RuneQuest

Édition Française

Nash, Whitaker & Amis

Moon Design Publications

The Design Mechanism

RuneQuest

Sixième édition

Pete Nash & Lawrence Whitaker

RuneQuest est une marque déposée de Moon Design Publications LLC. Utilisé sous License par The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de RuneQuest est copyright © 2012. Ce livre ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism, sauf dans les cas cités à titre d'illustration, de discussion et de jeu. La reproduction des matériaux de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc…), est strictement interdite.

Pour les détails sur la licence RuneQuest Gateway, veuillez contacter The Design Mechanism (designmechanism@gmail.com).

The Design Mechanism

Moon Design Publications

Crédits

Développé et écrit par
Pete Nash et Lawrence Whitaker
Basé sur des éléments créés à l'origine par Steve Perrin, Ray Turney, Warren James et Steve Henderson

Édition
Lisa Tyler

Traduction et relecture VF
Laurent Falaschi, James Manez, Alexis Flamand et Franck Florentin

Relecture (VO)
Ben Monroe et Lisa Tyler

Conception et mise en page
Fred Hicks et Lawrence Whitaker

Artistes
Sarah Evans, Dan MacKinnon, Pascal Quidault, Lee Smith
Illustrations additionnelles par Colin Driver, Richard Lawrence et LPJ Design's Image Portfolio

Couverture par Pascal Quidault

Remerciements spéciaux
John Hutchinson, Rick Meints, Steve Perrin, Jeff Richard et Greg Stafford

Remerciements supplémentaires
Simon Bray, Bruce Mason, Filip Stojak, Tous les membres et contributeurs du forum de The Design Mechanism

Testeurs
Steven Alban, Nathan Baron, David Paul Bass, Mark Burr, Ben Cable, James Carrington, Chris Donnelly, Colin Driver, Tim Eldred, Tim Evans, Elena Tomàs Ferré, David Finch, Chris Furness, Chris Garland, Chris Gilmore, Tom Griffith, Mark Hare, Kevin Hicks, John Hutchinson, Sebastian Jansson, Donnel Johnson, Joshua Kitz, Marcus Knapp, Dan Lee, Emma Lee, James Lodge, Adam Lundgren, Jordi Mateu Martínez, Bruce Mason, Aiden McAneny, Brad Milburn, John Milward, Daniel J Mooney, Chris Morrell, Alex Morris, Blain Neufeld, Eric Oates, Michael Parkin, Peeter Piegaze, Christopher Pinder, Ben Quant, Warren Ricker, Graham Robinson, Sebastian Sandman, Peter Schofield, Nick Southwick, Howard Tytherleigh, Jordi Romà Vega, Silvia Romà Vega, Ioan Wigmore, Eric Willis, Brian Wombwell, Russ Zabel

À propos de la Couverture

À la recherche des Huit Trésors de Meeros, Anathaym se rendit dans les anciennes forêts de Sykei. Même si les slagrs infestaient la région, elle avait bon espoir d'éviter leurs sentiers de chasse : la carte vendue par ce marchand rusé semblait fiable, comme devaient l'être le bouclier et la lance qu'il lui avait fournis.

Ne faites jamais confiance à un marchand...

Anathaym n'entendit le slargr - un vieux mâle massif - que lorsqu'il fut sur elle. Elle eut à peine le temps de murmurer son sort de ViveLame. Les énormes poings griffus du slargr saisirent son bouclier alors qu'elle le mettait en position comme elle l'avait appris ; les vieilles lanières de cuir, plus vieilles peut-être que le slargr lui-même, gémirent puis se déchirèrent. Après avoir maudit le commerçant, elle retrouva son calme. Elle avait seulement besoin de tenir à distance le monstre avec sa lance…

Le marchand, décida-t-elle, paierait plus tard...

Sommaire

Avant-Propos 4

Introduction :

À propos de RuneQuest **5**
L'Organisation de RuneQuest 6

Chapitre 1 :
Création de Personnage 9
Caractéristiques 10
Calculer les Caractéristiques 12
Attributs 12
Compétences Standards 16

chapitre 2 :
Culture et Communauté 19
Culture 19
Barbare 20
Civilisé 21
Nomade 23
Primitif 24
Les Histoires Personnelles 26
Communauté 30
Familles 33
Alliés, Contacts, Rivaux et Ennemis 34
Passions 36

chapitre 3 :
Profession et Développement 39
Professions 39
Points de Compétence Bonus 48
Age 48
Équipement de Départ 49
Magie 50
Appartenance à un Culte 52

chapitre 4 :
Compétences 55
Fonctionnement des Compétences 55
Compétences Standards 57
Compétences Professionnelles 66
Gérer des circonstances et des situations particulières 76
Résumé des Compétences 80

chapitre 5 :
Économie et Équipement 81
Revenu, Niveau de Vie et Classe sociale 81
Marchandage et Troc 83
Équipement 85
Armure 85
Hébergement 88
Vêtements 88
Nourriture 88
Animaux Domestiques 90
Outils 90
Outils 91
outils (suite) 92
Armes de Mêlée 93
Armes à Distance 97
Armes de Siège 99
Véhicules 100
Fabrication d'Équipement et Qualité 100

chapitre 6 :
Mécanismes de Jeu 103
Acide 104
Action, Temps et Mouvement 104
Vieillissement 107
Asphyxie, Noyade et Suffocation 108
Hémorragie 108
Amélioration du Personnage 108
Maladies et Poisons 112
Encombrement 116
Chute 118
Fatigue 119
Feux 120
Guérison de blessure 121
Objets inanimés 122
Points de Chance 123
Passions 124
Survie 125
Pièges 126
Visibilité 128
Climat 128

chapitre 7 :
Combat 131
Eléments du Combat 132
Styles de Combat 132
Rounds de Combat 134
Taille et Allonge des Armes 140
Fonctionnement du Combat 140
Manœuvres de Combat 142
Table des Manœuvres de Combat 144
Descriptions des Manœuvres 145
Combat Rapproché 149
Combat à Distance 158
Localisations 161
Règles Optionnelles pour les PNJ 164

chapitre 8:
Magie 165
Les Runes 165
Personnages et Runes 167
Influences des Runes sur la Magie 168
Adapter la Magie 168
L'Énergie Magique 173
Personnages et Magie 177
Utiliser la Magie 179
Les Runes Majeures de RuneQuest 182

chapitre 9 :
Magie Populaire 183
La Nature de la Magie Populaire 183
Accès à la Magie Populaire 184
Utiliser la Magie Populaire 184
Sorts de Magie Populaire 185
Sorts 186
La Magie Populaire Omniprésente 195

Chapitre 10 :
Animisme 197
Que sont les Esprits ? 197
Transe et Contrainte 199
Définir les Esprits 200
Utiliser les Esprits 207
Observer des Esprits Manifestés 209
Combat Spirituel 209
Possession et Exorcisme 215
Types d'Esprits 216
Maîtriser l'Animisme 217

chapitre 11 : **Mysticisme 221**
La Recherche de la Vérité Intérieure 221
Voies et Talents 222
Débuter en tant que Mystique 223
Utiliser le Mysticisme 223
Descriptions des Talents 225

chapitre 12 :
Sorcellerie 231
Manipuler le Cosmos 232
Écoles et Sorts 235
Utiliser la Sorcellerie 236
Description des Sorts 238

Chapitre 13:
Théisme 257
Invoquer les Dieux 258
Cultes et Miracles 258
Utiliser le Théisme 260
Description des Miracles 263
Miracles Théistes par Rang de Culte 277

chapitre 14:
Cultes et Confréries 279
Cultes 280
Confréries 281
Pourquoi adhérer ? 282
Adhésion 283
Disponibilité selon les Cultures 285
Progression 286
Rangs 286
Bénéfices 289
Exemples de Dons 292
Restrictions 293
Affinités Runiques 297
Autres Aspects 298
Centres de Culte et de Confrérie 298
Exemples d'Organisations 300
Exemple d'organisations 307

Chapitre 15:
Créatures 311
Intelligence et Instinct 311
Capacités des Créatures 312
Les Créatures comme Personnages 317
Le Bloc de Statistiques 318
Compétences des Créatures 319
Considérations sur le Combat avec des armes 324
Créer ses Propres Créatures 326
Créatures 328
Esprits 402

chapitre 16:
Maîtriser le Jeu 417
Ceci est Votre Jeu 417
Les règles d'une Bonne Partie selon Petersen 418
Préparation et Aides de Jeu 419
Créer des Personnages 420
Enquêtes 424
Utiliser les Passions 424
Combat 425
Conflit Social 431
Utiliser les Pièges 432
Une Créature comme Personnage Joueur. 433
Magie 434
Cultes et Confréries dans une Campagne 436

Annexes:
Aides de Jeu 440

Index 451

Avant-Propos
par Steve Perrin

Le 4 Juillet 1976, alors que les États-Unis d'Amérique célébraient leurs 200ème anniversaire, je découvris la première version de « The Chaosium's role playing game. » Art et Ray Turney ainsi qu'Henrik Pfeifer tentaient de créer un nouveau jeu de rôle qui permettrait de mieux refléter le monde fantastique créé par Greg Stafford, qui avait déjà servi de cadre au jeu de plateau *White Bear and Red Moon* (plus tard rebaptisé *Dragon Pass*). Greg me demanda, en tant qu'un des compilateurs de *All the Worlds' Monsters* et créateur des conventions Perrin pour jouer à *Dungeons & Dragons™*, de jeter un œil à ce qui avait été fait et de donner un coup de main si c'était possible.

Le jeu ressemblait beaucoup à D*ungeons & Dragons™*, avec des classes, des points d'expérience et des jets de sauvegarde, mais il y avait une caractéristique qui me plut immédiatement.

Tous les personnages pouvaient faire tout ce qu'ils voulaient.

Excité par le concept, je commençai à travailler avec ce groupe. Art et Henrik se désengagèrent au moment où je développais des concepts comme l'absence de classes et de points d'expérience, et les attaques contre les Attributs. Ray resta avec moi et j'ajoutai mon vieil ami Steve Henderson ainsi que mon colocataire Warren James à l'équipe. Mon épouse Luise réalisa des illustrations dont on fait encore l'éloge aujourd'hui.

Quand nous avions commencé, le jeu de rôle en était à ses débuts et ceux qui cherchaient quelque chose de différent n'avaient que peu d'alternatives. Je suppose que nous pouvons nous enorgueillir d'être le premier jeu de rôle à ne pas se nommer *Ceci & Cela*. Le nom de RuneQuest provenait des runes créées ou adaptées par Greg Stafford comme toile de fond de son monde de *Glorantha*. Une des questions récurrentes depuis les débuts du jeu a été « Qu'est-ce qu'une Quête Runique? » De nombreuses réponses ont été apportées à cette question. Toutes sont plutôt pertinentes.

Une variation du nom surgit lors des débuts du jeu à la convention Origins, en 1978. Les chambres des dortoirs que nous utilisions pour les démonstrations étaient réparties entre plusieurs bâtiments ; les noms et les numéros étaient indiqués de façon peu claire pour les nouveaux venus sur le campus. Ainsi naquit RoomQuest (NdT : La quête de la Chambre)...

Depuis le début, nombre de concepts du jeu furent adoptés par d'autres systèmes. L'expérience et la progression des personnages « basées sur les compétences » est devenu un classique de la conception des JDR. Même si les classes subsistent dans la plupart des jeux, les distinctions entre les classes sont généralement beaucoup plus souples que dans les jeux originaux.

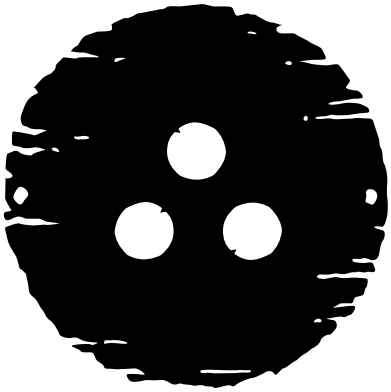
Et, bien sûr, le système de base est devenu partie intégrante d'autres jeux populaires édités par Chaosium. *Basic Role Playing, Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Superworld, Worlds of Wonder* et le jeu officiel *Elfquest*, tous développés à partir de RuneQuest.

RuneQuest lui-même a connu plusieurs éditeurs, avec des degrés variables de succès. Dans les mains de *The Design Mechanism*, je m'attends à ce qu'il continue d'être un JDR phare tant sa réalisation en est superbe.

Lancez les dés et que vos dégâts soient élevés !

Steve Perrin

Introduction : À propos de RuneQuest



RuneQuest fut publié pour la première fois en 1978 par *Chaosium Inc.* Trente-quatre ans plus tard, nous sommes fiers de vous présenter la sixième édition de ce jeu. RuneQuest fut l'un des « quatre grands » jeux de rôle originels, et même s'il a subi une longue pause du milieu des années 90 jusqu'au milieu des années 2000, il a conservé une solide réputation et de nombreux fans.

Conçu à l'origine par Steve Perrin et Ray Turney (avec l'aide de Steve Henderson et de James Warren), RuneQuest était l'un des premiers jeux de rôle utilisant un système de règles réaliste. Les niveaux et les classes qui compartimentaient les activités, l'inflation des Points de Vie... Tout cela fut supprimé. Le système permettait à n'importe qui d'utiliser la magie, autorisait chaque personnage à se développer de façon unique, grâce à l'accent mis sur les compétences comme méthode d'amélioration. Il était également l'un des premiers jeux à être lié à un monde spécifique : l'emblématique *Glorantha* de Greg Stafford. Dans ses deux premières éditions, RuneQuest et Glorantha étaient inséparables et le système de jeu reflétait l'univers unique de Glorantha. Dans sa troisième édition, publiée par Avalon Hill, RuneQuest fut séparé de Glorantha et publié comme un ensemble de règles médiéval-fantastiques plus générique. Les éditions ultérieures poursuivirent dans cette veine. C'est aussi le cas de cette édition. Si Glorantha est un élément essentiel du patrimoine de RuneQuest, ces règles sont conçues pour aider les joueurs et les Maîtres du Jeu à s'aventurer dans n'importe quelle époque et style de fantasy - même si RuneQuest a toujours excellé dans les genres Sword & Sorcery ou Sword & Sandal ou encore dans l'exploration d'anciens mondes mythiques.

En élaborant la sixième édition de RuneQuest, nous avons eu plusieurs objectifs à l'esprit :

- Retrouver l'esprit et la convivialité des éditions antérieures de RuneQuest ;
- Fournir un jeu de rôle complet qui s'appuie sur les forces de RuneQuest ;
- Simplifier le système, mais aussi introduire de nouveaux mécanismes qui reflètent les évolutions des jeux de rôle du 21ème siècle ;
- Amener RuneQuest à un nouveau public, tout en continuant à satisfaire les fidèles de longue date.

C'est à vous de juger de notre réussite ou de notre échec, mais nous pensons que cette édition reflète les atouts du jeu, résout des problèmes passés, et offre aussi bien aux joueurs qu'aux Maîtres du Jeu un ensemble de règles qui enflammera leur imagination, tout comme la nôtre fut enflammée à la sortie du RuneQuest originel.

Aucun ensemble de règles ne peut couvrir toutes les situations et répondre aux inclinaisons de chacun. Cependant, en cas de problème, vous pourrez certainement trouver dans ce livre quelque chose qui vous aidera à le résoudre, avec un peu de réflexion et quelques modifications. RuneQuest a toujours été un système très souple et intuitif. Utilisez le jeu comme vous le désirez, et selon vos besoins. Ne vous sentez pas limités et ne vous limitez pas. RuneQuest doit en partie sa longévité à son adaptabilité, et celle-ci dépend des initiatives des joueurs et des Maîtres du Jeu. Ceci est votre jeu : *Votre RuneQuest ne sera pas celui d'un autre.*

Un grand nombre de personnes nous ont aidés à créer cette sixième édition de RuneQuest : la page de crédits en donne la liste complète. Toutefois, certains individus méritent une mention spéciale :

- *Steve Perrin, Ray Turney, Steve Henderson et Warren James* pour nous avoir apporté les règles originelles de RuneQuest et avoir entamé ce voyage de 34 ans ;
- *Greg Stafford* qui nous a soutenus et nous a fait confiance pour perpétuer l'héritage de RuneQuest ;
- *Rick Meints et Jeff Richard* pour leur soutien, leur amitié et leur confiance ;
- *Dr John Hutchinson* pour ses contributions de valeur qui nous ont aidés à réaliser ce projet ;
- *Les nombreux, très nombreux fans* du jeu qui nous ont encouragés et nous ont soutenus lors de la rédaction des règles ;
- *Nos familles* qui ont partagé cette vision avec nous et nous ont permis de lui donner corps.

Nous avons pris un grand plaisir à réaliser cette sixième édition de RuneQuest.

Nous espérons que vous en prendrez autant à la lire !

The Design Mechanism
Mai 2012

Une Note sur les Jeux de Rôle

RuneQuest part du principe que le lecteur connait le fonctionnement des jeux de rôle : il sait différencier les joueurs, le Maître du Jeu et les personnages, sait se servir des différents types de dés, etc. Si ceci est votre premier jeu de rôle, nous vous recommandons de consulter http://www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/tout-ce-que-vous-devez-savoir-sur-le-jeu-de-role qui présente de façon didactique les bases du jeu de rôle.

L'Organisation de RuneQuest

RuneQuest se compose de 16 chapitres et d'une section annexe.

Chapitres 1 à 3: Création de Personnage

Les trois premiers chapitres couvrent la création de personnage. Les Bases de la Création de Personnage ouvrent la marche avec Culture et Communauté. Carrières et Développement approfondissent ensuite le processus. Les joueurs devraient commencer par ces chapitres pour créer leur premier personnage.

Chapitre 4: Compétences

Toutes les compétences de RuneQuest sont expliquées en détail, ainsi que les différentes manières de les employer.

Chapitre 5: Économie et Équipement

Ce chapitre se penche sur l'utilisation de la monnaie et des classes sociales dans RuneQuest, en examinant notamment les

Éditions de RuneQuest

RuneQuest *(1ère édition), publié par Chaosium en 1978.*

RuneQuest *(2ème édition), appelé aussi RQ2, publié par Chaosium en 1980.*

RuneQuest *(3ème édition), appelé aussi RQ3, publié par Avalon Hill en 1984.*

RuneQuest, *publié par Mongoose Publishing en 2006. Parfois surnommé MRQ1.*

RuneQuest II, *publié par Mongoose Publishing en 2009 – une version largement revue de MRQ1 - et parfois appelé MRQII.*

Les années 1990 virent une tentative pour créer RuneQuest *: Adventures in Glorantha. Ce jeu ne fut jamais publié.*

sources de revenus et leur utilisation, ainsi que sur les différents niveaux sociaux dans les cultures de RuneQuest. Nous décrivons ensuite toute une gamme d'équipement d'aventurier, des armes, armures, outils, véhicules, etc. Ce chapitre contient aussi des règles pour créer et réparer des objets.

Chapitre 6: Mécanismes de jeu

Vous trouverez ici des règles pour une myriade de situations différentes, notamment des règles sur l'expérience, la progression et l'entraînement des personnages.

Chapitre 7: Combat

Ce chapitre traite du combat rapproché et à distance. Il décrit le fonctionnement du combat, son utilisation en jeu, les Manœuvres et d'autres techniques de combat.

Chapitre 8: Magie

Ce chapitre sert d'introduction aux cinq systèmes de magie de RuneQuest. Il explore les runes – ce qu'elles sont et comment elles fonctionnent – ainsi que les fondamentaux des différentes formes de magie. Il fournit aussi des conseils pour intégrer la magie à une campagne de RuneQuest et comment obtenir, gérer et regagner des Points de Magie.

Chapitres 9, 10, 11, 12 et 13: Systèmes de Magie

Tous les systèmes de magie - La Magie Populaire, l'Animisme, le Mysticisme, la Sorcellerie et le Théisme – ont droit à leur chapitre. Leurs particularités et les pouvoirs qu'ils offrent sont expliqués en détail.

Chapitre 14: Cultes et Confréries

Ce chapitre décrit les organisations religieuses, magiques ou séculières ainsi que d'autres types de sociétés. Comme les cultes jouent un rôle important dans RuneQuest, ils sont traités ici en détail, et de nombreux exemples de cultes, d'ordres et d'écoles sont fournis pour aider les Maîtres du Jeu et les joueurs lors de leurs propres campagnes.

Chapitre 15: Créatures

Insectes, mammifères, poissons et monstres des mythes et légendes constituent le sujet de ce chapitre. Les caractéristiques de plus de 50 créatures sont décrites, et des notes conséquentes aident à déterminer comment les utiliser dans le jeu : créer des personnages joueurs de telle ou telle espèce, concevoir de nouvelles créatures...

Chapitre 16: Maîtrise de jeu

Ce chapitre offre de nombreux conseils et réflexions sur la maîtrise de parties de RuneQuest. Les éléments à prendre en considération sont résumés, différentes options et manières d'utiliser les règles sont explorées. C'est donc un chapitre capital pour les Maîtres du Jeu, qu'ils soient néophytes ou confirmés.

Annexes

Les annexes donnent des indications sur les mouvements tactiques, les traits chaotiques et proposent une feuille de personnage ainsi qu'une feuille de gestion de combat.

Glossaire

RuneQuest emploie de nombreux termes et expressions pour désigner certains éléments, fonctions et mécanismes. Voici une définition des termes les plus fréquents et importants :

Attributs :

Des capacités dérivées d'une ou plusieurs Caractéristiques : Points d'Action, Points de Vie, Points de Magie et ainsi de suite.

Caractéristique :

Un des sept éléments de base utilisés dans la création de personnage : Force, Constitution, Taille, et ainsi de suite.

Compétence :

L'expertise d'un personnage dans un domaine particulier. Les compétences sont notées sur une échelle allant de 1 à 100 (et plus).

Catégorie de Dé :

Utilisé pour indiquer le passage d'un type de dé à un autre. La progression habituelle est: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12.

Cycle :

La séquence durant laquelle tous les personnages agissent, tour à tour, lors d'un Round de Combat.

Discipline Magique :

Un type de Magie, comme l'Animisme, la Magie Populaire ou la Sorcellerie.

Arrondir les Nombres et les Résultats

Vous aurez parfois à diviser des nombres, par exemple diviser par dix la valeur d'une Compétence pour calculer les chances de Réussite Critique. Lorsque le résultat d'une division crée une fraction, arrondissez toujours au nombre entier supérieur. Par exemple, un dixième de 64% est 6.4, résultat arrondi à 7.

Intensité :

Le niveau de puissance d'un sort ou d'un effet magique.

Jet Différentiel :

Un type de jet utilisé s'il est nécessaire de connaître le niveau de réussite lorsque deux compétences sont confrontées.

Jet d'Opposition :

Utilisé lorsque deux jets de dés ou plus sont effectués et que les résultats sont directement comparés pour déterminer un vainqueur et un perdant.

Magnitude :

La résistance d'un sort ou d'un effet magique à tout sort ou effet susceptible de l'annuler.

Manœuvre de Combat :

Un effet particulier généré durant le combat lorsqu'un participant obtient un meilleur niveau de réussite à son jet de dés qu'un adversaire.

Niveau de Difficulté :

Désigne la progression en difficulté des compétences.

Rang d'Action :

Un indicateur du moment où les personnages agissent durant un Cycle. Il détermine l'initiative.

Round de Combat :

Une période de cinq secondes utilisée pour mesurer les activités accomplies lors d'un combat.

Tour :

Le moment où un personnage agit durant un cycle.

Tradition Magique :

Un groupe spécifique de sorts ou d'effets magiques au sein d'une Discipline Magique. Par exemple, une Tradition Mystique inclue des capacités magiques qui lui sont spécifiques.

XdY :

Quand ces formules sont employées, le premier numéro indique le nombre de dés utilisés et le second indique le type de dé (à quatre faces, à six faces et ainsi de suite).

XdY+N :

Cette formule signifie qu'il faut lancer le dé approprié et ajouter un chiffre. 2d6+6 signifie : « lancez deux dés à six faces et ajoutez six au résultat. »

Dés Utilisés

RuneQuest emploie les dés suivants :

d2: Lancez n'importe quel dé. Un résultat impair est égal à 1 et un résultat pair est égal à 2. Vous pouvez aussi lancer une pièce de monnaie.

d3: Lancez un dé à six faces ; 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3.

d4: Un tétraèdre (dé en forme de pyramide) avec le chiffre de la partie inférieure ou de l'apex montrant le résultat obtenu.

d6: Le dé cubique standard que tout le monde connaît.

d8: Un octaèdre dont le résultat se lit sur la face supérieure.

d10: Un décaèdre dont le résultat se lit sur la face supérieure. Le d10 est numéroté de 0 à 9. Normalement, le 0 se lit « 10 ».

d12: Un dodécaèdre dont le résultat se lit sur la face supérieure.

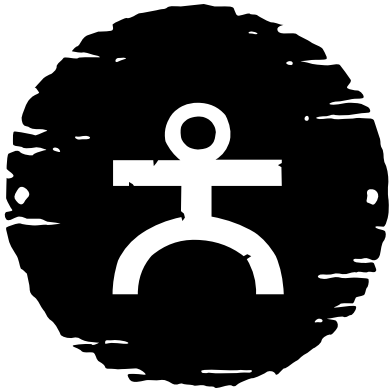
d20: Un icosaèdre dont le résultat se lit sur la face supérieure.

d100: Prenez une paire de d10. L'un d'entre eux correspondra aux dizaines et l'autre aux unités. Le résultat est un nombre entre 01 et 00 (100). Ce dé est parfois appelé « d% ».

Chaque dé a ses emplois particuliers. Le D100 est le plus souvent utilisé pour les jets de compétence. Le D20 sert à identifier une partie du corps touchée lors du combat. Les autres ont d'autres usages, le plus souvent liés aux dégâts des armes et aux blessures.

Tous ces dés peuvent être achetés en ligne ou dans une boutique de jeux, individuellement ou par lot.

Chapitre 1 : Création de Personnage



Ce chapitre décrit les étapes initiales de la création de personnage. Les chapitres suivants fournissent des détails supplémentaires, mais les bases sont indiquées ici.

Chaque joueur de RuneQuest contrôle un personnage. Le personnage est l'alter-ego du joueur, son rôle en jeu, et il est en général très différent de lui, aussi bien mentalement que physiquement. S'il vaut mieux que les joueurs débutants choisissent des personnages humains, de nombreuses autres races sont disponibles et chacune est définie en suivant la même procédure.

Les capacités d'un personnage sont décrites au moyen de plusieurs éléments. Ces éléments sont :

- les Caractéristiques, comme la Force ou le Charisme ;
- les Attributs, comme la Hauteur ou le Mouvement ;
- les Compétences Standards : expertise dans les savoir-faire fondamentaux.

La plupart de ces éléments sont décrits via des nombres et certains dépendent ou dérivent d'autres. Nous allons décrire dans les sections suivantes la signification et la façon de déterminer chaque élément.

La Conception du Personnage

La feuille de personnage est un moyen pratique de noter et d'organiser les informations sur un personnage. Une feuille de personnage vierge est fournie aux pages 448-449, mais nous vous recommandons de créer votre premier personnage à partir d'une feuille vierge et de ne transférer les informations vers une feuille de personnage qu'après être passé par toutes les étapes de la création de personnage. Parcourez les éléments un par un. Utilisez un crayon et ayez une gomme à portée de main ; certains nombres, comme les valeurs de compétence, changeront plusieurs fois au cours de la création de personnage.

Chaque chapitre est marqué d'une rune spécifique, qui représente le contenu du chapitre. Ceci est la rune de l'Homme, montrant une forme humanoïde : elle symbolise la connexion entre l'humanité et les dieux, mais est aussi associée à toutes les espèces qui possèdent une forme humanoïde.

La Saga d'Anathaym

La couverture de ce livre montre une femme guerrière, Anathaym, qui se bat contre une créature décidée à la tuer. Nous allons utiliser Anathaym comme exemple de personnage et pour illustrer le fonctionnement des règles de RuneQuest. Sa saga commence ici, avec la création de ce personnage. Emma, la joueuse, va créer son premier personnage à RuneQuest et a déjà décidé de l'appeler Anathaym. Steve, le Maître du Jeu d'Emma, a dit à tous les joueurs que sa campagne de RuneQuest se déroulera dans un monde imaginaire basée sur la Grèce Antique ; ainsi, Emma et les autres joueurs, Dave, Colin et Jo, ont une petite idée de l'endroit où évolueront leurs personnages.

Concept de Personnage

Pour commencer, il est bon d'avoir une idée du type de personnage que vous désirez incarner : par exemple, un guerrier endurci ou un voleur rusé. Votre concept de personnage n'a pas besoin d'être très élaboré à ce stade ; une simple idée vous aidera dans vos choix de race et de profession. Voici quelques idées de personnages pour stimuler votre imagination :

- *Un chasseur barbare féroce ;*
- *Un jeune sorcier naïf ;*
- *Un mineur de pierres précieuses caractériel ;*
- *Un champion chevaleresque en disgrâce ;*
- *Un chamane suscipicieux ;*
- *Un érudit-explorateur trop curieux ;*
- *Un mercenaire sans scrupules.*

Espèces Non Humaines

Les humains sont les personnages les plus simples à jouer et seront sûrement la race la plus commune dans la plupart des campagnes RuneQuest, mais vous n'êtes pas obligé de vous confiner à eux. Il est possible de jouer quasiment n'importe quelle espèce intelligente, car toutes les créatures, quel que soit leur type, sont définies de la même façon. Le chapitre Créatures offre plusieurs alternatives, avec des options de création détaillées de personnages pour les espèces non humaines. Cependant, si c'est votre premier personnage de RuneQuest, nous vous conseillons de créer un humain au moyen des règles de ce chapitre avant de chercher plus d'exotisme.

Caractéristiques

Sept caractéristiques définissent une créature intelligente, qu'elle soit humaine ou monstrueuse. Chaque caractéristique révèle quelque chose sur le personnage : sa force, sa rapidité, son intelligence, sa santé... Les caractéristiques sont au cœur de chaque personnage de RuneQuest et forment la base de la plupart des autres éléments, comme les Attributs et les Compétences. Les sept caractéristiques sont :

- la Force (FOR) ;
- la Constitution (CON) ;
- la Taille (TAI) ;
- la Dextérité (DEX) ;
- l'Intelligence (INT) ;
- le Pouvoir (POU) ;
- le Charisme (CHA).

Avant de calculer les caractéristiques, la section suivante explique ce que représente chacune d'elle.

