsme : 8
Durée : plusieurs heures

L'étude des langages vous a enseigné les racines communes de toutes les langues ; ce qui vous permet d'apprendre des nouvelles langues étrangères avec une étonnante facilité. Au moment d'invoquer cette prouesse, vous devez avoir conversé avec un étranger dans sa langue natale pendant une heure ou avoir écouté le langage parlé pendant au moins deux heures. Vous obtenez ensuite la compétence du Langage approprié à son score de base. Au cours de l'augmentation d'une compétence Langage, un Jet d'Amélioration réussi double le montant de points de compétence reçus (lancez 2D4+2 au lieu de 1D4+1).

Né avec une Selle

Critères : POU 15 ou plus, compétence Équitation à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 8
Durée : jusqu'à ce que le terrain ou la situation soit dégagé ou, durant un combat, pendant un nombre de Tours de combat au corps à corps égal à la CON

Vous êtes naturellement plus à l'aise sur une selle qu'à pied. Toutes les fois que vous invoquez cette prouesse, vous pouvez ignorer tous les Modificateurs de Situation d'Équitation concernant le terrain ou le comportement de la monture. De plus, tant que vous chevauchez, vous pouvez utiliser Équitation au lieu d'Évasion pour éviter les missiles.

Parade Instinctive

Critères : DEX 15 ou plus, un style de combat à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : un nombre de Tours de combat au corps à corps égal à la CON

Vous avez des réactions surnaturelles qui vous permettent de parer les attaques de missiles avec des armes de mêlée au lieu de vous limiter à un bouclier.

Réduire en Pièces

Critères : FOR 15 ou plus, un style de combat avec une arme de mêlée à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 12
Durée : une attaque de mêlée

Vous pouvez fracasser ou briser un objet sans endommager votre arme. Vos jets de dommages ignorent les Points d'Armure de l'objet. Vous pouvez trancher une chaîne ou briser une porte en un seul coup. Si vous attaquez l'arme de votre adversaire, vous devez réussir l'attaque et obtenir un niveau de réussite supérieur ou égal à celui-ci pour pouvoir la frapper avec succès.

Réincarnation

Critères : POU 15 ou plus, compétence Pacte, Détection des Esprits ou Sorcellerie (Grimoire) à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 12
Durée : une utilisation

À votre mort, vous êtes réincarné sous la forme d'un animal ou d'une créature reflétant l'affiliation ou la nature runique de votre culte. Vos caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI et DEX) deviennent celles de la créature dans laquelle vous vous êtes réincarné mais votre INT, votre POU et votre CHA restent les mêmes. L'utilisation de cette Prouesse ne demande pas la dépense d'un Point de Magie. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois avant de disparaître.

Savant

Critères : INT 15 ou plus, quatre compétences Connaissance à 50% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une tentative pour se remémorer

Vous êtes une fontaine de connaissance, même des informations dont vous ne croyez pas vous souvenir. Toutes les fois que vous accomplissez un test de Connaissance, vous pouvez effectuer un test de Persévérance (avec les mêmes Modificateurs que le test de Connaissance original) pour voir si vous vous souvenez de quelques parcelles d'informations en relation avec le sujet en question. Vous obtenez sans nul doute moins d'informations que lors d'un test de Connaissance mais celle devrait être suffisant pour vous aider.

Tireur Infaillible

Critères : DEX 15 ou plus, une compétence d'arme à distance à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 10
Durée : une attaque de missiles

Votre précision avec les armes à projectiles ou les armes de jet (le type d'arme que vous maîtrisez) est légendaire. L'invocation de cette prouesse vous permet d'accroître la portée de votre arme de choix de 50%. Si votre attaque réussit, vous pouvez sélectionner la localisation touchée – ce qui vous permet de contourner tous les effets à l'exception d'une couverture complète.

Transe Meurtrière

Critères : CON 15 ou plus, un style de combat avec une arme de mêlés à 90% ou plus
Points d'Héroïsme : 12
Durée : un nombre de Tours de combat au corps à corps égal à la CON

Vous êtes un combattant redoutable sur le terrain, aussi implacable et effrayant qu'un sanglier en furie. Vous pouvez entrer en Transe Meurtrière en dépensant une Action de Combat. Tant que vous êtes en transe, vous réussissez automatiquement tous vos tests d'Endurance après avoir subi une Blessure Sérieuse ou Grave. Vous réussissez également vos tests de Persévérance pour résister aux attaques mentales ou émotionnelles. Vous gagnez trois niveaux de fatigue quand vous sortez de la transe.

Chapitre 13 :

Créatures

Le monde est vaste et dangereux. Des créatures en tous genres – naturelles et surnaturelles – rôdent et fondent sur les innocents. Les races intelligentes non-humaines coexistent avec l'humanité, rivalisant parfois, vivant en harmonie ou se détestant. Au repos ou sur la route, les Aventuriers vont rencontrer toute sorte de créatures : ils vont les pourchasser ou bien seront pourchassés à leur tour ; ils feront des échanges avec elles et invariablement ils auront à les affronter.

Ce chapitre introduit une sélection de créatures pour *RuneQuest*, ainsi que des règles pour les distinguer des Aventuriers. Chaque description de créature contient les mêmes caractéristiques, les mêmes attributs et bien souvent, des compétences similaires aux humains. Cela signifie que certaines créatures peuvent également être interprétées par des Aventuriers : elles sont destinées aux joueurs et aux Maîtres de Jeu qui préfèrent intégrer un mélange de races non-humaines dans leur campagne.

Créatures à l'Aventure

Les créatures détaillées dans ce chapitre possèdent des statistiques qui représentent les traits généraux de l'espèce rencontrée par les Aventuriers – ces créatures sont considérées comme étant des membres typiques de l'espèce.

D'un autre côté, les MJs sont libres de créer leurs propres créatures en utilisant les règles introduites dans le chapitre Création d'un Aventurier. Les créatures présentées ici ont des caractéristiques obtenues par des jets de dés puis listées avec leurs traits principaux ; elles permettent aux Maîtres de Jeu de créer un personnage pour chaque espèce. Les MJs peuvent également choisir d'utiliser les règles sur l'expérience de la section Améliorer des Aventuriers afin de générer des créatures plus difficiles à vaincre pour les personnages. Ces règles sont particulièrement utiles pour créer des créatures qui commandent aux autres. Par exemple, dans le cas d'un repaire de Broos, il est logique d'avoir une douzaine de Broos typiques et un chef qui est plus fort que le reste.

Créatures et Intelligence

Certaines des créatures introduites dans ce chapitre ont une INT déterminée par les dés, tel le Broo qui a une INT de 2D6+6. D'autres ont un nombre fixe comme score d'INT. Une créature avec une INT déterminée par les dés est considérée comme consciente – capable de pensée rationnelle et de réflexion. Une créature avec une INT fixe (tout score d'INT représenté par un nombre fixe, contrairement à un jet de dés) est douée de sens mais pas douée de raison.

Les créatures avec une INT fixe fonctionnent à l'instinct plutôt qu'avec logique ou intuition. Mais ceci ne signifie pas que toutes les créatures avec la même INT fixe ont la même Intelligence mais que tous les lions (INT 5), par exemple, sont plus intelligents que des chevaux (INT 4). Les créatures ayant une INT fixe élevée sont capables de raisonnement rudimentaire et ont des instincts complexes et très aiguisés.

Traits de Caractère

Presque toutes les créatures possèdent des traits de caractère. Ces traits correspondent à des capacités qui s'ajoutent à leurs caractéristiques, leurs attributs et leurs compétences. Une description de ses traits et leur effet dans le jeu est présenté un peu plus loin.

Armes Naturelles Redoutables

Les armes naturelles de la créature sont très résistantes et dures comme le métal. De ce fait, elles peuvent parer les attaques d'armes. Dans le cadre de la parade, la TAI de l'arme est indiquée dans la description des attaques de la créature.

Contagieux

La créature est porteuse d'une maladie contagieuse qui se propage sur les personnes toutes les fois que ses attaques infligent des blessures ou lorsque des personnages restent trop près d'un corps sans prendre de précautions. La méthode de contagion employée par la créature est indiquée dans sa description.

Poison
Une attaque de la créature, ou une de ses formes, est empoisonnée. Le poison ou le venin particulier employé par la créature est indiqué dans sa description.

Sens de la Magie
Ce trait permet aux créatures surnaturelles, telles que les esprits, de percevoir l'aura magique des autres créatures. Un test de Perception réussit révèle le nombre de Points de Magie actuels, ainsi que les sortilèges ou les effets magiques sur une autre créature ou un objet.

Sens de la Terre
Certaines créatures sont tellement en accord avec la roche qui les entoure qu'elles fonctionnent parfaitement dans l'obscurité totale sous la surface. Grâce à la perception de la chaleur et de la pression de l'air, une créature avec Sens de la Terre peut combattre et effectuer des tests de Perception sans malus, à condition que leur cible ne soit pas située à plus de 10m.

Sens de la Vie
En accord avec le rythme de la nature, une créature peut déterminer la vitalité de toutes les créatures grâce au toucher. Si elle touche une créature et réussit son test de Perception, elle sait le nombre de Points de Vie de sa cible, son niveau de fatigue et si elle est affligée par un poison ou une maladie.

Sens de l'Obscurité
La créature possède une combinaison de Vision dans l'Obscurité, de sens olfactifs et d'écholocation qui lui permet de percevoir et de s'orienter dans l'obscurité. Les créatures qui possèdent ce trait agissent aussi bien dans le noir sous terre que des humains à la surface et en plein jour.

Souffle de Feu
La créature est capable de cracher le feu sur une zone donnée comme Action de Combat. La flamme s'étend devant elle sur une zone en forme de cône et d'une distance égale, en mètres, à son POU. À son extrémité, la largeur du cône est égale à la moitié du POU de la créature.

Un personnage pris dans la flamme subit les dommages indiqués sur toutes ses localisations, bien qu'il puisse se mettre à couvert pour réduire ces dommages de moitié (les PA comptant normalement).

Une créature ne peut cracher le feu qu'une seule fois pendant une période donnée (habituellement une fois par heure ou une fois par jour). Si la créature désire cracher le feu une nouvelle fois pendant la même période de temps, elle doit réussir un test d'Endurance, avec un malus cumulatif de –20% à chaque tentative.

Vision dans le Noir
Permet à une créature de traiter l'obscurité totale comme une simple obscurité.

Vision Nocturne
Permet à une créature de traiter l'obscurité partielle comme un éclairage normal et l'obscurité comme une obscurité partielle.

Descriptions des Créatures
Les descriptions suivantes présentent plusieurs espèces de créatures appartenant à un décor de fantasy traditionnel, y compris Glorantha et d'autres mondes. D'autres créatures seront introduites dans de prochains suppléments pour *RuneQuest* – qu'ils soient des décors de campagnes ou qu'ils soient des catalogues de monstres comme l'*Arène des Monstres*.

Caractéristiques : les scores de caractéristiques fixes ou déterminées aléatoirement sont indiqués ici. Utilisez les caractéristiques moyennes d'un membre typique de l'espèce ; pour créer des créatures plus détaillées, vous pouvez utiliser des versions générées avec les dés.

Certaines créatures ne possèdent aucun score de CHA : dans la plupart des cas, cela concerne des animaux. Le CHA n'est pas une caractéristique importante pour ce type de créature.

Localisations : en plus des scores qui déterminent les localisations atteintes au cours d'un combat, il existe deux autres types de score : le premier correspond au nombre de PA sur la localisation (si applicable) et le second correspond aux Points de Vie.

Attributs, Traits, Compétences et Magie : compétences, Actions de Combat, Modificateur de Rang d'Action, Mouvement, Traits de Caractères, Armure Typique et règles spéciales : tous sont notés en dessous de la section sur les caractéristiques et les localisations. Les compétences correspondent aux compétences de base pour ce type de créature. Certains individus peuvent posséder des scores améliorés ou des compétences supplémentaires.

Toutes les créatures ont un score d'Endurance et de Persévérance. En général, la Persévérance est calculée de la manière suivante : POU de la créature multipliée par 3, auquel on ajoute un bonus de +10%. L'Endurance utilise la même formule, mais basée sur la CON. Certaines créatures ont des scores de Persévérance ou d'Endurance plus élevés ou plus bas que celles générées par les formules : ceci reflète leur nature innée.

Si une créature est capable d'utiliser la magie, son type de magie est indiqué, ainsi que le score de la compétence approprié (% de la Magie Commune, % du pacte ou de la Connaissance et pour la sorcellerie, le % de Sorcellerie (Grimoire) et de Manipulation). Les sorts sont également indiqués mais pour les créatures générées par le MJ, ces sorts peuvent varier même s'ils restent du même type.

Lorsqu'une créature est capable de voler (tel un dragon), ou de nager, deux vitesses de Mouvement sont indiquées, séparées par une barre. Le premier Mouvement correspond à la vitesse de la créature au sol ; le second à sa vitesse en vol ou sous l'eau.

Armes : les attaques préférées et disponibles de la créature, ses styles de combat. En ce qui concerne le style de combat, l'arme, sa taille et son allonge ou sa portée sont indiquées ici. Si un style de combat à une arme et un bouclier est présenté, la taille et la portée de l'arme sont séparées par une barre. Les PA/PV des armes sont indiqués dans le même ordre.

Créatures avec une INT fixe et un Rang d'Action – Règle Optionnelle

Comme l'INT est un élément qui sert au calcul des Actions de Combat et du Rang d'Action, les créatures avec une INT fixe sont désavantagées par rapport aux autres créatures. Aussi, pour calculer les Actions de Combat et le Rang d'Action des créatures avec une INT fixe, multipliez l'INT par deux. Par exemple, un lion avec une INT de 5 est considéré comme une créature avec une INT de 10 dans le cadre du calcul de ses Actions de Combat et de son Rang d'Action

Broo

Créatures du Chaos, les broos sont des hybrides déformés d'hommes et de daims, d'antilopes ou de chèvres. Ce sont des hommes-bête des légendes qui s'adonnent aux pratiques les plus viles, qui s'enduisent le corps d'excréments et qui vénèrent les dieux de la maladie. Les broos n'ont pas de forme typique et tous sont des créatures bâtardes qui rôdent dans les régions désolées, les déserts, les marécages et les montagnes. Ils pourchassent les créatures plus faibles et ramènent souvent des prisonniers pour les torturer ou pour servir de nourriture.

Les broos sont bien souvent porteurs de maladie : la chance qu'un broo soit porteur de maladie est égale à son POU x5 (donc 55% pour un broo typique). Si c'est le cas, toute personne blessée par celui-ci est exposée à sa maladie.