Force (FOR)

La FOR représente la puissance physique : le poids qu'il est possible de soulever, la puissance des coups donnés, etc... Les personnages avec une grande FOR sont musclés alors que ceux ayant une FOR faible sont plutôt gringalets. La FOR est un composant du Modificateur de Dégâts (voir page 13). Un personnage avec une FOR réduite à 0 ne peut plus bouger ou soulever

d'objets ; il est cloué au lit jusqu'à ce que sa FOR s'améliore (par exemple grâce à la guérison naturelle ou magique).

Constitution (CON)

La CON mesure la santé et la robustesse. Les personnages avec une CON élevée sont physiquement robustes et seront plus résistants aux poisons ou aux maladies. Au contraire, ceux avec une CON faible se fatigueront plus vite et seront plus souvent malades. La CON sert au calcul des Points de Vie (voir page 14) et de la Vitesse de Guérison (voir page 13). Si la CON tombe à 0, le personnage meurt.

Taille (TAI)

La TAI mesure la masse et aide à indiquer la hauteur et le poids. Une créature avec une grande TAI sera plus grande ou plus lourde. La valeur minimum de la TAI, qui équivaut à l'adulte le plus petit d'une espèce donnée, est supérieure aux autres caractéristiques chez la plupart des créatures ; elle est égale à 8 chez les humains. La TAI sert au calcul des Points de Vie (voir page 14), étant donné que les créatures plus lourdes tendent à avoir une meilleure résistance aux dégâts. La TAI aide aussi à déterminer le Modificateur de Dégâts du personnage, dans la mesure où la masse peut augmenter la force d'un coup. Enfin, la TAI donne une approximation de la Hauteur et du Poids, selon la corpulence du personnage (voir page 14). Un personnage dont la TAI descend en dessous du minimum de l'espèce est considéré comme étant atrophié au point d'être cloué au lit.

Dextérité (DEX)

La DEX représente l'agilité, l'équilibre et les réflexes. Un personnage avec une forte DEX est rapide, agile, et gracieux dans ses mouvements. Par contre, une faible DEX le rendra pataud et maladroit. La DEX sert au calcul des Points d'Action (voir page 12) et du Rang d'Action (voir page 15). Un personnage avec une DEX de 0 est paralysé.

Intelligence (INT)

L'INT mesure les capacités cognitives. Un personnage avec une forte INT réfléchit de manière logique et créative. Un personnage avec une faible INT, sans être forcément stupide, emploiera sûrement son intellect de façon peu créative. Une créature avec une INT de 7 ou moins est dite sensible : elle conserve des instincts de type animal et peut réagir à des stimulus. Un être avec une INT de 8 ou plus est considéré comme étant doué de raison. L'INT aide au calcul des Points d'Action (voir page 12) et du Rang d'Action (voir page 15). Si l'INT est réduite à 0, le personnage devient un vrai légume.

Pouvoir (POU)

Le POU représente l'âme, l'esprit, la résolution intérieure et l'aptitude à la magie. Comme cela englobe des choses très différentes, c'est une caractéristique plutôt abstraite, mais très importante. Le POU distingue le personnage aux yeux des dieux et des autres entités surnaturelles ; il indique le potentiel spirituel ou magique, ainsi que la volonté du personnage. Le POU gouverne les Points de Magie (voir page 15) et les Points de Chance (voir page 15). Un personnage avec un POU qui tombe à 0 perd toute volonté.

Charisme (CHA)

Le CHA mesure la personnalité et n'est pas lié à l'apparence physique. Quelqu'un avec un fort CHA peut être laid ou quelconque, mais possède un charme et une répartie qui font plus que compenser le manque de beauté. Un CHA faible peut donc s'appliquer à une personne à la beauté éclatante mais qui se montre fade ou superficielle. Un bon CHA est souvent utile à celui qui veut être un chef ou un notable de sa communauté. Un solitaire endurci ou un éternel soumis tendra vers l'autre extrême. Le CHA affecte le Modificateur d'Expérience (voir page 13). Si le CHA tombe à 0, le personnage ne peut plus avoir d'interactions sociales : il devient tellement timide ou antisocial qu'il est ignoré ou chassé.

La Saga d'Anathaym

Le monde d'Anathaym gravite autour de la cité-état de Meeros. Les exemples du livre feront souvent référence à Meeros, à ses habitants et à sa culture (Age de Bronze tardif) Les ennemis de Meeros sont les Seigneurs de Guerre Badoshi, des barbares.

En plus d'Anathaym, d'autres exemples de personnages seront utilisés.

Kara – prêtresse et sœur d'Anathaym.

Zamothis – le maître d'armes d'Anathaym.

Xenos – un guerrier Meerish et rival haï d'Anathaym.

Kratos – un sorcier décidé à détruire Meeros.

Mju -un mystique errant du plateau des nomades du désert.

Meeros est simplement utilisé comme arrière-plan pour les exemples de règles et ne constitue pas le cadre par défaut des règles de RuneQuest. Bien entendu, le Maître du Jeu peut utiliser Meeros pour ses parties et développer le monde comme il le désire !

La Saga d'Anathaym

Emma va créer Anathaym, une aventurière humaine. La campagne utilise la méthode des jets de dés assignés : les jets sont effectués d'abord, puis alloués aux caractéristiques selon les désirs du joueur. Emma obtient les résultats suivants avec 3d6 : 11, 7, 13, 9 et 16. Comme les humains calculent leur TAI et leur INT avec des dés différents, elle lance ensuite 2d6+6 deux fois et obtient 10 et 14. Emma assigne les chiffres ainsi :

FOR 11, CON 13, TAI 10, DEX 16, INT 14, POU 7, CHA 9.

Pour un humain, Anathaym est de force moyenne et s'avère relativement robuste. Elle est petite, assez intelligente, mais plutôt malchanceuse. Par contre, ses réflexes sont excellents. Enfin, son charisme est légèrement en dessous de la moyenne : elle est peut-être un peu timide...

Calculer les Caractéristiques

Chaque caractéristique possède une valeur numérique qui détermine sa puissance. Les valeurs de caractéristique peuvent être calculées de plusieurs façons, avec des jets aléatoires ou par l'attribution de points. C'est au Maître du Jeu de décider de la méthode à employer.

Le Maître du Jeu peut modifier librement les méthodes de jet ou les valeurs selon les besoins de sa campagne. Par exemple, si le Maître du Jeu désire des personnages déterminés aléatoirement plus héroïques, il peut accepter un nouveau lancer en cas de résultat inhabituellement bas, autoriser un joueur à prendre trois points d'une caractéristique pour les assigner à une autre sans dépasser les limites normales de caractéristique, ou décider qu'un des dés utilisés pour déterminer les caractéristiques est à sa valeur maximale. De la même manière, il peut assigner à un personnage un plus grand nombre de points de caractéristique à répartir.

Par défaut, les options suivantes sont suggérées.

Lancer de Dés, Dans l'Ordre

Lancez dans l'ordre les dés indiqués pour la FOR, la CON, la TAI, la DEX, l'INT, le POU et le CHA. Comme les résultats de ces lancers peuvent être très aléatoires, il vaut mieux décider d'un concept de personnage une fois les dés lancés. Sinon, les caractéristiques obtenues peuvent invalider ce concept.

Les dés utilisés dépendent de la créature ou de la race choisie. Pour des humains, lancez 3d6 pour la FOR, la CON, la DEX, le POU et le CHA, puis 2d6 +6 pour la TAI et l'INT. Pour les autres espèces, utilisez les dés listés dans leur entrée dans le Chapitre des Créatures.

Lancer de Dés, Valeurs Assignées

Comme précédemment, mais le joueur peut échanger des valeurs entre caractéristiques avec les mêmes types de lancers. Par exemple, un joueur incarnant un humain peut échanger les valeurs de FOR, de CON, de DEX, de POU et de CHA, car elles ont des lancers de 3d6, ou les valeurs de TAI et d'INT qui ont des lancers de 2d6+6, mais ne peut échanger les valeurs de deux types de lancers différents.

Par Points

Au lieu de lancer les dés, le joueur construit son personnage avec une réserve de 80 points. Les règles suivantes s'appliquent :

- 1 point dans une Caractéristique coûte 1 point de la réserve ;
- Une caractéristique ne peut pas être *inférieure* à sa valeur minimale ou *supérieure* à sa valeur maximale ;
- Tous les Points de Caractéristique doivent être utilisés. Les Points ne peuvent donc être économisés ou servir à autre chose.

Attributs

Chaque personnage possède aussi des attributs. Ces derniers sont des capacités particulières dérivées des caractéristiques et qui contribuent à certains éléments du jeu. Les attributs sont :

- les Points d'Action ;
- le Modificateur de Dégâts ;
- le Modificateur d'Expérience ;
- le Vitesse de Guérison ;
- la Hauteur et le Poids ;
- les Points de Vie ;
- les Points de Chance ;
- les Points de Magie ;
- le Mouvement ;
- le Rang d'Action.

Points d'Action

Cet attribut détermine le nombre de fois qu'un personnage peut agir lors d'un round de combat (voir le chapitre sur le Combat). Leur utilisation est décrite plus en détail aux pages 136-139. Pour déterminer le nombre de Points d'Action d'un personnage, faites la somme de l'INT et de la DEX puis consultez le tableau suivant.

Points d'Action

INT + DEX	Points d'Action
12 ou Moins	1
13–24	2
25–36	3
Tous les 12 points en +	+1

Explication

- INT : Un personnage intelligent peut plus facilement exploiter des ouvertures et des opportunités qui lui donneront l'avantage au combat.
- DEX : Un personnage agile réagit plus rapidement et peut donc agir plus souvent lors d'un combat.

Modificateur de Dégâts

La quantité supplémentaire de dégâts qu'un personnage inflige lorsqu'il frappe ou utilise sa force. Cet attribut sert surtout lors des combats, mais aussi lorsqu'un personnage veut briser des objets. Il prend la forme d'un dé supplémentaire qui est ajouté ou soustrait aux dégâts infligés par l'arme ou l'outil. Si un modificateur négatif réduit les dégâts de l'arme à 0 ou moins, aucun dégât n'est infligé.

Ajoutez la FOR à la TAI et consultez la table de Modificateur de Dégâts.

Modificateur de Dégâts

FOR + TAI	Modificateur de Dégâts
5 ou Moins	–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	+1d8+1d6
81–90	+2d8
91–100	+1d10+1d8
101-110	+2d10
111-120	+2d10+1d2
121-130	+2d10+1d4
Tous les 10 points	Progression continue

Explication

- FOR : un personnage plus costaud peut exercer plus de force.
- TAI : une plus grande taille indique généralement une plus grande masse ou force de levier.

Modificateur d'Expérience

Au fil du jeu, les personnages améliorent leurs compétences et leurs capacités. Les Jets d'Expérience sont utilisés à cette fin et sont décrits plus en détail à la page 108.

La valeur de CHA d'un personnage peut modifier son nombre de Jets d'Expérience, ce qui reflète les relations qu'il entretient avec ses pairs et sa réputation au sein de sa communauté. Si le CHA est élevé, les gens seront prêts à l'aider à s'entraîner. Par contre, si le CHA est faible, le personnage devra se passer de l'aide d'autrui ; il n'aura par exemple aucun partenaire de combat...

Modificateur d'Expérience

CHA	Modificateur d'Expérience
6 ou Moins	–1
7–12	0
13–18	+1
Tous les 6 points	+1

Explication

- CHA : un personnage charismatique possède une personnalité plus affirmée et la capacité d'inciter des amis, des camarades et des pairs à coopérer.

Vitesse de Guérison

Après avoir été blessé, un personnage a besoin de récupérer. La Vitesse de Guérison détermine la rapidité à laquelle il guérit naturellement de ses blessures. Selon la sévérité de la blessure (voir page 121), la Vitesse de Guérison indique combien de Points de Vie sont récupérés par jour, semaine ou mois.

La Saga d'Anathaym

Maintenant, Emma va calculer les attributs d'Anathaym.

Points d'Action : avec un total de 30 en INT et en DEX, Anathaym a 3 Points d'Action. Elle peut agir et réfléchir rapidement dans des situations périlleuses.

Modificateur de Dégâts : Avec une FOR de 11 et une TAI de 10, soit 21 au total, Anathaym ne reçoit aucun Bonus aux Dégâts. Si Anathaym est plutôt menue, sa force correcte lui évite toute déperdition de puissance lorsqu'elle tente d'endommager quelque chose.

Modificateur d'Experience : Avec un CHA 9, Anathaym n'obtient aucun bonus. Anathaym est plutôt méfiante, et a donc du mal à se faire des amis et à faire confiance aux gens.

Vitesse de Guérison

CON	Vitesse de Guérison
6 ou moins	1
7–12	2
13–18	3
Tous les 6 points	+1

Explication

- CON : la vitalité d'un personnage accélère sa récupération.

Hauteur et Poids

TAI	Hauteur (cm)	Légère (Kg)	Moyenne (Kg)	Lourde (Kg)
1	1-45	1-5	1-7	1-9
2	46-80	6-10	8-14	10-18
3	81-105	11-15	15-21	19-27
4	106-120	16-20	22-28	28-36
5	121-130	21-25	29-35	37-45
6	131-140	26-30	36-42	46-54
7	141-150	31-35	43-49	55-63
8	151-155	36-40	50-56	64-72
9	156-160	41-45	57-63	73-81
10	161-165	46-50	64-70	82-90
11	166-170	51-55	71-77	91-99
12	171-175	56-60	78-84	100-108
13	176-180	61-65	85-91	109-117
14	181-185	66-70	92-98	118-126
15	186-190	71-75	99-105	127-135
16	191-195	76-80	106-112	136-144
17	196-200	81-85	113-119	145-153
18	201-205	86-90	120-126	154-162
19	206-210	91-95	127-133	163-171
20	211-215	96-100	134-140	172-180
21	216-220	101-105	141-147	181-189
Chaque point	+5 cm	+5 Kg	+7 Kg	+9 Kg

Hauteur et Poids

La Hauteur et le Poids du personnage dépendent de deux choses : Sa TAI et sa Corpulence. Trois corpulences sont disponibles : légère (maigre, fluet, athlétique), moyenne, et lourde (large d'épaule, trapu, gros). Les joueurs sont libres de choisir le type de corpulence qui correspond le mieux au personnage qu'ils désirent incarner. Si des non humains sont incarnés, la race peut éventuellement limiter le choix de la corpulence.

Pour calculer la taille et le poids, mesurés respectivement en centimètres et en kilos, croisez la valeur de TAI avec le type de corpulence choisi. Le résultat vous donnera une échelle des valeurs possibles pour la taille et le poids de votre personnage. Vous devriez choisir les valeurs actuelles du personnage dans cette échelle de valeurs.

La table de Taille et de Poids peut être employée pour refléter les propriétés physiques de n'importe quel objet, mais ont a été conçue au départ pour les humanoïdes. Notez que la corpulence de certaines créatures peut dépasser ce qui est présenté ici. Voyez le chapitre sur les Créatures, page 327.

Points de Vie

Les Points de Vie représentent les blessures que peut endurer telle ou telle partie du corps avant d'être rendue inutilisable, ce qui peut mettre hors de combat ou tuer le personnage. Le corps de chaque créature est divisé en plusieurs parties. Par exemple, les humains en ont sept : la tête, la poitrine, l'abdomen, les bras et les jambes. Chaque « localisation » possède ses propres Points de Vie.

Certaines créatures, comme les monstres ou quelques types d'animaux, peuvent posséder des structures corporelles radicalement différentes.

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 pts
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+1
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
Chaque Bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+1
Chaque Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+1

Lorsque les Points de Vie d'une localisation sont réduits à un certain niveau à la suite de dégâts, le personnage subit des conséquences reflétant la sévérité de la blessure. Vous trouverez plus d'informations au sujet des blessures à la page 162.

Pour calculer les Points de Vie de chaque localisation, faites la somme de la CON et de la TAI et consultez la table des Points de Vie.

Explication

- CON : un individu résistant et en bonne santé peut endurer plus de dégâts.
- TAI : une corpulence plus grande aide à l'absorption des dégâts et réduit la gravité d'une blessure.

Points de Chance

Les Points de Chance représentent cette force étrange qui différencie les héros du commun des mortels. Appelez cela le destin, le karma ou simplement la bonne étoile. Les Point de Chance peuvent servir à :

- relancer les dés s'ils sont défavorables ;
- limiter les dégâts physiques ou autres conséquences déplaisantes ;
- obtenir un avantage à un moment décisif d'un combat.

Leur utilisation précise est décrite à la page 123.

Lorsqu'un Point de Chance a été dépensé, la réserve décroit ; un personnage à court de Points de Chance doit attendre la prochaine session de jeu pour les récupérer – sauf surprise de la part du Maître du Jeu !

Points de Chance

POU	Points de Chance
6 ou Moins	1
7–12	2
13–18	3
Tous les 6 points	+1

Explication

- POU : le pouvoir peut représenter à la fois la marque du destin et la capacité à s'en soustraire.

Points de Magie

Les sorts et les capacités mystiques reposent généralement sur les Points de Magie. Comme la disponibilité de la magie peut être limitée selon le cadre de jeu ou les professions, cet Attribut sera inutile à certains personnages.

Les Points de Magie d'un personnage sont égaux à son POU. Ces points servent à lancer des sorts, dont le coût dépend du type de magie employé. Un personnage à court de Points de Magie ne peut plus lancer de sorts tant qu'il n'a pas récupéré de points.

Explication

- POU : Le POU indique la volonté – utile pour donner forme à la magie – et la force psychique que le personnage canalise depuis son environnement.

Mouvement

Chaque créature possède une valeur de Mouvement, qui indique le nombre de mètres qu'elle peut parcourir durant un temps donné. Le Mouvement ne dérive pas des Caractéristiques et dépend uniquement de l'espèce. Le Mouvement de base d'un humain est de 6 mètres ; certaines compétences peuvent l'améliorer. La section sur le Mouvement à la page 105 fournit plus de détails.

Rang d'Action

L'initiative détermine le moment où quelqu'un agit au combat. Le Rang d'Action agit comme un modificateur des jets d'initiative : plus il est élevé, plus le personnage est susceptible d'agir rapidement. Plusieurs facteurs l'affectent : l'armure par exemple. Le chapitre Combat détaille l'utilisation des Rangs d'Action à la page 136.

Le Rang d'Action est la moyenne de la DEX et de l'INT.

La Saga d'Anathaym

Vitesse de Guérison : Avec une CON de 13, la Vitesse de Guérison d'Anathaym est égale à 3. Malgré son manque de puissance physique, Anathaym guérit rapidement de ses blessures.

Hauteur & Poids : Emma veut qu'Anathaym soit mince. Elle consulte donc la TAI sur la Colonne Mince relative à son Poids. Avec une TAI de 10, Elle fait entre 161 et 165 centimètres de haut et pèse entre 46 et 50 kilos. Emma décide qu'Anathaym pèse 47 kg et mesure 1m65. Pour Emma, la minceur d'Anathaym est presque ascétique, ce qui amène nombre de personnes à la sous-estimer.

La Saga d'Anathaym

Points de Vie : Avec une CON de 13 et une TAI de 10, les Points de Vie d'Anathaym sont dans la moyenne, sa robustesse compensant sa taille menue. La somme de la CON et de la TAI donne un résultat de 23, soit 5 PV à la Tête et aux Jambes, 7 à la Poitrine, 6 à l'Abdomen et 4 aux Bras. Anathaym est plus robuste qu'il n'y parait !

Points de Chance : Anathaym a un POU de 7, ce qui lui donne 2 Points de Chance. De ce fait, elle peut faire appel deux fois par partie à sa chance.

Un POU de 7 donne 7 Points de Magie à Anathaym. Cela ne la dérange pas : son intelligence et son agilité comptent plus pour elle.

Rang d'Action : Grâce à une INT de 14 et une DEX de 16, Anathaym a un Rang d'Action de 15. Elle aura donc souvent l'initiative au combat.

Explication

- INT : un guerrier intelligent peut prédire les attaques et anticiper les stratégies de son adversaire.
- DEX : un personnage agile réagit plus rapidement en combat.

Compétences Standards

Par défaut, chaque Aventurier possède un ensemble de Compétences Standards qui lui permet d'accomplir une variété d'actions avec plus ou moins d'expertise. Ces compétences, détaillées dans le Chapitre Compétences, couvrent une gamme d'activités usuelles et de connaissances locales à la portée de tous, sans entraînement particulier. Pour l'instant, les personnages ont seulement besoin de connaître les valeurs de base de chaque Compétence Standard.

Cette valeur est déterminée en faisant la somme de deux caractéristiques ou en multipliant plusieurs fois une seule caractéristique. Elle représente les capacités innées du personnage dans un domaine, avant d'avoir reçu une formation liée à sa culture et sa profession.

La table des Compétences Standards montre comment calculer les valeurs de base et donne une brève description de celles-ci. Le chiffre obtenu représente les chances de succès, en pourcentage, en cas d'utilisation de la compétence : 25 en Athlétisme est en fait 25 %. Le fonctionnement des pourcentages de compétence est détaillé dans le Chapitre Compétence.

Les pourcentages de base de certaines compétences varieront en fonction de la culture et de la profession, qui sont choisies au cours de la création du personnage.

Compétences Standards

Compétence	Pourcentage de Base
Athlétisme	FOR+DEX
Bagarre	FOR+DEX
Canotage	FOR+CON
Chant	CHA+POU
Conduite	DEX+POU
Coutumes	INTx2
Danse	DEX+CHA
Discrétion	DEX+INT
Dissimulation	DEX+POU
Endurance	CON x2
Équitation	DEX+POU
Esquive	DEX x2
Force Brute	FOR+TAI
Influence	CHA x2
Langue natale	INT+CHA
Natation	FOR+CON
Perception	INT+POU
Perspicacité	INT+POU
Premiers Soins	INT+DEX
Savoir Régional	INT x2
Tromperie	INT+CHA
Volonté	POU x2

Styles de Combat

Un Style de Combat est une compétence liée au combat et au maniement d'armes. C'est une compétence diversifiée avec de nombreuses spécialisations dépendant de la culture ou profession de celui qui l'enseigne. La plupart des traditions martiales englobent le maniement de plusieurs armes et les techniques requises pour les utiliser efficacement, que ce soit individuellement ou en combinaison. De plus, elles peuvent favoriser un type de combat précis, comme le combat monté ou les batailles rangées. Un Style de Combat est donc une compétence générique qui rassemble de nombreux aspects du combat, évitant ainsi d'avoir à acheter de multiples sous-compétences.

Le pourcentage de base de tous les Styles de Combat est égal à FOR + DEX.

Comme la plupart des humains peuvent instinctivement frapper, lancer ou tirer avec une arme, les Styles de Combat sont assimilés à des Compétences Standards. Néanmoins, du fait de leur diversité, ils sont catégorisés et définis séparément, avec des noms adaptés au cadre de jeu.

Par exemple, dans une campagne basée sur des gladiateurs professionnels, où les différences entre techniques de combat sont importantes, un personnage pourra apprendre le Style (Rétiaire) ou le Style (Mirmillon), alors qu'une campagne de marchands itinérants pourra comprendre des nomades avec le Style (Nomade à Cheval). C'est

normalement au Maître du Jeu de définir les armes précises couvertes par un Style de Combat (voir la page 132 pour plus de détails).

Les Styles de Combat initiaux du personnage dépendent de sa culture et de sa profession, comme le montreront les deux chapitres suivants.

Etapes suivantes

Les étapes de ce chapitre vous fournissent les briques de base de votre personnage. Les deux chapitres suivants vous aideront à développer plus en détail celui-ci.

La Saga d'Anathaym

Pour résumer, les caractéristiques d'Anathaym sont : FOR 11, CON 13, TAI 10, DEX 16, INT 14, POU 7 et CHA 9. Ses compétences Standards sont :

Athlétisme 27%, Bagarre 27%, Camouflage 23%, Canotage 24%, Chant 16%, Conduite 23%, Coutumes 28%, Danse 25%, Discrétion 30%, Endurance 26%, Équitation 23%, Esquive 32%, Force Brute 21%, Influence 18%, Langue natale 23%, Natation 24%, Perspicacité 21%, Savoir Régional 28%, Perception 21%, Premiers Soins 30%, Tromperie 23%, Volonté 14%.

A ce stade, sa compétence la plus faible est la Volonté, ce qui reflète sa timidité et son manque d'assurance ; sa plus forte est l'Esquive, signe de sa grâce et de sa coordination naturelles. Ces aptitudes s'amélioreront lors du choix de la culture et de la profession, ce qui sera détaillé dans les deux chapitres suivants.

Résumé de la création de base

Les éléments-clés de la création de base sont résumés ici en utilisant un extrait de la feuille de personnage des pages 448-449. Une fois passé en revue chaque élément de la création de base, vous pourrez consulter les deux chapitres suivants pour finaliser votre personnage.

1

Caractéristiques

FOR, CON, DEX, POU et CHA : 3d6. INT et TAI : 2d6+6. Allouez les résultats selon le concept de PJ.

Méthode alternative : distribuez 80 points parmi les caractéristiques. Minimum 3 (8 pour INT et TAI), maximum 18. Utilisez tous les points.

Les jets de dés peuvent être attribués dans l'ordre indiqué, ou distribués comme le Maître du Jeu et les joueurs le désirent.

2

Points d'Action

INT + DEX	Points d'Action
12 or Moins	1
13–24	2
25–36	3
Tous les 12 points en +	+1

3

Modificateur de Dégâts

FOR + TAI	Modificateur de Dégâts
6 or Moins	–1D8
6–10	–1D6
11–15	–1D4
16–20	–1D2
21–25	+0
26–30	+1D2
31–35	+1D4
36–40	+1D6

4

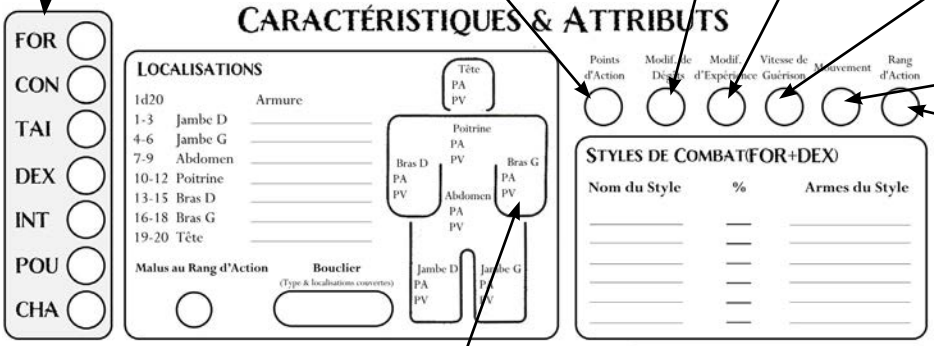
Modificateur d'Expérience

CHA	Modificateur d'Expérience
6 or Moins	–1
7–12	0
13–18	+1
Tous les 6 points	+1

5

Vitesse de Guérison

CON	Vitesse de Guérison
6 or Moins	1
7–12	2
13–18	3
Tous les 6 points	+1



Mouvement =
6m pour les humains

6

7

Rang d'Action =
Moyenne de INT & DEX

8

Points de Chance

POU	Points de Chance
6 or Moins	1
7–12	2
13–18	3
Tous les 6 points	+1

(Non affiché sur la feuille)

Compétences Standards

Compétence	Base	%
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR+DEX	
Canotage	FOR+CON	
Chant	POU+CHA	
Conduite	DEX+POU	
Coutumes	INT x2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	INT+DEX	
Dissimulation	DEX+POU	
Endurance	CON x2	
Équitation	DEX+POU	
Esquive	DEX x2	
Force Brute	FOR+TAI	
Influence	CHAx2	
Natation	FOR+CON	
Perception	INT+POU	
Perspicacité	INT+POU	
Premiers Soins	INT+DEX	
Savoir Régional	INT x2	
Tromperie	INT+CHA	
Volonté	POU x2	

10

Points de Vie Par Localisation CON+TAI

Localisation	1–5	6–10	11–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8
Poitrine	3	4	5	6	7	8	9	10
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9
Chaque Bras	1	1	2	3	4	5	6	7
Chaque Jambe	1	2	3	4	5	6	7	8

9

Points de Magie =
Caractéristique de POU

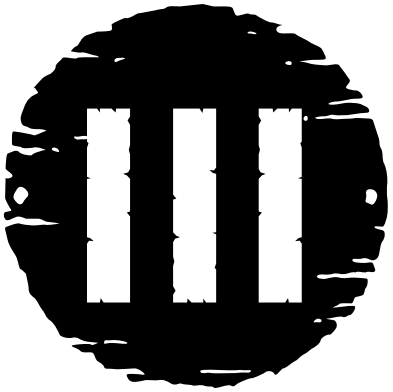
11

Compétences & Styles de Combat

Ils sont calculés au moyen des caractéristiques listées pour chaque compétence. A ce stade, vous ne générez que les valeurs de départ ; les compétences augmenteront après avoir choisi une culture et une profession.

CHAPITRE 2 :

CULTURE ET COMMUNAUTÉ



Ceci est la rune d'Harmonie, qui représente la Harpe Divine qui divisa l'Ordre et le Chaos. Elle est révérée universellement et symbolise les pouvoirs de Guérison et de Communauté.

La culture et la communauté jouent un rôle important dans la création du personnage. La culture détermine le type de société où a été élevé le personnage et influe sur sa vision du monde. Plus concrètement, la culture aide à définir les valeurs des différentes compétences du personnage. La communauté détaille la famille, immédiate et étendue, et indique les relations entre les parents.

CULTURE

Il existe quatre cultures humaines de base : Barbare, Civilisée, Nomade, et Primitive.

La description de chaque culture présente le point de vue d'un des membres de cette culture. La liste des bonus de compétences et les nouvelles compétences propres à la culture sont aussi indiquées. Les joueurs devraient noter immédiatement sur leur feuille de personnage les bonus de compétence aux Compétences Standards, puis ajouter les nouvelles compétences, appelées Compétences Professionnelles (présentées dans le chapitre suivant) à l'emplacement approprié sur leur feuille. Dans bien des cas, la description culturelle propose plusieurs compétences et invite le joueur à choisir celle qui recevra le bonus : cela permet d'obtenir des personnages plus variés au sein d'une même culture.

Notez aussi que chaque culture propose plusieurs Passions (voir page 36). Les Passions sont des règles optionnelles qui peuvent approfondir considérablement les personnages que vous créez. Si les Passions sont utilisées, les Passions Culturelles définissent alors les préférences et les préjugés qui imprègnent une culture. Sinon, vous pouvez simplement ignorer ces entrées.

POINTS DE COMPÉTENCE CULTURELLE

Chaque culture recense les Compétences Standards qui font partie de la formation du personnage au sein de la société. Ce sont des capacités fondamentales que tous les personnages d'une culture donnée améliorent jusqu'à un certain point. Les personnages apprennent aussi plusieurs Compétences Professionnelles, plus ou moins spécialisées

selon leurs inclinaisons personnelles, et peuvent aussi acquérir un Style de Combat culturel.

Les Compétences Professionnelles sont expliquées en détail dans le chapitre Compétences, à la page 66 ; elles ne peuvent être assimilées qu'au bout de plusieurs années d'une formation rigoureuse. Alors qu'un personnage possédera toujours un minimum d'aptitude dans une Compétence Standard, il sera incapable d'utiliser une Compétence Professionnelle à moins qu'elle ne fasse partie de sa formation culturelle ou de sa Profession.

Pour appliquer les compétences culturelles, suivez les étapes suivantes :

- Appliquez les bonus automatiques à la Culture et à la Langue Maternelle : ils sont égaux à +40%, quelle que soit la culture choisie ;
- Sélectionnez trois Compétences Professionnelles parmi les options proposées ;
- Si vous le désirez, choisissez un Style de Combat ;
- Distribuez 100 points parmi les Compétences Standards listées, les Compétences Professionnelles choisies, et éventuellement le Style de Combat. Chaque point dépensé dans une compétence l'augmente de 1 %. Chaque compétence doit être augmentée d'au moins 5 %, mais pas plus de 15 %.

Les Compétences Professionnelles débutent à leur valeur de caractéristique de base, comme les Compétences Standards. Des compétences comme Artisanat, Langage ou Connaissance offrent des choix de spécialisation. Dans ces cas, la spécialité choisie devrait être adaptée à la culture.

Les personnages n'ont pas besoin d'investir de points dans un Style de Combat, étant donné que certaines cultures possèdent des membres non combattants pour des raisons liées au sexe, à la caste ou à la philosophie. Ces Styles de Combat reflètent habituellement l'entraînement informel que la communauté dispense pour la chasse, la protection personnelle ou la défense civique.

Les Styles de Combat culturels possèdent des noms évocateurs. Cependant, aucune arme n'est définie, car les Styles de Combats sont conçus pour être des outils flexibles que le Maître du Jeu pourra adapter aux besoins de sa campagne. Pour plus d'informations, référez-vous à la section sur les Styles de Combat dans le chapitre Combat.

La Saga d'Anathaym

Steve, le MJ, a déjà décidé que les personnages seraient des habitants de la cité-état de Meeros, basée sur les mythes de la Crète antique. Anathaym est donc de culture Civilisée.

Emma ajoute d'abord les 40 % par défaut aux Coutumes et à la Langue Natale, puis choisit les trois Compétences Professionnelles qu'Anathaym a appris en grandissant à Meeros : Courtoisie 23 % (INT+CHA), Connaissance (Géographie) 28 % (INTX2) et Sens de la Rue 16 % (POU+CHA)

Emma a maintenant 100 points à assigner aux Compétences Standards listées et aux Compétences Professionnelles choisies. Elle les dépense ainsi : Conduite +5, Courtoisie +15, Connaissance (Géographie) +10, Discrétion +5, Influence +10, Perspicacité +10, Savoir Régional +5, Sens de la Rue +15, Tromperie +5, Volonté +10 Elle garde les 10 points restant pour un Style de Combat.

Barbare

Les barbares sont de nature tribale et tendent à fuir la civilisation. Ils voient les citadins comme des êtres faibles et corrompus. S'ils sont sédentaires, leurs campements sont généralement petits et proches de la nature. Les tribus barbares occupent des territoires distincts, souvent à moitié sauvages, qu'elles considèrent comme leur appartenant pour tout ce qui a trait à la chasse, au pâturage et à l'agriculture. La plupart des barbares sont habitués à manier des armes car de nombreux dangers émaillent leur vie : créatures sauvages agressives, attaques de tribus rivales... Comme ils vivent dans de petites communautés, les liens du sang et du clan sont des éléments clés de leur société.

Compétences

Compétences Standards

Athlétisme, Endurance, Force Brute, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional ; et Canotage ou Équitation.

Exemples de Styles de Combat

Berserker, Chasseur de Loups, Dévoreur de Chevaux, Fyrdman Barbare, Pillard des Mers, Thane d'Armes.

Compétences Professionnelles

Artisanat (n'importe lequel), Connaissance (n'importe laquelle), Jouer d'un Instrument, Médecine, Navigation, Orientation, Pistage, Survie.

Passions Culturelles

- Loyauté envers le Chef de Clan.
- Amour (ami, parent, ou amoureux).
- Haine (créature, rival ou clan).

La Voix du Barbare

« Les hommes des villes nous appellent barbares parce que nous n'utilisons pas de mortier pour fabriquer nos maisons et parce que nous ne

nous serrons pas les uns contre les autres comme un banc de poissons dans un petit étang. Ils nous appellent barbares parce que nous avons choisi de ne pas écrire ce que nous voyons, mais de le mémoriser dans une chanson. Ils nous appellent barbares parce que, parfois, nous combattons entre nous. Ils nous appellent barbares parce qu'ils ne nous comprennent pas. Vivre dans des boites en brique ne doit pas améliorer leur vivacité d'esprit...

Nous avons choisi de rester proches de la terre qui nous a vus naître. Nos demeures sont faites des choses que nous trouvons et modelons sur place. Nous ne voyons pas l'intérêt de construire des bâtisses élevées ou de couvrir le sol de marbre. Notre vie est difficile ; nous l'aimons ainsi. Il est bon de sentir la pluie sur nos joues et le soleil sur notre dos. Pourquoi nous emprisonnerions-nous ? Les Dieux nous ont créés pour ressentir le monde. Vous ne pouvez pas y parvenir si vous passez votre temps enfermés derrière des murs. Nous acceptons le monde tel qu'il est. Les hommes des villes veulent en faire quelque chose d'autre. Nous apprécions la chaleur et le confort autant qu'eux, mais nous prenons la vie comme elle vient, pas comme nous voudrions qu'elle soit. Un lit de paille fraîche est aussi confortable qu'un matelas de plumes – sans compter qu'il est plus propre et meilleur pour le dos.

Ne les crois pas lorsqu'ils prétendent que nous n'avons pas de lois. Nos lois sont incarnées dans nos coutumes et nos traditions. Lorsque nous les transgressons, nous nous attendons à être punis. Si l'infraction est grave, nous savons que la punition sera sévère. Nous pensons qu'il faut dire ce que l'on pense, penser ce que l'on dit et faire ce que l'on a promis. Cela nous amène parfois à lapider à mort des menteurs, mais au moins les menteurs sont rares chez nous. Ceux qui sont tentés de violer les lois en connaissent les conséquences et y pensent à deux fois. Cela nous aide à vivre en harmonie.

Tu penses à nos raids ? Les civilisés ne font-ils pas la guerre, eux aussi ? Bien sûr que oui ! Et leurs guerres tuent des milliers d'innocents. Nos raids servent à régler nos comptes et à renforcer notre tribu aussi bien que notre caractère. Nous savons que nous aurons à subir des raids, et nos voisins s'attendent aussi à nos incursions. Nous sommes tour à tour colombes et faucons. La vie est un cycle et nous en faisons partie ; lors de nos raids, certains peuvent mourir, mais la plupart survivent. Ainsi, nous nous habituons à la mort et nous l'accueillons sans peur. Les raids nous aident à comprendre notre place et à la garder, tout comme le loup connaît son territoire et cherche à le conserver.

Allez, viens rompre le pain avec nous ! Même si tu viens des rues sales et étroites de Meeros, tu es notre invité et nous te traiterons comme tel. Nous te servirons en premier, avant même notre chef de famille, et nous partagerons avec toi tout ce que nous avons. En retour, nous te demanderons des nouvelles, des histoires et peut-être un témoignage de ta gratitude, comme une danse ou une chanson. Viens, les anciens s'impatientent.

Civilisé

La culture civilisée possède un semblant d'ordre et de loi, des codes sociaux complexes ainsi qu'une bureaucratie. Les cultures civilisées se croient supérieures aux autres cultures parce que leurs réalisations visent la permanence : cités tentaculaires, temples imposants, monuments commémoratifs, enregistrement des faits et du passé dans des livres et des parchemins. Bien sûr, tout cela n'est qu'un vernis. Les cités les plus civilisées peuvent être plus dangereuses que n'importe quel établissement barbare, et les codes sociaux plus frustes que les rituels d'hospitalité des nomades. Mais la culture civilisée est fière de ses accomplissements, de son infrastructure, de ses artisans professionnels et de sa capacité à se développer comme elle l'entend.

Compétences

Compétences Standards

Conduite, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.

Exemples de Styles de Combat

Archer enrôlé, Légionnaire Citoyen, Milice urbaine, Phalangiste de la Cité-Etat, Tirailleur léger, Voyou des rues.

En tant que citoyenne de Meeros, Anathaym a droit au style Frondeur Meerish ; elle manie la fronde depuis toute petite et les séances « d'instruction civique » l'ont formée à l'épée courte et au bouclier moyen. Emma ajoute donc les 10 points restant aux 27 % (FOR+DEX) de base du style.

Enfin, Anathaym possède les Passions Loyauté (Ville), Amour (Parents) et Haine (Rival). Ces Passions seront précisées plus tard.

Après application des modificateurs culturels, les compétences d'Anathaym sont : Athlétisme 27 %, Bagarre 27 %, Canotage 24 %, Chant 16 %, Conduite 28 %, Connaissance (Géographie) 38 %, Courtoisie 38 %, Coutumes 68 %, Danse 25 %, Discrétion 30 %, Dissimulation 23 %, Endurance 26 %, Esquive 32 %, Force Brute 21 %, Influence 28 %, Langue Natale 63 %, Nage 24 %, Perception 21 %, Perspicacité 31 %, Premiers Soins 30 %, Savoir Régional 33 %, Sens de la Rue 31 %, Style de Combat (Frondeur Meerish) 37 %), Tromperie 28 %, Volonté 24 %

Compétences Professionnelles

Art (n'importe lequel), Artisanat, Commerce, Connaissance, Courtoisie, Jouer d'un Instrument, Langage (n'importe lequel), Sens de la Rue.

Passions Culturelles

- Loyauté envers la Cité.
- Amour (ami, parent ou amoureux).
- Haine (rival, gang, quartier ou cité).

La Voix du Civilisé

« N'est-ce pas une belle cité ? La plus belle que tu aies jamais vue ? En plus, elle est sûre. La milice veille, et bien que tu puisses peut-être voir un mendiant de temps en temps, tu as autant de chance d'être attaqué que d'être mangé par des monstres. Pourquoi ? Parce que nous avons des règles, vois-tu. Sans règles, nous ne serions que des animaux. Les règles nous aident à vivre ensemble sans nous battre, et à fabriquer des choses que nous pouvons vendre afin d'améliorer notre place dans le monde.

Les règles nous apportent l'ordre et un certain confort. Nous avons aussi l'éducation. J'ai écouté les prêtres et étudié avec les philosophes, et cela m'aide dans mon commerce. Grâce à ce commerce, je peux offrir une bonne éducation à mes enfants pour qu'ils puissent à leur tour faire du commerce. Je peux acheter à ma femme ce dont elle a besoin pour élever les enfants, et parfois il reste de quoi se faire plaisir. Parfois. Et de quoi payer les impôts. Il faut toujours payer ses impôts !

Mais une ville offre avant tout de la protection. Ce mur autour de la ville n'est pas là que pour épater la galerie. Il garde les Badoshi dehors et nous permet de vivre en paix. La garnison patrouille le long du mur et aux frontières ; elle nous alerte dès que des ennemis approchent. Bien sûr, personne n'oserait nous attaquer ! Après tout, nous sommes la plus grande cité de la région. Nous attaquer reviendrait à attaquer aussi nos alliés. Nous sommes en sécurité.

Après, bien sûr, il y a des crimes. Il existe toujours des gens qui préfèrent voler plutôt que travailler. La semaine dernière, mon échoppe a été saccagée et la recette du jour a été dérobée... Eh oui, il y a bien des meurtres et des bagarres, mais les fauteurs de trouble n'échappent pas longtemps à la milice. Puis ils sont traînés à la cour de justice. La Reine elle-même préside la cour. C'est une belle femme. Elle sait si quelqu'un est coupable rien qu'en le regardant. Et pas la peine de faire appel : si tu es coupable, tu es envoyé à la mine. Si tu n'as fait que voler, tu perds seulement quelques doigts.

Ce que j'aime le plus dans ma cité, c'est la communauté. Chaque jour, on rencontre de nouvelles personnes qui ont de nouvelles histoires à raconter. J'aime voir mes voisins, même s'ils sont parfois un peu bruyants, et j'aime l'atmosphère des jours de marché ou du Jour Divin, lorsque tout le monde est excité et prêt à passer du bon temps. J'aime avoir un toit au-dessus de ma tête et un lit chaud pour dormir. J'aime avoir une porte pour m'isoler quand je me lasse du monde, et j'aime ne pas avoir à chercher ma nourriture au bout d'une lance.

Moi ? Abandonner ma cité ? Jamais ! »

Nomade

Les nomades n'ont pas de foyer et sont constamment en mouvement. Ils peuvent errer sans but ou voyager entre différents camps. Plutôt que de cultiver la terre, ils suivent les migrations des animaux et des poissons, élevant parfois leurs propres animaux domestiques. Les nomades sont capables de subsister sur ce qu'ils peuvent facilement et rapidement obtenir de leur environnement, sans rien gaspiller. Les compétences d'une culture nomade devraient être adaptées en fonction de son environnement. Certains nomades parcourent de grandes distances à pied, d'autres vivent dans des caravanes ou chevauchent d'étranges créatures, d'autres encore sillonnent les océans sur de grands radeaux.

Compétences

Compétences Standards

Discrétion, Endurance, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional ; et deux parmi les suivantes : Athlétisme, Canotage, Conduite, Équitation ou Natation selon le moyen de locomotion principal.

Exemples de Styles de Combat

Chamellerie, Chasseur de Baleine, Coureur de Loups, Guerrier à Roues, Pourvoyeur de la Mort Emplumée, Seigneur des Chevaux.

Compétences Professionnelles

Artisanat (n'importe lequel), Connaissance (n'importe laquelle), Culture (n'importe laquelle), Jouer d'un Instrument, Langage (n'importe lequel), Orientation, Pistage, Survie.

Passions Culturelles

- Loyauté envers le Khan/Chef Tribal.
- Amour (ami, parent ou amoureux).
- Haine (créature, rival ou tribu).

La Voix du Nomade

« En hiver, nous descendons dans les vallées pour y établir nos camps, comme nous le faisons depuis cinquante générations. Nous attendons le

dégel du sol, vivant de viandes et de fruits séchés préparés durant l'automne, et nous nous protégeons du froid et de la neige. L'année dernière, des loups sauvages et malades occupaient la vallée ; nous avons dû les déloger et nettoyer l'endroit par le feu. Une douzaine des nôtres sont morts lors des combats. Autant de bras en moins pour s'occuper des bêtes et du fourrage.

Au printemps, nous nous rendons sur le haut plateau, là où la chasse est bonne. La Grande Chasse se déroule à cette période : les plus forts partent à la recherche des antilopes, des léopards et des yaks, et le reste déplace le troupeau hors de la vallée. Ce sont des journées agréables, et nous remercions les esprits en sacrifiant une vache ou deux. Nous rencontrons les autres clans dans le Cairn du Vaste Ciel et nous échangeons cadeaux et nouvelles. Il y a toujours une fête et bien des gueules de bois, mais nous discutons avant tout de l'état des pâtures et des pistes de gibier. L'année dernière, un clan a ramené un monstre qu'il avait capturé et dressé. C'était une chose écailleuse avec des défenses et une peau aussi dure que l'écorce ; les chamanes ont dit que ce n'était pas naturel, mais le clan a gardé la créature comme chien de garde.

En été, nous parcourons le haut plateau, où nous faisons paître nos animaux et collectons les fruits en prévision de l'hiver. Parfois nous combattons, afin de garder les meilleures zones de pâturage, ou pillons des campements barbares, mais nous restons généralement en paix. Il est difficile d'avoir des ennemis lorsque vous êtes toujours en mouvement. Nous ne gaspillons pas. Le gaspillage est une insulte aux Dieux. Ce que nous avons chassé, nous le mangeons ou l'utilisons. C'est comme cela que nous honorons ce que la nature nous offre. Nous avons des larmes aux yeux en pensant au gaspillage qui sévit dans les villes puantes.

Pourquoi vivons-nous ainsi ? À cause des animaux, à cause des saisons ! Parce que le monde bouge, nous bougeons aussi. En restant au même endroit, on dépouille la terre jusqu'à la rendre stérile. En restant au même endroit, ennemis et monstres finissent par vous trouver et vous devez alors vous battre chaque jour. En nous déplaçant, nous apprenons à connaître la terre et à en prendre le meilleur. Quand on s'enracine, on devient comme une plante, et nous ne sommes pas des plantes. Nous avons des jambes, nous marchons et courons comme le cerf. Nous sommes libres, et pour être libre il faut se mouvoir librement. Nos chasseurs et nos éleveurs sont forts parce qu'ils se déplacent au fil des saisons, au moment voulu par la terre et les esprits. Nous restons toujours en mouvement. Même quand la mort nous appelle, nous nous rendons à la Grande Chasse, là où le printemps est éternel et où la chasse est bonne, et les esprits veillent sur nous comme nous avons veillé sur eux.

Nous avons une bonne vie. »

Primitif

De tous les peuples, les primitifs sont ceux qui sont les plus proches de la nature et en connaissent le mieux les secrets. Les autres cultures ne les considèrent guère mieux que des animaux, car ils rejettent la technologie qu'elles ont adoptée, préférant se reposer sur des lances et des flèches à pointe de silex ainsi que sur leur capacité à survivre dans la nature. Les primitifs vivent dans des groupes familiaux élargis et se rassemblent dans des demeures très simples : caves et autres abris naturels ou huttes rudimentaires. Ils pratiquent avant tout la chasse et la cueillette et ne se préoccupent guère d'agriculture ou d'élevage. Leurs croyances culturelles peuvent parfois être très sophistiquées. Peu de cultures primitives ont créé un langage écrit, même si les peintures et autres symboles picturaux peuvent servir de moyens de communication.

Compétences

Compétences Standards

Discrétion, Endurance, Esquive, Force Brute, Perception, Savoir Régional ; et Athlétisme ou Canotage ou Natation.

Exemples de Styles de Combat

Chasseur des Savanes, Chasseur de Têtes, Frère-Jaguar, Guerrier Fantôme, Sauvage de la Jungle, Tueur au Silex.

Compétences Professionnelles

Artisanat (n'importe lequel), Connaissance (n'importe laquelle), Jouer d'un Instrument, Médecine, Orientation, Pistage, Survie.

Passions Culturelles

- Loyauté envers le Chef.
- Amour (ami, parent ou amoureux).
- Haine (quelque chose qui vous effraie ou vous intimide).

La Voix du Primitif

« Le monde est effrayant. Chaque jour, il laisse éclater sa colère. Alors nous nous cachons. Nous essayons de contenter les Dieux avec des sacrifices de sang, mais ils punissent tout de même. Pourquoi les Dieux nous en veulent-ils tant ? La femme sage nous a dit : c'est parce que nous n'avons pas leur perfection. C'est notre faute. Maintenant, nous savons. Pouvons-nous être parfaits ? Je ne le crois pas. Les Dieux préfèrent sûrement que les choses restent ainsi. Je pense qu'ils aiment avoir un coupable à punir. Alors nous les craignons.

Nous vivons dans la grande caverne qui s'enfonce dans cette montagne. Quand les Dieux nous envoient les monstres pour nous manger, c'est là que nous nous abritons pendant que les guerriers prennent leurs lances et que les chamanes entonnent leurs chants. Sur les murs de la caverne, nous peignons nos victoires et nos histoires, pour que les enfants sachent que, malgré la colère des Dieux, nous sommes forts et voulons faire le bien. Nous mangeons les monstres que nous tuons et fabriquons des armes et des outils grâce à leurs os.

Notre femme sage nous a dit que ceux qui vivent dans les bois à deux jours d'ici ont rendu les Dieux encore plus mécontents en volant le secret du feu. Alors nous les avons tués. Nous avons cru que la mort des voleurs de feu réjouirait les Dieux, mais ils nous ont envoyé une grande épidémie et encore plus de monstres. La femme sage avait peut-être tort. Je me demande comment on devient une femme sage...

Notre chef a épousé la jeune femme que nous avons gardée comme esclave après avoir tué les voleurs de feu. Nous savons que cela est mauvais, car elle a des cheveux rouges. Le rouge est la couleur du Dieu Trompeur, mais le chef ne nous écoute pas. Il a tué le chasseur qui l'a défié et a mangé son cœur. Il a donné le cerveau du chasseur à sa nouvelle femme pour qu'elle gagne en sagesse. C'est peut-être comme cela que l'on devient une femme sage... Nous craignons cette femme à cause de ses cheveux et nous craignons le chef parce qu'il a changé. Elle lui a sûrement jeté un sort. C'est sûrement comme ça que son peuple a volé le feu aux Dieux. Je crois même que c'est elle qui l'a fait.

Hier, j'ai fabriqué ma première lance. J'ai taillé le silex moi-même et je l'ai noué avec une ficelle

faite à partir de l'intestin d'un cochon séché. Le silex est très droit et très aiguisé. J'ai cherché un ennemi à tuer et trouvé quelqu'un perdu dans les collines à proximité de notre caverne. J'ai essayé ma lance sur lui et je l'ai enfoncée tellement profondément que j'ai failli casser la hampe en la ressortant. J'ai dévoré son cœur cru et maintenant je possède son âme. Je ne sais pas si je veux deux âmes ; je donnerai le crâne de l'ennemi tué à la femme sage pour qu'elle puisse prendre la deuxième âme. Cette âme sera alors mon esclave et je l'obligerai à me révérer et à me craindre comme un Dieu.

Parce que le monde est effrayant. »

Voici un hoplite de la nation civilisée de Meeros. Il porte l'équipement traditionnel de la 6e cohorte : lance courte, cimeterre et bouclier. La crête de son casque signale son rang de sergent, et la Rune de Mouvement stylisée sur son bouclier indique qu'il est un initié du culte guerrier de Myceras.

Les Histoires Personnelles

Ce sont des événements notables qui se sont déroulés durant la vie du personnage avant qu'il commence sa carrière d'aventurier. Les événements peuvent être formateurs, positifs ou négatifs. Les Histoires Personnelles sont optionnelles, mais elles étoffent l'histoire du personnage et peuvent servir à des accroches de scénarios ou de campagnes.

Si vous les utilisez, choisissez une histoire qui vous plaît ou déterminez-la aléatoirement. Les jets aléatoires peuvent produire des résultats très intéressants, mais parfois contradictoires. Si un résultat ne vous plaît pas ou ne colle pas à votre concept de personnage, relancez les dés. Les Histoires Personnelles sont censées approfondir le personnage et non le transformer.

Si vous avez créé un personnage de départ plus vieux que la normale, vous pouvez obtenir plusieurs jets sur cette table (voir Age, page 48). Si vous obtenez deux fois le même résultat, relancez les dés. Si deux résultats se contredisent, vous pouvez ignorer les deux et tout relancer, ou vous entendre avec le Maître du Jeu sur la façon d'utiliser ces résultats ensemble.

Histoires Personnelles

1d100	Histoire
01	On vous a pris pour quelqu'un d'autre et vous avez été injustement puni ou emprisonné. Vous cherchez depuis longtemps à savoir qui était responsable du crime dont on vous a accusé.
02	Une malédiction frappe votre famille. Depuis des générations, tous les enfants du sexe opposé au vôtre sont morts dans des circonstances tragiques. À chaque génération, un membre de la famille est choisi pour chercher un moyen de lever la malédiction : aujourd'hui, c'est vous...
03-04	Une fille de votre communauté veut que vous transportiez des messages à un garçon d'une autre communauté. Elle vous paie assez bien et vous pensez que ces messages sont des lettres d'amour. Mais en êtes-vous sûr ? Pourquoi ces deux-là n'ont-ils pas le droit de communiquer directement ? Qu'arriverait-il s'ils le faisaient ? Et si quelqu'un découvrait leur correspondance ? Et pourquoi vous a-t-elle choisi comme messager ?
05-06	Une troupe itinérante est restée plusieurs semaines dans votre communauté. Ses membres ont jonglé, accompli des acrobaties et des prestidigitations. Le spectacle a ébahi vos yeux d'enfant et vous avez passé autant de temps que possible auprès de la troupe. Ensuite, la troupe vous a kidnappé et emporté loin de votre terre natale, puis vous a abandonné. Comment vous êtes-vous échappé ? Êtes-vous parvenu à rentrer chez vous ?
07-08	Des ennemis ont dérobé un objet familial (ou protégé par la famille) sans prix. Sur son lit de mort, le chef de famille vous oblige à jurer que vous récupérerez l'objet. Vous ne savez pas vraiment à quoi ressemble l'objet ou pourquoi il est si précieux, mais vous vous sentez tenu par le serment.
09-10	Un membre de la famille vous a confié un secret : l'emplacement d'un trésor familial ou d'une divinité emprisonnée, ou encore les rituels d'un sortilège spécial. Vous avez fait le serment de protéger le secret ou de trouver un moyen de récupérer ou d'éveiller l'objet du secret.
11-12	Un frère ou une sœur a été fiancé à quelqu'un que vous considériez comme un ennemi durant votre enfance. Vous êtes forcé de faire la paix avec cette personne, mais votre haine est toujours brûlante. Pire encore, vous craignez qu'il retourne votre frère ou votre sœur contre vous. Que pouvez-vous faire pour rétablir les choses ?
13	Vous pensez être sous le coup d'une malédiction magique ou divine. Vous pouvez vous plaindre de votre sort ou rester stoïque face à votre infortune.
14-15	Un parent, ancien guerrier, est mort. Il vous a légué une armure inutile qui tombe en morceaux. Vous aimez beaucoup l'armure, malgré sa piètre qualité. Ses ébréchures évoquent les grandes batailles et les aventures de votre parent. Et quand vous la portez, vous avez l'impression que l'esprit de votre parent veille sur vous.
16-17	Un érudit, un prêtre ou un mystique visite votre communauté et fait preuve d'une sagesse presque surnaturelle. Cela vous fascine, mais le séjour de l'individu est trop bref pour que vous puissiez en apprendre plus. Cependant, vous avez des rêves qui vous montrent que vous rencontrerez à nouveau cette personne. Où, quand et comment, vous ne le savez pas encore...
18-19	Des parents éloignés ont demandé à vous avoir auprès d'eux. Votre père ne pouvait refuser, sans que vous sachiez pourquoi. Ces parents vous ont bien traité mais sont toujours restés froids et distants envers vous, malgré votre présence auprès d'eux pendant plusieurs années. En retournant auprès de votre vraie famille, vous remarquez qu'elle aussi est devenue distante. Pourquoi ce comportement étrange ? Et pourquoi vous retrouvez-vous au milieu de tout cela ?
20	Le destin a étroitement veillé sur vous au fil des années. Des parents ont été exilés, des frères se sont noyés, des amis ont succombé à la maladie, mais vous avez réchappé à tout sans dommage. Êtes-vous vraiment béni des Dieux ?
21-22	Vous avez fait honte à votre famille et avez été chassé. Qu'avez-vous fait ? Existe-t-il la moindre chance de réconciliation ? Êtes-vous responsable ou n'êtes-vous qu'un bouc émissaire ? Au début, vous avez vécu d'expédients, mais les gens de votre communauté sont devenus méfiants et vous ont rejeté.
23-24	Il apparaît qu'un de vos parents est en fait le membre d'une famille noble (voire un prince ou une princesse) qui a tourné le dos à son héritage pour vivre simplement. Cela signifie que vous êtes l'héritier d'un domaine ou d'un titre de noblesse. Allez-vous un jour obtenir votre héritage ?
25	Lors de votre anniversaire, il y a deux ans, il y eut une pluie de grenouilles. L'anniversaire suivant, ce furent des lézards. Qu'est-ce que ce sera cette année ? Et pourquoi ces pluies étranges se produisent-elles le jour de votre anniversaire ?
26-27	Un jour, en jouant dans un grenier ou une dépendance, vous découvrez le cadavre d'un guerrier. Qui était-il ? Qui l'a tué ? Votre père ? Ou pire encore, votre mère ? Dernièrement, celle-ci semble d'ailleurs plutôt nerveuse...