	Dés	**Moyenne**
FOR	2D6+6	13
CON	1D6+12	16
TAI	1D6+12	16
INT	2D6+6	13
POU	3D6	11
DEX	3D6	11
CHA	2D6	7

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Jambe Droite	–/7
4–6	Jambe Gauche	–/7
7–9	Ventre	–/8
10–12	Poitrine	–/9
13–15	Bras Droit	–/6
16–18	Bras Gauche	–/6
19–20	Tête	3/7

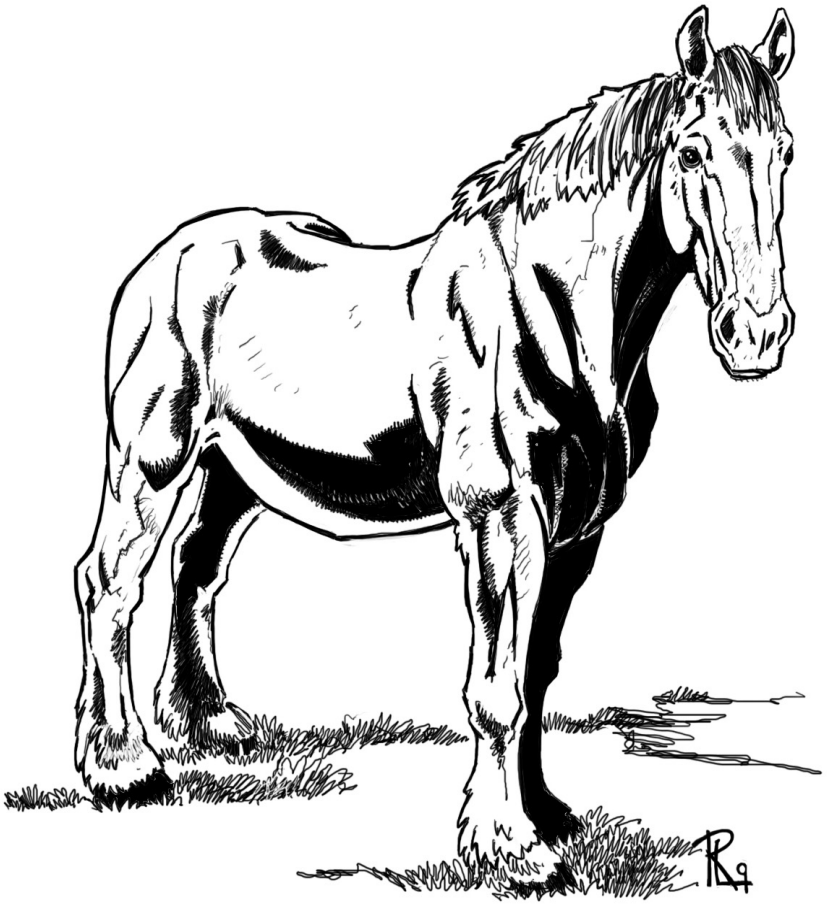
Armure typique : Cornes (PA 3, Tête seulement)

Traits : Contagieux (Frissons Chroniques – voir page 55)

Compétences : Athlétisme 60%, Discrétion 15%, Endurance 55%, Évasion 40%, Passe-passe 45%, Perception 50%, Persévérance 43%, Pister 25%, Survie 40%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA.PV*
Coup de Tête	P	T	60%	1D6+1D2	Comme pour la Tête
Gourdin	M	P	60%	1D6+1D2	4/4
Lance courte & bouclier	M/L	L/P	50%	1D8+1D2/ 2	4/5 et 4/12



Cheval

Différentes espèces de chevaux ont émergé au cours du millénaire car l'humanité a su développer l'espèce pour satisfaire toute une gamme de besoins. Le cheval décrit ci-dessous est un cheval typique pouvant être utilisé comme cheval de selle ou comme une bête de somme.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	2D6+18	25	1–3	Patte Postérieure Droite	2/9
CON	3D6+6	17	4–6	Patte Postérieure Gauche	2/9
TAI	2D6+18	25	7–9	Ventre	2/10
INT	4	4	10–12	Poitrail	2/10
POU	3D6	11	13–15	Patte Antérieure Droite	2/9
DEX	2D6+3	10	16–18	Patte Antérieure Gauche	2/9
CHA	—	—	19–20	Tête	2/9

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D10
Points de Magie	11
Mouvement	16m
Rang d'Action	+7

Armure Typique : peau (2 PA)

Traits : aucun

Compétences : Athlétisme 75%, Endurance 61%, Force Brute 60%, Persévérance 43%, Survie 20%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétences*	*Dommages*	*PA/PV*
Coup de Sabot	M	M	40%	1D6+1D10	Comme pour la Jambe

Dragon

Larges, intelligents et impressionnant, les dragons sont des reptiles volants qui peuvent cracher le feu. Les statistiques présentées ici sont adaptées au dragon traditionnel des légendes européennes mais d'autres variétés existent. Créatures généralement solitaires, les dragons ont tous des crocs et des griffes, une durée de vie extrêmement longue ainsi que de grandes capacités magiques. En ce qui concerne la magie, les dragons disposent de sorts de Magie Commune. Les statistiques comprennent des exemples de sorts pour un dragon typique mais des individus peuvent avoir des sorts supplémentaires. Êtres intelligents, les dragons disposent aussi de la sorcellerie.

	Dés	Moyenne
FOR	20D6	70
CON	10D6	35
TAI	10D6+30	65
INT	6D6	21
POU	4D6+12	26
DEX	4D6	14
CHA	6D6	21

1D20	Localisation	PA/PV
1–2	Queue	12/20
3–4	Patte Postérieure Droite	12/20
5–6	Patte Postérieure Gauche	12/20
7–8	Arrière-Train	12/21
9–10	Poitrail	12/21
11–12	Aile Droite	12/19
13–14	Aile Gauche	12/19
15–16	Patte Antérieure Droite	12/20
17–18	Patte Antérieure Gauche	12/20
19–20	Tête	12/20

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+3D12
Points de Magie	26
Mouvement	12m/20m
Rang d'Action	+18

Armure Typique : écailles de dragon (12 PA)

Traits : Souffle de Feu (4D6, 1/heure), Vision dans le Noir, Armes Naturelles Redoutables, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 120%, Connaissance (toutes) 100%, Endurance 115%, Évaluer 100%, Force Brute 135%, Influence 150%, Persévérance 88%, Pister 110%

Magie : Magie Commune 68%: Contre-Magie 4, Démoraliser, Détecter les Pierres Précieuses, Détecter l'Or, Séduction 2, Mobilité 4

Armes		*Allonge/*			
Type	*Taille*	*Portée*	*Compétences*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	C	L	125%	1D10+3D12	Comme pour la Tête
Griffe	C	TL	95%	1D8+3D12	Comme pour la Jambe
Queue	É	TL	90%	1D6+3D12 / 2	Comme pour la Queue
Souffle de Feu	C	—	78%	4D6	—

Élémentaires

Les élémentaires sont des entités surnaturelles qui se manifestent sous la forme de forces ou de matériaux naturels. Ils sont l'incarnation par excellence d'un élément particulier. Les plus connus sont les gnomes, les salamandres, les sylphes et les ondines, qui possèdent respectivement un corps de pierre, de feu, d'air et d'eau.

Les élémentaires sont des entités de faible intelligence et qui manquent de CHA ou de CON mais ils sont immunisés contre les effets qui demandent un test d'Endurance. La TAI d'un élémentaire est représentée en volume plutôt que par un nombre, car ces créatures aux formes vagues n'ont pas de proportions définies. Un élémentaire peut être décrit avec une TAI de trois mètres cube par exemple. Lorsqu'une valeur numérique est requise pour la TAI d'un élémentaire, prenez son nombre de Points de Vie comme TAI. Un élémentaire de 10 Points de Vie qui grimpe dans une boîte soulevée par un Aventurier, est considéré comme ayant une TAI de 10. Cependant, les salamandres, les Ombres et les Sylphes ont peu ou pas de masse car ils sont composés de feu, de ténèbres et d'air.

En tant que créatures avec une INT fixe, les élémentaires sont régis par des instincts simples. Ils n'ont pas les mêmes besoins physiques que les autres créatures biologiques, c'est à dire manger, dormir, se reproduire, et sont habituellement inactifs. Quand ils sont menacés, les élémentaires se défendent ou prennent la fuite, mais en dehors de cela ils agissent en relation avec leur forme : les ondines glissent dans les hauts-fonds et y reposent ; les Ombres rôdent dans les coins sombres ; les sylphes flottent au gré du vent ; les gnomes se tiennent immobiles ; et les salamandres paressent et enflamment les objets trop proches.

Les élémentaires apparaissent lorsqu'ils sont invoqués ou dominés par un jeteur de sorts. Les magiciens qui ont la connaissance nécessaire ont fréquemment recours aux élémentaires car ce sont des créatures puissantes qui possèdent une INT rudimentaire mais suffisante pour comprendre et exécuter les ordres de la personne qui les a invoquées.

Lorsqu'un élémentaire est invoqué, la matière première ou la force primaire doit être en quantité suffisante pour permettre à celui-ci de se manifester. Par exemple, une salamandre de 10 mètres cubes nécessite un feu dantesque ; elle ne pourrait se manifester sous une pluie torrentielle avec pour seule source une flamme de la taille d'une lanterne. De la même manière, une ondine d'un mètre cube nécessite un chaudron rempli d'eau et ne peut se manifester dans un désert. Quelle que soit la quantité disponible de l'élément, un élémentaire ne peut pas être plus grand que sa TAI. Si le matériel disponible n'est pas en quantité suffisante, l'élémentaire est incapable de prendre forme. Pour cette raison, les élémentaires de terre (gnomes) et les élémentaires d'air (sylphes) sont plus communément invoqués car la terre et l'air sont toujours en quantité abondante

Tous les élémentaires, quelle que soit leur composition, peuvent être touchés et endommagés par des armes normales : elles brisent leur forme et dérangent leur matrice sous-jacente. Les élémentaires n'ont qu'une seule localisation et aucune armure. Lorsque les Points de Vie d'un élémentaire sont réduits à zéro, la matière composant son corps se dissipe immédiatement (ou s'écroule dans le cas des gnomes et des ondines) et son esprit retourne dans son monde d'origine. L'esprit peut être de nouveau invoqué pour habiter une autre forme composée de la matière appropriée.

Les élémentaires engloutissent leurs ennemis ; ils ne peuvent pas être parés, mais seulement évités. Un échec au test d'Évasion signifie que des effets secondaires vont causer des dommages.

Un personnage doit réussir un test d'attaque pour causer des dommages à un élémentaire, même si le personnage est englouti par l'élémentaire. Les élémentaires ne parent pas et n'évitent pas les coups portés au combat mais ils compensent en étant naturellement immunisés contre la plupart des manœuvres de Combat utilisées contre eux.

Gnomes

Un gnome est un élémentaire de la Terre, composé de terre et de roche. Un gnome ne peut pas être invoqué ni traverser une zone composée de roche solide. Au lieu de cela, les gnomes se déplacent sous la surface et laissent derrière eux la trace de leur passage sous forme de terre retournée. Un gnome ne peut pas quitter le sol et a l'apparence d'un lent tourbillon de poussière.

Capacités

Un gnome peut ouvrir des puits dans la terre, creuser des tunnels ou découvrir les objets enterrés. Il peut également maintenir les objets au sol, empêcher les tunnels de s'écrouler et former des monticules, des crêtes et des tranchées d'une largeur égale à son volume dans le sol.

Un gnome peut transporter une personne au sein de sa forme à condition qu'il soit suffisamment fort pour la soulever. Il ne peut pas par contre procurer de l'air et, à moins que la personne n'ait un moyen magique de respirer, celle-ci risque de suffoquer pendant le voyage. Un gnome peut transporter autant de personnes que sa FOR le lui permet.

Combat

Un gnome attaque en engloutissant sa victime dans le sol. Il peut engloutir jusqu'à 10 points de TAI pour chaque mètre cube dans son volume. Il peut engloutir la moitié de la TAI d'un ennemi : la victime s'enfonce jusqu'à la taille (ou jusqu'à la poitrine ou l'arrière -train) et ne peut pas manœuvrer. Une créature ainsi piégée peut effectuer un test d'opposition d'Athlétisme ou de Force Brute contre la Force Brute du Gnome afin de se libérer. Si le gnome peut engloutir la TAI entière d'un ennemi, celui-ci commence à suffoquer. Un test d'Évasion est opposé de la même manière mais avec un malus de –20%.

Si le gnome est assez large, il peut attaquer simultanément plusieurs ennemis, à condition qu'ils soient proches les uns des autres.

Une fois que le gnome a enveloppé sa victime, il peut tenter de l'écraser – il inflige l'équivalent de son Modificateur de Dommages à chaque tour sur toutes les localisations englouties. L'armure protège contre ces dommages.

Caractéristiques & Attributs

Toutes les caractéristiques du gnome, excepté sa DEX, dépendent de sa TAI. Chaque mètre cube lui donne 1D6+6 FOR, 1D6 POU, un point d'INT fixe et 1D6+6 Points de Vie. Tous les gnomes ont une DEX d'1D6. La compétence Force Brute du gnome et son Modificateur de Dommages sont calculés avec sa FOR x 2, plutôt que sa FOR + TAI.

Les statistiques suivantes correspondent à celles d'un gnome de trois mètres cube.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	3D6+18	29	1–20	Corps	–/29
CON	—	—			
TAI	3m cube	3m cube			
INT	3	3			
POU	3D6	11			
DEX	1D6	4			
CHA	—	—			

Actions de Combat	1
Modificateur de Dommages	+1D12
Points de Magie	11
Mouvement	4m
Rang d'Action	+4

Armure Typique : aucune

Traits : Sens de la Terre

Compétences : Engloutissement 100%, Force Brute 58%, Perception 35%, Persévérance 43%

Salamandres

Les salamandres sont des élémentaires du feu composés de flammes vivantes. Elles doivent être invoquées dans un feu suffisamment grand pour contenir la TAI de la salamandre. Une fois invoquée, la salamandre peut se déplacer à volonté sans s'éteindre – exceptée par une grande quantité d'eau ou de terre. Une salamandre n'a pas besoin de combustible et, si on considère sa manie de mettre le feu aux objets proches comme étant plus ou moins sa *raison d'être*, elle a plutôt tendance à brûler tout ce qu'elle peut.

Capacités

Une salamandre enflamme tout ce qu'elle touche. Si on lui en laisse le temps, elle chauffe (et éventuellement fond) le métal, cuit les poteries et peut même craquer la pierre. Une salamandre est utilisée pour éteindre les feux naturels, à condition que son volume soit supérieur ou égal à celui du feu. Une salamandre ne peut pas éteindre d'autres salamandres, ni le sort Lame de Feu, ni les autres feux magiques. La salamandre pénètre dans le feu et l'aspire en elle, ce qui la guérit d'un nombre de Points de Vie égal au montant des dommages provoqués par le feu en un tour.

Les salamandres peuvent flotter dans les airs à une vitesse égale à leur Mouvement au sol. Une salamandre doit toucher un objet afin de l'enflammer.

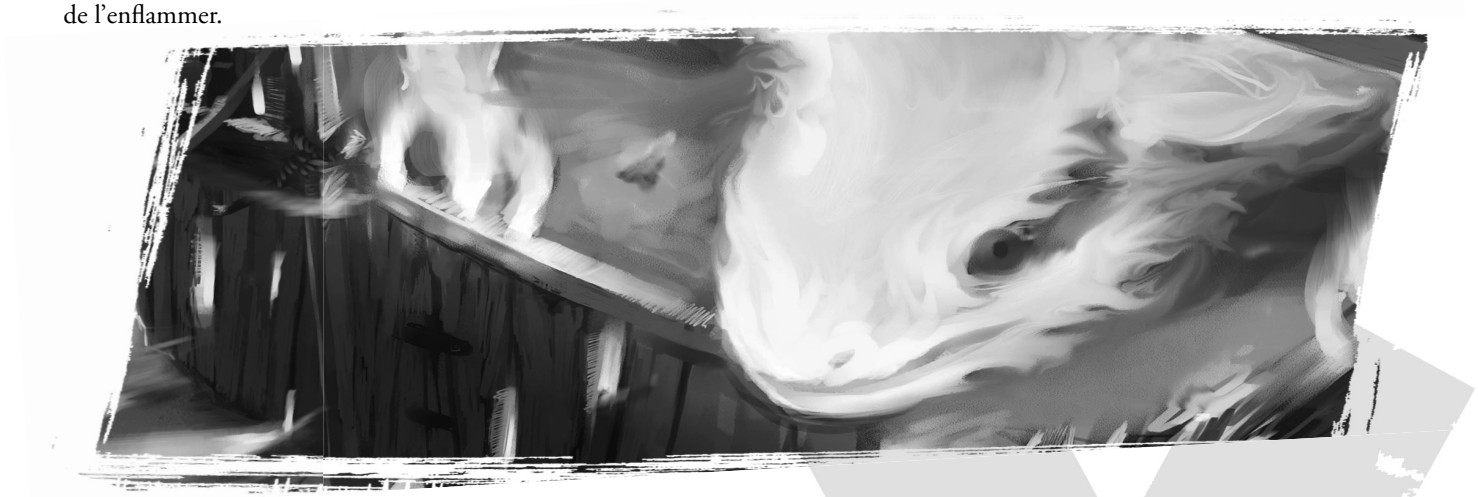
Combat

Au combat, la salamandre enveloppe ses ennemis dans ses flammes. Elle peut envelopper 10 points de TAI d'un ennemi par mètre cube de volume. Pour simplifier : si la salamandre peut engloutir la moitié de la TAI de son ennemi, elle a enveloppé soit la partie inférieure (jambes et ventre), soit la partie supérieure du corps (Poitrine, Bras et Tête) si elle flotte. Au cas où elle peut entièrement envelopper sa victime, alors elle affecte toutes les localisations.

À chaque tour, la salamandre inflige un point de dommages par mètre cube sur toutes les localisations englouties. Une salamandre de cinq mètres cube peut entièrement engouffrer toutes les localisations d'un humain. L'armure protège contre ce type de dommages à la moitié du montant de ses PA.

Caractéristiques & Attributs

Toutes les caractéristiques de la salamandre, excepté la DEX, dépendent de sa taille. Chaque mètre cube lui donne 1D6 FOR, 1D6 POU, un point d'INT fixe et 1D6+6 Points de Vie. Toutes les salamandres ont une DEX de 3D6. Une salamandre n'a pas de Modificateur de Dommages car elle n'attaque jamais avec une force cinétique.



Les statistiques suivantes correspondent à celles d'une salamandre de trois mètres cube.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	3D6	11	1–20	Corps	–/29
CON	—	—			
TAI	3m cube	3m cube			
INT	3	3			
POU	3D6	11			
DEX	3D6	11			
CHA	—	—			

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	—
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+7

Armure Typique : aucune

Traits : Aucun

Compétences : Engloutissement 100%, Perception 30%, Persévérance 43%

Sylphes

Les sylphes sont des élémentaires de l'air et peuvent virtuellement être partout, tant qu'ils sont au-dessus de l'eau. Bien que tangibles, car formés d'une sorte d'air solidifié, ils sont toujours invisibles ; un sylphe qui désire se montrer ramasse de la poussière ou incorpore de la fumée dans son corps pour être visible. Les sylphes n'ont pas de volume fixe et leur TAI est principalement utilisée pour calculer les dommages qu'ils infligent en combat.