Histoires Personnelles

1d100	Histoire
28-29	Vous avez un compagnon ou un serviteur loyal. C'est peut-être un ami d'enfance ou quelqu'un rencontré par hasard. Même si la présence de votre compagnon n'est pas toujours la bienvenue, la relation a traversé les années.
30-31	Vous avez obtenu un objet quelconque qu'un ami ou un parent considère comme magique. Pour l'instant, l'objet n'a pas montré de propriétés magiques : peut-être qu'une forme de quête est nécessaire pour activer cette magie. Pire, l'objet pourrait susciter les convoitises. Le Maître du Jeu déterminera les capacités de l'objet au moment adéquat.
32	Vous êtes quelqu'un de spécial aux yeux des Dieux. Vous portez un symbole ou une marque d'une grande importance pour un culte ou une religion. Les Dieux et le culte en question peuvent être très loin de votre lieu de naissance, ou même des ennemis de votre culture.
33-34	Vous avez un animal qui vous suit partout. Il ne dispose pas de capacités spéciales, mais il vous apporte réconfort et affection.
35	Vous avez étudié auprès d'un maître, d'un érudit ou d'un sage réputé. Lorsque vous rencontrez ce maître, vous pouvez solliciter son expertise dans une ou plusieurs de vos Compétences Professionnelles.
36-37	Vous avez subi une attaque horrible qui vous a marqué psychologiquement. Vous craignez toujours la situation ou la chose qui vous a nui. Voici quelques exemples : une noyade, des lions mangeurs d'hommes, de la nécromancie... Vous pouvez jouer cette peur ou gagner une nouvelle Passion : Peur (de ce qui vous a nui)
38-39	Un serment puissant vous lie à une personne du sexe opposé. Vous êtes contraint d'aider cette personne et de ne jamais la trahir. Vous êtes toujours conscient de sa présence dans vos rêves et sentez tout danger qui la menacerait même si elle très loin de vous.
40-41	Vous êtes né dans une famille autrefois riche et puissante, mais dont la réputation a été ternie, ou qui vit des temps difficiles. Le nom de la famille est peut-être devenu un objet de moquerie ou de dégoût, ou est toujours honoré par ceux qui connaissent la vérité.
42-43	Vous êtes inhabituellement sensible à une substance particulière, à un type de créature ou de pouvoir surnaturel. Quand le sujet en question est proche, vous ressentez un effet physique mineur : doigts qui picotent, éternuements ou maux de tête. Un jet de Perception réussi vous permet de déterminer la localisation approximative de la chose.
44-45	Vous arborez une marque, une cicatrice ou une tache qui ressemble à une Rune. La Rune n'a encore montré aucun pouvoir, mais ceux qui la voient sont souvent émerveillés ou apeurés. Une forme de quête est nécessaire pour éveiller la Rune, mais est-ce bien sage ? Seul le temps le dira.
46	Vous avez des dons magiques qui ont attiré l'attention d'un devin, d'un prêtre ou d'un chamane errant. Si cela vous est permis, vous pouvez choisir une profession magique. Sinon, vous pouvez devenir la proie du magicien, qui désire extraire votre pouvoir par des moyens infâmes et peut-être mortels.
47	Un jour, vous vous réveillez avec un objet de valeur, important sur le plan religieux ou politique, dans votre lit. Pourquoi et comment cet objet a-t-il atterri ici ? Comptez-vous le garder, le vendre, l'utiliser à des fins personnelles ou bien le rendre à son détenteur légitime, au risque de passer pour un voleur ?
48-49	Une grave maladie a failli vous tuer lorsque vous étiez enfant, mais depuis vous n'avez plus jamais été malade. Êtes-vous immunisé à n'importe quelle forme de contagion, ou simplement paranoïaque et excessivement prudent ?
50	Il y a plusieurs années, une bête sauvage de type inconnu vous a presque tué. La créature a disparu, mais depuis lors, vous sentez une présence inquiétante lorsque vous vous aventurez aux bords de votre terre natale. La bête n'est pas encore réapparue : elle attend peut-être le bon moment. Quelle est cette bête, et pourquoi vous pourchasse-t-elle ?
51-52	Enfant, vous avez été un esclave avant votre fuite ou votre libération. L'expérience vous a grandement marqué. Comment percevez-vous l'esclavage maintenant ? Est-ce que vous le détestez et le craignez, ou êtes-vous devenu indifférent ?

Histoires personnelles

1d100	Histoire
53-54	Le plus vieux membre survivant de votre famille possède un grand secret ; il vous a dit à plusieurs reprises qu'il vous le confierait lorsque vous seriez assez âgé. Quel est ce secret ? Quand pourrez-vous l'entendre ? C'est à votre Maître du Jeu d'en décider, et vous devrez vous montrer patient jusque-là. Pourrez-vous contenir votre curiosité ?
55-56	Enfant, vous avez été témoin d'un rituel ou d'une cérémonie qui vous a grandement affecté. Les chants et les danses hantent vos rêves et vous ressentez le besoin de comprendre ce que vous avez vu. Vous ne connaissez pas l'issue du rituel. Sa véritable nature doit être découverte au cours de vos aventures.
57-58	De puissants ennemis ont traqué votre famille. Pour quel motif ? Pourquoi votre famille doit-elle toujours se cacher et être en mouvement ? Que veulent les poursuivants ? Est-ce qu'ils continuent de vous traquer ? Devrez-vous les affronter ? Vous êtes las de devoir vous terrer ainsi.
59-60	Vous êtes un enfant bâtard. Votre mère vous jure que votre père était un homme important, mais elle-même est de rang modeste et votre rang est encore inférieur. Nul ne sait où est votre père, mais vous aimeriez le rencontrer un jour et connaître la vérité sur lui. Une fois que vous l'aurez retrouvé, peut-être que les stigmates de votre naissance pourront être effacés.
61-62	Vous avez été adopté. Vos vrais parents vous ont abandonné ou ont été tués. Ceux qui vous ont élevé vous ont toujours considéré comme l'un des leurs. Toutefois, certains membres jaloux de votre famille vous voient comme un imposteur et aimeraient bien vous chasser de celle-ci. Vous avez dû combattre leur ressentiment pendant la majeure partie de votre vie, mais maintenant le dénouement est proche.
63-64	Vous avez rencontré un diseur de bonne aventure en chemin. Vous avez partagé votre repas avec lui et en retour, il vous a proposé de lire votre avenir. Il vous a dit que vous voyageriez beaucoup et seriez un héros, mais pas avant d'avoir connu « une grande peine, une grande victoire, et un grand revers ». Aucune de ces choses n'est encore survenue. Est-ce qu'il aurait menti ?
65-66	Vous venez d'une famille d'artistes. Si vous êtes un artisan ou un artiste, leur réputation vous permet de bénéficier du soutien de mécènes puissants. Sinon, les remarques des gens que vous rencontrerez sur votre manque de talent seront une source constante d'irritation.
67-68	Un frère ou une sœur a commis un crime horrible qui a couvert de honte votre famille. La famille a fui et vous a laissé seul. Avez-vous été faussement accusé du crime ? Ou l'avez-vous confessé volontairement, pour préserver ce qui restait de l'honneur familial ? Les liens du sang sont-ils toujours les plus forts ?
69-70	Vous êtes un jumeau. Votre frère ou votre sœur a des compétences et des caractéristiques similaires aux vôtres, mais une personnalité totalement différente. Êtes-vous très proches, comme le sont normalement des jumeaux, ou, au contraire, distants ? Vous semblez toujours savoir où se trouve votre jumeau, même dans le cas où vos relations sont difficiles.
71-72	Vous êtes le seul survivant d'une catastrophe horrible. Toute votre famille a été réduite à néant et vous devez vous débrouiller seul.
73-74	Vous avez rencontré un grand héros (ou bandit) à l'époque où il était encore inconnu. C'est en bons amis que vous vous êtes quittés. Se souviendra-t-il de vous ? Serez-vous encore amis ?
75-76	Votre sœur ou votre frère aîné est (ou fut) un grand héros et vous vivez dans son ombre. Vous êtes prêt à tout pour prouver que vous êtes son égal et vous voulez dépasser ses exploits.
77-78	Votre famille a mécontenté une famille riche ou influente et en a subi les conséquences. Cette famille est maintenant votre Ennemi.
79-80	Votre famille suit une religion ou une philosophie que le reste de la communauté n'accepte pas. Elle a peut-être caché ses convictions ou se contente d'ignorer les moqueries et les regards froids. Quoi qu'il en soit, cela marque votre différence et les persécutions ont renforcé vos convictions.

Histoires Personnelles

1d100	Histoire
81-82	Votre famille est réputée chanceuse. Tout ce qu'entreprend votre famille réussit : elle a accumulé sans effort richesses et réputation et n'a subi aucun revers. Cependant, vous avez entendu quelque chose qui attise votre méfiance vis-à-vis de cette vie enchanteresse. Comment votre famille est-elle devenue si chanceuse ? Quel prix a-t-elle payé, quel sombre pacte a-t-elle conclu ?
83-84	Votre famille a rendu un fier service à un riche noble ou à une personne influente. Comme récompense, vous faites désormais partie de la suite de cette personne. Vous obtenez donc un puissant Allié.
85-86	Votre famille a toujours été cruelle envers vous. Vos frères et vos sœurs ont été mieux traités et ont reçu plus de faveurs. Vous ne savez pas pourquoi il en est ainsi. C'est pourquoi vous êtes parti à la première opportunité, dans l'espoir de mener une vie d'aventurier.
87-88	Votre lignée s'étiole lentement : chaque année, un membre de votre famille meurt dans un accident effrayant et étrange. Pourquoi une telle infortune ? Votre famille est-elle maudite ou est-ce que quelqu'un (ou quelque chose) cherche à exterminer votre lignée ? Êtes-vous le prochain ?
89-90	Votre famille a été impliquée dans un événement qui l'a rendue populaire ou infâme au sein de la communauté. Le souvenir de cette action vous poursuit partout. Qu'a fait votre famille ? Pouvez-vous changer cette réputation ? Le désirez-vous ?
91-92	Autrefois riche, votre famille est désormais miséreuse. Comment a-t-elle perdu sa fortune ? Est-ce dû aux circonstances ou aux actions d'autres personnes ? Dans ce dernier cas, comment vous ont-ils ruinés et comment vous vengerez-vous ?
93-94	Votre famille était autrefois pauvre et avait des difficultés à survivre. Pourtant, alors que vous étiez encore enfant, votre père est subitement devenu très riche. Comment a-t-il obtenu cet argent ? Quel effet cela a-t-il eu sur la famille ? Est-ce que quelqu'un viendra réclamer l'argent ou mettre fin à cette bonne fortune ?
95-96	Votre famille en mal d'argent vous a envoyé au service d'une autre famille prestigieuse. Vous avez appris de nombreuses choses au sujet de votre employeur, notamment un secret sordide qui vous apporterait la mort s'il était révélé. Quel est ce secret ? Quel dommage pourrait-il causer ? Décidez de cela avec votre Maître du Jeu.
97-98	En jouant, vous avez accidentellement tué un ami proche, un frère ou une sœur. Vous avez fui les lieux et gardé le silence sur l'événement. Lorsque les adultes sont venus chercher les adolescents manquants, ils n'ont trouvé aucun corps. Votre conscience vous tenaille depuis tout ce temps, mais vous ne savez pas ce qu'est vraiment devenue la personne disparue. A-t-elle échappé à la mort ou est-ce que quelque chose est arrivé à son corps ?
99-00	Vous avez récemment ressenti une expérience surnaturelle qui vous a grandement affecté. Alors que vous étiez seul, un dieu est venu vous parler, ou des esprits se sont manifestés et ont dansé autour de vous. La communauté pourrait considérer l'événement, quel qu'il soit, comme une bénédiction ou une malédiction. Dans des sociétés plus séculières, l'expérience pourrait être perçue comme un signe de folie.

La Saga d'Anathaym

Pour déterminer sa classe sociale, le joueur lance 1d100 et obtient 97. Anathaym a de la chance : elle est d'ascendance aristocratique ! Le Maître du Jeu décide qu'elle est une proche parente d'un des oligarques dirigeant la cité, ce qui lui donne une position privilégiée et lui permet de vivre dans la demeure familiale.

Communauté

Après avoir déterminé la culture du personnage, il est temps de développer ses liens communautaires. La communauté est composée de plusieurs éléments : la famille, les contacts, les Histoires Personnelles et les Passions. Les Passions ont déjà été évoquées dans la section sur la Culture, mais vous trouverez ici les règles pour les gérer.

Parcourez chaque élément comme décrit plus bas avant de compléter votre feuille de personnage. Vous avez l'opportunité de donner vie à votre personnage en décrivant sa famille, les amis et les ennemis qu'il a pu se faire, les événements étranges qu'il aurait pu vivre et ce qui motive sa loyauté, ses amours et ses haines.

La Classe Sociale du Personnage

La Classe Sociale mesure la prospérité, les ressources et le statut social d'un personnage. La classe influe sur son argent de départ et ses Ressources Personnelles, c'est-à-dire ce à quoi le personnage a accès lorsqu'il ne vit pas d'aventures. Elle sert aussi à déterminer les revenus du personnage entre ses aventures (voir le chapitre sur l'Économie et l'Équipement).

A moins d'avoir été décidée par le Maître du Jeu ou définie comme la conséquence d'une Histoire

Personnelle, la Classe Sociale d'un personnage est déterminée aléatoirement, bien que le Maître du Jeu puisse autoriser d'autres lancers de dés ou laisser le joueur choisir. Il existe quatre tables, une pour chaque culture, qui déterminent la classe du personnage ou de sa famille.

Selon le cadre de jeu, le Maître du Jeu peut diviser plus finement les Classes Sociales. En règle générale, plus la culture est avancée, plus sa structure sociale est complexe. Les joueurs devraient discuter avec le Maître du Jeu pour savoir quel titre ou rang précis serait le plus adapté à leur personnage.

Argent de départ

Tous les personnages débutent avec des objets ou de la monnaie valant :

- barbare : 4d6 x50 pièces d'argent ;
- civilisé : 4d6 x75 pièces d'argent ;
- nomade : 4d6 x25 pièces d'argent ;
- Primitif : 4d6 x10 pièces d'argent.

Multipliez l'argent de départ par le Modificateur de Monnaie pour connaître l'argent ou les ressources du personnage. A la discrétion du Maître du Jeu, l'argent supplémentaire généré par le Modificateur de Monnaie peut l'être sous la forme de marchandises plutôt que de pièces de monnaie.

Les Ressources Personnelles reflètent les ressources avec lesquelles le personnage débute – comme une monture – ou qu'il peut mobiliser, comme des serviteurs ou des esclaves.

Classes Sociales des Barbares

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Exilé, Hors-la-loi	0.25	Rien en dehors des vêtements portés et peut-être de quelques armes personnelles.
06-15	Esclave	Caxtos, Homme-Lige, Péon, Serf, Thrall	0.5	Réside chez son propriétaire ; possède quelques économies.
16-80	Homme Libre	Churl, Feine, Homme Libre, Karl, Laboureur	1	Demeure ou terre louée ; possède ses propres outils ou bétail, armes simples.
81-95	Classe aisée	Ealdormen, Flaith, Hauldr, Reeve, Thane	3	Possède une maison et une exploitation fermière, un commerce ou un navire ; des outils, des armes et des armures, une monture, plusieurs serviteurs ou esclaves ; des soutiens locaux.
96-100	Classe dirigeante	Chef, Cyning, Eorl, Jarl, Roi	5	Comme plus haut, mais vit dans une grande demeure et ses possessions sont d'excellente qualité ; allégeance d'un pays ou d'une région.

Classes Sociales des Primitifs

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Hors-la-loi	0.25	Une arme et quelques babioles.
06-80	Homme libre	Membre de la tribu	1	Demeure simple, outils et armes primitives.
81-100	Dirigeant	Chef, Ancien	2	Grande demeure, peaux de valeur, totems, trophées, outils, ustensiles de cuisine, armes primitives décorées, armure simple ; soutien de la tribu.

Classes sociales des Civilisés

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-02	Marginal	Mendiant, Vagabond	0.25	Les vêtements qu'il porte et peut-être une arme
03-20	Esclave	Captif, Chattel, Hilote, Serviteur	0.5	Réside chez son propriétaire ; possède quelques babioles.
21-70	Homme Libre	Citoyen, Paysan, Prolétaire, Tenancier, Vassal	1	Ferme ou habitation louée ; possède quelques outils ou du bétail ; armes simples.
71-95	Classe Aisée	Bailli, Maître, Intendant, Marguillier, Officier	3	Possède un commerce, une ferme ou une propriété ; mobilier, outils, armes & armure, monture, plusieurs serviteurs ou esclaves ; soutien des locaux.
96-99	Aristocratie	Archonte, Baron, Comte, Duc, Nawab, Noble, Oligarche, Patricien, Satrape, Seigneur	5	Possède plusieurs propriétés, fermes ou commerces ; armes, armures, mobilier et outils luxueux, montures, nombreux serviteurs ou esclaves, allégeance des habitants de la région.
100	Dirigeant	Calife, Tsar, Dictateur, Empereur, Imperator, Maharadja, Pacha, Pharaon, Potentat, Prince, Raja, Chah, Sultan, Tyran	10	Comme plus haut, mais d'une qualité inestimable ; allégeance d'un dominion ou d'une nation.

Classes Sociales des Nomades

1d100	Classe	Exemple de Titre	Mod. De Monnaie	Ressources Personnelles
01-05	Marginal	Hors-la-loi, Rebelle	0.25	Les vêtements qu'il porte et peut-être une arme et une monture, ou une petite embarcation si cela est adapté.
06-10	Esclave	Prisonnier, Thrall, Bool	0.5	Réside dans les terres du conquérant, dans la yourte ou le navire du propriétaire ; possède quelques babioles, des outils ou une arme simple.
11-90	Homme Libre	Arad, Haran, Parent, Sujet	1	Possède des montures, un chariot ou un petit navire, des yourtes ou équivalent, une demi-douzaine d'animaux d'élevage, des armes, une armure simple, un esclave ou deux.
91-100	Dirigeant	Chef, Émir, Khan, Khagan, Seigneur des Mers, Cheik	3	Possède une grande quantité de montures, de chariots ou de navires ; une grande yourte ou l'équivalent, des douzaines d'animaux d'élevage, de bonnes armes et armures, des esclaves, l'allégeance d'une tribu et de peuples conquis.

Familles

La famille est le berceau d'un personnage. Elle peut comprendre des douzaines de membres ou se résumer à quelques parents. La réputation de la famille peut aider ou entraver le personnage et ses relations peuvent s'avérer utiles.

Le joueur peut lancer 1d100 sur chaque table de famille ci-dessous pour déterminer le statut parental, la fratrie et la structure de la famille étendue.

Nous recommandons de ne pas chercher à trop détailler une famille étendue. Une façon de développer l'histoire d'un personnage est d'introduire des membres de sa famille – une tante ou une canaille de cousin – au fil des scénarios. En restant vague à ce stade, le Maître du Jeu se réserve la possibilité de créer de telles introductions.

Table des Parents

1d100	Parents
01-20	Les deux parents sont en vie
21-40	Un seul parent – le Père
41-60	Un parent et un beau-parent
61-80	Un seul parent – la Mère
81-00	Les deux parents sont morts

Tables de la fratrie

1d100	Fratrie
01-10	Aucune
11-30	1d4
31-70	1d6
71-90	1d8
91-00	1d10

À présent, déterminez les relations et la réputation de la famille. La famille est-elle respectée au sein de la communauté ? Ses relations lui apportent-elles du pouvoir ou du prestige ? Y a-t-il des cadavres dans le placard qui pourraient la menacer ? Est-ce que sa réputation lui vaut des alliés ou des ennemis ?

Mariage

Ceci est optionnel, mais est-ce que le personnage est marié ou promis à un mariage ? Pour une famille, le mariage est la méthode la plus utilisée pour améliorer son statut et son pouvoir. De ce fait, les arrangements matrimoniaux sont communs, même avec des enfants encore trop jeunes pour être mariés. Le Statut Marital du personnage peut être déterminé en lançant 1d100 et en comparant le résultat avec sa valeur de base en Influence. Si le résultat est égal ou inférieur à l'Influence, le personnage est fiancé, c'est-à-dire promis à un mariage. Si le résultat est égal ou inférieur à 10 % de la valeur d'Influence, le personnage est déjà marié.

C'est au joueur et au Maître du Jeu de décider à quel point le mariage est prospère ou heureux. Prenez un peu de temps pour réfléchir à la nature de la relation : est-elle surtout motivée par des raisons politiques ou économiques ? Est-ce qu'elle est influencée par la Classe Sociale ? Les deux partenaires s'aiment-ils ? Peut-être qu'ils se détestent... Si l'amour et la haine sont de la partie, vous pouvez établir une Passion pour représenter la profondeur et la nature de la relation.

Si le personnage est marié, des enfants ont-ils été conçus ? Là encore, le Maître du Jeu et le joueur peuvent définir ensemble la situation. Sinon, le joueur peut lancer 1d4-1 pour déterminer le nombre d'enfants. S'il y a des enfants, il lance ensuite 1d4 pour déterminer leur âge. Si les jets d'âge sont identiques, le personnage a des jumeaux ou des triplés. Si le personnage est d'un âge plus avancé, déterminez l'âge des enfants sur la Table d'Age (voir page 48) en baissant d'un niveau leur catégorie d'âge.

Table de la Famille Étendue

1d100	Grand-parents	Oncles & Tantes	Cousins
01-10	Aucun	Aucun	Aucun
11-30	1d2-1	1d2	1d3
31-70	1d3-1	1d3	1d4
71-90	1d3	1d4	1d6
91-00	1d3+1	1d6	1d8

Table de Réputation

1d100	Réputation	Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux
01-15	La famille a mauvaise réputation.	1d3 Ennemis ou Rivaux.
16-35	La réputation de la famille est bonne, mais elle cache peut-être quelques lourds secrets.	1 Ennemi ou Rival.
36-65	La famille a bonne réputation.	-
66-85	La réputation de la famille est bonne, bien que certains individus au sein de la famille ou en dehors puissent la ternir.	1 Contact ou Allié.
86-00	La réputation de la famille est excellente.	1d4 Contacts ou Alliés.

Table des Relations

1d100	Relations	Alliés, Contacts, Ennemis et Rivaux
01-20	Pas de relation notable.	Aucune.
21-80	La famille cultive des relations cordiales avec sa communauté.	Lancez 1d4 Vous obtenez : 1 un Allié, 2 un Contact, 3 un Ennemi, 4 un Rival.
81-90	La famille est bien établie au sein de la communauté et ceux qui détiennent le pouvoir local la connaisse.	Comme plus haut, mais lancez deux fois les dés.
91-95	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée par ceux qui détiennent le pouvoir régional.	Comme plus haut, mais lancez trois fois les dés.
96-00	Comme plus haut, mais la famille est aussi bien considérée par ceux qui détiennent le pouvoir régional.	Comme plus haut, mais lancez quatre fois les dés.

La Saga d'Anathaym

Comme argent de départ, Anathaym possède 4D6 x75 PA – elle obtient 9 au jet, soit un total de 675 PA. En tant qu'aristocrate, son Modificateur de Monnaie est de 5. Sa richesse s'élève donc à 3 375 PA. Le Maître du Jeu décide qu'Anathaym possède 1000 PA en monnaie et le reste sous la forme de bijoux et de vêtements.

Ensuite, la joueuse vérifie le statut des parents : un résultat de 67 indique que seul le père est encore en vie, la mère étant morte durant l'enfance d'Anathaym. Pour déterminer la taille de la fratrie, la joueuse obtient un 19 sur la table, puis un 1 sur le d4. Emma décide qu'Anathaym a une sœur du nom de Kara.

Le Maître du Jeu préfère reporter la génération de la famille étendue. Un résultat de 51 sur la table de réputation familiale montre que la famille n'est ni importante ni mal vue. Un Résultat de 77 sur la table des relations indique un Rival.

Alliés, Contacts, Rivaux et Ennemis

Les Alliés, Contacts, Rivaux et Ennemis sont des individus ou des organisations avec lesquels le personnage a développé des relations, cordiales ou non. À ce stade, il suffit de donner un nom à ces éléments (par exemple, Contact : Gundleus le Sage ou Ennemi : Cult de Yethis). Les détails pourront venir plus tard.

- Allié : un ami, un collègue ou une connaissance qui partage les causes du personnage et qui offrira de l'aide et des conseils si on fait appel à lui. Selon sa personnalité, l'Allié pourra demander un service en échange de son aide ;

- Contact : personne potentiellement influente que le personnage connaît. Mais un Contact en mesure d'aider le personnage ne le fera pas forcément ;
- Rival : quelqu'un qui s'oppose au personnage pour des buts similaires et qui tentera de le gêner ou de le harceler. ;
- Ennemi : quelqu'un qui veut du mal au personnage et qui peut aller loin juste pour le faire souffrir. L'Ennemi n'agit pas toujours directement : il peut tenter d'influencer des alliés ou des contacts pour qu'ils nuisent au personnage.

Les Alliés, Contacts, Rivaux et Ennemis sont destinés à agir dans les coulisses : ils peuvent quelquefois interagir avec le personnage sans être toujours prépondérants dans sa vie. Ils aident à enrichir l'histoire du personnage et peuvent parfois jouer un rôle crucial dans un scénario, mais ils sont prévus pour être des éléments de l'histoire du personnage plutôt que des personnages non joueurs (PNJ) à part entière. Bien entendu, ils peuvent tout à fait devenir de véritables personnages non joueurs au fur et à mesure de la campagne. Le Maître du Jeu doit donc noter leur identité, leur apparence et leur comportement, ce qu'ils savent et comment ils ont interagi et interagiront avec le personnage. Tout cela sert à garantir la cohérence de leur mise en scène.

La Saga d'Anathaym

Le Maître du Jeu décide que Xenos sera le rival d'Anathaym. Tous deux viennent de familles similaires et ont même grandi ensemble. Mais, en grandissant, Xenos est devenu un dilettante débauché qui se moque constamment de la diligence d'Anathaym. Anathaym sait qu'il a des vues sur sa sœur, et elle veut empêcher Xenos de mettre la main sur elle. Car Xenos a brisé bien des cœurs, sans se soucier de la peine qu'il a causée. Anathaym ne veut pas que cela arrive à sa sœur...

Relations Personnelles

Pourquoi les personnages évoluent-ils ensemble ? Quel lien les unit ? Il est préférable que chaque joueur choisisse au moins un autre joueur pour déterminer le lien qui unit leurs personnages. Voici quelques exemples :

- Des amis d'enfance qui sont restés proches à l'âge adulte ;
- Des membres de la même culture ou communauté ;
- Des membres d'une même profession, ou ayant eu l'occasion de se rencontrer et de faire affaire ensemble ;
- Une rencontre chanceuse dans une auberge, une taverne ou autre établissement social ;
- Une connaissance commune (un autre personnage du groupe).

Les personnages désireux d'établir une relation personnelle comme élément de leur histoire personnelle obtiennent une réserve de Points de Chance disponible pour le groupe entier. Le nombre de Points de Chance débute à 2 et augmente de 1 par personnage ayant formé une relation personnelle au sein du groupe. La réserve de points fonctionne de façon très similaire aux points de Chance individuels d'un personnage, mais elle bénéficie à tous les membres du groupe. Ces points peuvent uniquement être utilisés lorsqu'un personnage aide activement, ou veut aider, un autre membre du groupe, sans ce que membre soit forcément lié au personnage par une relation personnelle.

Par exemple, les joueurs de la partie de Steve décident que leurs personnages viennent de la même cité, Meeros, et que les familles des personnages se connaissent depuis des années. Il y a quatre joueurs en tout : Emma (jouant Anathaym), Catherine (jouant Kara), James (jouant Hallax) et Rob (jouant Tor-Irdeen, un personnage minotaure). Comme le personnage de Rob a peu de chance d'avoir grandi avec les autres, Steve décide que les Relations viendront plus tard, en cours de partie. Pour les humains de Meeros, les Points de Chance de groupe sont égaux à 5 : deux points de départ, plus 1 point pour chaque humain et les Relations qu'ils ont formées. Steve annonce à Rob que Tor-Irdeen sera introduit lors de la première session de jeu et aura alors la possibilité de former une relation avec les humains. Si cela réussit, les Points de Chance du groupe passeront à 6.

Passions

Bien qu'elles soient optionnelles, les Passions peuvent s'avérer très utiles : elles introduisent des accroches scénaristiques basées sur les désirs et les rancœurs du personnage, et aident le joueur à comprendre la nature de son personnage.

Les Passions représentent plusieurs choses :

- Les loyautés et les allégeances ;
- Les croyances et les idéaux fermement établis ;
- Les émotions ressenties envers quelqu'un ou quelque chose.

Les Passions sont mesurées comme des compétences : leur valeur de base dépend de deux caractéristiques et elles sont notées de 1 à 100 (ou plus). Une Passion peut être améliorée de la même façon qu'une compétence, et le Maître du Jeu peut baisser ou augmenter sa valeur selon les circonstances. Par exemple, la loyauté de Rurik envers Henrik, son chef de clan, est à 70 %. Cependant, si Henrik noue une alliance avec un clan ennemi que Rurik désapprouve, le Maître du Jeu peut faire baisser la loyauté de Rurik à 50 %, représentant ainsi l'érosion de la fidélité du personnage. Si Henrik accorde une faveur à Rurik, le Maître du Jeu pourra alors augmenter la valeur à 80 % pour marquer le renforcement du lien.

Une Passion peut être liée à n'importe quoi – une personne, une organisation, un idéal, et même un objet. Les Passions sont souvent décrites avec des mots comme : Aimer, Chercher, Consoler, Craindre, Désirer, Détester, Détruire, Fuir, Loyauté, Mépriser, Protéger, Répudier, Respecter, Soutenir, Subvertir, Tourmenter...

Le mot indique la nature de la relation. Par exemple, la loyauté n'indique pas forcément du respect, et le respect ne s'accompagne pas toujours d'amour. On peut mépriser quelqu'un sans le détester, tout comme on peut aimer quelqu'un sans lui être fidèle. Le mot utilisé devrait donc refléter les sentiments du personnage (ou de sa société) envers l'objet de sa Passion.

Une Passion peut être établie durant la création de personnage ou, ce qui est peut-être plus intéressant, en cours de partie. Pour établir une Passion, le joueur doit simplement stipuler l'objet de sa Passion et trouver un mot adéquat : Par exemple, Amour (Elissa) ou Dégoût (Sorcellerie)

La valeur de départ de la Passion dépend de son type, comme indiqué dans la Table des Passions.

La Saga d'Anathaym

Comme elle est de culture civilisée, Anathaym possède les Passions Loyauté (Cité), Amour (Soeur) et Haine (Rival). Emma décide qu'Anathaym vient de la cité-état de Meeros, qu'elle est dévouée à sa sœur Kara et qu'elle déteste Xenos, le fil du principal sénateur de la cité, qui a déjà tenté de violer Kara lorsqu'il était ivre.

Les valeurs de chaque Passion sont calculées. La Passion Loyauté (Meeros) est égale à 51 %, mais pour la Passion Amour (Kara), elle dépend du CHA de Kara (qui est de 15), soit un score final de 61 %. La Passion Haine (Xenos) est basée sur le CHA de Xenos ; comme le débauché est aussi beau que populaire, le Maître du Jeu lui donne un CHA de 18. La valeur de Haine (Xenos) est donc de 55 %.

À l'issue de cette phase, Emma sait qu'Anathaym est la fille d'un oligarque et qu'elle a une sœur. Sa famille prospère possède une grande villa à Meeros. En outre, Anathaym peut « emprunter » des armes utiles parmi les trophées de guerre de son père. C'est quelque chose qu'elle garde en tête alors qu'elle planifie la chute de l'ignoble Xenos.

Le Maître du Jeu peut modifier tous les pourcentages de départ afin de refléter un sentiment plus ou moins profond. Ainsi, Amour (Elissa) peut avoir une valeur de base de 55 %, mais du fait de l'attachement du personnage pour elle (amour d'enfance), le Maître du Jeu établit une valeur de 75 %.

Une Passion envers une ou des personnes n'a pas besoin d'être réciproque. C'est au Maître du Jeu de décider. En cas de Passion non réciproque, le joueur doit déterminer si cela renforce ou affaiblit la Passion de son personnage. Il peut alors modifier de 1d10 % la valeur de la Passion.

Cette section se contente d'expliquer ce que sont les Passions et de donner leurs valeurs de départ. L'utilisation des Passions en jeu est décrite au Chapitre 6.

Table des Passions

Objet de la Passion	Exemples	Pourcentage de Départ
Une personne dans un contexte romantique ou familial	Amoureux, frère ou sœur, parent, époux(se), personne qui ignore ou ne partage pas les sentiments du personnage.	30 % et CHA+POU de l'être aimé
Une personne dans un contexte platonique (une amitié, une loyauté...)	Chef, professeur, dirigeant, maître, sauveur, prêtre, ennemi.	30 % + le POU du personnage + le CHA du sujet de la Passion
Une personne rivale	Chef ennemi, travailleur rival, époux(se) de l'être aimé, meurtrier d'un ami, voleur.	30 % + POU du personnage + CHA du sujet
Une organisation ou un groupe de personnes	Famille, école, temple, religion, communauté locale, unité militaire, guilde, nobles.	30 % +POU+INT du personnage
Une race, une espèce ou une ethnie	Étrangers, non humains, tigres, créatures surnaturelles, fantômes, primitifs.	30 % + POU x 2 du personnage
Un endroit	Un pays, une ville natale, un lieu sacré, la capitale, les montagnes...	30 % + POU+INT du personnage
Un objet ou une substance	Le Trône de Fer, une relique diabolique, la magie, les ténèbres, un bijou ancien, des gemmes.	30 % + POU x 2 du personnage
Un concept ou un idéal	Une éthique, un code moral, la liberté, l'honneur personnel, la trahison, la malhonnêteté.	30 % +POU+INT du personnage

Étapes suivantes

Maintenant que vous en savez plus sur la culture et la communauté d'origine du personnage, il est temps de choisir une Profession pour celui-ci, d'améliorer ses compétences et de lui octroyer de l'équipement. Le prochain chapitre, Professions et Développement, vous conduira à travers ces étapes.

Un avant-poste des barbares nordiques appelés Badoshi. Lieu central de la communauté, la Grande Tour est entourée des huttes des theigns et des carls du chef. La proximité avec la Grande Tour est signe de puissance. Malgré leur réputation féroce en tant qu'ennemis de Meeros, les Badoshi possèdent de nombreux établissements pacifiques dans les terres du nord, où les habitants se contentent de s'occuper de leur bétail et de leurs cultures sans chercher la guerre.

Chapitre 3 : Profession et Développement

Ci-dessus se trouve la Rune de Loi qui symbolise l'ordre et la stabilité du cosmos. Sa forme représente le Progrès et l'Équilibre.

Ce chapitre décrit les Professions accessibles au personnage, la possibilité de rejoindre un culte, l'allocation des Points de Compétence bonus, l'équipement de départ et la magie à laquelle peut avoir accès le personnage.

Professions

Chaque personnage de Runequest commence le jeu en étant formé à une Profession. L'occupation qu'il choisit n'est pas forcément celle qu'il suit au début de sa vie d'aventurier, mais c'est la Profession qu'il a adoptée durant son adolescence et qui délimite son panel de compétences.

Les Professions accessibles au personnage dépendent de sa culture d'origine ; chez certaines cultures, le nombre d'occupations est restreint car les besoins de la communauté sont simples, ou bien les traditions orientent les jeunes adultes vers une voie spécifique. Les choix sont plus importants dans les cultures où s'est développée une société complexe avec des besoins qui se sont étendus au fil des siècles.

Les joueurs sont libres de choisir la Profession que suivra leur personnage, avec l'accord du Maître du Jeu. Le tableau suivant fournit quelques indications sur les vocations les plus communes de chaque type de culture. Ces recommandations sont à adapter en fonction du cadre de jeu. Par exemple, les professions magiques pourraient être bannies si la campagne se situe dans un pays où les magiciens sont tués à la naissance.

Comme les cultures d'origine, les Professions donnent l'occasion d'améliorer un ensemble de Compétences Standards et Professionnelles. Certaines donnent accès à des Compétences Magiques et à des Styles de Combat supplémentaires. Contrairement aux cultures d'origine, les joueurs n'ont pas besoin d'investir leurs points dans toutes les compétences disponibles : ils peuvent sélectionner celles qui s'adaptent le mieux au concept de leur personnage.

Les personnages développent leurs compétences de Profession de la façon suivante :

- Sélectionnez trois compétences parmi les Compétences Professionnelles disponibles pour cette Profession ;
- Répartissez 100 points parmi les Compétences Standards de la Profession et les Compétences Professionnelles choisies, chaque point dépensé dans une compétence augmentant celle-ci de 1 %. Toutes les compétences n'ont pas à être améliorées, mais aucune compétence ne peut être augmentée de plus de 15 %.

Les Compétences Professionnelles et les Styles de Combat commencent à leur valeur de base. À ce stade, choisir un Style ou une Compétence Professionnelle déjà obtenue via la culture d'origine permet simplement au joueur d'allouer une partie des points de compétence de Profession. Certaines de ces compétences comme Artisanat, Connaissance ou Langage offrent des choix de spécialisation. Dans ce cas, la spécialité choisie devrait être en adéquation avec la culture du personnage.

Exemples de Professions selon la Culture d'Origine

Civilisé	Barbare	Nomade	Primitif
Administrateur	Administrateur	Administrateur	Artisan
Agent	Amuseur	Artisan	Chamane
Alchimiste	Artisan	Chamane	Chasseur
Amuseur	Chamane	Chasseur	Dresseur
Artisan	Chasseur	Dresseur	Éclaireur
Chamane	Dresseur	Guerrier	Guerrier
Chasseur	Fermier	Éclaireur	Érudit
Courtisane	Guerrier	Éleveur	Marin
Dignitaire	Éclaireur	Érudit	Médecin
Dresseur	Éleveur	Marchand	Pêcheur
Fermier	Érudit	Marin	Voleur
Guerrier	Marchand	Médecin	
Éclaireur	Marin	Prêtre	
Éleveur	Mineur	Pêcheur	
Érudit	Mystique	Voleur	
Marchand	Médecin		
Marin	Prêtre		
Mineur	Pêcheur		
Mystique	Voleur		
Médecin			
Prêtre			
Pêcheur			
Sorcier			
Voleur			

Professions et Classes Sociales

RuneQuest n'impose pas de restrictions sur les Professions accessibles à telle ou telle classe sociale, mais le Maître du Jeu et les joueurs voudront peut-être en ajouter. Certaines classes sociales verront d'un mauvais œil ceux de leurs membres qui s'adonnent à certaines vocations, et pourront même les exclure. Une culture peut interdire aux nobles de devenir marchands à cause du risque de corruption financière, alors qu'une autre restreindra le commerce aux seuls nobles, créant ainsi une classe de princes marchands.

C'est au Maître du Jeu de décider si une Profession est interdite à une classe sociale, mais un personnage qui choisit une vocation mal considérée par sa classe peut être intéressant à jouer. Comment le personnage sera-t-il perçu : comme un pionnier ou un paria ? Quelles en seront les conséquences ? Comment sera-t-il accepté par la profession ? Autant d'occasions en or pour approfondir le personnage et bâtir des intrigues autour de lui !

La Saga d'Anathaym

Comme elle est originaire d'une cité-état civilisée, Anathaym a beaucoup de choix de Professions à sa disposition. Elle désire s'entraîner comme soldat, la Profession qu'avait suivie son père avant de se consacrer à la politique. Pensant que sa fille se lassera vite de la discipline martiale, son père accepte d'en faire l'apprentie du maître d'armes Zamothis, un célèbre guerrier.

Mais il déchante vite, car Anathaym accomplit de grands progrès sous la supervision du maître vieillissant. De la Profession de guerrier, Anathaym choisit les trois compétences professionnelles suivantes : Connaissance – Histoire Militaire 28 % (INT x 2), Connaissance -Stratégie et Tactique 28 % (INT X2), et Survie 20 % (CON + POU) .

Elle dépense ensuite 100 points, pour les diviser entre ses compétences : Athlétisme +10, Bagarre +10, Connaissance – Histoire Militaire +10, Connaissance – Stratégie et Tactique +10, Endurance +10, Esquive +10, Survie +10, Style de Combat (Frondeur Meerish) +15, Style de Combat (Infanterie Meerish) +15.

Administrateur

Chambellan, Collecteur de Taxes, Ministre, Superviseur...

Nommés ou élus, les administrateurs ont un poste de responsabilité qui leur confère plus ou moins d'autorité. Voici quelques exemples d'administrateurs : contremaîtres, maîtres de guildes, scribes, avocats, collecteurs de taxes... Selon la taille et la complexité de l'organisation ou du gouvernement, les administrateurs peuvent avoir des hommes sous leurs ordres.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Bureaucratie, Commerce, Courtoisie, Connaissance (au choix), Écriture/Lecture, Éloquence, Langage (au choix).

Agent

Agitateur, Assassin, Détective, Espion, Informateur...

Le travail d'un agent est de surveiller ceux que son employeur désire tenir à l'œil et d'agir discrètement contre eux. Le secret est son maître mot. Tout le monde peut être un agent : un mendiant, un noble, un serviteur, même un enfant ! De la même façon, l'employeur d'un agent peut être n'importe qui : amoureux déçu, marchand aux abois ou dirigeant d'un pays. Un agent s'occupe principalement de la transmission d'informations ou d'actes mineurs de sabotage, mais il peut parfois commettre des assassinats si la cause ou le salaire le justifient.

Compétences

- Compétences Standards : Discrétion, Dissimulation, Esquive, Perspicacité, Perception, Tromperie, Style de Combat (Armes Dissimulables)
- Compétences Professionnelles : Culture (au choix), Déguisement, Langage (au choix), Passe-Passe, Pistage, Sens de la Rue, Survie.

Alchimiste

Apothicaire, Herboriste, Empoisonneur, Parfumeur...

Les alchimistes se dévouent à la création ou au négoce de substances chimiques et végétales utiles à la communauté locale. Ces concoctions servent des buts variés : acides, baumes, désinfectants, huiles, onguents, parfums, poisons, savons, teintures... L'alchimiste a plus de chances de se spécialiser dans un type de concoction s'il réside au sein d'une vaste communauté.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Endurance, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Artisanat (Alchimie), Connaissance (Spécialisation Alchimique[1]), Commerce, Médecine, Langage (au choix), Ecriture/Lecture, Sens de la Rue.

Amuseur

Acrobate, Barde, Danseur, Musicien, Poète...

Il existe différentes catégories d'amuseurs. Les acrobates accomplissent des prouesses mêlant coordination, gymnastique et sens de l'équilibre. Les acteurs jouent dans des pièces ou des pantomimes paillardes. Les danseurs interprètent des danses allant de l'érotique au cérémoniel. Les musiciens utilisent leurs instruments pour jouer dans des concerts privés ou fournir de la musique d'accompagnement. Les poètes et les chanteurs récitent ou chantent de grandes œuvres de littérature ou de poésie lyrique, les chanteurs opérant souvent dans une chorale. Les conteurs relatent des récits apocryphes, etc. Les amuseurs apprennent parfois des arts complémentaires pour élargir leur répertoire et réaliser des performances uniques. Par exemple, un barde peut combiner les arts du chant, de la musique et de la poésie.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Bagarre, Chant, Danse, Influence, Perspicacité.

1 *Comme Acides, Narcotiques, Poisons, etc.*

Son nouveau style de combat Infanterie Meerish couvre l'entraînement à la lance, le bouclier hoplite et le javelot, trois domaines qu'elle devra maîtriser si elle veut rejoindre les rangs des Lances Écarlates de Meeros, le régiment que commandait autrefois son père.

Une fois appliqués les modificateurs de Profession, les compétences d'Anathaym sont les suivantes : Athlétisme 37 %, Bagarre 27 %, Canotage 24 %, Chant 16 %, Conduite 28 %, Connaissance (Géographie) 38 %, Connaissance (Histoire Militaire), Connaissance (Stratégie et Tactiques) 38 %, Courtoisie 38 %, Coutumes 68 %, Chant 16 %, Discrétion 30 %, Dissimulation 23 %, Endurance 36 %, Esquive 42 %, Force Brute 21 % Influence 28 %, Natation 24 %, Perspicacité 31 %, Premiers Soins 30 %, Savoir Régional 33 %, Sens de la Rue 31 %, Survie 30 %, Tromperie 28 % ; Style de Combat (Frondeur Meerish) 52 %, Style de Combat (Infanterie Meerish) 42 %.

- Compétences Professionnelles : Acrobatie, Comédie, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Passe-Passe, Séduction, Sens de la Rue.

Artisan

Artificier, Fabriquant...

La Profession d'artisan englobe de nombreuses professions, du tisseur au vanneur. La plupart des artisans se spécialisent dans un domaine particulier, mais il n'est pas rare qu'ils développent un second domaine d'expertise en plus de leur savoir-faire principal. Certains artisans achètent les matériaux dont ils ont besoin et vendent directement leurs produits, à plus ou moins grande échelle. Les artisans primitifs peuvent simplement être des individus qui produisent des objets pour leur famille ou leur tribu. Par contre, les artisans civilisés peuvent appartenir à une entreprise familiale ou à une guilde. Une culture n'a pas forcément accès à tous les artisanats : il y a par exemple peu de chances de voir des forgerons dans une culture primitive.

Compétences

- Compétences Standards : Bagarre, Conduite, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Art (au choix), Artisanat (Principal), Artisanat (Secondaire), Commerce, Ingénierie, Mécanismes, Sens de la Rue.

Berger

Gardien de troupeaux, Éleveur

Les éleveurs entretiennent et veillent sur des cheptels de créatures, pas forcément domestiquées, allant des troupeaux de chèvres aux mammouths en migration. La plupart des éleveurs passent des jours ou même des semaines dans les plaines ou les collines, s'assurant que leurs bêtes disposent de suffisamment d'eau et de nourriture, tout en faisant attention aux prédateurs. Un éleveur n'élève pas toujours son bétail : certains sont embauchés pour escorter des troupeaux vers des marchés lointains ou achètent des bêtes pour le compte de clients moins connaisseurs. La profession peut être solitaire, mais les éleveurs connaissent généralement la terre, les saisons ainsi que les habitudes de leurs animaux.

Compétences

- Compétences Standards : Endurance, Equitation, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Style de Combat (Elevage ou Culturel).
- Compétences Professionnelles : Artisanat (Élevage), Commerce, Médecine (Espèces Spécifiques), Jouer d'un Instrument, Orientation, Pistage, Survie.

Chamane

Animiste, Démoniste, Exorciste, Homme-Médecine...

Le chamane peut communier avec les esprits et les ancêtres, et comprendre les secrets du plan spirituel qui entoure notre monde. Le chamane est sage et puissant, du moins c'est ce qu'il voudrait faire croire. Il n'a pas forcément de pouvoirs magiques et peut se contenter de suivre les rituels et les traditions qui lui ont été transmis. Il peut aussi être un véritable charlatan qui dupe les membres crédules de sa communauté. Bien des cultures civilisées croient aussi au Monde des Esprits et cherchent par exemple à apaiser les ancêtres défunts.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Danse, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Connaissance (au choix), Contrainte (Culte, Totem ou Tradition), Éloquence, Magie Populaire, Médecine, Passe-Passe, Transe.

Chasseur

Forestier, Homme des Bois, Rôdeur, Trappeur...

Devant pister et tuer des créatures, le chasseur connaît la région et le comportement des animaux. Un chasseur peut opérer de diverses manières : avec des armes, des pièges ou en conduisant les créatures dans des enclos. Le but de la chasse dépend de la culture du chasseur. La plupart des chasseurs veulent simplement obtenir de la nourriture, mais certains se spécialisent dans l'extermination de prédateurs dangereux ou dans la récupération d'éléments de valeur : cornes, dents, fourrure,

etc. Les chasseurs apprennent souvent un artisanat supplémentaire lié à la préservation ou au dépeçage des créatures qu'ils tuent.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Discrétion, Endurance, Equitation, Perception, Savoir Régional ; Style de Combat (Chasse ou Culturel).
- Compétences Professionnelles : Artisanat (lié à la chasse), Connaissance (Régionale ou Espèces Spécifiques), Mécanismes, Orientation, Pistage, Survie.

Courtisane

Concubine, Houri, Geisha...

Les courtisanes sont des compagnes professionnelles, qui peuvent chanter et danser pour leurs clients, les enchanter par leur conversation, ou même leur offrir des services plus intimes... Le jugement porté sur une courtisane dépend de la culture de celle-ci : certaines seront à peine mieux considérées que des filles de taverne, alors que d'autres bénéficieront de l'estime des notables. Les courtisanes les plus célèbres et les plus talentueuses peuvent littéralement avoir des princes à leurs pieds ! Notez que les courtisanes ont leur équivalent masculin : le courtisan ou le mignon.

Compétences

- Compétences Standards : Chant, Coutumes, Danse, Influence, Perception, Perspicacité, Tromperie.
- Compétences Professionnelles : Art (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Jeux, Jouer d'un Instrument, Langage (au choix), Séduction.

Dignitaire

Conseiller, Conspirateur, Délégué, Diplomate, Sycophante...

Traditionnellement membres de la bourgeoisie ou de la noblesse, les dignitaires sont au service d'un dirigeant ou d'un gouvernement et servent de conseillers, de compagnons, d'aide ou tout simplement de serviteurs. Choisis pour leur discrétion, leur perspicacité et leurs capacités de persuasion, ils influencent souvent en secret la politique intérieure et extérieure. Certains dignitaires sont en fait des ambassadeurs d'une nation étrangère. Les dignitaires voient et entendent beaucoup de choses liées à des affaires d'état, et peuvent donc avoir vent de scandales ou de décisions politiques de première importance. Les machinations des dignitaires, quelle que soit leur allégeance politique, sont capables de sauver ou de compromettre tout un pays.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Danse, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.
- Compétences Professionnelles : Art (au choix), Bureaucratie, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Éloquence, Langage (au choix).

Dresseur

Gardien de Ménagerie, Dompteur...

Les dresseurs gagnent leur vie en capturant, domestiquant, échangeant, entretenant, ou élevant des créatures pour qu'elles assurent des fonctions spécifiques au sein de la communauté. On peut citer comme exemples les charmeurs de serpents, les chuchoteurs (dresseurs de chevaux), les fauconniers. Certains dresseurs tentent de domestiquer des animaux sauvages, d'autres les exposent dans leur ménagerie privée. Quelques-uns essaient même de transformer des bêtes capturées en gardiens, voire en combattants, que ce soit pour les champs de bataille ou les combats d'arène.

Compétences

- Compétences Standards : Conduite, Endurance, Équitation, Influence, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Artisanat (Élevage), Connaissance (Espèces Spécifiques), Enseignement (Espèces Spécifiques), Médecine (Espèces Spécifiques), Pistage, Survie.

Eclaireur

Chasseur de Primes, Explorateur, Garde Forestier, Pionnier, Vagabond...

Les éclaireurs repoussent les limites de leur civilisation. Ils peuvent être des pionniers en quête de nouvelles terres ou des gardes forestiers chargés de surveiller les frontières. Certains cherchent des produits naturels qu'ils pourraient vendre à des marchands, alors que d'autres traquent des fugitifs. Quelques-uns sont des explorateurs érudits qui veulent se documenter sur de nouvelles cultures, ou simplement des voyageurs impénitents. Les éclaireurs savent se nourrir sur le terrain et sont habitués à mener une vie frugale.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Discrétion, Endurance, Natation, Perception, Premiers Soins ; Style de Combat (Chasse ou Culturel).
- Compétences Professionnelles : Connaissance (au choix), Coutumes (au choix), Médecine, Langage (au choix), Orientation, Pistage, Survie.

Érudit

Chroniqueur, Libraire, Philosophe, Scalde, Scribe...

Les érudits et les scribes perpétuent le savoir existant et cherchent à en étendre les frontières. Les érudits ne sont pas nécessairement confinés aux bibliothèques poussiéreuses ou aux scriptoriums exigus ; ils peuvent être des explorateurs et des archivistes en quête de nouveaux ouvrages ou de nouvelles connaissances. De plus, les érudits ne savent pas forcément lire ou écrire ; ils peuvent mémoriser leur savoir pour le transmettre oralement. Certains érudits se spécialisent dans des domaines de connaissance particuliers, par exemple dans la mémorisation et la citation des codes de lois lors d'affaires juridiques.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Culture (au choix), Connaissance (Principale), Connaissance (Secondaire), Écriture/Lecture, Éloquence, Enseignement, Langage (au choix).

Fermier

Jardinier, Maraîcher, Moissonneur...

Si les fermiers s'attachent principalement à cultiver la terre, ils sont souvent aussi capables d'entretenir leur bétail. Ils produisent des plantes alimentaires, mais aussi des plantes médicinales ou utiles aux travaux textiles. Tous les agriculteurs ne possèdent pas forcément une ferme ou une plantation. Certains errent à travers les régions sauvages en récoltant ce qui y pousse sans l'aide des hommes, alors que d'autres travaillent dans les jardins ou les champs de leurs riches employeurs. Dans le même ordre d'idée, tous les fermiers ne sont pas des vilains attachés à une petite terre. De nombreuses sociétés accordent un grand crédit aux propriétaires de grands domaines qui gèrent eux-mêmes leurs possessions.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Bagarre, Conduite, Endurance, Équitation, Perception, Savoir Régional
- Compétences Professionnelles : Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (Agriculture), Connaissance (Élevage), Pistage, Orientation, Survie.

Guerrier

Champion, Garde du Corps, Gladiateur, Mercenaire, Soldat...

Les soldats professionnels forment la classe guerrière de la communauté. La majeure partie de leur temps est consacrée aux patrouilles, aux gardes et à l'entraînement, avec une insistance particulière sur l'emploi des armes, les tactiques de corps-à-corps et l'étude des styles de combat ennemis. Tous les guerriers ne suivent pas obligatoirement un code martial et certains préfèrent se battre en finesse plutôt que de miser sur la force brute.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Bagarre, Endurance, Esquive, Force Brute, Style de Combat (Style Culturel[2]), Style de Combat (Spécialité[3]).
- Compétences Professionnelles : Artisanat (tous), Connaissance (Histoire Militaire), Connaissance (Stratégie et Tactique), Éloquence, Ingénierie, Jeux de Hasard, Survie.

Marchand

Commerçant, Négociant, Prêteur, Receleur, Vendeur...

Il existe de nombreux types de marchands : le vendeur de rue, le petit boutiquier, le gérant de caravansérail, l'intrépide marchand-explorateur, etc. Tous ces marchands ont une chose en commun : ils cherchent à vendre des biens (nourritures, personnes, propriétés, ou même argent) pour obtenir le meilleur profit possible. Parfois, cette quête de bénéfices peut les amener à proposer des marchandises illégales... Du fait de leur rôle d'intermédiaire, nombre de marchands ont quelques connaissances sur des cultures et des langues étrangères.

Compétences

- Compétences Standards : Canotage, Conduite, Équitation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.
- Compétences Professionnelles : Commerce, Courtoisie, Culture (au choix), Langage (au choix), Navigation, Orientation, Sens de la Rue.

Marin

Capitaine, Galérien, Matelot, Pirate...

Du membre d'équipage d'un navire marchand au galérien endurci, la profession de marin recouvre de nombreux rôles. Ceux qui servent dans la marine militaire ou auprès de pirates reçoivent souvent un entraînement aux combats d'abordage. Malgré leur nature superstitieuse, les marins sont habitués aux périls et aux contraintes des longs voyages en mer.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Bagarre, Canotage, Endurance, Natation, Savoir Régional ; Style de Combat (Culturel ou Abordage).
- Compétences Professionnelles : Artisanat (spécialité maritime[4]), Connaissance (au choix), Culture (au choix), Navigation, Orientation, Survie.

Médecin

Disséqueur, Docteur, Guérisseur, Homme-Médecine, Tourmenteur...

Les médecins ont une connaissance approfondie du fonctionnement du corps, même s'ils n'utilisent pas toujours ce savoir pour guérir. Certains extraient de force des informations, ou cherchent à améliorer leur expertise par des pratiques douteuses. Il existe de nombreuses variantes du médecin : l'homme-médecine d'une tribu, avec ses totems et ses fétiches ; l'ermite local avec son savoir des herbes et des potions ; le physicien de cour qui peut guérir des fièvres avec des remèdes complexes. Selon la sophistication de la culture, les docteurs peuvent embellir leurs traitements avec des mises en scène théâtrales, de faux médicaments et de la manipulation psychologique.

Compétences

- Compétences Standards : Chant, Danse, Influence, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Artisanat (spécialité médicale[5]), Commerce,

2 *C'est le style culturel par défaut du guerrier.*

3 *Les styles Spécialisés sont adaptés à des Professions, des types de troupes, ou des écoles martiales particulières (voir Styles de Combat à la page 132 du chapitre Combat).*

4 *Charpenterie, Fabrication de Voiles, Fabrication de Cordes, etc.*

5 *Prothèses, Gravure, Torture, Vivisection, etc.*

Connaissance (Spécialité Alchimique[6]), Ecriture/Lecture, Médecine, Langage (au choix), Sens de la Rue.

Mineur

Prospecteur, Sapeur, Puisatier...

Les mineurs creusent la terre pour différentes raisons. Certains cherchent du minerai et des métaux précieux, des pierres pour des bâtiments ou des statues, d'autres créent des catacombes, des égouts ou tentent de saper les défenses d'une cité. Quel que soit le but poursuivi, les mineurs sont préparés à risquer leur vie dans les profondeurs. De ce fait, les mineurs sont souvent forts de corps et d'esprit, et ils sont habitués à travailler dans un environnement exigu et chaud pendant des heures.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Bagarre, Chant, Endurance, Perception, Savoir Régional, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Artisanat (Mine), Commerce, Connaissance (Minéraux), Ingénierie, Mécanismes, Orientation (Souterrains), Survie.

Mystique

Ermite, Gourou, Maître, Illuminé...

Les mystiques cherchent à atteindre la perfection spirituelle ou à se soustraire aux contraintes physiques. Selon leur culture d'origine, les mystiques peuvent être aussi bien des ermites que des professeurs d'écoles artistiques ou martiales. Ils vouent une importance capitale à la maîtrise de soi, et leurs études leur ont souvent enseigné la sagesse.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Endurance, Esquive, Perspicacité, Perception, Volonté ; Style de Combat (Culturel)
- Compétences Professionnelles : Art (au choix), Écriture/Lecture, Jouer d'un Instrument, Magie Populaire, Méditation, Mysticisme.

Pêcheur

Baleinier, Chercheur de Perles, Tendeur de Filets...

Les pêcheurs travaillent en milieu aquatique, bravant les éléments pour ramener leurs prises. La plupart cherchent de la nourriture, du poisson à la baleine. Certains convoitent des éléments précieux, comme des coquillages, des perles ou même des plantes aquatiques aux vertus thérapeutiques. Le rang social des pêcheurs dépend de la valeur de ce qu'ils ramènent ; par exemple, une culture insulaire primitive pourrait grandement honorer ceux qui pêchent les plus grandes quantités de poissons ou les produits les plus dangereux. Les pêcheurs n'ont pas forcément besoin de bateaux, pas plus qu'ils n'opèrent obligatoirement en mer. Nombreux sont ceux qui vivent près de lacs ou de rivières, utilisant des filets, des paniers et des barrages pour attraper leurs prises.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Canotage, Discrétion, Endurance, Natation.
- Compétences Professionnelles : Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (Prise Principale[7]), Connaissance (Prise Secondaire[2]), Navigation, Orientation, Survie.

Prêtre

Arbitre, Druide, Prophète, Sectateur...

Le rôle des prêtres varie selon la société : détenteur d'une charge spirituelle officielle, illuminé qui mène ses fidèles à la recherche de son Dieu, administrateur dans une théocratie, etc. Certains prêtres sont tellement exemplaires dans leur foi qu'ils sont bénis des Dieux, alors que d'autres ne sont même pas croyants.

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Danse, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Bureaucratie, Connaissance (au choix), Dévotion

6 *Comme Herbes, Médicaments, Poisons, etc.*

7 *Cela représente plusieurs techniques de pêche, comme la pêche à la baleine, au homard, etc.*

Créer une Profession Personnalisée

Les joueurs peuvent créer des Professions sur mesure en respectant les consignes suivantes :

- Entendez-vous avec le Maître du Jeu sur la Profession. Votre concept d'« Assassin Chevalier de la Mort » n'est pas forcément adapté au style de RuneQuest.
- Les Compétences Standards : Choisissez jusqu'à sept Compétences Standards et sept Compétences Professionnelles pour la profession. Souvenez-vous que les capacités magiques sont considérées comme des Compétences Professionnelles.
- Notez aussi que les Styles de Combat sont traités comme des Compétences Standards. Essayez de limiter les Styles de Combat aux Professions qui impliquent des conflits physiques réguliers.

(Culte, Dieu ou Panthéon), Écriture/Lecture, Éloquence, Exhortation, Magie Populaire.

Sorcier

Enchanteresse, Mage, Magicien, Sorcière...

Le sorcier cherche à contrôler son environnement à travers des sorts, des incantations et des rituels qui ne sont pas forcément liés à des Dieux ou des esprits, mais qui altèrent directement la réalité. Il est souvent fasciné par tous les aspects de la magie : il désire en maîtriser toutes les subtilités et découvrir des incantations oubliées. Son pouvoir peut provenir de sources diverses : vie passée à étudier des tomes poussiéreux, noirs sacrifices en l'honneur d'entités diaboliques... Il peut même être un simple prestidigitateur qui se fait passer pour un magicien...

Compétences

- Compétences Standards : Coutumes, Influence, Perspicacité, Perception, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.
- Compétences Professionnelles : Connaissance (au choix), Écriture/Lecture, Invocation (Culte, École ou Grimoire), Magie Populaire, Modelage, Langage (au choix), Passe-Passe.

Voleur

Cambrioleur, Escroc, Receleur, Pilleur de Tombes...

Les voleurs sont ceux qui se délectent du vol, ou qui sont forcés de voler pour assurer leur subsistance. Ils peuvent aussi bien être de petits criminels qui détroussent les gens dans les rues que des chefs de gang ou des escrocs à la langue bien pendue. Si les voleurs prospèrent dans les environnements urbains, ils existent aussi dans les cultures moins civilisées, opérant comme des hors-la-loi s'attaquant aux tribus avoisinantes. Certains voleurs se spécialisent dans le pillage de tombes, s'emparant des biens des défunts. Enfin, quelques-uns sont simplement des individus en mal de sensations fortes.