Capacités

Un sylphe peut transporter des objets ou des personnes ayant une TAI totale égale à sa FOR. Un sylphe peut être utilisé de façon indirecte pour créer une petite brise, pour balayer les feuilles mortes qui s'amassent sur un chemin ou pour souffler de la poussière dans les yeux des ennemis.

Combat

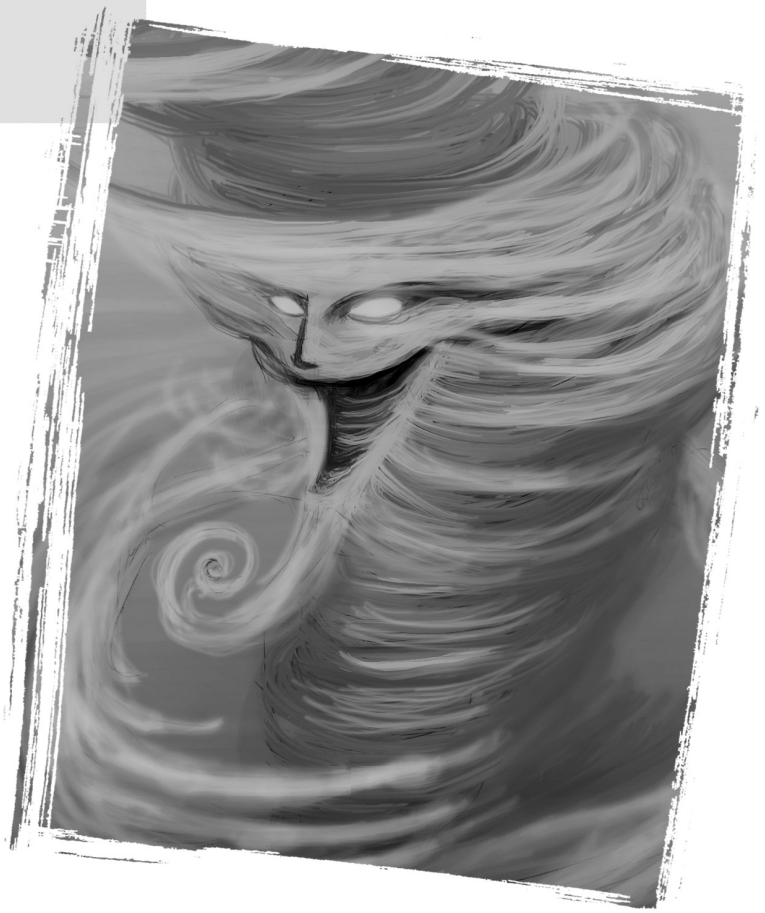
Un sylphe attaque principalement en enveloppant et en projetant ses victimes. Il peut saisir et soulever un nombre de victimes avec TAI totale inférieure ou égale à sa FOR. Les victimes sont projetées dans les airs à une hauteur de deux mètres par mètre cube de son volume. Les règles de la chute sont utilisées ici pour déterminer les dommages.

Si la victime ne peut pas éviter l'attaque, elle peut essayer de résister au soulèvement en agrippant un objet fixe (tel un arbre) : test d'opposition de Force Brute contre la Force Brute du sylphe. Elle peut aussi tenter de détruire le sylphe avant que celui-ci ne la projette dans les airs. Un sylphe peut soulever plusieurs cibles en divisant sa FOR entre elles.

Un sylphe peut aussi projeter des objets contre ses ennemis. Au cas où la créature est douée de vol, le fait de la projeter dans les airs est inutile. La chance d'atteindre la cible avec un objet est toujours égale à sa DEX x 3. Les dommages sont calculés selon l'objet lancé par le sylphe.

Caractéristiques & Attributs

Toutes les caractéristiques du sylphe, excepté la DEX, dépendent de sa taille. Chaque mètre cube lui donne 2D6 FOR, 1D6 POU, un point d'INT fixe et 1D6+6 Points de Vie. Tous les sylphes ont une DEX de 4D6. La Force Brute du sylphe et son Modificateur de Dommages sont calculés avec sa FOR x 2, plutôt que sa FOR + TAI.



Les statistiques suivantes correspondent à celles d'un sylphe de trois mètres cube.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	6D6	21	1–20	Corps	–/29
CON	—	—			
TAI	3m cube	3m cube			
INT	3	3			
POU	3D6	11			
DEX	4D6	14			
CHA	—	—			

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D8
Points de Magie	11
Mouvement	20m
Rang d'Action	+9

Armure Typique : aucune

Traits : aucun

Compétences : Discrétion 75%, Engloutissement 100%, Force Brute 42%, Persévérance 43%

Ondines

Les ondines sont des élémentaires de l'eau composés d'une masse informe de liquide. Une ondine peut se manifester dans tout liquide contenant au minimum 95% d'eau, tels la bière, du lait dilué ou du vin dilué. Une ondine se déplace au sol à la manière d'une amibe et se déplace dans l'eau comme des remous dans le courant. Il n'y a aucune différence entre les ondines d'eau salée et les ondines d'eau douce.

Capacités

Une ondine peut se débarrasser des sédiments et des substances insolubles en s'agitant vigoureusement pendant un Tour de Combat par mètre cube dans son volume. Elle ne peut pas se débarrasser des produits chimiques tels que le sel ou les liquides capables de se mélanger comme l'alcool, bien qu'elle puisse se purifier de la poussière ou de l'huile. Elles peuvent également former des fontaines, inverser le flot naturel des liquides en agissant comme une sorte de pompe ou former des cavités dans les volumes des liquides.

Une ondine peut transporter des objets ou des personnes si sa FOR supporte leur TAI, ou les transporter sous la surface d'une grande étendue d'eau. Les jeteurs de sorts capables d'invoquer et de commander des ondines les utilisent parfois à la place de navires, en s'asseyant sur le dos de la créature tandis qu'elle s'élance sur les flots.

Combat

Une ondine peut engloutir 10 points de TAI par mètre cube dans son volume.

L'élémentaire enveloppe ses victimes et, pendant chaque Action de Combat, s'efforce de remplir leurs poumons. Au cas où la victime ne peut pas éviter d'être engloutie, elle doit effectuer un test d'Endurance opposé à la Force Brute de l'ondine afin d'empêcher l'asphyxie. Si elle échoue, la victime ne peut pas retenir sa respiration et commence à suffoquer. Même si l'ondine est incapable de s'insinuer dans les poumons de sa victime, elle peut néanmoins l'empêcher de respirer (sauf si la victime peut retenir sa respiration).

Une ondine peut asphyxier les créatures sous-marines en empêchant l'oxygène de passer dans leurs branchies, une tactique qui entraîne normalement la noyade. Éviter une ondine sous l'eau nécessite l'utilisation de la compétence Nager au lieu de la compétence Évasion.

Caractéristiques & Attributs

Toutes les caractéristiques d'une ondine, excepté la DEX, dépendent de sa taille. Chaque mètre cube lui donne 2D6 FOR, 1D6 POU, un point d'INT fixe et 1D6+6 Points de Vie. Toutes les ondines ont une DEX de 2D6. La Force Brute d'une ondine et son Modificateur de Dommages sont calculés avec sa FOR x 2, plutôt que sa FOR + TAI.

Les statistiques suivantes correspondent à celles d'une ondine de trois mètres cube.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	6D6	21	1–20	Corps	–/29
CON	—	—			
TAI	3m cube	3m cube			
INT	3	3			
POU	3D6	11			
DEX	2D6	7			
CHA	—	—			

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D8
Points de Magie	11
Mouvement	12m
Rang d'Action	+5

Armure Typique : aucune

Traits : aucun

Compétences : Discrétion 45%, Engloutissement 100%, Force Brute 42%, Perception 30%, Persévérance 43%

Elfe

Originaires de royaumes forestiers, les elfes parcourent le monde en quête du savoir ultime. Aussi loin soient-ils de leurs foyers, ils restent liés à leurs forêts ; un fait que bien peu d'autres races comprennent. D'apparence similaire aux humains, les elfes sont plus frêles et leur peau présente une légère teinte verdâtre. Certains ont mêmes des feuilles à la place des cheveux. Ils font montre de passion dans leur lutte contre les ténèbres, et au besoin, mettent de côté leur inimitié envers les nains. Les elfes ont un caractère détaché comparé aux autres peuples, comportement perçu par les humains comme hautain.

Du fait de leur attachement aux forêts, les elfes ont une affinité naturelle avec la rune Plante et pratiquent la Magie Commune, Divine et Spirituelle ; par contre, ils abhorrent la sorcellerie qu'ils considèrent comme perverse, allant à l'encontre aussi bien de l'ordre naturel que de l'harmonie du monde. Les statistiques ci-dessous représentent un elfe qui pratique la Magie Commune et qui a un Pacte Divin avec Aldrya, la Germinatrice : 3 points de POU dédié et par conséquent un score inférieur de Points de Magie pour la Magie Commune.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	2D6+3	10	1–3	Jambe Droite	2/5
CON	3D6	11	4–6	Jambe Gauche	2/5
TAI	2D6+6	13	7–9	Ventre	2/6
INT	3D6+6	17	10–12	Poitrine	2/7
POU	2D6+6	13	13–15	Bras Droit	2/4
DEX	3D6+6	17	16–18	Bras Gauche	2/4
CHA	3D6	11	19–20	Tête	3/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	10
Mouvement	10m
Rang d'Action	+17 (+14 avec une armure)

Armure Typique : cuir (2 PA, malus de l'armure –3)

Traits : Sens de la Vie, Vision Nocturne

Compétences : Acrobatie 56%, Athlétisme 46%, Connaissance (Régionale) 80%, Discrétion 56%, Endurance 43%, Évasion 56%, Perception 50%, Persévérance 49%, Perspicacité 45%, Pister 30%, Premiers Soins 40%, Survie 55%

Magie : Magie Commune 54% : Dégager le Chemin 2, Coordination 2, Multimissile 2

Pacte (Germinateur) 60% - 3 points de POU dédié ; Connaissance (Germinateur) 60% : Altérer la Cible, Contemplation, Plante Perpétuelle

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétences*	*Dommages*	*PA/PV*
Arc Long	É	—	80%	2D8	4/7
Lance	L	TL	60%	1D10+1	4/10

Géant

Les géants sont des humanoïdes énormes et laids, avec des traits déformés et une mauvaise humeur notoire. D'une hauteur de 16m, le géant adulte est vraiment terrible. Les géants grandissent habituellement à une vitesse d'1D6 TAI et d'1D6 FOR tous les cinq ans.

Ils sont armés de gourdins (et parfois de troncs d'arbres). Du fait de leur gigantesque taille, les personnages de TAI 20 ou moins ne lancent qu'1D10 pour connaître la localisation qu'ils attaquent au corps à corps. Le Mouvement d'un géant est égal, en mètres, à six plus sa hauteur.

Les caractéristiques suivantes représentent un géant de six mètres. Pour chaque tranche de deux mètres de hauteur, un géant obtient 3D6+6 pour sa FOR, 2D6+6 pour sa CON et 3D6+6 pour sa TAI.

	Dés	**Moyenne**
FOR	9D6+18	50
CON	6D6+18	39
TAI	9D6+18	50
INT	3D6	11
POU	3D6	11
DEX	2D6+3	10
CHA	2D6	7

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Jambe Droite	5/18
4–6	Jambe Gauche	5/18
7–10	Ventre	5/19
11–12	Poitrine	3/20
13–15	Bras Droit	3/17
16–18	Bras Gauche	3/17
19–20	Tête	3/18

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+2D12
Points de Magie	11
Mouvement	12m
Rang d'Action	+11 (+9 avec un tablier)

Armure Typique : peau épaisse (3 PA), tablier de cuir bouilli (2 PA, Ventre et jambes seulement, malus au Rang d'Action –2)

Traits : Armes Naturelles Redoutables

Compétences : Athlétisme 44%, Connaissance (Régionale) 20%, Endurance 99%, Force Brute 112%, Perception 40%, Persévérance 43%, Survie 30%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Énorme Gourdin	C	TL	84%	2D6+2D12	3/12

Griffon

Très prisés comme montures et redoutables comme ennemis, les griffons sont de larges carnivores volants, avec le corps d'un lion et la tête, les serres et les ailes d'un aigle.

Les griffons vivent habituellement en groupes familiaux formés de 10 individus. Ils nichent dans des repaires situés dans le désert et dans des aires de montagnes. Les groupes familiaux sont constitués de plusieurs couples de griffons et de leur progéniture ; ils établissent bien souvent leurs nids près des routes caravanières ou des centres commerciaux car ils ont un goût prononcé pour la viande de cheval.

Au combat, un griffon fond sur sa proie pour la capturer avant de s'envoler de nouveau.

	Dés	Moyenne
FOR	8D6	28
CON	3D6+12	23
TAI	8D6	28
INT	6	6
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+12	23
CHA	—	—

1D20	Localisation	PA/PV
1–2	Patte Postérieure Droite	3/11
3–4	Patte Postérieure Gauche	3/11
5–7	Arrière-Train	3/12
8–10	Poitrail	3/12
11	Aile Droite	3/10
12	Aile Gauche	3/10
13–14	Patte Antérieure Droite	3/11
15–16	Patte Antérieure Gauche	3/11
17–20	Tête	3/11

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D12
Points de Magie	13
Mouvement	12m/16m
Rang d'Action	+15

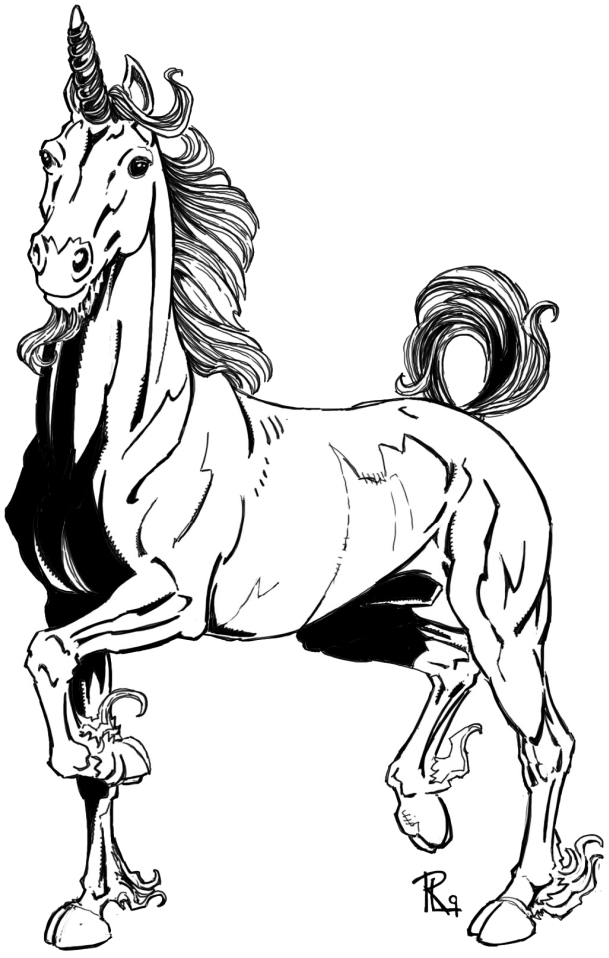
Armure Typique : peau épaisse (3 PA)

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 80%, Endurance 79%, Évasion 40%, Force Brute 66%, Persévérance 49%, Pister 50%, Survie 60%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	M	T	60%	1D8+1D12	Comme pour la Tête
Griffe	L	L	70%	1D6+1D12	Comme pour la Jambe



Licorne

Plus petites qu'un cheval mais d'apparence similaire, les licornes se distinguent par leurs sabots fendus et la longue corne en spirale qui se dresse au centre de leur front. Leur robe est presque entièrement blanche.

Intelligentes et naturellement douées de pouvoirs magiques, les licornes sont des créatures solitaires qui vivent en forêt. Elles sont immortelles à moins qu'on ne les tue et se laissent approcher bien volontiers par les jeunes vierges humaines et elfes.

Une licorne peut guérir les blessures avec sa corne, tout comme le sort de Magie Divine Guérir Blessure. Il lui en coûte un Point de Magie par Point de Vie guéri.