Compétences

- Compétences Standards : Athlétisme, Discrétion, Esquive, Perception, Perspicacité, Tromperie ; Style de Combat (Armes Dissimulables).
- Compétences Professionnelles : Comédie, Commerce, Crochetage, Déguisement, Mécanismes, Passe-Passe, Sens de la Rue.

Age

Quel est l'âge de votre personnage ? Un Aventurier peut débuter à l'âge désiré par le joueur, si le Maître du Jeu est d'accord. S'il est recommandé d'utiliser des personnages débutants adolescents ou jeunes adultes, cela dépend du cadre de jeu et du type de partie – aventure courte ou campagne.

La table fournie répartit les âges en différentes Catégories d'Âge. Notez que cette table peut être utilisée pour les personnages non humains en modifiant le nombre d'années couvert par chaque catégorie d'âge. L'âge d'un personnage a un effet direct sur ses compétences, les personnages plus vieux ayant plus d'expérience de la vie que les plus jeunes.

Pour déterminer l'âge d'un personnage, un joueur peut choisir un âge au sein d'une Catégorie d'Âge autorisée, ou le déterminer aléatoirement.

Table des Ages

Catégorie d'Âge	Age	Points de Compétence Bonus	Augmentation Maximale de Compétence	Jets d'Historique	Vieillissement?
Jeune	1d6+10	100	+10	0	Non
Adulte	2d6+15	150	+15	1	Non
Âge Mûr	3d6+25	200	+20	2	Non
Senior	4d6+40	250	+25	3	Oui
Âge Avancé	5d6+60	300	+30	4	Oui

Notes sur la Table des Âges

Les Points de Compétence Bonus *déterminent combien de points additionnels le personnage peut dépenser sur ses compétences – voir la section suivante.*

L'Augmentation Maximale de Compétence *limite le nombre de points bonus qui peuvent être investis dans une compétence.*

Les Jets d'Historique *sont utilisés pour les personnages qui commencent à des âges différents. Cela peut amener le joueur à effectuer des jets supplémentaires sur la Table d'Historique du chapitre Culture et Communauté.*

Vieillissement : *Un personnage Senior ou plus âgé est sujet au Vieillissement ; voir les règles sur le Vieillissement à la page 107.*

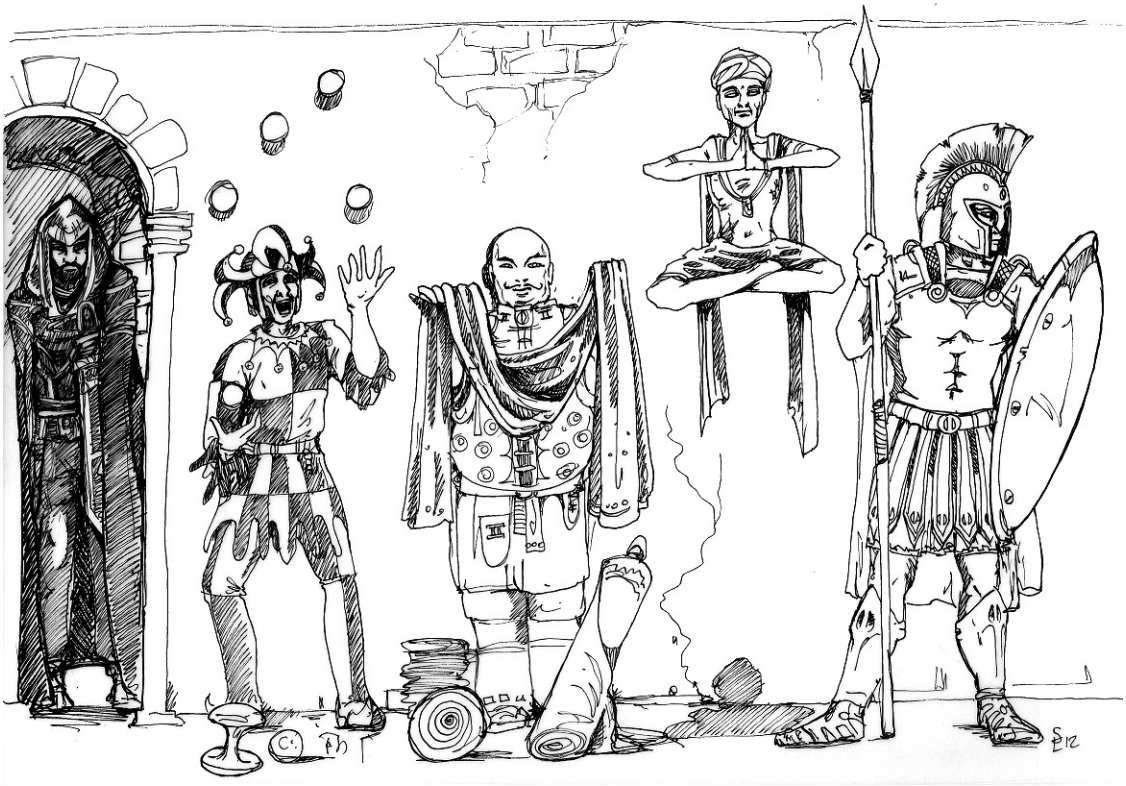
Points de Compétence Bonus

À ce stade, tous les personnages obtiennent, selon leur âge, un nombre de points de compétence à répartir entre leurs compétences existantes. Ces points permettent de compléter le personnage et de lui donner des domaines d'expertise. Par défaut, un personnage adulte dispose de 150 points, et ne peut assigner plus de 15 points à une compétence donnée. Pour les personnages plus jeunes ou plus âgés, référez-vous à la valeur indiquée dans la Table des Âges.

Le nombre de Points de Compétence Bonus n'est pas obligatoirement lié à l'âge. Si les personnages sont des vétérans, des héros culturels ou même des enfants de divinités, le Maître du Jeu peut leur accorder des points supplémentaires et modifier la limite d'augmentation des compétences.

Les Points de Compétence Bonus sont utilisés de la manière suivante :

- Vous pouvez donner au personnage un dernier Style de Combat ou une Compétence Professionnelle qui refléterait un intérêt personnel ou un hobby ;



Rétameur, Tailleur, Soldat, Marin, Mendiant, Voleur.

Voici quelques-unes des professions de RuneQuest dans les rues de Meeros.

- Distribuez les points parmi les compétences que le personnage possède, chaque point dépensé augmentant le score de 1 %. Aucune compétence ne peut recevoir plus de points que la limite indiquée par la Catégorie d'Âge ;
- En dehors de la compétence optionnelle signalée plus haut, aucun point ne peut être assigné à un Style de Combat ou à une Compétence Professionnelle qui ne fait pas partie de sa Culture ou de sa Profession.

Équipement de Départ

Un personnage débute avec de l'argent et de l'équipement qui dépendent de sa culture et de sa classe sociale. Il peut aussi augmenter ses possessions en achetant ou en améliorant des objets décrits dans la section Équipement de ce livre.

La table de la page 51 donne quelques exemples de possessions personnelles pour des personnages appartenant à différentes classes sociales. Ce ne sont là que des indications, qui peuvent changer selon la campagne ou le cadre de jeu.

Vêtements

Les matériaux utilisés et les décorations dépendent de la société et du climat. Plus la classe est privilégiée, plus les textiles des habits seront précieux. Par exemple, la laine brute serait destinée aux pauvres, puis il y aurait du lin, des brocarts et de la soie pour les classes sociales plus aisées ou plus nobles. Dans une terre remplie de vers à soie et dépourvue de moutons, la valeur de ces matières pourrait être inversée. Les décorations varient aussi selon les cultures. Les plumes pourraient être le fin du fin pour une tribu primitive, alors que des motifs dorés seraient de rigueur chez un roi barbare. Voici quelques exemples de décorations : des textiles aux couleurs vives ou rares, des fourrures, des broderies détaillées, des motifs complexes, etc.

Armes

Une société ne veut pas forcément que tous ses membres soient armés ; certaines cultures interdisent même les armes à certaines castes ou classes. Les armes les plus répandues sont habituellement simples, peu coûteuses, et faciles à fabriquer : haches et lances par exemple. Le plus souvent, les armes « prestigieuses » comme les épées seront réservées aux classes les plus favorisées.

La Saga d'Anathaym

En tant que membre de l'aristocratie, Anathaym commence le jeu avec les éléments suivants :

Quatre ensembles d'habits de qualité : pour la cour, la journée, le soir et une robe de chambre. La plupart du temps, elle utilise une tunique proche de celle portée par les soldats Meerish.

Quatre armes, choisies dans l'armurerie du père : une épée courte, une dague, une lance et un bouclier. Elle a aussi fabriqué une fronde à partir d'une longueur de cuir robuste.

Une armure d'Hoplite Meerish, là encore obtenue dans l'armurerie de son père. Bien que la valeur de protection de l'armure soit déterminée par un jet de 1d3+3, le Maître du Jeu déclare qu'Anathaym reçoit un mélange de cuir et de bronze avec les Points d'Armure appropriés.

Elle possède aussi un cheval provenant des écuries familiales. La monture d'Anathaym est un hongre couleur noisette nommé Flèche pour sa vitesse et son tempérament.

Armure

L'armure est peut-être un bien encore plus précieux qu'une arme : les rares propriétaires en auront souvent une en textile ou en cuir de fabrication familiale. La culture et l'environnement influent beaucoup sur l'emploi de l'armure : par exemple, il serait rare de voir des citadins stocker des armures chez eux, alors que cela pourrait être très commun chez des nomades. Les armures métalliques sont réservées aux plus riches ou aux nobles et sont souvent transmises de génération en génération. Cependant, selon le cadre de jeu, les classes favorisées n'auront pas forcément accès à tous les types d'armures ; par exemple, les enfants d'un chef tribal ne posséderont pas forcément une cotte de mailles, mais peut-être une sorte de haubert fabriqué à partir des os ou des écailles d'un monstre.

Transport

Choisissez un navire ou une monture adaptée à l'environnement du personnage. Des exemples sont donnés selon le type de transport : à pied, navire, roues ou monture. Un peu d'interprétation peut s'avérer nécessaire. Par exemple, un homme libre d'une société nomade possédera sans doute une monture, à moins que celle-ci lui ait été prêtée par le patriarche ou le protecteur de sa famille.

Magie

RuneQuest offre différents types de magie. Que les personnages débutent le jeu avec ces arts ou pas dépend de leur culture, de leur Profession de départ et de la présence de magie dans le cadre de jeu. Les chapitres sur la magie fourniront plus d'informations sur les types de magie disponibles, leurs différences, leur fonctionnement et les sorts ou capacités de départ. Pour le moment, il suffit de connaître le type de magie auquel le personnage a éventuellement accès.

Magie Populaire

La magie populaire est pratiquée par les magiciens de fortune ou les gens du commun dans les endroits où la magie est très répandue. Ses pouvoirs n'égalent pas ceux des arts plus nobles, mais sont loin d'être négligeables. Elle est reliée au monde naturel et aux émotions de ceux qui vivent en son sein. La capacité à utiliser la magie populaire est gouvernée par la compétence du même nom.

Animisme

La magie des animistes provient de l'invocation et du contrôle d'esprits et autres entités surnaturelles. L'animiste négocie avec ces êtres d'outre-monde ou les réduit en esclavage, concluant des pactes avec des esprits alliés ou forçant les plus rétifs à intégrer des fétiches. En contrepartie de ses pouvoirs, l'animiste doit suivre des tabous stricts ou remplir sa part du contrat le liant à un esprit. L'animisme repose sur les compétences Transe et Contrainte.

Mysticisme

Les mystiques tirent leur magie de leur maîtrise de soi et de leur compréhension. Leur perception de leur être intérieur leur permet d'accomplir des prouesses mentales et physiques qui les rendent difficiles à vaincre dans une confrontation directe. Si leur magie ne s'applique qu'à eux, leur corps et leur esprit deviennent des outils pour manipuler leur environnement. Le mysticisme utilise la compétence éponyme et la Méditation.

Sorcellerie

Les sorciers manipulent les lois du monde grâce à des sorts puissants. Si la sorcellerie est exceptionnellement flexible, elle est aussi fragile : d'autres formes de magie peuvent la contrer. Toutefois, les sorciers ont l'avantage de ne pas dépendre d'entités surnaturelles. La sorcellerie utilise les compétences d'Invocation et de Modelage.

Table d'Équipement

Classe	Vêtements	Armes	Armure	Transport
Paria	Un ensemble d'habits usés, voire sales.	Une arme usée provenant d'un endroit en rapport avec l'origine du personnage.	Lancez 1d6-3. Un résultat supérieur à 0 indique les PA de l'armure, qui couvre 1d3 localisations. Sinon, aucune armure n'est possédée.	Aucun.
Esclave	Un ou deux ensembles d'habits adaptés à la position et au type de travail de l'esclave.	Aucun.	Aucun.	Aucun.
Homme libre	Deux ensembles d'habits sans ornements adaptés à l'occupation de l'homme libre.	1d2 armes simples adaptées à la culture. Couteaux, frondes, gourdins, haches, lances, etc.	Lancez 1d3. Cela représente le nombre de Points d'Armure du personnage. L'armure couvre 1d6 localisations.	Radeau, charrette à bras ou bête de somme.
Classe Aisée	1d6+1 ensembles d'habits de bonne qualité et légèrement décorés.	1d3+1 armes élaborées. Arcs, boucliers, épées, masses, etc.	Protection complète valant 1d2+2 Points d'Armure.	Porteur (esclave ou embauché), bateau, chariot ou monture.
Aristocratie	1d6+3 ensembles d'habits finement décorés et fabriqués avec des matériaux coûteux.	1d3+3 armes coûteuses et richement décorées.	Protection complète valant 1d2+3 Points d'Armure.	Palanquin, navire, char, plusieurs montures de qualité.
Classe Dirigeante	1d6+6 ensembles d'habits fabriqués avec des matériaux rares et inestimables, aussi opulents que le permet le bon goût.	1d3 armes de qualité exquise, inestimables du fait des matériaux utilisés ou de leur histoire.	Protection complète valant 1d2+4 Points d'Armure.	Palanquin coûteux avec des porteurs, navire de guerre, attelage imposant, ou plusieurs montures magnifiques.

Théisme

Les théistes reçoivent leurs pouvoirs des Dieux en échange de leur loyauté et de leurs bons services. Comme ils se contentent de canaliser le pouvoir de leurs Dieux, leurs miracles peuvent être dévastateurs. Toutefois, maintenir ce lien avec le divin requiert une dévotion constante et des sacrifices fréquents pour apaiser la divinité ou se rappeler à son souvenir. Le théisme exige les compétences Dévotion et Exhortation.

Appartenance à un Culte

L'appartenance à un culte ou à une confrérie est un stade optionnel de développement du personnage. En guise de rite de passage, de nombreuses cultures initient leurs jeunes adultes à un culte ou à une autre forme d'organisation sociale. Si le personnage rejoint un culte, il est probable que celui-ci reflète son choix de Profession ou la foi et les croyances de sa famille. Les cultes et les confréries offrent un accès à l'entraînement, voire à de la magie, en plus de fournir un réseau social, culturel et professionnel qui peut rendre service au personnage.

Le Chapitre Cultes et Confréries couvre ce sujet à la page 279. Si le Maître du Jeu autorise l'appartenance à un culte à ce stade de la création, il vaut mieux qu'aucun personnage n'ait un rang plus élevé que Membre Ordinaire.

Fin de la Création du Personnage

À l'issue des trois premiers chapitres, vous devriez avoir un personnage équilibré et compétent avec une culture, une Profession, une communauté et un historique. Vous avez tout le nécessaire pour jouer !

Idéalement, vous aurez aussi eu l'occasion de réfléchir sur la vie, le passé et les aspirations de votre personnage. Que veut-il faire de sa vie ? Pourquoi part-il à l'aventure ? Qu'est-ce qui l'amène à risquer sa vie et son intégrité physique ?

Nul besoin de répondre immédiatement à ces questions ! Bien des réponses viendront en cours de partie : une des joies de RuneQuest consiste à approfondir son personnage alors qu'il acquiert expérience et maturité. Cependant, il est toujours intéressant d'avoir en tête quelques réponses possibles à ces Grandes Questions et, quand cela est approprié, d'en discuter avec le Maître du Jeu. De cette manière, le Maître du Jeu comprendra mieux le personnage que vous jouez et pourra créer durant le jeu des scènes qui répondront aux Grandes Questions et les intégreront dans la campagne.

Résumé de la Création de Personnage

1 Concept de Personnage

- Décidez du type de personnage à jouer. Gardez un concept simple pour l'instant. Vous affinerez plus tard.

2 Caractéristiques

- Si vous jouez un humain, 3d6 pour la FOR, CON, DEX, POU et CHA. 2d6+6 pour INT et TAI. Allouez les résultats de façon à correspondre au concept.
- Alternativement, distribuez 80 points parmi les caractéristiques. 3 au minimum (6 pour INT et TAI), 18 au maximum. Utilisez tous les points.

3 Calculez les Attributs

- Utilisez les caractéristiques pour déterminer les Points d'Action, le Modificateurs de Dégâts, le Modificateur d'Expérience, la Vitesse de Guérison, les Points de Vie, les Points de Chance, le Mouvement et le Rang d'Action comme décrit dans les pages 12 à 15.

4 Compétences Standards

- Calculez les Compétences Standards en faisant la somme des caractéristiques appropriées.

5 Culture

- Choisissez une Culture : Barbare, Civilisée, Nomade ou Primitive. Allouez 100 points parmi les Compétences Standards listées, les Compétences Professionnelles choisies et le Style de Combat de la culture. Les compétences doivent avoir un minimum de 5 % et ne peuvent recevoir plus de 15 %. Coutumes et Langue Natale reçoivent +40 % chacune.
- Choisissez les Passions Culturelles : Amour, Haine et Loyauté.
- Calculez l'argent de départ de votre personnage.

6 Historique

- Lancez ou choisissez des Histoires Personnelles dans les pages 27 à 30.
- Lancez ou déterminez votre Classe Sociale, vos Parents, votre Statut Familial et vos Relations.

7 Profession

- Choisissez une Profession parmi celles accessibles à votre culture.
- Distribuez 100 points parmi les Compétences Standards et les Compétences Professionnelles de votre Profession. Les compétences n'ont pas toutes à être augmentées, mais aucune ne peut recevoir plus de 15 %.
- Si la Profession utilise de la magie, consultez le chapitre de magie approprié pour plus d'informations.
- Si le personnage adhère à un culte ou à une confrérie, consultez le chapitre correspondant à la page 279.

8 Points de Compétence Bonus

- Les personnages possèdent 150 points par défaut, avec une limite de 15 points par compétence. Choisissez une Compétence Professionnelle supplémentaire comme hobby.

9 Équipement

- Déterminez l'équipement de départ selon la Classe Sociale.
- Achetez tout équipement supplémentaire avec l'argent de départ, qui dépend de la culture et de la classe sociale. Référez-vous au chapitre Économie et Équipement commençant à la page 81.

10 Enfin...

- N'oubliez pas de donner un nom au personnage. Et tentez d'établir des Relations avec d'autres personnages.

Une feuille de personnage est fournie dans l'Annexe aux pages 448-449. *Une copie de cette feuille peut être téléchargée depuis le site de Design Mechanism. Les copies à usage personnel sont autorisées.*

Joueur : _____ Personnage : _____

Âge: _____ Sexe : ____ Gaucher/Droitier : ____

Gabarit : _____ Taille : _____ Poids : _____

Culture : _____ Contrée d'Origine : _____ Culte : _____

Carrière : _____ Classe Sociale : _____

Points de Chance ◯

RuneQuest

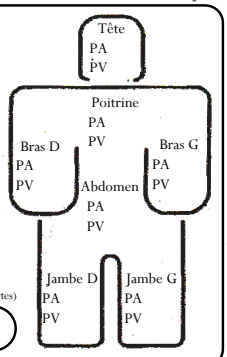
Notes sur le Personnage

Caractéristiques & Attributs

FOR ◯
CON ◯
TAI ◯
DEX ◯
INT ◯
POU ◯
CHA ◯

Localisations

1d20		Armure
1-3	Jambe D	
4-6	Jambe G	
7-9	Abdomen	
10-12	Poitrine	
13-15	Bras D	
16-18	Bras G	
19-20	Tête	



Malus au Rang d'Action ◯

Bouclier (Type & localisations couvertes) _____

Points d'Action	Modif. de Dégâts	Modif. d'Expérience	Vitesse de Guérison	Mouvement	Rang d'Action
◯	◯	◯	◯	◯	◯

Styles de Combat (FOR+DEX)

Nom du Style	%	Armes du Style

Compétences Standards

Compétence	Base	%
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR+DEX	
Canotage	FOR+CON	
Chant	POU+CHA	
Conduite	DEX+POU	
Coutumes	INT x2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	INT+DEX	
Dissimulation	DEX+POU	
Endurance	CON x2	
Équitation	DEX+POU	
Esquive	DEX x2	
Force Brute	FOR+TAI	
Influence	CHAx2	
Natation	FOR+CON	
Perception	INT+POU	
Perspicacité	INT+POU	
Premiers Soins	INT+DEX	
Savoir Régional	INT x2	
Tromperie	INT+CHA	
Volonté	POU x2	

Compétences Professionnelles

Compétence	Base	%

Langues	(INT+CHA)	%
Langue natale		

Passions (POU+CHA)

Passion	%

Points de Magie

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Compétences Magiques

Compétence	Base	%

Fatigue

		Comp.	Mouv.	Rang d'Action	Points d'Action
Frais	◯				
Essoufflé	◯	-10%			
Fatigué	◯	-20%	-1m		
Epuisé	◯	-30%	-1m	-2	
Harassé	◯	-40%	Moitié	-4	-1
Exténué	◯	-50%	Moitié	-6	-2

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	PA/PV	Qualités/Manœuvres	ENC	Portée	Recharge

Chapitre 4 : Compétences

Si les caractéristiques et les attributs façonnent la matière brute du personnage, les compétences définissent son savoir-faire. Comme indiqué dans les chapitres précédents, tous les personnages possèdent un vaste ensemble de compétences liées à leur vocation et à leur culture. Ce chapitre explique comment fonctionnent les compétences et décrit plus en détail chaque compétence utilisée dans Runequest.

Les compétences sont divisées en deux catégories : Standard et Professionnel. Chaque personnage possède le même ensemble de Compétences Standards. Les compétences Professionnelles diffèrent selon les personnages et reflètent, dans une certaine mesure, leur culture ainsi que l'expertise acquise au cours d'une carrière. Malgré ces distinctions, les compétences Standards et Professionnelles fonctionnent de la même façon.

Ce chapitre examine d'abord les bases du fonctionnement des compétences. Ensuite, toutes les compétences Standards et Professionnelles seront décrites. Enfin, le chapitre se conclura par des règles additionnelles pour gérer les compétences.

Fonctionnement des Compétences

La valeur de base d'une compétence est basée sur deux caractéristiques ou sur une caractéristique multipliée par deux. Il n'existe pas de limite à la valeur d'une compétence : celle-ci peut donc dépasser 100, et les joueurs peuvent s'attendre à ce que les compétences de leurs personnages atteignent de tels sommets au cours du jeu.

Lorsqu'un personnage est amené à effectuer un test, 1d100 est lancé et le résultat est comparé à la valeur de la compétence :

- Un résultat égal ou inférieur indique une Réussite ;
- Un résultat supérieur signale un Échec.

Il existe des cas particuliers de succès et d'échecs.

- Un résultat de 01-05 est toujours une Réussite.
- Un résultat de 96-00 est toujours un Échec, quelle que soit la valeur de la compétence.

La Rune de Maîtrise représente le contrôle et la maîtrise de nombreux éléments. Le plus souvent, on la retrouve en conjonction avec une autre rune pour définir une Maîtrise dans un domaine particulier : Homme, Magie, etc.

Réussites Critiques et Maladresses

Ce sont des réussites ou des échecs particulièrement spectaculaires : le personnage a excellé dans sa tâche ou s'est totalement fourvoyé.

- Une Réussite Critique est égale à 1/10ème de la valeur de la compétence, qui inclut aussi tout modificateur de la compétence. Une compétence modifiée peut donc avoir des chances de Réussite Critique réduites ou augmentées. Arrondissez les fractions au supérieur lorsque vous calculez les chances de Réussite Critique. Par exemple, si une compétence est modifiée au double de sa valeur naturelle – de 40 % à 80 % par exemple –, alors un 08 ou moins signifie une Réussite Critique.
- Une Maladresse est un résultat de 99 ou 00. Pour les compétences avec une valeur supérieure à 100 %, la Maladresse n'est obtenue que sur un 00.

La nature précise de la Réussite Critique ou de la Maladresse est laissée au Maître du Jeu. Selon les circonstances, les conséquences devraient être merveilleuses ou désastreuses. Cependant, quelques exemples de Réussite Critique ou de Maladresse sont indiqués dans les descriptions des compétences plus loin dans ce chapitre.

Réussites Automatiques

Un jet de compétence n'est pas toujours nécessaire, notamment si la tâche à accomplir est triviale ou que le personnage peut œuvrer dans un environnement calme sans être pressé par le temps. Par exemple, un personnage avec la compétence Équitation pourra faire trotter doucement un cheval dans une prairie sans avoir à lancer de dés. De même, un artisan créant un pied de chaise à partir d'un morceau de bois n'aura pas à lancer de dés. Et s'il n'est pas dérangé, un voleur muni d'outils de crochetage peut sans problème crocheter une serrure rudimentaire.

Quand Lancer les Dés ?

Une partie du plaisir et du suspens de Runequest vient des jets de dés. Il peut être tentant de demander des jets de compétence pour chaque défi, mais, comme indiqué plus haut, ils ne sont pas nécessaires tout le temps. Voici une liste de situations où les jets de compétence sont inutiles :

- L'activité ou la tâche est routinière pour le personnage ;
- Le personnage dispose du temps et des outils nécessaires ;
- L'environnement et les circonstances n'imposent aucun stress ;
- Il n'y pas de conséquence significative en cas d'échec.

Les jets de compétence ne devraient être utilisés que lorsqu'ils revêtent un enjeu dramatique. Par exemple, faire trotter un cheval ne demande pas de jet de compétence, mais s'enfuir au galop devant des bandits, oui. Si créer un pied de chaise est une activité routinière pour un charpentier, fabriquer un pied exquis en quelques heures avec des outils rudimentaires et pour un sultan exigeant et capricieux ne l'est pas. En général, il est facile de savoir si une situation exige ou non des jets de dés. Dans le doute, interrogez-vous sur les conséquences d'un échec : seraient-elles cruciales pour l'intrigue ? Est-ce que la chance d'un échec augmenterait la tension et rendrait la situation plus excitante ? Est-ce qu'un échec ou un succès retentissant rendrait le jeu plus amusant ? Si vous répondez oui à l'une de ces questions, alors demandez un jet de compétence.

Modifier les Compétences

Parfois, les chances de succès d'un jet de compétence doivent être ajustées pour refléter des conditions particulières. Par exemple, fuir des bandits impliquerait peut-être un jet d'Athlétisme. Mais si le personnage fuit dans l'obscurité ou à travers une végétation dangereuse ? Dans de tels cas, le Maître du Jeu peut demander à modifier la compétence du personnage pour l'adapter aux circonstances.

Pour déterminer comment une compétence est modifiée, RuneQuest utilise des niveaux de difficulté. Vous les trouverez ci-après :

Table des Niveaux de Difficulté

Niveau de Difficulté	Modificateur de Compétence
Automatique	Pas besoin de lancer les dés.
Très Facile	Doubler la valeur de la compétence.
Facile	Augmenter de moitié la valeur de la compétence.
Standard	Aucun ajustement.
Difficile	Réduire la valeur de la compétence d'un tiers.
Redoutable	Réduire la valeur de la compétence de moitié.
Herculéen	Réduire la compétence à un dixième.
Sans Espoir	Aucune tentative n'est possible.

Quand un personnage subit déjà une pénalité due à une autre circonstance, le niveau de difficulté le plus élevé a la priorité.

RuneQuest ne fournit pas une liste exhaustive de situations qui peuvent entraîner des modifications de compétence. Le Maître du Jeu aura donc à décider du type de modification requis selon la compétence ou le contexte, en tenant compte des capacités des personnages, ainsi que de son évaluation de la difficulté de la situation et des enjeux dramatiques.

Niveaux de Difficulté Simplifiés

Si l'échelle des niveaux de difficulté est conçue pour s'adapter aux compétences du personnage, le Maître du Jeu peut considérer que cela ralentit le jeu. Comme alternative, une option plus simple est fournie :

Table des Niveaux de Difficulté Simplifiés

Niveau de Difficulté	Modificateur de Compétence
Très Facile	+40 %
Facile	+20 %
Standard	Aucun
Difficile	-20 %
Redoutable	-40 %
Herculéen	-80 %

Compétences Standards

Les Compétences Standards sont connues de tous. Elles représentent les capacités et compétences innées que la plupart des gens utilisent régulièrement.

Athlétisme (FOR+DEX)

L'Athlétisme recouvre un ensemble d'activités physiques, comme l'escalade, le saut ou la course. Si un personnage porte une armure, sa Pénalité d'Armure affecte ses distances d'escalade, de saut et de course. La section Mouvement à la page 105 décrit ces effets.

Escalade

Avec une surface adaptée (prises), le bon équipement (échelles, cordes, pitons) et suffisamment de temps, le personnage peut escalader sans avoir à lancer de dés. Dans des circonstances habituelles, aidez-vous des recommandations suivantes :

- Escalader une surface inégale (branches d'arbre, échafaudage, éboulis, etc.) : La moitié de la Pénalité d'Armure (arrondie au supérieur) est soustraite du Mouvement de base du personnage (6 mètres par Action de Combat pour un humain). Si le résultat est égal ou inférieur à zéro, le personnage est trop encombré par l'armure pour escalader.
- Escalader une surface abrupte (toit, colline abrupte...) : La Pénalité d'Armure est soustraite du Mouvement. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, le personnage est trop encombré pour escalader.
- Escalader une surface raide (mur, falaise, etc.) Le double de la Pénalité d'Armure est soustrait au Mouvement de base. Là encore, si le résultat est inférieur ou égal à zéro, le personnage est trop encombré pour escalader.
- Des tests devraient être effectués pour les surfaces traîtresses (comme les falaises abruptes ou les surfaces mouillées), et si un

personnage est distrait, voire attaqué, lors de son escalade.

Avec une Réussite Critique, le grimpeur peut escalader la surface très rapidement ou éviter tout danger caché.

Un échec indique simplement que l'escalade est avortée.

Une Maladresse cause une chute et le personnage ne peut pas effectuer de jet d'Acrobatie (s'il possède la compétence) pour réduire les dégâts de la chute.

Saut

Si le personnage peut prendre son élan sur au moins cinq mètres, un jet d'Athlétisme réussi lui permet de sauter horizontalement sur une distance égale au double de sa hauteur ou verticalement de la moitié de sa hauteur. Si le personnage saute sans élan, ces distances sont réduites de moitié. Tout saut supérieur à la moitié de la distance maximale du personnage l'amène à atterrir face contre terre.

- S'il porte une armure, le personnage voit sa distance de saut réduite de la moitié de sa Pénalité d'Armure, jusqu'à un minimum d'un pas normal.
- Pour tous les 20 % que le personnage possède en Athlétisme, et s'il a suffisamment de place pour prendre son élan, il peut ajouter un mètre supplémentaire à un saut horizontal, ou 20 cm à un saut vertical.

Sur une Réussite Critique, le personnage ajoute un mètre supplémentaire à sa distance totale, et se réceptionne debout.

Une Maladresse indique que le personnage s'est mal réceptionné. Il doit immédiatement effectuer un jet d'Endurance. Si le test d'Endurance réussit, une de ses jambes subit 1 point de dégâts. Si le test échoue, alors les dégâts sont égaux à 1d4.

Course

Un personnage athlétique peut courir plus rapidement sur des distances courtes ou longues.

- Tous les 25 % possédés en Athlétisme, le personnage peut ajouter un mètre supplémentaire à son Mouvement de base lorsqu'il sprinte, ou la moitié lorsqu'il court sur des distances plus longues. Dans les situations où l'espace est limité, comme lors d'une charge au sein d'une mêlée, le personnage peut décider de ne pas appliquer ce bonus et de conserver son Mouvement de base.

Sur une Réussite Critique, le personnage ajoute un mètre supplémentaire à son Mouvement.

Un échec augmente de un le niveau de fatigue du personnage.

Une Maladresse indique que le personnage s'est étiré un muscle ou déchiré un ligament et doit donc cesser sa course. Il doit immédiatement effectuer un test d'Endurance. Si le test d'Endurance réussit, une de ses jambes subit 1 point de dégâts. Si le test échoue, alors les dégâts sont égaux à 1d4.

Lancer

L'Athlétisme sert aussi à lancer des objets encombrants ou à projeter avec précision des objets plus petits. Le lancer est restreint aux armes sportives ou improvisées, comme les petites pierres ou les barres de métal. Pour les armes qui sont lancées de façon à ce que leur pointe ou leur tranchant touche une cible, comme les javelots, les haches ou les couteaux, utilisez un Style de Combat adapté.

- Un objet lancé possède une portée maximale d'un mètre pour chaque point de FOR du personnage qui dépasse la TAI de l'objet.

Bagarre (FOR+DEX)

C'est un Style de Combat commun à tous les personnages, qui mesure la capacité à se défendre sans l'aide d'armes. La compétence recouvre les techniques de pugilat et de lutte de la culture du personnage. Bien sûr, il existe aussi des techniques spécifiques qui améliorent la capacité de combat sans armes, mais qui requièrent l'apprentissage d'un Style de Combat spécifique.

Comme Bagarre est un Style de Combat, ses effets en cas de Réussite Critique ou de Maladresse sont décrits dans le chapitre Combat.

Canotage (FOR+CON)

Cette compétence recouvre le maniement de petites embarcations sur des rivières, des lacs et le long d'un littoral. Les embarcations sont en général des bateaux, des canoës ou des radeaux destinés à des trajets courts et inaptes à la navigation en haute mer. Elles peuvent être propulsées par des rames, des perches, des voiles, ou même être tirées par des animaux. Les vaisseaux avec des équipages

conséquents ou destinés à la navigation en haute mer relèvent de la compétence Navigation.

La compétence mesure la capacité du personnage à propulser un bateau dans la bonne direction et à faire face à de mauvaises conditions de navigation. Un jet de Canotage n'est pas nécessaire si les conditions sont optimales et que le personnage n'est pas distrait, mais un bateau manié par un personnage incompétent sera sûrement plus lent.

Une Réussite Critique augmente le Mouvement du bateau d'un dixième.

Un échec réduit de moitié le Mouvement du bateau ou indique que celui-ci n'a pas atteint la destination prévue, par exemple un rocher isolé situé au-dessus d'une chute d'eau.

Une Maladresse peut indiquer une fuite, la perte d'une rame ou un autre inconvénient. Si le climat est mauvais ou que les eaux sont agitées, la Maladresse fait chavirer le bateau.

Chant (POU+CHA)

Cette compétence recouvre aussi bien les litanies monotones que les arias complexes. Dans la plupart des cultures, les chants sont une source importante de distraction et un élément cérémoniel. Les chansons importantes peuvent être utilisées pour narrer un fait historique, inspirer des soldats avant une bataille ou pour séduire. La compétence reflète la capacité du personnage à chanter juste, en rythme, et en se souvenant des mots corrects.

Une Réussite Critique peut avoir l'un des effets suivants. Si le personnage chante pour gagner de l'argent, ses gains augmentent de moitié du fait de l'enthousiasme du public. Si le personnage tente d'impressionner quelqu'un, le niveau de difficulté d'un jet de compétence ultérieur d'Influence (ou similaire) sur cette personne est réduit de un.

Un échec signifie que la performance est médiocre. En cas de Maladresse, le personnage chante faux et sa performance n'est pas appréciée. Diminuez les gains de moitié et augmentez de un le niveau de difficulté d'un jet ultérieur d'Influence ou de Tromperie.

Conduite (DEX+POU)

Cette compétence concerne le contrôle de véhicules à roues ou à attelage : chariots, charrettes, carrosses, traîneaux... Un jet de Conduite est nécessaire lorsqu'un personnage veut accomplir quelque chose sortant de l'ordinaire avec un véhicule : traverser un terrain difficile, sauter par dessus des obstacles, etc. Un jet est aussi nécessaire si l'attelage du véhicule diffère de ce à quoi le conducteur est habitué : des chevaux au lieu de bœufs, un attelage de quatre bêtes au lieu de deux, etc. Si le type ou le nombre de bêtes est vraiment inhabituel, comme un attelage de tigres, alors le niveau de difficulté du jet devrait être augmenté.

Lorsque deux véhicules ou plus s'affrontent, par exemple pour provoquer une sortie de piste, un Jet d'Opposition de Conduite devrait être effectué.

Une Réussite Critique augmente le Mouvement du véhicule d'un dixième ou permet au conducteur d'accomplir un coup d'éclat.

Un échec réduit de moitié le Mouvement du véhicule.

Une Maladresse indique que le véhicule s'est cassé (harnais qui se brise ou roue qui s'échappe), ou, s'il roule à grande vitesse ou qu'il est engagé dans une manœuvre dangereuse, qu'il devient instable et se retourne. Les occupants d'un véhicule qui se renverse doivent réussir un jet d'Acrobatie ou d'Esquive pour bondir hors du véhicule, ou subir des dégâts de chute proportionnés à la vitesse de celui-ci (voir page 118).

Coutumes (INT x2)

Coutumes représente la connaissance qu'a le personnage de sa propre communauté : codes sociaux, rites, tabous... La compétence est utilisée lorsqu'il est indispensable d'interpréter ou de respecter correctement toute coutume socialement importante ou de se comporter d'une façon particulière au sein d'une communauté.

Une Réussite Critique indique que le personnage s'est comporté de façon exemplaire ou qu'il a perçu une nuance sociale très subtile qui lui sera utile tôt ou tard.

S'il échoue, le personnage sera certainement une source mineure d'irritation ou de quolibets. En cas de Maladresse, le personnage a peut-être offensé sa communauté.

Les ramifications d'une Maladresse dépendent de la nature de la communauté : reproches sévères, ostracisme, exil ou même punition violente.

Les Guerriers Meerish sont des conducteurs de char réputés. À Meeros, les courses de chariots sont des événements populaires. Malheureusement, la compétence d'Anathaym n'égale pas son enthousiasme.

Danse (DEX+CHA)

Presque toutes les cultures utilisent la danse d'une façon ou d'une autre, que ce soit à des fins récréatives ou rituelles. La danse peut se résumer à quelques mouvements simples accompagnant une prière ou être aussi complexe qu'un ballet de cour. La compétence mesure la capacité du personnage à se mouvoir en rythme et avec précision lors de ces occasions.

En cas de Réussite Critique, la danse est expressive, fluide et peut même profondément impressionner les spectateurs. Selon la culture, la danse peut être aussi persuasive qu'un jet d'Influence et peut servir dans des situations reposant sur la communication ou la crédibilité personnelle. Alternativement, tout test d'Influence subséquent reçoit un bonus égal à la valeur critique de Danse. Bien sûr, une Réussite Critique peut valoir des applaudissements retentissants ainsi que des démonstrations d'admiration et d'affection.

Un échec indique une mauvaise performance.

Une Maladresse montre le danseur sous son plus mauvais jour. Par exemple, le danseur trébuche ou tombe. Ou bien il s'avère incapable de retranscrire l'essence de la danse au point de sembler la parodier. Toute compétence reposant sur la communication et la crédibilité personnelle subira une pénalité, à la discrétion du Maître du Jeu.

Discrétion (DEX+INT)

La Discrétion sert à se cacher ou à se mouvoir le plus silencieusement possible. Un bon abri et des conditions telles que les ténèbres ou un fort bruit de fond peuvent réduire le niveau de difficulté du jet de compétence. Par contre, des conditions adverses, comme le manque d'abri ou le silence, peuvent augmenter le niveau de difficulté. Les circonstances peuvent aussi influer sur le jet. Par exemple, un guerrier en armure lourde peut facilement se cacher derrière un mur tant qu'il reste immobile ou se déplace très lentement, mais un déplacement rapide fera tinter son armure.

Une Réussite Critique signifie que toute tentative ultérieure pour localiser, suivre ou observer le personnage verra son niveau de difficulté augmenté de un.

Deux jets de perception ratés, plus une Réussite Critique en Discrétion = Problème.

Un échec indique que le personnage sera très facile à repérer si quelqu'un tente de le localiser.

En cas de Maladresse, la tentative révèle le personnage plus qu'elle ne le dissimule, ou lui cause un accident quelconque : par exemple, un personnage se cachant sur le rebord d'une fenêtre est renversé lorsque quelqu'un ouvre les volets pour tenter d'identifier la source du bruit.

Dissimulation (DEX+POU)

Dissimulation est le contrepoint de Discrétion, aidant à cacher des objets plutôt que le personnage lui-même. Par exemple, la compétence pourrait servir à cacher un chariot derrière des rochers, ou à effacer les traces de roues du chariot pour éviter tout pistage. La compétence est polyvalente et peut aussi bien servir à cacher un parchemin dans une bibliothèque qu'à masquer la présence d'un piège ou d'un passage secret.

Une Réussite Critique indique que l'objet a été si bien caché que le niveau de difficulté des jets pour le découvrir est augmenté de un.

Un échec signifie que quelqu'un qui recherche activement l'objet le trouvera automatiquement.

Une Maladresse indique que la tentative échoue spectaculairement : par exemple, l'objet tombe et roule hors de sa cachette, attirant l'attention de tout personnage à proximité.

Endurance (CON x2)

Un personnage endurant peut supporter le stress physique, la douleur et la fatigue. La compétence mesure la capacité du corps à surmonter les dégâts et les conditions débilitantes, et sert d'indicateur de la résilience, de l'énergie et du métabolisme. L'Endurance, comme la Volonté, peut être utilisée de plusieurs façons, mais sert tout

La Saga d'Anathaym

Alors qu'elle visite un temple en ruine, Anathaym aperçoit un sarcophage dans les catacombes. Elle tente de l'ouvrir et déclenche le piège à dards conçu il y a des siècles par le créateur du sarcophage. Anathaym doit opposer son Esquive (57 %) à la compétence Mécanismes du fabricant du piège, qui était de 65 % à l'époque. Amathaym obtient 45 et le Maître du Jeu 31. Les deux réussissent, mais Anathaym remporte le test car son résultat est plus élevé. Alors qu'Anathaym soulève le couvercle du sarcophage, le piège se déclenche, lançant une grêle de dards vers son visage. Heureusement, Anathaym se baisse rapidement et les dards heurtent le mur derrière elle.

particulièrement à résister aux effets des blessures, des poisons et des maladies.

Dans la plupart des cas, l'Endurance est employée dans des Jets d'Opposition.

Une Réussite Critique indique que le personnage a réussi à surmonter le pire sans coup férir. En cas de blessure, cela signifie qu'il peut agir alors qu'il aurait normalement été incapacité.

En cas d'échec, il subit les effets du stress ou de la blessure. Une Maladresse signifie que le personnage devient incapacité. S'il est malade ou empoisonné, il échouera automatiquement aux jets de résistance ultérieurs contre la maladie ou le poison.

Règle optionnelle – Limites à l'Endurance et à la Volonté

Le corps et l'esprit ne peuvent être poussés au-delà d'une certaine limite. Pour simuler cela, Le Maître du Jeu peut employer la règle suivante : l'Endurance ne peut dépasser CON x 5 et la Volonté ne peut dépasser POU x 5. La valeur de départ de chaque compétence est calculée comme d'habitude.

Équitation (DEX+POU)

Cette compétence désigne la capacité à contrôler une créature dressée à être montée. Elle peut s'appliquer à une variété de bêtes : mules, éléphants, voire des créatures maritimes ou volantes telles que les aigles géants ou les dauphins.

Le niveau de difficulté est augmenté de un si le personnage monte une espèce inconnue, et de deux s'il monte une espèce utilisant un mode de déplacement différent (un cavalier montant un dragon, par exemple). Les créatures sauvages ne peuvent être montées avant d'avoir été dressées en vue de servir de montures.

Avec une Réussite Critique, le cavalier peut accomplir une prouesse (comme un saut) ou augmenter temporairement le Mouvement de sa monture d'un dixième.

Un échec augmente le niveau de Fatigue de la monture de un.

Une Maladresse signifie qu'un accident affecte le cavalier (chute) ou la monture, qui peut être blessée : patte qui boîte ou qui se brise, par exemple.

Esquive (DEX x2)

Cette compétence sert à échapper à un danger et peut donc servir à éviter les armes à distance (en plongeant vers un abri, par exemple) ou les pièges, à changer la distance d'engagement dans un combat, etc. Elle peut aussi être utilisée comme jet de résistance contre certains types de magie.

Habituellement, elle sera opposée à une autre compétence, mais un jet de compétence standard peut aussi être effectué. Tenter de bondir hors d'un véhicule prêt à s'écraser est un exemple de jet d'Esquive standard. Les circonstances typiques pour des Jets d'Opposition sont indiquées ci-dessous.

Esquiver des projectiles

L'Esquive est opposée au Style de Combat de l'attaquant.

Esquiver un piège

L'Esquive est opposée à la Difficulté du piège ou à la compétence du concepteur du piège au moment de sa confection.

Esquiver un sort dangereux

L'Esquive est opposée à la compétence magique du magicien.

Manœuvrer en combat

L'Esquive est opposée à la compétence Esquive de l'attaquant.

Comme Endurance, Esquive sert surtout lors de Jets d'Opposition. Dans un test standard, une Réussite Critique au jet d'Esquive permet au personnage de conserver un avantage par la suite : il évite tous les dégâts, se met hors de tout danger immédiat, etc.

Un échec signifie normalement que le personnage subit les effets de ce qu'il tentait d'éviter.

Une Maladresse indique que le personnage est totalement exposé au danger : il subit les dégâts maximums du piège, ou se retrouve face contre terre, dans une position particulièrement vulnérable.

Les effets des Réussites Critiques et des Maladresses lors des combats constituent un cas spécial (consultez les règles concernant l'Esquive dans le chapitre Combat à la page 151).

Force Brute (FOR+TAI)

Cette compétence permet d'exploiter pleinement sa force physique. Elle regroupe des actions comme le lever de poids, le bris d'objets ou les épreuves de force.

Lever

Sans effectuer de jet de Force Brute, un personnage peut soulever un total de TAI égal à sa FOR et en traîner le double. 1 point de TAI équivaut approximativement à 5 kilogrammes. Tous les 10 % possédés dans la compétence, le personnage peut ajouter un point supplémentaire de TAI ou 5 kg à ce total.

Pour des poids supérieurs, le personnage doit réussir un test de Force Brute. Le poids maximum qu'un personnage peut brièvement soulever est égal à deux fois sa FOR, plus tout bonus dû à sa compétence.

Un échec au test peut entraîner une blessure : le personnage doit réussir un test d'Endurance ou subit 1d3 points de dégâts sur une localisation aléatoire autre que la tête.

Une Maladresse entraîne automatiquement une blessure.

Notez que la taille et la forme d'un objet peuvent le rendre impossible à soulever, même si le personnage est en théorie capable de le faire.

Casser

Un personnage peut utiliser la Force Brute pour briser des objets avec son corps, par exemple forcer une porte à coups d'épaule. Prenez la capacité de lever maximum d'un personnage en TAI et appliquez cette valeur à la table de Modificateur de Dégâts à la page 13 pour déterminer combien de dégâts peuvent être infligés à chaque tentative de Force Brute. Les échecs peuvent amener des blessures.

Épreuves de Force

La compétence peut aussi être utilisée lors de Jets d'Opposition pour se libérer de la prise d'un adversaire ou pour un bras de fer. De telles actions sont gérées par un simple Jet d'Opposition. Cependant, il arrive un point où la technique ne peut pas triompher d'une taille ou d'une force supérieures. Dans une épreuve, si le Modificateur de Dégâts d'un personnage est inférieur à celui de son adversaire, le niveau de difficulté de son jet de Force Brute augmente : une différence d'une catégorie rend le jet Difficile, une différence de deux niveaux le rend Redoutable, et ainsi de suite. Naturellement, si le personnage est le plus fort, c'est l'adversaire qui subit la pénalité.

Influence (CHA x2)

Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à persuader les autres de se comporter comme il le souhaite. Elle est utilisée dans des situations très diverses : changer l'opinion de quelqu'un, corrompre un officier ou un garde...

Selon les circonstances, les jets d'Influence sont opposés à la Perception, à la Volonté ou à une autre compétence d'Influence, et le modificateur dépend de l'ampleur du changement de comportement voulu. Tenter de persuader un ami intime de vous prêter son cheval peut être relativement facile. Proposer un pot-de-vin à un bureaucrate réputé incorruptible est bien plus difficile.

Une Réussite Critique indique que le personnage s'est montré incroyablement persuasif : non seulement il obtient ce qu'il désirait, mais son prochain test d'Influence avec la même personne verra son niveau de difficulté diminué de un (par exemple, un jet Standard devient Facile).

Un échec signifie que la tentative de persuasion a échoué, sans autre conséquence.

En cas de Maladresse, le jet échoue et la personne ciblée se sent insultée ou offensée. Sa réaction dépendra de son caractère et de la situation. Le niveau de difficulté des prochaines tentatives d'Influence sur cette personne est augmenté de un.

Langue Natale (INT+CHA)

Cette compétence correspond à la capacité à parler la langue apprise au sein de sa communauté. Elle mesure l'articulation, l'éloquence et la richesse du vocabulaire du personnage.

Contrairement à d'autres compétences, celle-ci n'est pas testée directement. Elle sert à représenter l'aisance linguistique du personnage et à délimiter le niveau de ses conversations dans la langue. Tout cela est décrit plus en détail dans la section sur la compétence Langage à la page 72, mais en général les personnages débutants parlent couramment leur langue natale.

La compétence peut être utilisée de deux façons. Premièrement, elle peut aider à comprendre les dialectes de peuples voisins qui ont une base ou une origine linguistique commune. Dans ce cas, le

niveau de difficulté de la compétence est augmenté de un, ce qui peut affecter l'aisance linguistique du personnage. Deuxièmement, elle peut limiter les compétences verbales nécessitant une bonne maîtrise du langage. Voir Limitation de Compétence à la page 76.

Nage (FOR+CON)

S'il ne développe pas cette compétence, le personnage sera tout juste capable de barboter et de garder la tête hors de l'eau pendant quelques instants. Un bon score indique qu'il est capable de nager dans des eaux plus agitées et profondes, avec moins de risques de noyade. Les conditions de natation affectent le jet de compétence. Des eaux agitées, un courant fort ou un contre-courant augmentent le niveau de difficulté du jet, quelles que soient les capacités du nageur. Dans des conditions normales, la vitesse de nage du personnage est égale à son Mouvement de base, plus un mètre supplémentaire pour tous les 20 % qu'il possède en Nage.

Avec une Réussite Critique, le personnage ajoute un mètre supplémentaire à son Mouvement.

Un échec augmente le niveau de Fatigue du personnage de un, mais n'a pas d'autres conséquences immédiates.

En cas de Maladresse, le mouvement cesse : le nageur souffre de crampes ou est emporté par le courant. Le niveau de difficulté des jets ultérieurs de Nage est augmenté de un. À partir de ce moment, le nageur ne peut que tenter de garder la tête hors de l'eau. À moins d'obtenir de l'aide, il finira par s'épuiser et sûrement par se noyer. Consultez les règles sur l'Asphyxie à la page 108.

Perception (INT+POU)

La Perception est utilisée aussi bien pour l'observation passive que pour une détection précise : recherche de quelque chose de spécifique, fouille d'un lieu, repérage rapide des environs... Des conditions spécifiques (ténèbres) peuvent affecter le niveau de difficulté du jet de compétence, selon le sens utilisé. Des odeurs fortes peuvent rendre un jet de Perception olfactive Aisé plutôt que Standard, alors qu'un jet de Perception serait Difficile si le personnage tentait d'entendre une conversation dans une taverne bruyante.

Une Réussite Critique révèle non seulement ce que cherchait le personnage, mais aussi des choses qui n'auraient pas été détectées normalement.

En cas d'échec, le personnage ne discerne rien de particulier.

Une Maladresse signifie que même les choses les plus évidentes sont ignorées ou mal interprétées, ce qui peut augmenter le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs. Par exemple, une Maladresse lors d'un jet destiné à détecter un piège pourrait rendre un jet d'Esquive Difficile ou Redoutable plutôt que Standard.

Perspicacité (INT+POU)

Cette compétence représente la capacité du personnage à repérer et à interpréter des signes verbaux et non verbaux afin de déterminer les motivations et l'état d'esprit d'un individu. Elle sert à établir si quelqu'un ment (et peut être opposée à la compétence Tromperie), ou à deviner les sentiments d'une personne sur un sujet. Elle peut s'appliquer aussi bien à une situation qu'à une personne : est-ce que cette taverne est un lieu risqué ? Des bandits pourraient-ils avoir prévu une embuscade dans les collines voisines ?

Sur une Réussite Critique, le personnage comprend précisément les pensées, les sentiments et les motivations de l'individu visé. Le niveau de difficulté d'une tentative ultérieure de Tromperie ou d'Influence sur cette personne (par exemple, jet Facile au lieu de Standard) est réduit de un.

Un échec signifie que le personnage est incapable de discerner quelque chose de spécifique à ce moment précis. En cas d'échec, le personnage se trompe complètement sur les intentions et les sentiments de l'individu. Le Maître du Jeu devrait livrer au personnage des indices fallacieux sur l'individu. De plus, le niveau de difficulté de futurs jets de Tromperie et d'Influence sera augmenté de un.

Premiers Soins (DEX+INT)

Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à soigner des blessures légères et à stabiliser celles qui sont plus sévères. Elle peut être appliquée une fois par blessure. Ainsi, un personnage qui a été blessé deux fois à la jambe peut soigner les deux blessures. Si une attaque a affecté simultanément plusieurs zones du corps, par exemple un

Actions de Premiers Soins

Blessure	Traitement Réussi
Asphyxie	La victime respire à nouveau.
Hémorragie	Le flot de sang est étanché.
Empalement	L'objet empalant est retiré sans causer de dégâts supplémentaires à la victime.
Inconscience	Si l'inconscience n'est pas due à des poisons ou des narcotiques, le personnage reprend conscience.
Blessure Légère	Le traitement soigne 1d3 Points de Vie à la localisation blessée.
Blessure Sérieuse	La localisation blessée fonctionne partiellement et peut donc guérir naturellement.
Blessure Grave	Le traitement ne restaure pas les Points de Vie ou le fonctionnement de la localisation blessée. Par contre, il stabilise la localisation et évite une mort immédiate à cause des dégâts subis. Des talents de guérison plus importants sont nécessaires pour soigner une Blessure Grave.

souffle de dragon, une tentative de Premiers Soins est autorisée pour chaque localisation touchée.

Un personnage peut s'administrer des Premiers Soins, bien que les circonstances (localisation et sévérité de la blessure, etc.) puissent augmenter le niveau de difficulté du test.

Administrer des Premiers Soins dure 1d3 minutes. Le soigneur et le soigné ne peuvent rien accomplir d'autre durant le traitement. Dans le cas d'un traumatisme potentiellement mortel, le patient est temporairement stabilisé jusqu'à ce que le résultat des Premiers Soins soit connu. Une blessure qui a déjà bénéficié des Premiers Soins ne peut pas en recevoir à nouveau avant d'avoir été totalement guérie.

Les Premiers Soins nécessitent un équipement adéquat, au minimum des bandages. Cet équipement peut être improvisé si nécessaire : par exemple, une cape déchirée peut servir de bandage.

Une Réussite Critique améliore le résultat du traitement. En cas de Blessure Légère, 1d6 Points de Vie sont récupérés ; en cas de Blessure Sérieuse, 1d3 Points de Vie sont récupérés ; en cas de Blessure Grave, la localisation blessée est partiellement opérationnelle (si possible) et peut guérir naturellement.

Une Maladresse empire la situation : la localisation blessée subit 1 point de dégâts supplémentaire.

Savoir Régional (INT x2)

Cette compétence mesure la compréhension qu'un personnage a de la faune, de la flore, du terrain et du climat de la région où il a passé la majeure partie de sa vie, habituellement au sein de sa communauté. Le personnage est capable d'identifier les plantes, les arbres et les animaux communs et en connaît le comportement et les propriétés. Par exemple, il sait où trouver les meilleurs poissons, un bon abri, et connaît les déplacements du gibier, le climat probable de la saison ou les dangers locaux les plus communs. Dans des lieux environnants mais mal connus, le niveau de difficulté des jets devrait être augmenté de un.

Avec une Réussite Critique, le personnage est sûr de trouver en abondance ce qu'il cherchait ou d'identifier précisément quelque chose. Les jets de compétence ultérieurs liés au sujet du jet de Savoir Régional (Survie ou Pistage par exemple) voient leur niveau de difficulté réduit de un.

Un échec indique que le personnage n'est pas capable de rassembler suffisamment d'éléments pour identifier ou prédire quelque chose, ou que ce qu'il cherche ne peut être trouvé.

Une Maladresse signifie que l'information recherchée n'est pas seulement impossible à obtenir, mais aussi très mal comprise. Les jets de compétence ultérieurs liés au sujet du jet de Savoir Régional voient leur niveau de difficulté augmenté de un.

Tromperie (INT+CHA)

La Tromperie recouvre toutes les occasions où un personnage tente de masquer la vérité : mensonge éhonté, duperie d'un garde, bluff lors d'un jeu de cartes... La compétence sert aussi à dissimuler ses véritables émotions ou motivations : paraître accueillant vis-à-vis de quelqu'un que l'on déteste, feindre le plaisir alors que l'on est amèrement déçu, etc. La Tromperie s'oppose à la compétence Perspicacité lorsque des interlocuteurs essaient de discerner la vérité ou les véritables motivations d'un personnage.

Sur une Réussite Critique, la tromperie du personnage réussit tant et si bien que ses victimes ne soupçonneront jamais la vérité, à moins que quelque chose ne les amène à découvrir le pot aux roses.

Un échec indique que le personnage a manqué de conviction ou de crédibilité, ce qui suscite des investigations supplémentaires.

Une Maladresse représente un échec si marqué que les interlocuteurs auront du mal à croire le personnage par la suite.

Volonté (POU x2)

Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à se concentrer et à canaliser son énergie physique, ou à résister à un choc mental. C'est aussi un indicateur de la détermination du personnage. Elle est utilisée dans les situations où la résilience (au sens psychologique du terme) est requise : par exemple, la résistance à un sort. Bien que la Volonté ne mesure pas la santé mentale, elle peut aussi servir à surmonter des événements traumatisants. La Volonté est le pendant mental de l'Endurance.

Comme l'Endurance ou l'Évasion, la Volonté est le plus souvent utilisée lors de Jets d'Opposition. Dans un test standard, une Réussite Critique indique que le personnage a endurci son esprit au point de condamner à l'échec toute tentative visant à l'influencer ou à ébranler sa détermination. Si le personnage résiste à de la magie, cela signifie que, pour la durée de la rencontre, les sorts affectant l'esprit que lancera l'adversaire n'auront aucun effet sur le personnage.

Les effets d'un échec dépendront de la situation et des circonstances : en général, le personnage capitulera temporairement devant l'objet de sa résistance. Une Maladresse signifie que le personnage est totalement submergé. Sa volonté est brisée et il n'a aucun moyen de résister à ce qui attaque son esprit. Les effets psychologiques du sort ou du choc durent jusqu'à ce que le personnage soit guéri.

Compétences Professionnelles

Les Compétences Professionnelles diffèrent selon les personnages et représentent des formes plus spécialisées d'entraînement et d'expertise. Le personnage obtient certaines de ces compétences grâce à sa culture d'origine et à sa profession. Ces compétences fonctionnent de la même manière que les Compétences Standards.

Certaines compétences magiques sont aussi classées en tant que Compétences Professionnelles. C'est par exemple le cas des compétences Invocation et Manipulation. Les compétences magiques seront brièvement décrites ici. Consultez les chapitres sur la magie pour plus de détails à ce sujet.

Acrobatie (FOR+DEX)

L'Acrobatie recouvre les exercices d'équilibre, la gymnastique, le jonglage et les cascades. La compétence peut être utilisée pour impressionner un public, mais aussi pour limiter les dégâts d'une chute. Avec un jet réussi, un personnage peut se déplacer sans risque et à pleine vitesse sur une surface étroite ou instable. S'il tente de limiter les dégâts d'une chute, un jet réussi d'Acrobatie réduit la hauteur effective comme expliqué dans la section Chute, page 118.

Dans certains cas, l'Acrobatie peut remplacer l'Esquive. Cela permet au personnage de garder sa position plutôt que de se retrouver face contre terre.

Une Réussite Critique double le Mouvement du personnage qui traverse une surface instable. En cas de chute, le personnage ne subit qu'un quart des dégâts.