	Dés	**Moyenne**
FOR	2D6+12	19
CON	3D6+12	23
TAI	2D6+12	19
INT	2D6+6	13
POU	2D6+12	19
DEX	3D6+3	14
CHA	3D6+6	17

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D6
Points de Magie	19
Mouvement	16m
Rang d'Action	+14

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–2	Patte Postérieure Droite	3/9
3–4	Patte Postérieure Gauche	3/9
5–7	Arrière-Train	3/10
8–10	Poitrail	3/10
11–13	Patte Antérieure Droite	3/9
14–16	Patte Antérieure Gauche	3/9
17–20	Tête	3/9

Armure Typique : peau épaisse (3 PA)

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Sens de la Vie, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 75%, Endurance 79%, Évasion 50%, Perception 75%, Persévérance 67%, Survie 50%

Magie : Guérir Blessure (coût en Points de Magie variable, le lancement du sort réussit automatiquement)

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Corne	M	L	70%	1D8+1D6	4/8
Coup de Sabot	M	M	50%	2D6	Comme pour la Jambe

Lion

Les lions sont des grands félins qui chassent dans les savanes arides et qui vivent en troupes.

Une troupe de lions se compose de lionnes, de lionceaux et d'un seul mâle adulte qui agit en tant que chef. Les lionnes s'occupent de la chasse tandis que le mâle se contente de défendre la troupe. Un lion mâle est facilement reconnaissable à son énorme crinière.

	Dés	**Moyenne**
FOR	3D6+12	23
CON	3D6	11
TAI	2D6+12	19
INT	5	5
POU	3D6	11
DEX	3D6+6	17
CHA	—	—

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D8
Points de Magie	11
Mouvement	12m
Rang d'Action	+11

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Patte Postérieure Droite	2/6
4–6	Patte Postérieure Gauche	2/6
7–9	Ventre	2/7
10–12	Poitrail	2/7
13–15	Patte Antérieure Droite	2/6
16–18	Patte Antérieure Gauche	2/6
19–20	Tête	2/6

Armure Typique : fourrure (2 PA)

Traits : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 70%, Discrétion 50%, Endurance 43%, Évasion 45%, Perception 55%, Persévérance 43%, Survie 40%

Armes		*Allonge/*			
Type	*Taille*	*Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	M	T	60%	1D8+1D8	Comme pour la Tête
Griffe	M	M	60%	1D6+1D8	Comme pour la Jambe

Loup

Chasseurs accomplis, les loups se regroupent en meute composées de quelques individus à cinquante individus ou plus. Ils préfèrent chasser dans les montagnes et les forêts mais on peut les rencontrer partout.

Les loups se battent en groupe. Au combat, plusieurs d'entre eux attaquent le même ennemi, accroissant ainsi leur chance de passer au travers des défenses de leur cible. Les plus grands loups de la meute essaient souvent de faire trébucher leur cible en bondissant sur elle (voir Bondir à la page 91) ; ce qui permet au reste de la meute d'attaquer la cible lorsqu'elle est déséquilibrée.

Bien que les loups soient la plaie des éleveurs et des fermiers car ils s'en prennent au bétail, ils attaquent rarement les humains.

	Dés	**Moyenne**
FOR	3D6	11
CON	3D6+3	14
TAI	2D6+3	10
INT	5	5
POU	3D6	11
DEX	3D6+3	14
CHA	—	—

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	0
Points de Magie	11
Mouvement	10m
Rang d'Action	+10

1D20	**Localisations**	**PA/PV**
1–2	Patte Postérieure Droite	2/5
3–4	Patte Postérieure Gauche	2/5
5–7	Arrière-Train	2/6
8–10	Poitrail	2/6
11–13	Patte Antérieure Droite	2/5
14–16	Patte Antérieure Gauche	2/5
17–20	Tête	2/5

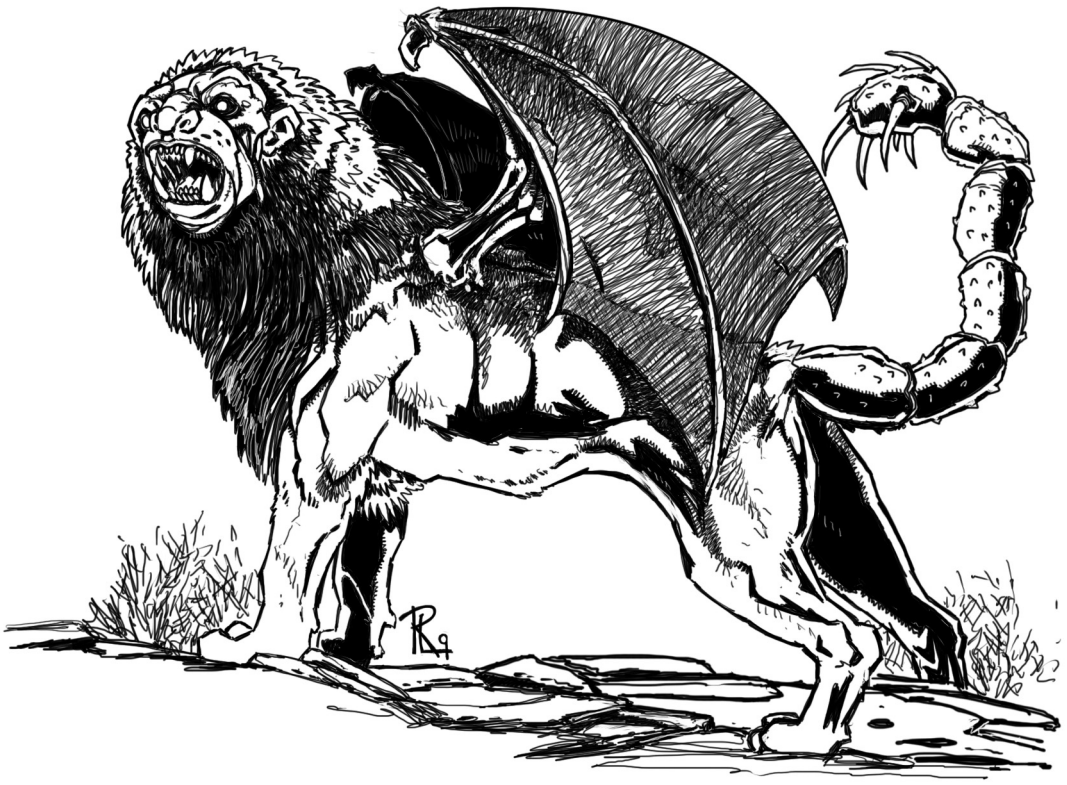
Armure Typique : fourrure et peau (2 PA)

Traits : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 80%, Discrétion 55%, Endurance 52%, Évasion 55%, Perception 60%, Persévérance 43%, Pister 60%, Survie 40%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	M	T	60%	1D8	Comme pour la Tête
Griffe	M	M	30%	1D3	Comme pour la Jambe



Manticore

La manticore est une large créature léonine possédant une queue de scorpion et une tête humaine. Le bout de sa queue est orné de plusieurs douzaines de piquants pointus et son visage rond et hideux est surmonté de deux défenses et d'une crinière hirsute.

Créature bestiale et dangereuse, la manticore est un prédateur solitaire hantant les étendues désolées et les régions montagneuses isolées. Elle est réputée pour se repaître de chair humaine.

	Dés	**Moyenne**
FOR	4D6+12	26
CON	4D6+6	20
TAI	4D6+12	26
INT	7	7
POU	3D6	11
DEX	3D6	11
CHA	6	6

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–2	Patte Postérieure Droite	3/10
3–4	Patte Antérieure Gauche	3/10
5–6	Queue	3/10
7–9	Arrière-Train	3/11
10–12	Poitrail	3/11
13–14	Patte Antérieure Droite	3/10
15–16	Patte Antérieure Gauche	3/10
17–20	Tête	3/10

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D12
Points de Magie	11
Mouvement	12m
Rang d'Action	+9

Armure Typique : peau épaisse (3 PA)

Traits : Vision Nocturne, Poison (le venin de la manticore est similaire au Venin Aigu – voir page 57)

Compétences : Athlétisme 60%, Discrétion 50%, Endurance 70%, Évasion 45%, Force Brute 62%, Perception 55%, Persévérance 43%, Pister 40%, Survie 40%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Postée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Griffe	M	M	70%	1D6+1D12	Comme pour la Jambe
Corne	M	T	50%	1D8+1D12	Comme pour la Tête
Dard Empoisonné	M	L	50%	1D6+1D12+poison	Comme pour la Queue

Nain

Souvent en conflit avec les elfes, un conflit datant de l'époque de leur création, les nains sont les serviteurs de la Terre et révèrent Le Créateur. Ils excellent en tant qu'artificiers et artisans. Ils mettent cependant leurs différends avec les elfes de côté pour prendre les armes contre les forces des Ténèbres – ceci faisant d'eux les ennemis des trolls. Ils aiment leurs demeures souterraines, même s'ils s'aventurent parfois à la surface pour partir à la chasse au trésor ou expérimenter la vie à la surface avant de retourner dans leurs foyers. Malgré son avarice, un personnage nain a un profond sens du devoir.

Les nains pratiquent la sorcellerie, qui sied très bien à la vision qu'ils ont du monde. Ils disposent parfois de la Magie Commune mais celle-ci est habituellement reléguée au rang de discipline magique inférieure à la Sorcellerie.

	Dés	**Moyenne**
FOR	4D6	14
CON	2D6+12	19
TAI	1D6+6	10
INT	2D6+6	13
POU	3D6	11
DEX	2D6	7
CHA	3D6	11

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	11
Mouvement	6m
Rang d'Action	+10 (+3 avec une armure)

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Jambe Droite	5/6
4–6	Jambe Gauche	5/6
7–9	Ventre	5/7
10–12	Poitrine	5/8
13–15	Bras Droit	5/5
16–18	Bras Gauche	5/5
19–20	Tête	5/6

Armure Typique : armure de mailles (5 PA, malus de l'armure –7)

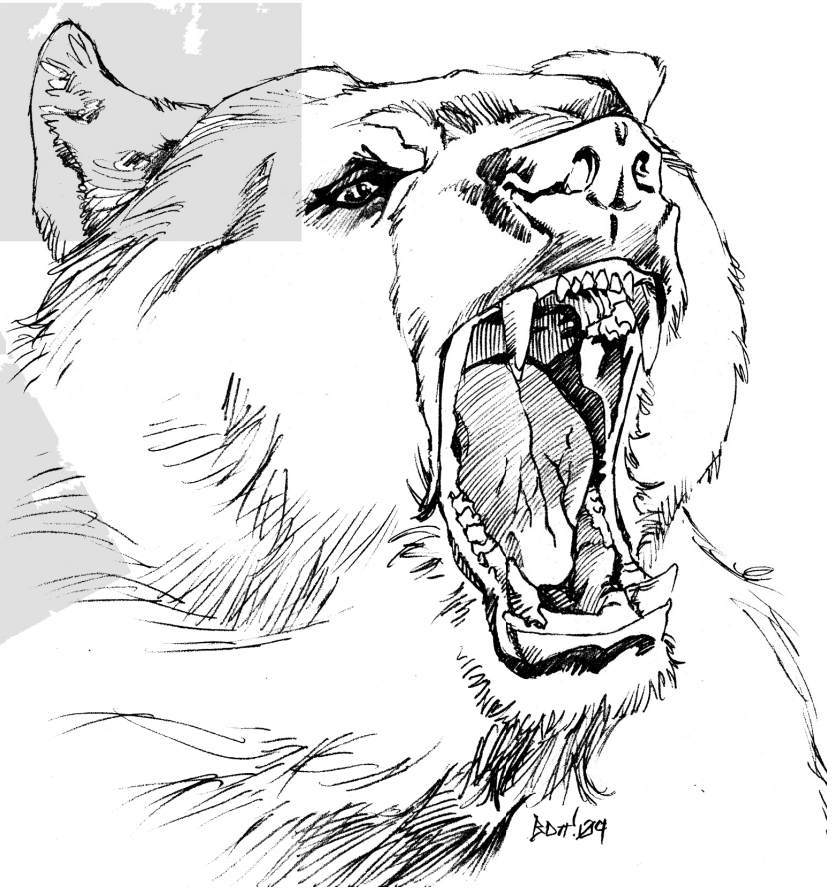
Traits : Sens de la Terre, Vision dans le Noir

Compétences : Artisanat (Sculpture de la pierre *ou* du métal) 70%, Athlétisme 50%, Connaissance (Minéraux) 80%, Endurance 67%, Évaluer 60%, Force Brute 53%, Ingénierie 35%, Mécanismes 40%, Persévérance 43%

Magie : Sorcellerie (Grimoire de Nain) 56%, Manipulation 54%: Animer (Roche ou Métal), Résistance aux Dommages, Former (Roche ou Métal), Fusion

Armes

Type	*Size*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Masse d'Arme & Bouclier (Rondache)	M/L	P/P	75%	1D8	6/6 et 4/12
Hache de Bataille – 2M	M	M	65%	1D8+1	4/8
Arbalète Légère	L	—	45%	1D8	4/5



Ours Brun

Les ours sont souvent imprévisibles ; ils peuvent passer de la hargne à la couardise en un instant. Certains Aventuriers parviennent à les repousser en prenant une attitude bravache, mais d'autres ont payé le prix fort pour avoir utilisé cette approche. Hibernant pendant de longues périodes, les ours fourragent à l'occasion dans les étendues enneigées, attaquant le bétail et les daims. Parce qu'ils sont omnivores, ils se montrent opportunistes quand il s'agit de trouver de la nourriture.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisations**	**PA.PV**
FOR	3D6+15	26	1–3	Patte Postérieure Droite	3/8
CON	2D6+6	13	4–6	Patte Postérieure Gauche	3/8
TAI	3D6+15	26	7–9	Ventre	3/9
INT	5	5	10–12	Poitrine	3/10
POU	3D6	11	13–15	Patte Antérieure Droite	3/8
DEX	3D6	11	16–18	Patte Antérieure Gauche	3/8
CHA	—	—	19–20	Tête	3/8

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D12
Points de Magie	11
Mouvement	12m
Rang d'Action	+8

Armure Typique : fourrure (3 PA)

Traits : Armes Naturelles Redoutables

Compétences : Athlétisme 60%, Discrétion 15%, Endurance 49%, Perception 50%, Persévérance 43%, Pister 25%, Survie 60%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	P	T	60%	1D8+1D12	Comme pour la Tête
Griffe	M	P	50%	1D6+1D12	Comme pour la Jambe

Squelette

Un squelette est une construction magique qui reste animée jusqu'à ce que la magie se dissipe ; quand cela se produit, il est détruit. Le squelette n'a pas de pensée propre – il obéit aux ordres de son créateur aussi littéralement et complètement que possible.

Les squelettes ont des scores d'INT, de POU et de CHA égaux à 0 : ils ne sont pas intelligents et n'ont pas de volonté ni de personnalité propre. Par conséquent, toute tentative pour contrôler l'esprit d'un squelette ou pour influencer sa personnalité est automatiquement vouée à l'échec. Les squelettes sont immunisés à la fatigue, aux maladies, aux poisons et aux armes qui ne font qu'empaler.

Les squelettes sont généralement constitués d'os humains ou humanoïdes mais il est possible de tomber sur un squelette créé à partir des os d'une autre créature. Un squelette possède le même Mouvement que la créature qu'il était autrefois mais il ne peut ni voler ni nager (si la créature avait ces capacités quand elle était en vie).

	Dés	**Moyenne**
FOR	2D6+6	13
CON	1D6	4
TAI	2D6+6	13
INT	—	—
POU	—	—
DEX	1D6+12	16
CHA	—	—

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+8 (–1 avec une armure)

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Jambe Droite	6/4
4–6	Jambe Gauche	6/4
7–9	Ventre	6/5
10–12	Poitrine	6/6
13–15	Bras Droit	6/3
16–18	Bras Gauche	6/3
19–20	Tête	6/4

Armure Typique : ancienne armure de plaques de bronze (6 PA, malus de l'armure –9)

Traits : Vision dans le Noir, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 30%, Endurance 22%, Évasion 45%, Persévérance 0%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Lance	L	TL	36%	1D10+1+1D2	4/10
Épée Courte	M	P	36%	1D6 +1D2	6/8

Trollinet

Plus petits que leurs parents les trolls sombres, les trollinets sont le résultat d'une malédiction qui produisit ces créatures ressemblant à des trolls rabougris. Les trollinets endurent une vie de labeur même si certains parviennent à s'échapper pour rejoindre le monde extérieur. Ceux qui restent deviennent des esclaves et servent de victimes ou de nourriture pendant les disettes.

Les trolls sombres enseignent aux plus chanceux les rudiments de la Magie Commune ainsi que quelques sorts mais il est rare qu'un trollinet se voit confier un quelconque pouvoir ou les moyens de s'échapper.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	2D6	7	1–3	Jambe Droite	1/5
CON	3D6	11	4–6	Jambe Gauche	1/5
TAI	1D6+6	10	7–9	Ventre	1/6
INT	1D6+6	10	10–12	Poitrine	1/7
POU	3D6	11	13–15	Bras Droit	1/4
DEX	3D6+3	14	16–18	Bras Gauche	1/4
CHA	2D6	7	19–20	Tête	1/5

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	–1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

Armure Typique : peau épaisse (1PA)

Traits : Sens de l'Obscurité, Sens de la Terre

Compétences : Athlétisme 42%, Discrétion 40%, Endurance 43%, Évasion 42%, Perception 40%, Persévérance 43%, Survie 35%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Gourdin	M	P	35%	1D6–1D2	4/4
Lance Courte & Bouclier (Targe)	M/M	P/P	33%	1D6–1D2	4/5 et 6/8

Troll Sombre

Êtres anciens et intelligents possédant une affinité naturelle avec la rune Obscurité, les trolls sombres habitent dans des caves, des étendues et des repaires souterrains. Ils ont un appétit vorace et peuvent digérer les matériaux les plus durs, tels que la roche et le métal. Les trolls sombres mesurent plus de 2m de hauteur et pèsent environ 130 kilos. Ils inspirent la peur avec leur gueule et leurs larges défenses. Leur peau marbrée a une teinte gris sombre et leur corps a une apparence obèse et musculeuse (considérée comme un signe de bonne santé par les membres de leur espèce).

Les trolls sombres sont des magiciens habiles, en particulier avec les sorts associés aux ténèbres. Les statistiques données ici indiquent le type de sorts normalement employés par un troll sombre mais ceux qui appartiennent aux cultes trolls ont accès à la Magie Divine.

	Dés	**Moyenne**
FOR	3D6+6	17
CON	3D6	11
TAI	3D6+8	19
INT	2D6+6	13
POU	3D6	11
DEX	3D6	11
CHA	3D6	11

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D6
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–3	Jambe Droite	1/6
4–6	Jambe Gauche	1/6
7–9	Ventre	1/7
10–12	Poitrine	1/8
13–15	Bras Droit	1/5
16–18	Bras Gauche	1/5
19–20	Tête	1/6

Armure Typique : peau épaisse (1 PA)

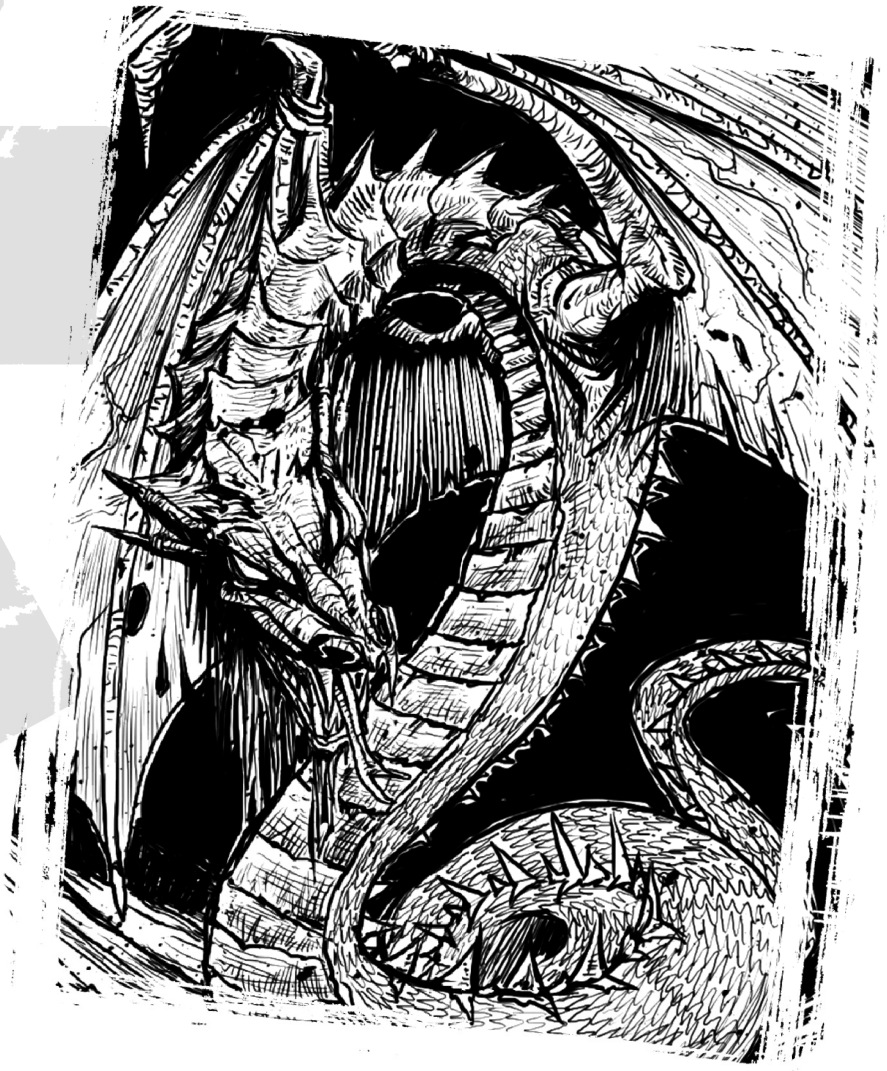
Traits : Sens de l'Obscurité

Compétences : Athlétisme 40%, Discrétion 30%, Endurance 43%, Force Brute 46%, Perception 40%, Persévérance 43%, Survie 40%

Magie : Magie Commune 32% : Laminer 2, Mur de Ténèbres

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Gourdin	M	p	50%	2D6	4/4
Grand Marteau & Bouclier (Pavois)	É/É	L/P	40%	1D10+3+1D6	4/10 et 4/18
Fronde	L	—	30%	1D8+1D6	1/2



Wyrm

Les Wyrms ressemblent en quelque sorte à des serpents ailés. Dépourvus de membres, elles possèdent une tête de dragon et une armure d'écailles qui trahit leur parenté avec les dragons.

Il est bien rare de voir des wyrms agir de concert car elles ont tendance à chasser en solitaire mais certains individus se regroupent parfois dans un but commun. Possédant une intelligence similaire à celle d'un humain, la wyrm est une créature patiente et dangereuse

Une fois sortie de sa coquille, une wyrm mesure près de deux mètres de long, avec une TAI et une FOR de 3D6. La wyrm grandit à raison d'1D6 TAI et 1D6 FOR tous les cinq ans jusqu'à l'âge de 35 ans, quand sa croissance ralentit dramatiquement. À ce stade, la créature mesure neuf mètres de long. Passée 35 ans, la wyrm continue de gagner 1D6 TAI et 1D6 FOR tous les 50 ans. Une wyrm peut vivre pendant plusieurs centaines d'années.

Les statistiques données ici correspondent à celles d'une wyrm âgée entre 35 et 85 ans.

	Déd	**Moyenne**
FOR	10D6	35
CON	4D6	14
TAI	10D6	35
INT	3D6	11
POU	3D6+6	17
DEX	3D6	11
CHA	2D6	7

1D20	**Localisation**	**PA/PV**
1–4	Queue	8/10
5–8	Ventre	8/11
9–12	Poitrine	8/12
13–14	Aile Droite	8/9
15–16	Aile Gauche	8/9
17–20	Tête	8/10

Actions de Combat	2
Modificateur deDommages	+2D6
Points de Magie	17
Mouvement	8m/16m
Rang d'Action	+11

Armure Typique : écailles de wyrm (8 PA)

Traits : Vision dans le Noir, Armes Naturelles Redoutables, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 80%, Endurance 52%, Influence 60%, Persévérance 61%

Armes		*Allonge/*			
Type	*Taille*	*Porte*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Morsure	L	M	85%	1D10+2D6	Comme pour la Tête
Coup de Queue	L	TL	60%	1D6+2D6 / 2	Comme pour la Queue

Zombie

Un zombie est un corps animé par la magie noire. Ne possédant plus que des lambeaux de son esprit originel, un zombie est normalement sous le contrôle d'un maître ou suit tout simplement son besoin inné de se nourrir de chair fraîche. Les zombies étant principalement constitués de chairs en décomposition, ils sont souvent porteurs de maladies qui se propagent via les blessures qu'ils infligent.

Les zombies ont une INT, un POU et un CHA très bas car ils n'ont pas d'intelligence, ni volonté ou personnalité propre. De ce fait, toute tentative pour contrôler l'esprit d'un zombie ou pour influencer sa personnalité subit un malus de –50%. Les zombies sont également immunisés à la fatigue, aux maladies et aux poisons.

	Dés	**Moyenne**	**1D20**	**Localisation**	**PA/PV**
FOR	3D6+12	23	1–3	Jambe Droite	–/4
CON	1D6	4	4–6	Jambe Gauche	–/4
TAI	2D6+6	13	7–9	Ventre	–/5
INT	1D3	2	10–12	Poitrine	–/6
POU	1D3	2	13–15	Bras Droit	–/3
DEX	1D6+3	7	16–18	Bras Gauche	–/3
CHA	—	—	19–20	Tête	–/4

Actions de Combat 1
Modificateur de Dommages +1D6
Points de Magie 2

Mouvement 4m
Rang d'Action +5

Armure Typique : Aucune

Traits : Vision dans le Noir, Contagieux (au choix du MJ), Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 35%, Endurance 22%, Persévérance 16%

Armes

Type	*Taille*	*Allonge/ Portée*	*Compétence*	*Dommages*	*PA/PV*
Bagarre	P	T	50%	1D3+1D6	Comme pour le Bras

Chapitre 14 :

Maîtriser RuneQuest

Ce chapitre propose des conseils aux Maîtres de Jeu vétérans ou novices, sur la façon de mener une partie de jeu et d'en tirer le plus possible. Ces conseils concernent les thèmes clés de *RuneQuest*, des règles et des idées pour faire face aux situations qui ne seront pas couvertes par les règles des chapitres précédents, ainsi que quelques idées de scénarios pour *RuneQuest*.

Le matériel présenté dans ce chapitre suggère des idées et encourage la créativité : le chapitre n'est effectivement pas conçu pour être dogmatique. Gardez à l'esprit que '*RuneQuest* n'est pas statique', c'est à dire, qu'en tant que Maître de Jeu, la manière dont vous utiliserez les règles et le développement de votre jeu primeront toujours. Certaines règles du livre ne pourront pas être modifiées mais par tradition, les Maîtres de Jeu manipulent, altèrent ou encore ignorent les règles qui ne s'intègrent pas à leur style de jeu ou à leur campagne. Il en va de *RuneQuest II* comme pour les éditions précédentes.

Thèmes

Que ce soit en jeu ou dans les règles, *RuneQuest* traite certains thèmes de façon particulière. Les mécanismes du système encouragent un certain style de jeu qui met l'accent sur le développement d'un personnage, l'utilisation de ses compétences et une approche communautaire plutôt que sur le "porte-monstre-trésor". Bien sûr, ce type de jeu ne manque pas d'attrait, mais *RuneQuest* met l'emphase sur d'autres styles d'aventures. Cette section examine les thèmes que les Maîtres de Jeu peuvent garder en tête afin de développer des scénarios et les présenter à leurs joueurs

Communauté

La communauté et les relations font partie intégrante de *RuneQuest*. Les Aventuriers ne sont pas des individus isolés. En plus d'un passé et d'une famille, ils appartiennent ou ont appartenu à un groupe culturel ou à une société. Les règles encouragent également l'interaction au sein de la société au travers de l'adhésion à un culte.

Les règles du chapitre Création d'un Aventurier, qui permettent d'établir la culture d'origine et la communauté, fournissent un modèle pour établir certains aspects avant de démarrer le jeu : d'où vient le personnage, quelle est sa famille, qui connait-il (amis ou ennemis) et les évènements clés qui ont influencé sa vie. Ces détails restent suffisamment vagues pour pouvoir servir de catalyseur aux joueurs et aux Maîtres de Jeu ; en effet, ils vont devoir travailler ensemble pour se faire une idée de la vie passée de l'Aventurier, au travers de discussions, de conjonctures ('Pourquoi est-ce que mon frère jumeau est devenu un sorcier malveillant ?') et enfin d'exploration au cours de la partie. En utilisant les idées données par les sections sur la culture d'origine et la communauté, l'Aventurier devient bien plus qu'une simple liste de statistiques sur une feuille de personnage : il a une histoire, un contexte et, dans bien des cas, une raison d'être. La création de contacts et d'ennemis suggère des idées de scénarios qui permettent aux Aventuriers de rester impliqués avec leur passé. Cela vaut la peine d'investir du temps dans l'approfondissement de ce procédé de la Création d'un Aventurier afin d'obtenir une meilleure compréhension du personnage et de la façon dont il va se développer tout au long du jeu.

L'autre aspect à explorer est l'attachement continu du personnage à sa communauté. Dans beaucoup de jeux de rôles, les Aventuriers sont créés et embarquent dans des aventures sans regard pour les communautés dans lesquelles ils ont grandis. Ceci est quelque peu différent dans *RuneQuest*. Dans les Mondes de *RuneQuest*, les Aventuriers restent au sein de leurs communautés (Par exemple, Glorantha mais aussi d'autres décors historiques tels que la Terre des Samouraï) et continuent de les servir. C'est un principe clé de *RuneQuest*. Les plus grandes quêtes sont certainement importantes et concernent les Aventuriers mais souvent, un scénario ou une suite d'aventures se concentre sur des besoins journaliers du clan, de la tribu, du village ou de la ville sans grand espoir de récompense en dehors des remerciements de la communauté. Bien des campagnes se sont focalisées sur la vie quotidienne des Aventuriers, en incluant de manière sporadique (afin de refléter la

nature de tels évènements) des quêtes dangereuses, des batailles de proportion épiques et des ennemis froids et calculateurs. Pendant leur service, les Aventuriers se développent en même temps que leur communauté ; leurs relations s'approfondissent, leur place au sein de la communauté s'améliore et un beau jour, ils finissent par en devenir les chefs, les champions ou les seigneurs.

Magie

La magie est disponible sous quatre formes, chacune avec des règles présentées dans son propre chapitre. Dans les mondes tels que Glorantha, la magie est omniprésente : même les cultures les plus primitives possèdent des enchantements pour les protéger. Naturellement, tous les mondes fantastiques ne dépendent pas de la magie de la même façon ; les règles présentées dans ce livre permettent au Maître de Jeu d'incorporer la magie comme il l'entend dans sa campagne. Par exemple, les mondes pauvres en magie peuvent ne pas avoir d'autres systèmes magiques en dehors de la Sorcellerie et une culture peut restreindre l'accès à cette magie, voire le rendre tabou. Dans le cas où les dieux d'un monde sont des êtres lointains et indifférents, il se peut que la Magie Divine soit rare ou inexistante.

Il est utile de songer à la disponibilité de la magie et cela dépend bien souvent de la campagne. Exemples :

* Dans Glorantha, tous les systèmes de magie présentés dans *RuneQuest* existent et fonctionnent. La Magie Commune est accessible à tous mais l'accès à la Magie Divine, Spirituelle ou à la Sorcellerie dépend de la culture d'origine et de l'adhésion à un culte.
* Dans une campagne de sword & sorcery pure et dure, seule la sorcellerie – considérée comme une force ténébreuse et malveillante – est disponible et encore, seulement pour les personnes désireuses de se soumettre à son influence corruptrice pour l'apprendre. La plupart des gens craignent la magie et tente de limiter leur exposition à son influence par peur de perdre leur âme immortelle.
* Dans les campagnes de high fantasy, la Magie Divine, Spirituelle et la Sorcellerie peuvent être disponibles mais seulement à certaines races, certains cultes ou ordres. La Magie Commune n'est pas une chose connue de la population mais elle est présente et fonctionne pour les personnes qui l'utilisent comme magie de départ pour obtenir de plus grands pouvoirs.
* Dans les campagnes de Dark Fantasy, telles que celles du Champion Éternel, les magiciens doivent être prêts à offrir leur âme en échange d'un pouvoir magique – tous les types de magie sont accessibles aux personnes désireuses de passer un tel contrat. La magie est sinistre, mais pas forcément malveillante,

et les Aventuriers qui l'utilisent courent le risque de perdre leur humanité en manipulant la magie à tout va.

Quêtes

En dépit de ce qui a été dit sur la communauté, les Aventuriers devraient pouvoir entreprendre des quêtes – ordinaires et magiques – juste pour le plaisir de partir à l'aventure, pour vaincre un ennemi ou pour faire avancer ou défendre les intérêts de leur communauté.

Quêtes Magiques

Les quêtes magiques sont particulières à *RuneQuest*, tout spécialement le concept de la Quête Héroïque, plus communément trouvé dans Glorantha (et qui sera couvert plus en détail dans *Glorantha : Le Deuxième Âge*). Les Aventuriers se retrouveront engagés dans de nombreuses quêtes magiques, les plus communes étant :

* Trouver un fabuleux trésor pour le bien de la communauté.
* Aider un sorcier ou un autre magicien à créer un trésor magique grâce à la découverte des composants.
* Plonger dans un mythe, un rêve ou une expérience surnaturelle avec comme récompense un objet magique ou un pouvoir.
* Retourner un objet magique sur son lieu d'origine ou sur le lieu de sa destruction afin d'éviter un drame.
* Partir à la recherche d'un pouvoir magique pour progresser dans un culte ou pour satisfaire un intérêt personnel.

Les quêtes de nature magique impliquent un certain risque – que ce soit sous la forme d'une magie protectrice, de gardiens puissants ou de par la nature même du trésor ou de la quête. C'est la raison pour laquelle il est important de considérer la place de la magie dans une campagne. Si la magie est une chose rare, diminuez le niveau des dangers magiques impliqués dans la quête : les Aventuriers ne sont pas familiarisés avec la magie et auront tendance à la trouver intimidante s'ils doivent la contrer avec des compétences ordinaires, leur intelligence ou leur ingéniosité.

Si la magie est chose courante, comme dans Glorantha, alors il est nécessaire d'élever le niveau de la magie ; obtenir le soutien d'un culte est un bon critère dans l'accomplissement d'une quête.

Quelque que soit son fondement, *RuneQuest* n'est pas un jeu où on peut trouver aléatoirement les objets magiques dans des trésors. Même dans les mondes riches en magie tels que Glorantha, les objets magiques sont des artefacts prisés qui ne sont pas perdus ou placés à la légère, ni empilés dans des coffres au milieu des pièces d'argent. Dans *RuneQuest*, la Magie n'est jamais une commodité ; c'est une ressource précieuse et, en tant que telle, doit être manipulée avec précaution, tout particulièrement dans le cas d'objets magiques ou d'objets issus de quêtes magiques. Ces dernières tournent autour d'expériences qui peuvent transformer durablement une vie – même si au premier abord la nature de la quête semble être ordinaire.

Cultes

Les cultes jouent un rôle important dans *RuneQuest*. En dehors de l'évident avantage de pouvoir donner accès à de la magie, de l'entraînement et des informations, les cultes présentent plusieurs bénéfices pour le Maître de Jeu :

L'adhésion à un culte fournit une excuse pour faire partir ses joueurs à l'aventure. Les cultes ont fréquemment besoin de se défendre contre un culte ennemi ou rival ou de s'engager dans une quête quelconque pour améliorer leurs connaissances, leur puissance et leur statut. Même les membres les plus modestes du culte peuvent être engagés dans une affaire importante.

Les cultes fournissent un autre degré de communauté aux Aventuriers. Cela n'interfère généralement pas avec la communauté d'origine de l'Aventurier mais selon le type du culte, il peut s'en suivre un conflit intéressant du type 'culte contre communauté'.

Au travers des cultes, les dieux et les objets de vénération deviennent réels et corporels, dominant et façonnant les destins aussi bien que les comportements. Les cultes donnent un but aux Aventuriers, les poussent à l'aventure. L'adhésion à un culte et l'initiation à ses voies peuvent former la base d'un scénario qui va durer plusieurs sessions.

Bien sûr, il n'est pas indispensable que les cultes jouent un si grand rôle dans RuneQuest mais de par leur place centrale, ils sont un mécanisme naturel très important pour développer des aventures qui sortent des chemins battus du jeu de rôle médiéval-fantastique traditionnel. Les cultes ont des intentions propres et un système de croyance qui, lorsqu'il est exploré, permet d'approfondir d'une manière satisfaisante la progression du personnage et son développement social.

Les prochains suppléments de *RuneQuest* présenteront les cultes plus en détails – de façon générique ou spécifique – pour que les Maîtres de Jeu puissent tirer avantage de leur diversité.

Une Histoire Bien Racontée

RuneQuest encourage la narration d'une histoire et le développement d'un personnage. À la fois complets et sophistiqués, les mécanismes du jeu sont suffisamment intuitifs pour rester à l'arrière-plan et n'intervenir que lorsque la situation le demande. En effet, les règles devraient autant que possible figurer à l'arrière-plan. Tout ce qui est mécanique et nécessaire à *RuneQuest* est indiqué sur la feuille de personnage : les scores de compétences, les Points de Vie, les statistiques des armes, etc. Bien que le Maître de Jeu ait besoin de se référer aux règles durant le jeu, la plupart des situations peuvent être résolues en consultant la feuille de personnage et en lançant 1D100 ou 1D20.

Cela signifie que le jeu peut se concentrer sur le développement d'un bon scénario. Ce sont les Aventuriers, plutôt que les mécanismes, qui définissent le scénario ; la majorité des règles de RuneQuest mettent en avant, non pas les joueurs ou le MJ, mais les personnages : caractéristiques, attributs, styles de combat,

détails sur la magie et les cultes. Ces éléments permettent aux Aventuriers de progresser en tant qu'individus, au sein d'un groupe ou d'une équipe (là encore la communauté). La façon dont ils progressent grâce aux mécanismes du jeu dépend des joueurs mais en tous les cas, les règles sont conçues pour fonctionner *avec* et *pour* les Aventuriers, aider leur imagination, fournir des opportunités et une diversité, plutôt que d'être réduites à une série de compétences et d'options.

Pour le Maître de Jeu, il est évident que le fait de se concentrer sur l'histoire et le développement des personnages lui permet d'apprécier le temps passé avec ses joueurs et de s'intéresser à la création de leurs Aventuriers. Considérez les conseils ci-dessous :

* Aidez les joueurs à développer la section 'communauté' lors de la création de leur Aventurier. Pensez à un thème commun impliquant tous les joueurs et incitez-les dès le début à créer des liens entre leurs personnages. Cela permet d'établir un sens de fraternité et de camaraderie parmi les joueurs avant que le jeu commence.
* Introduisez les cultes et leurs méthodes d'adhésion à l'avance. Les cultes ne sont pas quelque chose à garder à l'écart jusqu'à ce que les personnages atteignent un certain niveau ; ils existent justement pour les aider à atteindre un plus haut niveau. Et parce que les cultes sont présents dans beaucoup de mondes de RuneQuest, en particulier Glorantha, il est logique que cette adhésion se fasse tôt.
* Encouragez les joueurs à réfléchir à leurs compétences car ils auront à effectuer des Jets d'Amélioration plus tard. Il est tout naturel de se concentrer sur les compétences relatives au combat ou à la magie, mais les compétences sociales et de connaissance sont également importantes. Essayez d'encourager la diversité parmi vos amis mais laissez-les penser en tant que personnage quand il s'agit de choisir les compétences à améliorer. Est-ce que l'initié d'un culte va vraiment chercher à améliorer des compétences qui n'ont rien à voir avec son culte ou va-t-il se concentrer sur les compétences qui vont le faire progresser au sein de son culte et prouver sa dévotion ? Considérer ces mécaniques du point de vue du personnage contribue au développement d'Aventuriers convaincants et diversifiés.

Campagnes et Scénarios

Un scénario constitue une histoire, divisée en une ou plusieurs sessions. Une campagne est constituée de plusieurs histoires qui se suivent et qui ont, ou pas, une conclusion. Une façon de différencier entre les deux est de considérer les scénarios comme des histoires courtes ou des chapitres d'un roman et une campagne comme une collection d'histoires courtes ou le roman lui-même (ou trilogie de romans, si la campagne est à grande échelle). Une campagne peut prendre des mois, voire des années – certaines sont même des sagas continues qui reflètent la vie des Aventuriers.

Le Maître de Jeu est chargé de présenter le scénario ou la campagne à ses joueurs. Les scénarios ont tendance à tomber dans les catégories suivantes :

Publié : un scénario RuneQuest disponible à la vente ou en téléchargement, sous forme d'aventure unique ou de campagne complète, Les scénarios publiés facilitent le travail de préparation du Maître de Jeu et lui permettent de commencer rapidement le jeu. Cependant, le MJ doit se familiariser avec le contenu, la structure, les thèmes et les buts du scénario et il est possible qu'il doive adapter certains éléments afin qu'il puisse l'intégrer à sa campagne ou son style de jeu. Si vous désirez utiliser un scénario publié, soyez prêt à l'adapter ou à modifier des éléments – peut-être substantiellement !

Écrit par le Maître de Jeu : le Maître de Jeu écrit son propre scénario, développe l'intrigue, les personnages non-joueurs et les créatures impliquées, les évènements et les rencontres. Les scénarios écrits par le MJ peuvent prendre du temps mais permettent aux thèmes, au style de jeu et à l'intrigue de mieux s'imbriquer dans une campagne. Les restrictions se présentent sous deux formes : le niveau de détails et le temps nécessaire pour s'investir dans le scénario, ainsi que la possibilité pour que les joueurs fassent des choix contraires à ce que le MJ a prévu. Même le scénario le plus méticuleux peut être mis à mal par des joueurs qui choisissent l'option C quand le MJ a prévu les options A et B. Toutefois, ces déviations peuvent se révéler divertissantes (ou ennuyeuses) quand le Maître de jeu, forcé d'improviser, développe de nouvelles intrigues pour compléter ou remplacer le scénario prévu. Souvent, il vaut mieux garder les détails de tels scénarios aussi vagues et ouverts que possible pour qu'il soit plus facile de traiter avec les actions et les décisions imprévues des joueurs.

Idées de Scénarios : bien souvent pas plus longue qu'une phrase ou un paragraphe, l'idée forme la base d'une aventure que le Maître de Jeu improvise en s'appuyant sur des créatures avec des statistiques standards ou générées à l'avance. Mener un tel scénario est un véritable défi qui pousse le Maître de Jeu à devoir s'adapter rapidement ; cependant, les efforts investis par les joueurs et le Maître de Jeu peuvent s'avérer plus gratifiants que s'ils avaient utilisé un scénario publié ou écrit par le MJ, même si l'expérience de ce dernier est un élément-clé du succès. C'est le jeu de rôle d'improvisation dans toute sa splendeur !

Quelle que soit la nature d'un scénario, vous trouverez ici quelques directives bénéfiques pour le Maître de Jeu.

Planifier une Campagne

Une campagne constitue une collection de scénarios et peut être aussi longue ou courte que vous le désirez. Certaines campagnes durent des années et relatent la vie entière des Aventuriers. D'autres sont plus épisodiques, se terminant à un point choisi et reprenant plusieurs années après. Dans d'autres, de nouveaux Aventuriers sont créés, qui conviennent mieux au thème de la campagne.

Quelle que soit la nature de la campagne, celle-ci a besoin d'un style. Le style dépend du monde dans lequel elle se déroule, donc le choix du monde a aussi une grande importance.

Par défaut, le monde de *RuneQuest* est Glorantha, mentionné tout au long de ce livre mais ce n'est pas le seul et plusieurs autres mondes couvrant des périodes historiques (Pirates, Terre des Samouraï) et le genre médiéval-fantastique (Elric et Hawkmoon ; Lankhmar) ont déjà été publiés. D'autres feront l'objet de prochains suppléments. Et bien sûr, le Maître de Jeu peut également créer les siens.

Les campagnes déjà publiées offrent au Maître de Jeu un monde prégénéré mais pas toujours au goût de tout le monde. Les mondes improvisés, historiques ou médiévaux fantastiques, nécessitent un grand travail de recherche de la part du MJ.

Considérez ceci :

* Historique ou médiéval fantastique ? Si vous choisissez 'historique', vous disposez d'un bon nombre de matériel et d'encyclopédies, en passant par les autres jeux historiques. Le plus important sera d'adapter les règles de RuneQuest à la campagne ou d'adapter le contexte historique pour accommoder les règles (pensez ici à la magie : comment est-elle rationalisée et expliquée ? Comment va-t-elle affecter le nature du monde ?).
* Si vous créez votre propre monde médiéval-fantastique, alors vous pouvez y incorporer ce que vous désirez mais gardez en tête que les mondes convaincants et réussis ont des règles qui leur permettent de fonctionner et qui les rendent réels. Il est aussi tentant – et aussi très amusant – de mélanger divers éléments fantastiques pour former une campagne (magie, machines appartenant à la révolution industrielle, des robots géants, etc.). Si vous choisissez cette méthode, considérez la façon dont chaque élément influence les autres. Essayez également de résister à la tentation d'incorporer trop d'éléments au début : tout ceci pourrait bien dépasser les joueurs qui n'arriveront pas à comprendre la nature et les concepts du monde aussi facilement que son créateur.

Quelles que soient les bases du décor, soyez prêt à investir du temps dans le thème, la cohérence et les histoires qui vont en découler. S'accorder un temps de préparation va faciliter le développement de la campagne en quelque chose de mémorable plutôt qu'en quelque chose qui sera abandonné après seulement quelques parties.

Présenter un Scénario

En tant que Maître de Jeu, il est de votre devoir de présenter le scénario à vos joueurs. La manière dont vous aller le faire relève de votre style personnel ; certains Maîtres de Jeu préparent des notes sur tous les éléments importants que l'Aventurier va vivre tandis que d'autres préfèrent se concentrer sur les détails du scénario. Avec le temps, vous allez développer un style qui vous est propre mais pour vous aider à le développer, voici quelques conseils de présentation :

Préparation : une certaine préparation est toujours nécessaire, bien que le degré dépende de la confiance en soi du MJ, de la nature du scénario ou de la campagne et bien souvent du temps imparti. Si vous utilisez un scénario déjà publié, lisez-le au moins une fois et notez les changements que vous désirez effectuer, basés sur ce que vous connaissez des joueurs et de leurs Aventuriers, et si nécessaire les corrections dans les statistiques des rencontres afin que le scénario soit gratifiant mais ni trop facile, ni trop difficile. Si vous utilisez votre propre matériel, vous devrez noter le déroulement général de l'histoire. En ce qui concerne les Personnages non-joueurs, les évènements et les rencontres, des notes au point par point ou sur une ligne sont suffisantes. Le déroulement du jeu détermine couramment les détails qui ont besoin d'être plus amplement décrits et ceux qui ne demandent qu'une seule ligne : bien souvent, les éléments très détaillés sont ceux qui en ont le moins besoin – car l'action qui a précédé a créé une image suffisamment claire dans l'esprit des joueurs.

Statistiques : il n'est pas nécessaire de générer des créatures, des monstres et des personnages non-joueurs. Utilisez des exemples à partir d'aventures déjà publiées si vous n'avez pas le temps de créer les vôtres, mais même là, il n'est pas toujours nécessaire de déterminer les caractéristiques de chaque trollinet dans un groupe de 20 – utilisez les valeurs moyennes données dans la description de la créature. Là encore, il est possible que vous n'ayez besoin que d'une poignée de statistiques : Points de Magie, Actions de Combat, Mouvement, Compétences de Combat, Persévérance et Endurance, et une ou deux compétences majeures telles que l'Athlétisme et l'Évasion. Si vous utilisez les Points de Vie Généraux pour les sous-fifres et les Aventuriers mineurs, comme indiqué dans le chapitre Combat, vous n'aurez sans doute pas besoin des Localisations. Le mot d'ordre ici est pragmatisme : dans le cadre des statistiques, notez seulement les éléments que vous allez utiliser. Si vous avez besoin d'autres valeurs pour une quelconque raison, rien ne vous empêche d'improviser, à condition que les pourcentages utilisés reflètent la nature de la créature et soient adaptés au niveau du scénario. Les créatures sont toutes différentes – comme les Aventuriers !

Prendre des Notes

Il est important pour le Maître de Jeu de noter la progression et le développement des joueurs. En notant les compétences clés des Aventuriers, leurs niveaux, leurs sorts et leur Ampleur et ainsi de suite, les scénarios peuvent être facilement adaptés aux capacités des Aventuriers tout en restant stimulants et gratifiants. À noter :

* les gains ou les pertes de possessions et d'équipement.
* Communauté : parents, frères et sœurs, oncles et tantes : leur nombre et qui ils sont. Utilisez cette information pour inspirer vos scénarios et leur donner un contexte. Il est plus gratifiant de sauver un membre de la famille en danger qu'un personnage non-joueur inventé pour le scénario.
* Entraînement et Enseignement : quel enseignement les Aventuriers ont-ils reçu récemment ? Quelle est leur relation avec leur instructeur ? Est-ce que cet enseignement leur coûte plus que de l'argent ? Est-ce que les Aventuriers ont besoin de démontrer leurs capacités avant de pouvoir recevoir un autre entraînement ?

* Magie : comment ont-ils amélioré leur magie et quels sorts ont-ils appris ? Comme pour l'entraînement, les Aventuriers vont sans doute devoir rendre un service en échange.
* Les ennemis et les rivaux principaux. Des ennemis et des antagonistes récurrents apportent une certaine vie à un scénario et reflètent les romans et les fictions populaires. Notez comment les relations entre les Aventuriers et ces antagonistes changent avec les circonstances – un ennemi juré peut devenir un allié pendant un temps, selon la situation.
* Compétences : quelles compétences les Aventuriers améliorent-ils ? Comment changent-elles comparées aux autres compétences et aux autres Aventuriers ? Le Maître de Jeu peut faire quelques suggestions pour aider un Aventurier à rester équilibré et certaines compétences, en particulier celles associées à un culte, nécessitent une plus grande attention que d'autres.

Si les joueurs sont vraiment impliqués dans la campagne, la plus grande partie des notes seront collaboratives car l'ampleur de la campagne sera sujet à discussion tout au long des scénarios et des parties. Ceci est à encourager car ces notes vont aider les joueurs à rester enthousiastes et impliqués. Les joueurs ont une participation plus active dans le développement de leur personnage, ce qui rend l'expérience encore plus gratifiante.

Dangers

Quelle est le niveau de difficulté du scénario ? S'ils font face à des dangers ou des rencontres trop faciles, les joueurs ne se sentent pas menacés et n'en tirent aucune satisfaction. Même s'ils préfèrent la victoire, peu de joueurs aiment les choses trop faciles. Inversement, si le scénario est trop difficile, et que les personnages reçoivent trop de blessures ou meurent, les joueurs se sentent injustement traités : A l'instar du succès, la mort ne devrait pas être pas être une certitude ; le scénario a besoin de présenter des risques équilibrés.

Le meilleur moyen de déterminer le niveau de risque est de noter les compétences des Aventuriers – compétences de combat et compétences magiques bien sûr, mais aussi les compétences qui vont faciliter le combat, le vol ou la négociation. Quel est le niveau de leurs compétences ? Quel est la compétence la plus élevée d'un Aventurier ? Quel est leur type de magie et quelle est l'Ampleur de leurs sorts ? Est-ce que les Aventuriers ont des choses qui peuvent les aider – contacts, affiliation à un culte, etc. – lorsque la situation devient très serrée ?

Jaugez maintenant le niveau rencontres auxquelles vont devoir faire face les Avenrutiers. Si vous utilisez un scénario publié, ajustez les compétences et la magie des rencontres ; si vous utilisez votre propre matériel, créez des rencontres à un niveau acceptable.

Ce qui passe pour acceptable dépend de la nature de la récompense ou de l'objectif du scénario mais, en général, vous pouvez utiliser ce qui suit :

* Les compétences des ennemis ne devraient pas être à plus de 20% au dessus des compétences moyennes des Aventuriers. Environ un tiers des créatures devraient être à 20% en dessous, pour représenter des rencontres faciles ; un tiers devrait être équivalent et un autre tiers devraient être à 20% au dessus. Bien sûr, les personnages non-joueurs importants peuvent avoir des scores de compétences plus élevés pour représenter leur statut et leur position mais considérez si ces rencontres vont déboucher sur un conflit ; si oui, les Aventuriers pourront avoir besoin d'aide.
* Considérez à l'avance les manœuvres de combat utilisées par les ennemis. Ont-ils une combinaison ou une spécialité favorite ? Est-ce qu'ils dépendent tout le temps de manœuvres qui infligent un grand nombre de dommages – telle Frappe à Travers l'Armure et Maximise les Dommages ; soyez créatif dans le cadre de l'objectif de la rencontre, de sa nature et des compétences impliquées ; tous les combats ne finissent pas forcément par la mort d'un personnage. Ne craignez pas de changer ces manœuvres selon la nature du combat mais restez cohérent. Savoir que les elfes de la Forêt du Bois Sinistre utilisent toujours Coince l'Arme comme première manœuvre de combat peut aider les joueurs à élaborer leur propre stratégie et les encourager à utiliser une tactique variée contres des ennemis différents.
* L'Ampleur des sorts des ennemis devrait toujours être approximativement la même que celle des sorts des Aventuriers. Les adversaires qui ont un plus grand rôle peuvent avoir une plus grande Ampleur mais celle-ci est distribuée entre plusieurs sorts et plusieurs effets séparés : si les sorts de Magie Commune des Aventuriers ont une Ampleur moyenne de 4, un adversaire pourrait avoir ViveLame 5 ou 6, mais pas ViveLame 10.

Aides de Scénarios

Cette section fournit des règles additionnelles et des références pour aider le Maître de Jeu à préparer et à planifier ses scénarios. Aucune des règles indiquées ou des tables de rencontres ne sont obligatoires ; elles ne sont présentées ici qu'à titre d'inspiration et, au besoin, pour fournir un moyen d'étoffer et de détailler l'action.

Météorologie

Les conditions météorologiques sont parfois importantes dans un scénario. Certains sorts affectent le temps ou dépendent des conditions météorologiques pour dispenser leur effet ; le mauvais temps peut entraver les voyages et toute autre activité. Ces conditions comprennent la force du vent, une couverture nuageuse, la température et la pluie (précipitation).

Vent

Le vent possède un score de FOR, qui détermine ses effets sur les objets et le paysage. S'il est nécessaire de connaître la FOR du vent, lancez 1D100.

Lorsqu'un vent peut faire voler les objets et ainsi affecter la visibilité, il entraîne un malus aux tests de Perception égal à la moitié de la FOR du vent. Cependant, dans le cadre de tests de Perception pour écouter ou pour sentir, ce malus est égal à la FOR complète du vent. Par exemple, un ouragan réduit la visibilité d'un minimum de 48% dans le cadre de tests de vision, et de 96% dans le cadre de tests d'écoute ou d'odorat

Force du Vent

FOR du Vent	Type de Vent	Effet sur les Attaques à distance
01–10	Calme avec peu ou pas de vent.	0%
11–40	Très légère brise qui soulève les feuilles et affecte les chandelles mais sans les éteindre	0%
41–55	Très légère brise qui éteint les chandelles.	0%
56–70	Légère Brise. Le plus petit souffle de vent nécessaire pour qu'un voilier puisse se déplacer.	–5%
71–80	Jolie Brise. Dangereuse pour les créatures volantes ; elles préfèrent retourner dans leurs abris.	–10%
81–85	Vent Frais. Les humains risquent d'être projetés à terre. La FOR du vent a une valeur de 3D6, qui est appliquée comme un Recul (voir chapitre Combat).	–50%
86–90	Fort coup de vent. Comme précédemment mais la FOR du vent applique un Recul de 2D6+12.	Impossible
91–95	Tempête. Les humains ne peuvent pas rester debout. Impossible de rester debout pour les créatures qui ont une taille en dessous de 21. Toutes les personnes de taille inférieure à 21 reculent de 2D6 mètres.	Impossible
96–00	Ouragan. Toutes les créatures ayant une taille inférieure à 50 sont projetées dans les airs et subissent 1D6+6 points de dommages sur 1D6 localisations.	Impossible

Couverture Nuageuse

La couverture nuageuse détermine la visibilité du ciel. Le pourcentage de couverture nuageuse détermine également les pourcentages de chance pour qu'il pleuve dans une période de six heures. Pour connaître le pourcentage de couverture nuageuse, lancez 1D100 et ajustez le résultat selon la saison :

Printemps	+0	Été	–20	Automne	+10	Hiver	+20

Pourcentage de Couverture Nuageuse	Degré de Couverture Nuageuse	Durée de la Pluie	Échelle de Pluie
Moins de 10	Aucune	—	—
11 – 20	Peu de nuages	1D20 minutes	Très légère (0–10mm)
21 – 30	Quelques nuages	10+1D20 minutes	Légère (11–20mm)
31 – 40	Légèrement nuageux	1D2 heures	Modérée (21–30mm)
41 – 50	Nuageux	1D3 heures	Battante (31–40mm)
51 – 65	Très nuageux	1D6 heures	Torrentielle (41–50mm)
66 – 80	Complètement couvert	1D8 heures	Mousson (51–80mm)
81 – 100+	Nuages orageux	1D12 heures	Déluge (81–100mm)

Une échelle de pluie Torrentielle ou au dessus peut causer des inondations et des glissements de terrains selon le terrain.

Selon la période de l'année et la température ambiante, la neige peut remplacer la pluie. Dans ce cas, interprétez 'Échelle de Pluie' comme 'Épaisseur de Neige' et doublez la valeur indiquée.

Voyages et Rencontres

Il est plus que probable que les Aventuriers vont passer une bonne partie de leur temps à voyager. Bien souvent, il suffit d'annoncer tout simplement "après trois jours sans incidents, vous atteignez les faubourgs de la cité" mais dans de nombreux scénarios, le voyage constitue l'élément central de l'histoire, la méthode de voyage et les évènements qui se produisent au cours de celui-ci formant la base de l'aventure.

Les tables des rencontres sont fournies ici pour servir à une variété de situations, l'improvisation et le jeu de rôle servant de catalyseur à une rencontre planifiée.

Arriver à Destination

Les dépenses de voyage dépendent principalement du niveau de vie maintenu. Les Aventuriers qui voyagent sur la terre ferme peuvent voyager gratuitement s'ils se déplacent à pied, chassent ou cueillent pour se nourrir et dorment la nuit sous les buissons. Une telle méthode est lente et fatigante et bien souvent les Aventuriers ont besoin de se déplacer rapidement d'un endroit à l'autre.

Les distances indiquées dans la table Mouvement Comparatif en page 63 représentent le maximum pour des Aventuriers qui ne sont pas encombrés ; les conditions de mauvais temps, le terrain et l'armure réduisent inévitablement la vitesse de voyage. La manière dont les conditions locales affectent les distances parcourues n'est pas définie par des règles fixes ; servez-vous de la table suivante comme guide :

Conditions de Voyage

Conditions de Voyage	Réduisez la vitesse de Déplacement de…
Météorologie	
Journée chaude ou humide	Un quart
Pluie battante	Un quart
Orage	De moitié
Coup de vent	De trois quarts
Neige légère	D'un quart
Neige	De moitié
Neige épaisse	De trois quarts
Terrain	
Terrain accidenté (peu de routes, beaucoup de pentes et de collines)	De moitié
Terrain inhospitalier (forêts denses, déserts, montagnes)	Trois quarts

Frais de Voyage

Les coûts d'un voyage sur la terre ferme dans la table Frais de Voyage supposent que les Aventuriers utilisent un ou plusieurs animaux de bât et passent la nuit dans un abri. Cette table est conçue pour servir de guide au Maître de Jeu. Certains facteurs peuvent augmenter ou réduire les frais de voyage. Par exemple, si les Aventuriers sont des héros réputés, la caravane marchande ne va pas leur demander d'argent (et pourrait bien les payer) pour voyager avec elle, en sachant qu'ils seront capables de défendre la caravane contre tout danger. À l'inverse, si les Aventuriers sont réputés pour avoir des ennemis qui, par le passé, ont attaqué et détruit les navires sur lesquels ils ont voyagés, le capitaine du navire pourrait bien leur refuser passage à moins qu'ils n'ajoutent un zéro derrière le prix de leur passage.

Les frais de voyage restent les mêmes quelle que soit la taille de la ville, en supposant que les Aventuriers vont traverser différents hameaux, villes ou cités.

Frais de Voyage

Niveau de Vie	Dépense Journalière	Nourriture & Logement	Total
Sur Terre			
Pauvre	6 pc	3 pc	9 pc
Normal	30 pc	15 pc	45 pc
Supérieur	14 pa	7 pa	21 pa
Noble	50 pa	25 pa	75 pa
Sur l'Eau			
Pauvre	4 pc	3 pc	7 pc
Normal	20 pc	15 pc	35 pc
Supérieur	10 pa	7 pa	17 pa
Noble	35 pa	25 pa	60 pa

Rencontres

Il peut se passer plusieurs jours sans que les Aventuriers ne rencontrent âme qui vive mais lorsqu'une rencontre se produit, les conséquences peuvent être significatives. Les voyageurs courent le risque de tomber sur des bandits mais la rencontre avec d'autres voyageurs procure une source d'informations ou même un point de départ pour de nouvelles aventures.

Utilisez les rencontres comme des évènements aléatoires pour épicer un voyage, ou comme point de départ pour une aventure improvisée qui relie l'aventure en cours au prochain évènement crucial du scénario. Les rencontres sont divisées par type de terrain mais la table Nature des Rencontres est commune à toutes les autres tables de Rencontres.

Rencontres Urbaines ou en Cours de Route

1D100	Résultat
01	1D6 nobles en voyage, chacun avec un entourage d'1D6+1 serviteurs, conseillers, etc.
02	Noble voyageant seulement avec son écuyer ou son serviteur.
03	Comme ci-dessus mais voyageant incognito ou sous un déguisement.
04–05	2D10 serviteurs d'un noble, sans le noble. Est-il perdu ? Est-ce qu'ils l'ont tué ?
06	Prêtre d'un culte avec un entourage d'1D6 serviteurs, étudiants ou disciples.
07	Prêtre solitaire en voyage d'affaire ou voyageant à la demande de son culte.
08	Érudit, barde ou ménestrel qui se rend jusqu'à la prochaine ville.
09–10	Sorcier, prêtre ou magicien raisonnablement compétent entouré d'1D4 disciples ou étudiants.
11–14	1D4+1 guerriers ; soldats, miliciens, patrouille et ainsi de suite.
15	Comme ci-dessus mais arrêtent fréquemment les voyageurs pour les questionner.
16–17	Larges charrettes ou chariots (1D10+10) regroupés en caravane marchande.
18–19	Petites charrettes ou chariots (2D10) regroupés en caravane marchande.
20–25	1D4 colporteurs ou mendiants qui en profitent pour demander de l'aide.
26–27	Artisan qui se rend au marché pour vendre ses produits.
28–29	Gardien de troupeau qui se rend au marché pour y vendre ses animaux (1D6 x10).
30–35	Marchand ou revendeur qui transporte ses marchandises sur son dos.
36–40	1D6+fermiers à pied, allant vers les champs ou en revenant.
41–55	Comme ci-dessus mais voyageant sur des charrettes ou des chariots.
56–65	1D8+2 pèlerins se rendant à l'autel, au temple ou à l'église, ayant une haute opinion de leur foi.
66–90	Un groupe d'habitants locaux qui vaquent à leurs affaires.
91–95	Voleur, pickpocket ou bandit.
96–00	Les Aventuriers sont perdus : lancez les dés sur la table des Rencontres Rurales.

Rencontres Rurales

1D100	Résultat
01–05	Perdus : lancez les dés sur la table des Rencontres Urbaines ou en Cours de Route.
06	Seigneur du proche village avec un entourage d'1D6+1 serviteurs, y compris un (au moins) garde du corps.
07	Homme saint en provenance de la ville la plus proche.
08	1D4 guerriers de la ville la plus proche.
09	Villageois en voyage d'affaire.
10	Une ville d'1D8 x1.000 habitants.
11	Voleur, pickpocket ou bandit.
12–14	1D6+1 fermiers à pied, allant vers les champs ou en revenant.
15–16	Une piste qui semble prometteuse mais qui conduit les Aventuriers à se perdre. Voir résultats de la ligne 01–05.
17–26	Des champs prêts à être moissonés – utile pour obtenir de la nourriture.
27–29	Un village d'1D10 x20 habitants.
30	Un manoir ou une maison, entourée d'une petite communauté paysanne d'1D10 x20 habitants.
31–50	Des champs ouverts où paissent des animaux.
51–55	Comme ci-dessus mais 1D4 gardiens de troupeau gardent les animaux et peuvent ne pas apprécier l'intrusion.
56–59	Un large herbivore sauvage.
60	Un large carnivore – sans doute affamé.
61–65	1D6 chasseurs, chassant un herbivore ou un carnivore.
66–70	2D4 ruffians locaux prêts à causer des problèmes.
71–75	1D6+1 brigands ou 1D4 bandits de grands chemin qui tendent une embuscade pour un vol à main armée.
76–80	Une bande d'1D8+1 coupeurs de gorges et meurtriers avec en tête le vol à main armée et le meurtre.
81–00	Perdus : lancez les dés sur la table Rencontres dans les Étendues Sauvages.

Rencontres dans les Étendues Sauvages

1D100	Résultat
01	Perdus : lancez les dés sur la table Rencontres Rurales.
02	1D6 voyageurs qui se rendent au prochain village.
03–04	Champs cultivés prêts à être moissonnés – utile pour se procurer de la nourriture.
05	Un village d'1D10 x20 habitants.
06–10	Groupe d'1D6+3 primitifs ou nomades (groupe familial).
11	Clan d'2D10 x3 primitifs ou nomades.
12	Chaman primitif ou nomade avec un entourage d'1D6+1 disciples, y compris un guerrier.
13	Un ermite qui fait office de voyant local, d'homme saint ou de chaman.
14–15	1D6+3 nomades non-humains.
16–18	1D6+1 Bandits.
19–20	Pavillon de chasse. 30% de chance qu'il soit occupé par 1D6 chasseurs, à la poursuite d'un herbivore ou d'un carnivore.
21–30	Pâturage vide.
31–35	Champs ouverts où paissent des animaux.
36–45	Comme ci-dessus mais 1D4 gardiens de troupeau gardent les animaux et peuvent ne pas apprécier l'intrusion.
46–50	Champs peuplés de carnivores sauvages.
51–60	Forêt dense et sauvage.
61–70	Brousse remplie de carnivores avec 30% de chance qu'un carnivore soit tout proche.
71–75	Comme ci-dessus mais avec 70% de chance qu'un carnivore soit tout proche.
76–80	Un monstre ou un énorme prédateur légendaire. Son repaire proche a 20% de chance d'avoir des prisonniers.
81–00	Perdus : lancez les dés sur la table Rencontres dans le Désert.

Rencontres dans le Désert

1D100	Résultat
01	Un village d'D10 x20 habitants.
02	Un ermite qui fait office de voyant local, d'homme saint ou de chaman.
03–05	1D6+1 trappeurs ou chasseurs
06–10	1D6+1 représentants d'une espèce humanoïde non-humaine vaquant à leurs affaires.
11–70	2D8 herbivores sauvages. 30% de chance pour qu'ils protègent leurs jeunes.
71–80	1D8 carnivores protégeant leur territoire de chasse.
81–90	Un monstre ou un énorme prédateur légendaire. Son repaire proche a 20% de chance d'avoir des prisonniers.
91–95	Terrain dangereux : sables mouvants, chutes de rochers, puits ou marécages.
96–00	Un ennemi particulièrement compétent dans la magie, avec un repaire proche : sorcier, monstre avec de prouesses, etc.

Nature des Rencontres

1D100	Résultat
01–10	Extrêmement amical et donnant volontiers de nouvelles importantes ou des informations aux Aventuriers sans rien demander en échange.
11–30	Comme ci-dessus mais demande une sorte de paiement (argent, nourriture, boisson ou protection).
31–50	Amical mais sans réelle information à l'exception de la rumeur locale.
51–60	Amical mais réticent. Tests d'Influence nécessaire pour obtenir des informations et paiement requis.
61–80	Neutre. La rencontre n'est ni amicale ni hostile.
81–85	Inamical. La personne est en colère pour une raison ou pour une autre. Des tests d'Influence sont nécessaires pour retourner la situation en rencontre neutre.
86–90	Comme ci-dessus mais les tests d'Influence sont effectués avec un malus de –20%.
91–95	Hostile. Des tests d'Influence avec un malus de –20% sont nécessaires pour éviter une confrontation.
96–00	Très Hostile. Effectue une attaque sans être provoqué.

Index

A

Acide 54
Acquérir un Sort de Magie Divine 118
Acrobatie 42
Actions de Combat 9, 83
Actions de Premiers Soins 41
Action et Période de Temps 48
Activités 58
Adhésion à un Culte 146
Adversaires Multiples 91
Âge 8
Aides de Scénarios 189
Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux 21
Allonge/Portée des Armes 92
Amélioration d'un Pacte 116
Améliorer des Compétences Grâce à l'Entraînement 51
Améliorer des Compétences Grâce à d'Autres Compétences 33
Améliorer les Caractéristiques 51
Apprendre la Magie 100
Apprendre la Sorcellerie 129
Apprendre un Sort de Magie Commune 107
Armement 68
Armes à Distance 72
Armes de Mêlée 70
Armure 64
Art 42
Artisanat 42
Asphyxie/Suffocation/ Noyade 54
Assistance 34
Athlétisme 35
Attaques à Distance 93
Attaques à Distance qui Empalent 94
Attaques et Parades 85
Attributs 8
Avancement de l'Aventurier 49
Aventuriers plus Expérimentés 20

B

Bagarre 36
Blessure Critique d'un PNJ 96
Bondir 91
Broo 162

C

Campagnes et Scénarios 187
Canotage 43
Caractéristiques 7
Chant 36
Charger 90
Cheval 163
Chutes 57
Combat 82
Combat Monté 91
Combat sans Armes 92
Combat Spirituel 141
Communauté 20
Comparaison des Titres des Rangs 147
Compétences de Base 12
Compétences du Culte 150
Compétences et Styles de Combat 82
Compétences Magiques 46
Compétences Opposées Supérieures ã 100% 35
Conditions de Voyage 191
Conditions Inhabituelles de Combat 92
Conduite 36
Connaissance 37, 43
Connaissance (Théologie Spécifique) 46, 116
Connaissance de la Rue 43
Connexions 25
Contrainte Spirituelle 46, 139
Coups Restreints 91
Courtoisie 43
Coût de l'Entraînement 53
Couverture 90
Couverture Nuageuse 190
Créatures 160
Créer des Esprits 143
Cultes 146
Culture (Culture Spécifique) 43
Culture (d'Origine) 37
Culture d'Origine 13

D

Danse 38
Déguisement 43
Dénominations 25
Descriptions des Compétences de Base 35
Descriptions des Compétences Avancées 42
Descriptions des Créatures 161
Description des Prouesses 157
Détection des Esprits 47, 138
Déterminer les Caractéristiques 8
Difficulté et Rapidité 30
Discrétion 38
Dommages & Blessures 94
Dommages Spirituels 139
Dragon 164

E

Échec Absolu 32
Échec Absolu au Combat au Corps à Corps 87
Échec Absolu des Armes à Distance 87
Échec Absolu des Armes Naturelles 87
Effet de Surprise 91
Élémentaires 165
Elfe 170
Éloquence 43
Encombrement 59
Endurance 38
Enseignement 44
Entre Deux Aventures 58
Équipement 27, 64
Équipement d'Équitation et de Dressage 80
Équitation 38
Esquiver 90
Étapes Finales 25
Évaluer 38
Évasion 39
Évènements du Passé 23
Exemples de Maladies 55
Exemples de Poisons 57
Expériences de la Vie 53
Expérience Preliminaire 12

F

Familles 20
Fatigue 61
Feu/Froid 58
Fonctionnementde la Magie Divine 115
Fonctionnementde la Sorcellerie 126
Fonctionnement de la Magie Spirituelle 138
Force Brute 39
Frais de Voyage 191

G

Géant 171
Gnomes 165
Griffon 172
Grimoires de Sorcellerie 126
Guérison 59
Guérison Magique 60

Guérison Naturelle 60

I

Influence 39
Ingénierie 44
Initiative 83

J

Jets d'Amélioration 49
Jeux de Hasard 44
Jouer d'un Instrument 44

L

L'Aventurier 6
L'Ordre du Serpent Noir 154
Lancer des Sorts de Magie Divine 116
Lancer les Dés en Secret 32
Lancer un Sort 106
Lancer un Sort de Sorcellerie 129
Langage 44
La Magie Commune dans Glorantha 39, 107
La Sorcellerie et les Autres Types de Magie 126
Les Cultes et la Magie 146
Les Types d'Esprits 142
Le Culte de la Danseuse de Feu 153
Le Double 139
Le Monde des Esprits 138
Licorne 173
Liens Familiaux 20
Lier un Esprit 140
Lion 174
Localisations 94
Localiser & Obtenir des Esprits 139
Loup 175

M

Magie 25
Magie Commune 39, 106
Magie des Cultures d'Origine 26
Magie Divine 115
Magie et Runes 100
Magie Spirituelle 138
Maladies et Poisons 55
Manipulation 47, 127
Manticore 176
Mécanismes 44
Mécanismes du Combat 85
Médecine 45
Méditation 45
Modificateurs de Difficulté et de Rapidité 31
Modificateurs de la Magie Commune 106
Modificateurs de Situation des Attaques à Distance 93
Modificateurs de Situation des Combats au Corps à Corps 89
Modificateur de Dommages 9, 93
Modificateur de Jet d'Amélioration 10
Monnaie 64
Montures et Bêtes de Somme 80
Mouvement 11, 63
Mouvement avec une Armure 63
Munitions pour Armes à Distance 74
Mythes 150

N

Nain 177
Natation 40
Nature des Rencontres 193
Navigation 45
Négoce 45
Négocier avec un Esprit 140
Niveaux de Compétences 33
Niveaux de Fatigue 62
Niveaux de Maîtrise dans une Compétence 33
Niveaux de Réussite 87
Niveaux de Réussite et Échec 30
Niveaux de Réussite et Manœuvres de Combat 86
Nourriture & Logement 75

O

Objets d'Usage Courant 75
Objets Inanimés 62
Ondines 169
Orlanth le Dragon 152
Ours Brun 178

P

Pacte 115
Pacte (Culte ou Divinité Spécifique) 47
Passe-passe 40
Perception 40
Périls 54
Persévérance 40
Perspicacité 41
Pister 46
Points d'Héroïsme 60
Points de Compétences Gratuits 20
Points de Magie 10, 105
Points de Vie 10
Points de Vie Généraux 96
Points de Vie par Localisation 10
Portée 94
Possession et Exorcisme 142
Premiers Soins 41
Professions 16
Prouesses 156

Q

Quand Effectuer un Test 30
Quêtes 186

R

Rangs 147
Rangs d'un Culte : Critères, Devoirs et Bénéfices 148
Rang d'Action 11
Recharger des Armes à Distance 93
Recul 91
Regagner des Points de Magie 105
Regles de Combat Optionnelles pour les PNJs 95
Relations de la Famille 21
Rencontres dans les Étendues Sauvages 193
Rencontres dans le Désert 193
Rencontres Rurales 192
Rencontres Urbaines ou en Cours de Route 192
Réputation de la Famille 21
Réussites et Échecs Automatiques 33
Réussite Critique 32
Runes 101, 149

S

Salamandres 167
Séduction 46
Situations de Combat au Corps a Corps 89
Sorcellerie 126
Sorcellerie (Grimoire) 47
Sorts de Magie Commune 108
Sous-fifres 96
Squelette 179
Survie 46
Sylphes 168

T

Table des Conditions 56
Table des Manœuvres de Combat 86
Table des Niveaux de Vie 59
Table des Travaux Divers 59
Table de Manipulation des Sorts de Sorcellerie 128
Table de Temps Local 49
Temps d'Incantation 107
Tests d' Opposition 34
Tests de Compétences 30
Tests de Groupe 34
Tirer dans la Foule 93
Tirer en se Déplaçant 94
Touché par une Rune 103
Tours de Combat 83
Transport 80
Trollinet 180
Troll Sombre 181
Types de Magie 100
Type d'Acides 54

U

Utiliser d'autres Compétences au Combat 35
Utiliser des Esprits Liés 140
Utiliser des Points d'Héroïsme 60
Utiliser par Défaut une Compétence Avancée 33

V

Vent 190
Vêtements 66
Vieillissement 53
Vieillissement du Personnage 53
Viser 93
Voyages en Temps Stratégique 49
Voyages et Rencontres 191

W

Wyrm 182

Z

Zombie 183

RuneQuest II

Joueur –

Aventurier –

Race :

Âge :

Terre Natale :

Sexe :

Culture :

Profession :

Famille :

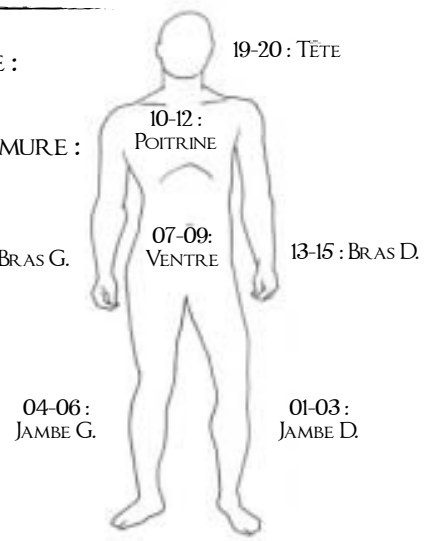
Points d'Héroïsme

Caractéristiques et Attributs

FOR	Actions de Combat
CON	Modificateur de Dommages
TAI	Modificateur d'Amélioration
INT	Mouvement
POU	POU dédié
DEX	Points de Magie
CHA	Rang d'Action

Types d'Armure :

Pénalité de l'Armure :



Compétences de Base

De Base	% de Base	%
Athlérisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR+DEX	
Chant	CHA+POU	
Conduite	DEX+POU	
Connaissance (Régionale)	INT x2	
Culture (d'Origine)	INT x2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	DEX+INT	
Endurance	CON x2	
Équitation	DEX+POU	
Évaluer	INT+CHA	
Évasion	DEX x2	
Force Brute	FOR+TAI	
Influence	CHA x2	
Natation	FOR+CON	
Passe-passe	DEX+CHA	
Perception	INT+POU	
Persévérance	POU x2	
Perspicacité	INT+POU	
Premiers Soins	INT+DEX	

Compétences Avancées & Magiques

Avancée	Pourcentage de Base	%

Styles de Combat

Pourcentage de Base	%

Sorts/Grimoires

RuneQuest II

Joueur -

Aventurier -

Arme	Taille	Allonge	Dommages	PA	PV	Manoeuvres de Combat	Portée	Recharge	ENC

Fatigue

Niveau	Effets sur les compétences	Mouvement	Rang d'Action	CA
Frais	-			
Essoufflé	–10% à toutes			
Fatigué	–20% à toutes	–1m		
Épuisé	–30% à toutes	–1m	–2	
Harrassé	–40% à toutes	De moitié	–4	–1
Exténué	–50% à toutes	De moitié	–6	–2

Maladies, Poisons, Santé

Équipement	Enc

Argent, Richesse et Possessions

Contacts, Amis, Ennemis et Rivaux

Notes

Cultes

Nom du culte :

Rang :

POU dédié :

Pacte :

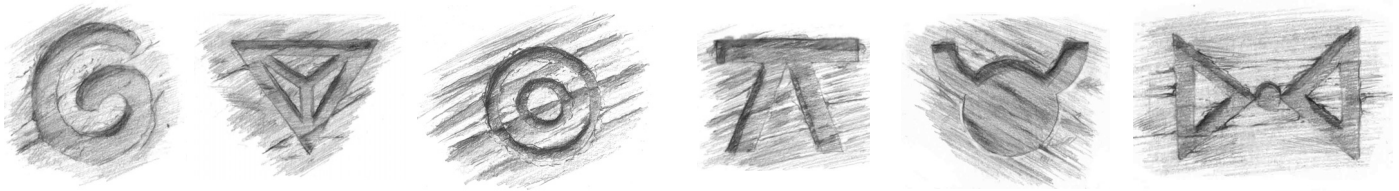
Connaissance :

Compétences du culte :

Devoirs Spéciaux -

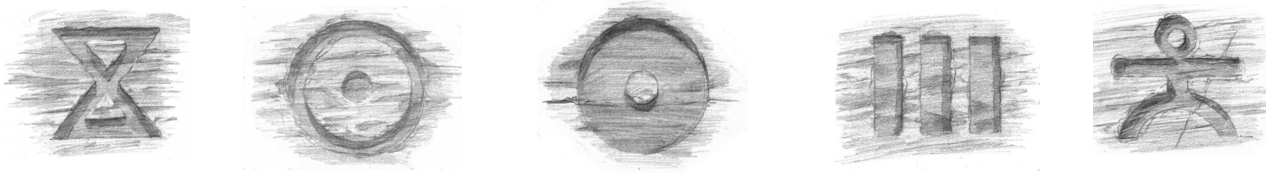
Aptitudes/Contraintes -

Sorts Divins -



Air Bête Chaleur Chance Chaos Communication

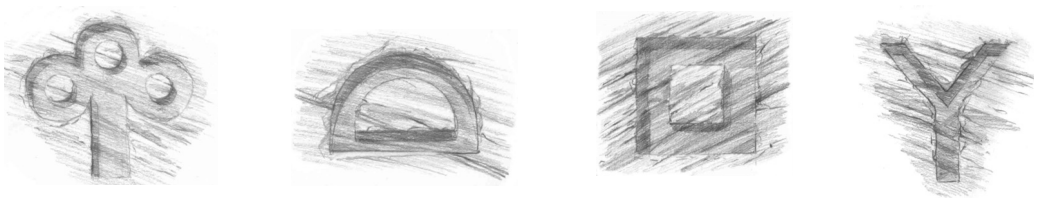
Désordre Destin Dragonewt Eau Esprit



Fertilité Feu Froid Harmonie Homme

Illusion Infini Loi Lumière Lune

Magie Maîtrise Mort Mouvement Obscurité



Plante Stase Terre Vérité

RuneQuest II

Arène Des Monstres

Disponible Mai 2010

MONGOOSE PUBLISHING

www.mongoosepublishing.com

TRAVELLER

Basé sur le système de règles de ‘Classic Traveller’, ce livre le remet au goût du jour, tout en conservant l’ aura inimitable de son glorieux ancêtre. Avec des règles couvrant aussi bien les vaisseaux spatiaux, les rencontres et échanges commerciaux que la création de mondes et de personnages, cet ouvrage vous transportera à la découverte de nouveaux univers.

Le livre de règles de Traveller vous servira de référence pour toutes vos parties de Traveller. Ces règles sont soutenues par des suppléments tels que ‘Mercenaires’ et ‘Forces Spatiales’ ou utilisées dans différents jeux tels que Strontium Dog, Hammers Slammers, Judge Dredd et bien sûr l’univers originel de Traveller.

Ecrit par Gareth Hanrahan, le livre de règles de Traveller contient le matériel familier des fans de l’édition originelle mais contient également quelques surprises.

MONGOOSE PUBLISHING
www.mongoosepublishing.com