Un échec laisse le public sur sa faim ou fait avorter la tentative de cascade.

Une Maladresse signifie que le personnage perd totalement son équilibre ou sa coordination : il chute, laisse tomber l'objet avec lequel il jonglait, ou se blesse lors de sa tentative de cascade (1d4 points de dégâts à une localisation aléatoire).

Art (POU+CHA)

Il existe de nombreuses formes d'art. Peinture, poésie, littérature, sculpture... Lorsque le personnage prend cette compétence, il choisit une spécialisation artistique. Il devra développer les autres formes d'art séparément. Un jet est effectué lorsque le personnage doit impressionner ou convaincre à l'aide de son art.

Une Réussite Critique indique que l'artiste crée un véritable chef-d'œuvre : sa valeur est 50 % plus élevée que la valeur standard d'une œuvre semblable. Les jets de compétence ultérieurs effectués pour influencer le commanditaire ou ceux qui admirent l'œuvre voient leur niveau de difficulté réduit de un.

En cas d'échec, l'œuvre est insipide et n'impressionne guère : sa valeur ne dépasse pas celle des matériaux utilisés pour la créer.

En cas de Maladresse, l'œuvre est un désastre artistique. Il revient au Maître du Jeu de déterminer les effets de la Maladresse, mais elle représentera au minimum un gaspillage de temps, de ressources et de talent qui pourrait détériorer la réputation du personnage.

Artisanat (DEX+INT)

Il existe autant d'Artisanats que de types d'artisans. Comme l'Art, l'Artisanat sert à créer un produit. La durée de fabrication dépend de la nature du produit : par exemple, il faut plus de temps pour tisser un tapis que pour fabriquer un pot. Toutefois, d'autres facteurs importent plus que le temps : le savoir-faire de l'artisan, son souci du détail et la qualité des matières premières.

Une Réussite Critique permet d'obtenir un objet de qualité supérieure, que ce soit en termes de durabilité, d'utilité ou de beauté.

Un échec indique un objet de qualité médiocre, ce qui limite sa robustesse, son utilité ou sa valeur esthétique.

En cas de Maladresse, l'objet est inutile et n'a aucune valeur. Alternativement, un accident survient durant la fabrication, endommageant les lieux, les stocks ou même l'artisan : par exemple, un four de potier qui s'effondre, ou un forgeron qui frappe sa main avec un marteau.

Bureaucratie (INT x2)

Cette compétence regroupe la connaissance des procédures et des conventions administratives. Elle est utilisée pour interagir avec des officiels ou pour découvrir des informations pertinentes à partir de registres. Selon la sophistication de la culture, un bureaucrate ne maîtrise pas forcément l'écriture. Cependant, la compétence de Bureaucratie ne peut pas dépasser la valeur d'Écriture/Lecture ou du Langage dans lequel il travaille. Lorsqu'il faut naviguer au sein de l'administration ou de la paperasserie, un jet de Bureaucratie est nécessaire.

En cas de Réussite Critique, le personnage obtient une connaissance profonde des procédures et formalités à accomplir : il les termine en prenant seulement la moitié du temps habituel. Cela signifie aussi que le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs liés au jet de Bureaucratie (par exemple Influence ou Tromperie) est réduit de un.

En cas d'échec, le personnage est incapable de suivre les procédures : documents égarés, obstruction administrative... Le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs liés à la situation est augmenté de un.

En cas de Maladresse, le personnage se voit refuser l'accès ou s'aliène un individu clef : sa requête ne sera jamais satisfaite.

Comédie (CHA x2)

La Comédie désigne l'art d'interpréter un personnage totalement différent de soi, que ce soit en situation sociale ou lors d'une représentation. L'acteur reproduit de façon convaincante une personnalité et des manières différentes des siennes. Couplée avec les compétences Déguisement et Tromperie, la Comédie permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Un jet de Comédie est nécessaire lorsque le personnage doit interpréter

un rôle : par exemple lors d'une pièce ou lorsqu'il usurpe une identité.

En cas de Réussite Critique, il se montre particulièrement convaincant. Lors d'une représentation, cela lui garantit les louanges du public. Dans un contexte social, l'acteur incarne parfaitement celui qu'il imite. Cela signifie aussi que le niveau de difficulté de jets de compétence ultérieurs de type Tromperie ou Influence est diminué de un.

Un échec indique une performance médiocre.

En cas de Maladresse, la performance n'a convaincu personne et s'avère tellement mauvaise que n'importe qui remarquera la supercherie, ou pire, se gaussera du personnage.

La compétence Commerce du marchand est suffisante pour lui permettre d'augmenter ses prix. Quant à La Courtoisie d'Anathaym, elle suffit tout juste à éviter d'insulter le marchand...

Commerce (INT+CHA)

Cette compétence sert à évaluer la valeur de biens ou de services et de les échanger au meilleur prix. De plus, elle aide à comprendre les subtilités des transactions commerciales. Elle peut être utilisée pour trouver les meilleurs moyens de vendre, toujours au meilleur prix, des biens volés ou illégaux. Bien entendu, le Commerce sert lors d'une transaction et s'oppose à la compétence Commerce ou Volonté d'un adversaire, ce qui reflète la tentative du parti adverse de tourner la négociation à son avantage. Elle permet aussi de juger les valeurs marchandes d'un bien, ce qui donne une idée du prix et du meilleur endroit où vendre celui-ci.

Dans les transactions sans Jet d'Opposition, une Réussite Critique permet au personnage d'obtenir un bien à la moitié de son prix habituel, ou de le vendre au double de sa valeur.

Un échec indique que le bien est acheté au double de son prix normal ou vendu à la moitié de sa valeur.

Une Maladresse signifie que le personnage a insulté le vendeur ou l'acheteur au point de rendre la transaction impossible. Elle peut aussi indiquer que le personnage a été floué : il a par exemple obtenu une contrefaçon ou a vendu à son insu un objet de grande valeur pour une fraction de son prix.

Consultez aussi la section sur le Marchandage, page 84.

Connaissance (INT x2)

Connaissance recouvre un domaine de savoir spécifique, à choisir lors de l'apprentissage de la compétence. Astrologie, Astronomie, Géographie, Histoire, Monstres, Mythologie, Politique, Stratégie, Tactiques... sont quelques exemples typiques de Connaissance. Grâce à Connaissance, un personnage comprend les éléments fondamentaux du domaine concerné, sait comment les mobiliser pour résoudre des problèmes immédiats et pour se rappeler des informations utiles.

Une Réussite Critique permet d'obtenir une compréhension fine de l'objet étudié. Cela réduit aussi de un le niveau de difficulté des jets de compétence liés à la Connaissance. Par exemple, un officier qui obtient une Réussite Critique à un jet de

Connaissance (Politique) sait non seulement que la troupe qui s'approche fait partie d'une ambassade diplomatique, mais qu'elle est composée de mercenaires mécontents de leur situation. S'il tente par la suite d'inciter les mercenaires à changer de camp, le niveau de difficulté du jet sera réduit de un.

En cas d'échec, aucune information utile n'est obtenue.

Une Maladresse indique une incompréhension totale du sujet. Les faits sont faux et le niveau de difficulté des jets ultérieurs liés à la compétence est augmenté de un.

Contrainte (POU+CHA)

Les animistes utilisent cette compétence magique pour imposer leur volonté aux esprits et aux créatures venus d'outre-monde. La compétence sert à lier des esprits à des fétiches et à les contrôler une fois qu'ils sont liés. De plus, elle peut servir à invoquer un esprit connu et à le forcer à accomplir une action en échange d'un service, établissant ainsi un contrat avec lui.

Enfin, elle est utilisée pour engager un Combat Spirituel et mesure aussi l'autorité d'un animiste au sein d'un culte spirituel. Pour plus de détails, consultez la page 200 du chapitre Animisme.

La Contrainte n'est pas limitée aux animistes. D'autres types de magiciens peuvent l'apprendre et la compétence peut être employée pour soumettre des entités surnaturelles telles que les élémentaires et les démons.

Courtoisie (INT+CHA)

Cette compétence désigne la capacité à se comporter de façon appropriée dans une situation formelle : formules de salut, rituels et conventions sociales, etc. À qui et quand faire une révérence, quand recourir à des titres ou parler de façon plus informelle... Tout cela fait partie de la Courtoisie !

En cas de Réussite Critique, le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs qui sont liés à cette situation est réduit de un.

Un échec signifie que l'attitude ou les manières du personnage n'ont pas impressionné ses vis-à-vis, ce qui augmente de un le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs.

En cas de Maladresse, le personnage est gravement embarrassé ou humilié et peut même avoir insulté ses interlocuteurs, ce qui peut avoir des conséquences funestes. Aucun rapport social avec les interlocuteurs ayant assisté à la Maladresse ne sera possible.

Crochetage (DEX x2)

Le Crochetage est la capacité à ouvrir un système de serrure mécanique sans l'aide d'une clef ou d'un autre objet créé pour la serrure. La compétence inclut aussi les techniques pour forcer des portes bloquées ou verrouillées sans causer de dégâts. Généralement, la difficulté du crochetage dépend de l'habileté du serrurier qui a fabriqué la serrure, d'où le recours à un Jet d'Opposition de Crochetage contre la compétence Mécanismes du fabricant.

Si aucune valeur de compétence n'est fournie pour la serrure, le Maître du Jeu peut ajuster le niveau de difficulté de la compétence en fonction de la complexité de la serrure. Un voleur qui tente de crocheter une serrure coûteuse, d'excellente facture ou d'un type inconnu verra sûrement le niveau de difficulté de son jet augmenter de un ou deux. Certaines serrures – invisibles ou très particulières - peuvent s'avérer impossibles à crocheter.

Sur une Réussite Critique, le crocheteur ouvre la serrure silencieusement et efficacement. De plus, pour une courte période, ses tentatives de crochetage de serrures du même type verront leur niveau de difficulté baisser de un.

Un échec signifie simplement que la serrure n'est pas crochetée.

En cas de Maladresse, la serrure est bloquée : le crochet casse dans le mécanisme ou le mécanisme est endommagé. Quelle que soit la cause, la serrure bloquée finira par attirer l'attention.

Culture (INT x2)

Culture ressemble à la compétence standard Coutumes, mais elle s'applique à des sociétés autres que celle du personnage. Chaque compétence de Culture ne concerne qu'une nation ou une société particulière. Sinon, la compétence fonctionne de la même façon que Coutumes.

Spécialités de Contrainte

Selon la façon dont l'univers de campagne est conçu, la compétence Contrainte peut être aussi spécialisée ou générique que nécessaire.

Par exemple, dans un monde où tous les chamanes accèdent aux mêmes esprits, il n'est pas nécessaire d'avoir des spécialisations, ils peuvent alors lier n'importe quels esprits qu'ils peuvent trouver.

Inversement, dans un monde avec de nombreux cultes animistes différents, chacun axé sur un totem particulier, il est souhaitable de limiter les connaissances des praticiens en matière de lien à des types d'esprits spécifiques - par exemple une tradition chamanique maléfique ne pourra lier et contrôler que les esprits de maladie et de malédiction.

Enseignement général ou spécifique

En fonction du degré de complexité désiré par le Maître du Jeu, les enseignants peuvent se spécialiser dans un domaine particulier ou une gamme de sujets.

Par exemple, le professeur de philosophie de Kara se spécialise dans Enseignement (Philosophie Meerish). Cela couvre les enseignements des grands philosophes, historiens et prêtres Meerish.

De cette façon, Enseignement peut fonctionner presque comme un style de combat, englobant plusieurs compétences ou domaines d'étude différents. Un culte de voleurs pourrait employer des enseignants spécialisés dans les arts connexes du Déguisement, Discrétion et Passe-passe, grâce à la compétence Enseignement (La Voie Caché).

Les cultes utilisent souvent les enseignants qui forment leurs membres dans les compétences de culte spécifiques (voir page 289 au chapitre Cultes et Confréries).

Déguisement (INT+CHA)

Cette compétence permet de se déguiser de façon convaincante à l'aide des éléments appropriés (costume, perruque, grimage, etc.) Pour créer un bon déguisement, il faut avoir du temps, le souci du détail et l'accès aux bons matériaux. Si tous ou partie de ces éléments ne sont pas réunis, le niveau de difficulté du jet augmente.

Déguisement et Comédie sont complémentaires : l'un peut améliorer l'efficacité du déguisement, l'autre la crédibilité du jeu d'acteur.

En cas de Réussite Critique, le déguisement est si convaincant que même la mère du personnage serait incapable de le reconnaître.

Un échec signifie que le déguisement est médiocre : des spectateurs passifs pourraient le percer à jour.

Une Maladresse produit un déguisement tellement mauvais qu'il est immédiatement dévoilé ou bien fait défaut au personnage au plus mauvais moment. Même le meilleur des acteurs ne fera pas illusion si son faux nez tombe ou que son costume mal ajusté se déchire...

Dévotion (POU+CHA)

Cette compétence magique reflète la ferveur des prêtres et de leurs semblables au service d'un dieu ou d'un panthéon divin. Elle mesure non seulement la foi, mais aussi la puissance des miracles invoqués par le théiste ainsi que la rapidité de sa récupération dans un lieu sacré approprié.

La compétence peut aussi indiquer le statut du théiste au sein d'un culte. Pour plus de détails, voir la page 258 du chapitre Théisme.

Dans certains cadres de jeu, la Dévotion n'est pas limitée aux prêtres professionnels. Elle peut concerner tous ceux qui désirent honorer les dieux, même s'ils ne sont pas pratiquants ou que les dieux n'existent pas.

Écriture/Lecture (INT x2)

Parler couramment une langue ne signifie pas que l'on est capable de lire ou d'écrire dans cette langue. Cette compétence varie selon les cultures. Dans certaines sociétés, elle sera réservée à la noblesse, au clergé ou à la bureaucratie. Dans d'autres, elle sera inconnue et les traditions orales prévaudront.

Naturellement, chaque compétence d'Écriture/Lecture est associée à un langage donné, y compris Langue Natale. Avant de savoir écrire dans une langue, il faut savoir la parler... De ce fait, Écriture/Lecture ne peut jamais dépasser la valeur du Langage associé. En ce qui concerne la facilité de compréhension d'un document, la compétence fonctionne de manière similaire à Langage.

Malgré son intitulé, Écriture/Lecture n'implique pas forcément l'écriture, car il existe un nombre infini de façons d'enregistrer des informations. Certaines cultures peuvent graver des symboles sur des arbres ou des os, alors que d'autres utilisent des motifs complexes à base de nœuds. De plus, l'écriture ne repose pas forcément sur un alphabet phonétique ; elle peut être basée sur des idéogrammes ou des hiéroglyphes.

Éloquence (POU+CHA)

Un personnage éloquent peut livrer un discours à une foule pour défendre ou dénigrer un point de vue. Ont recours à cette compétence aussi bien les politiciens désireux de faire adopter une mesure que les officiers qui veulent inspirer leurs troupes et imposer la discipline sur le champ de bataille. Lorsqu'il faut convaincre un groupe important, Éloquence remplace Influence.

En cas de Réussite Critique, les arguments de l'orateur convainquent totalement le groupe et persuadent même les plus ardents détracteurs. Le niveau de difficulté des jets suivants liés à la prestation est réduit de un.

Un échec signifie que l'orateur n'a pas réussi à influencer l'audience, qui garde son avis d'origine.

En cas de Maladresse, l'orateur s'est aliéné son audience, s'est peut-être couvert de ridicule, et peut même avoir convaincu la foule d'adopter le point de vue opposé au sien. Le niveau de difficulté des jets suivants liés à la prestation est augmenté de un.

Enseignement (INT+CHA)

Grâce à cette compétence, le personnage peut transmettre avec pédagogie son savoir et ses

techniques. Sans elle, même le plus grand maître aura du mal à diffuser son art. Enseignement ne s'utilise pas directement, mais sert de limite à ce que peuvent apprendre les étudiants les plus avancés. Pour plus de détails, voir Entraînement à la page 110.

Exhortation (INT+CHA)

Cette compétence magique sert à invoquer et à canaliser les pouvoirs des dieux. Elle inclut la connaissance de l'histoire, des mythes, des rituels, des pratiques, des prières et des pouvoirs du dieu ou du panthéon divin. Étant donné qu'elle permet de faire appel aux miracles divins, elle s'avère indispensable à la magie Théiste. Pour plus de détails, voir la page 258 du chapitre Théisme.

Guérison (INT+POU)

Guérison représente la connaissance approfondie des procédures médicales d'une culture donnée. Par exemple, dans une culture primitive ou barbare, le guérisseur se reposera sur des plantes ou des remèdes naturels. Dans une culture civilisée, il utilisera plutôt des drogues et des traitements plus avancés. Quelle que soit la culture, Guérison permet de remettre des os en place, de suturer des blessures et ainsi de suite. Évidemment, le guérisseur doit disposer des ressources nécessaires à son art, par exemple des aiguilles et des boyaux pour les sutures, des herbes pour les baumes, etc. Les trois principaux domaines de Guérison sont :

Traitement des Blessures Sérieuses

Un jet de Guérison réussi soigne 1d3 Points de Vie d'une localisation Sérieusement Blessée. En cas de Réussite Critique, la valeur est de 1d3+1. En cas de Maladresse, la localisation subit 1 point de dégâts supplémentaire.

Traitement des Maladies et des Poisons

Si la Guérison est tentée avant le déclenchement du mal, elle neutralise entièrement celui-ci si elle surpasse sa Virulence lors d'un Jet d'Opposition. Sinon, un jet de Guérison réussi donne à la victime une nouvelle chance de résister au mal, en réduisant de un le niveau de difficulté du jet de résistance. Une Réussite Critique réduit de deux le niveau de difficulté. Par contre, une Maladresse augmente de un le niveau de difficulté.

Chirurgie

En dehors de la guérison magique, la chirurgie est la seule façon de soigner un personnage ayant subi une Blessure Grave. Un jet de Premiers Soins réussi est nécessaire pour stabiliser une Blessure Grave (voir Premiers Soins à la page 64), puis un jet de Guérison peut être effectué pour remettre en place un os, suturer des blessures ou ôter des objets logés dans les tissus, afin que la localisation puisse guérir.

Si le jet de Guérison réussit, la localisation blessée retrouve son rythme de guérison naturel (voir Guérison de Blessure à la page 121). En cas de Réussite Critique, la localisation regagne immédiatement 1 Point de Vie. Par contre, en cas de Maladresse, le patient doit réussir un jet d'Endurance pour éviter la mort. La chirurgie ne peut recoller un membre tranché.

Ingénierie (INT x2)

Cette compétence recouvre la conception et la construction de structures de grande taille : maisons, ponts, portails, engins de siège, etc. Des jets sont nécessaires lors de la planification de projets à grande échelle pour s'assurer d'une construction correcte, mais aussi lorsqu'un ingénieur veut vérifier l'intégrité d'une structure, par exemple pour en détecter les points faibles ou vérifier l'avancée des réparations.

Une Réussite Critique souligne tout défaut ou problème de la structure qu'il serait normalement impossible de remarquer. Cela réduit aussi de un le niveau de difficulté des jets ultérieurs liés à cette structure. Alternativement, cela peut permettre la création d'un bâtiment plus robuste (avec un dixième de Points de Vie ou de Points d'Armure supplémentaires).

Un échec entraîne une construction médiocre (un dixième de Points de Vie ou d'Armure en moins), ou une vérification infructueuse.

En cas de Maladresse, le bâtiment souffre d'un défaut de construction ou de conception majeur, ou la vérification fournit des informations erronées.

Guérison générale ou spécifique

Cette compétence est généralement apprise comme une méthode de traitement d'une espèce spécifique - comme les humains ou un type d'animal dont on se soucie. Bien qu'il n'y ait pas de problème à avoir une compétence de soins qui sert pour tout, des compétences spécifiques à des espèces peuvent mieux refléter les cultures et traditions de certaines communautés.

Le niveau de difficulté des jets ultérieurs liés à ce jet d'Ingénierie augmente de un.

Invocation (INT x2)

Cette compétence magique est indispensable à la Sorcellerie. Elle représente la capacité du sorcier à lancer avec succès des sorts appris d'un mentor ou d'un grimoire. L'Invocation combine entre autres la compréhension de la formule du sort, le maintien de la concentration nécessaire, ainsi que les gestes et incantations qui accompagnent le sort. Améliorer cette compétence augmente l'intensité des sorts qu'elle permet de lancer.

Chaque compétence d'Invocation doit être liée à une source spécifique de savoir magique, que ce soit un grimoire, une école de sorcellerie, ou même un démon. Pour plus de détails, voir la page 232 du chapitre Sorcellerie.

Jeux de Hasard (INT+POU)

Cette compétence mesure les performances du personnage dans les jeux de hasard, surtout si de l'argent est misé. Elle sert à déterminer les chances de succès ou d'échec ainsi qu'à détecter les éventuels tricheurs. Selon la situation, elle peut être opposée à une autre compétence. Un test normal suffit si le personnage passe la nuit dans un tripot, mais plusieurs rounds de Jets d'Opposition seront peut-être nécessaires pour une partie capitale avec des personnages importants.

En cas de Réussite Critique, le personnage gagne le jeu ou met hors-jeu l'un de ses adversaires.

Un échec signifie que le personnage perd cette main ou cette mise.

En cas de Maladresse, le personnage est particulièrement malchanceux ou a très mal calculé ses chances de succès. Il perd tout ce qu'il a misé et quitte le jeu.

Un personnage qui triche peut lancer deux fois les dés et prendre le meilleur résultat. Cependant, à chaque tentative de tricherie, il doit opposer sa compétence de Passe-passe à la compétence Perception ou Jeux de Hasard de tous les autres joueurs. S'il échoue au test face à l'un des observateurs, sa tricherie est découverte et il devra en payer les conséquences...

Jouer d'un Instrument (DEX+CHA)

Grâce à cette compétence, le personnage peut jouer d'instruments de musique, de la simple flûte à la harpe. Chaque variante de la compétence s'applique à un groupe d'instruments similaires. Un musicien qui sait jouer de la clarinette peut aussi jouer de la flûte, car les bases sont les mêmes. Par contre, il ne pourrait pas jouer de la harpe ou du luth.

Voici les principales familles d'instruments :

- À cordes frottées (violon, violoncelle, etc.) ;
- À claviers (clavecin, orgue, piano, etc.) ;
- À percussion (tambour, tam-tam, etc.) ;
- À cordes pincées (harpe, lyre, etc.) ;
- À cordes grattées (banjo, guitare, luth, etc.) ;
- À vent (flûte, trompette, etc.).

Une Réussite Critique indique que la musique jouée est d'une qualité, d'une beauté ou d'une élégance exceptionnelle. Le niveau de difficulté des jets de compétence ultérieurs, les jets d'Influence notamment, est réduit de un.

Un échec signifie que la performance est médiocre. Une Maladresse entraîne un désastre musical. Par exemple, l'instrument casse ou le morceau joué est pris comme une insulte. Le Maître du Jeu déterminera les effets de la Maladresse : au mieux, elle mettra le personnage dans un embarras pouvant nuire à sa réputation.

Langage (INT+CHA)

Grâce à cette compétence, le personnage peut parler et comprendre d'autres langues que sa langue natale. Comme pour Langue Natale (voir page 63), les jets de dés ne sont pas nécessaires. Le Maître du Jeu utilise la valeur de la compétence pour limiter les interactions que le personnage peut avoir dans la langue. Utilisez la table d'Aisance Linguistique comme guide.

Chaque compétence de Langage concerne un langage national ou régional à choisir au moment de l'apprentissage. La compréhension de dialectes similaires, avec une origine ou une base linguistique commune, peut aider le personnage. Selon le degré de divergence, le niveau de difficulté du jet de compétence peut être augmenté de un.

Langage limite aussi les compétences verbales exigeant une bonne maîtrise du langage. Voir Limitation de Compétence à la page 76.

Aisance Linguistique

Langage %	Aisance de la conversation
01-25%	Connaît seulement quelques mots simples, incapable de phrases complètes.
26-50%	Peut comprendre et communiquer avec des phrases fragmentaires et simples : « Où est temple », « Combien nourriture ? »
51-75%	Capable de conversations générales.
76 % +	Capable de s'exprimer avec éloquence.

Magie Populaire (POU+CHA)

Cette compétence regroupe tout ce qui a trait aux formes mineures de magie. Elle représente la capacité du personnage à connaître et à lancer des charmes, des tours ou des bénédictions mineures. Pour plus de détails, voir la page 184 du chapitre Magie Populaire.

Manipulation (INT+POU)

Cette compétence magique est la contrepartie d'Invocation. Le sorcier peut manipuler les sorts invoqués selon ses besoins : extension de portée, ajout de plusieurs cibles, augmentation de la durée, etc. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre Sorcellerie à la page 232.

Mécanismes (DEX+INT)

Mécanismes représente le savoir et le savoir-faire du personnage en matière d'assemblage et de désassemblage d'appareils mécaniques tels que les pièges. La compétence implique généralement la création d'engins fragiles composés de petites pièces, contrairement à Ingénierie, qui s'intéresse aux constructions massives. Elle est distincte de Crochetage : les deux compétences ne sont pas interchangeables.

Le temps nécessaire pour s'occuper d'un mécanisme dépend entièrement de sa complexité et de sa taille. Réparer la roue d'un chariot peut prendre une demi-heure, alors que la fabrication d'une serrure avec une aiguille empoisonnée pourra prendre une semaine entière. Pour évaluer la durée de la tentative de Mécanisme, le Maître du Jeu devrait considérer la taille du mécanisme, sa complexité, les outils et les conditions nécessaires au projet. Par défaut, même les projets les plus simples devraient durer au moins 1d3 x 10 minutes. Les projets plus complexes peuvent s'étendre sur des mois.

En cas de Réussite Critique, le personnage obtient un résultat parfait deux fois plus rapidement que la normale. Le niveau de difficulté des jets pour désactiver ou contourner le mécanisme est augmenté de un.

Un échec signifie que l'appareil est particulièrement fragile ou fonctionne mal : la difficulté des tentatives pour le désactiver ou le contourner est réduite de un.

En cas de Maladresse, l'appareil est bon à jeter : il faut repartir de zéro...

Méditation (INT+CON)

La Méditation représente la capacité à atteindre un stade de relaxation et de concentration profondes en occultant toutes les distractions, que celles-ci soient d'origine interne ou extérieure. Cette compétence magique est une composante fondamentale du Mysticisme : elle permet d'obtenir la concentration nécessaire pour augmenter des compétences à des niveaux surhumains. Plus Méditation s'améliore, plus les capacités du mystique deviendront puissantes.

Toutefois, Méditation n'est pas forcément réservée aux mystiques. Par exemple, elle peut aider le personnage à se reposer même dans les endroits les plus inconfortables. Avec un jet réussi, le personnage peut baisser son niveau de Fatigue ou récupérer des Points de Vie dans des situations normalement proscrites par les règles.

Mysticisme (POU+CON)

Cette compétence magique est indispensable aux mystiques. Elle mesure leur capacité à accomplir des actes surhumains en canalisant leurs ressources intérieures. En s'améliorant dans la compétence, le mystique s'approche graduellement de la perfection dans les compétences dans lesquelles il s'entraîne.

Chaque compétence de Mysticisme doit être liée à une source de savoir mystique. Cela peut être une secte religieuse, un livre, des enseignements ésotériques ou un ermite vivant dans les montagnes. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre Mysticisme à la page 222.

Navigation (INT+CON)

Cette compétence est utilisée de la même façon que Canotage (voir page 58), mais s'applique aux grands navires à voiles ou à rames. Elle recouvre aussi l'entretien et la réparation d'un navire, le choix d'un bon lieu de mouillage, l'estimation des effets de la météo sur la navigation, etc.

Orientation (INT+POU)

Un personnage doté de cette compétence peut utiliser des points de repère, les étoiles ou même le goût de l'eau de mer pour s'orienter dans ses déplacements. Chaque compétence d'Orientation recouvre une région ou un environnement spécifique, comme Haute Mer ou Souterrains par exemple. Le personnage effectue un test lors d'un voyage inhabituel ou s'il est dans un territoire totalement inconnu.

Une Réussite Critique permet de repérer un raccourci : col caché, courant rapide, etc.

Un échec retarde le personnage, qui se perd momentanément ou hésite sur le chemin à suivre.

En cas de Maladresse, le personnage est totalement perdu et ne parvient pas à revenir sur ses pas.

Passe-Passe (DEX+CHA)

Cacher de petits objets, accomplir des tours de passe-passe, détrousser des passants... Tout cela fait partie de Passe-Passe. Évidemment, c'est une compétence essentielle pour les voleurs.

Le personnage peut tenter de manipuler n'importe quel objet pas plus grand que sa main. Passe-Passe peut fonctionner sur des créatures vivantes si le personnage dispose d'un endroit ou d'un objet pour les cacher : un chapeau ou une manche ample, par exemple. Par contre, le niveau de difficulté du jet est augmenté de un. Pour les objets trop grands ou trop lourds, la compétence Dissimulation est plus adaptée que Passe-Passe. Les observateurs peuvent opposer leur Perception à Passe-Passe pour se rendre compte de la supercherie.

En cas de Réussite Critique, le personnage manipule tellement bien l'objet que le niveau de difficulté des jets pour localiser celui-ci est augmenté de un.

Un échec signifie que l'objet n'est pas caché : quiconque tente de le localiser le repérera automatiquement.

Le personnage qui commet une Maladresse ne parvient non seulement pas à cacher l'objet, mais l'expose ou le fait tomber au plus mauvais moment.

Pistage (INT+CON)

Cette compétence sert à pister toute forme de proie ou de gibier. Elle repose sur le déchiffrage de signes évidents ou ambigus de déplacement : empreintes, feuilles écrasées, pollen éparpillé, pierres déplacées, etc. Un jet de Pistage doit être effectué périodiquement, en particulier si les conditions changent brusquement (par exemple, une averse soudaine peut effacer certains signes). La fréquence des jets dépend de la ruse dont témoigne la proie. Un jet de Dissimulation peut s'opposer à un jet de Pistage.

En cas de Réussite Critique, le pisteur reste dans le sillage d'une proie qui ne cherche pas à dissimuler ses traces, quelles que soient les conditions, et n'a pas besoin d'effectuer d'autres jets de Pistage pour garder la piste.

En cas d'échec, le pisteur perd sa piste et doit revenir sur ses pas pour la retrouver.

Une Maladresse entraîne la perte de la piste et l'abandon du pistage. Alternativement, le pisteur peut tomber sur un piège tendu par sa proie.

Séduction (INT+CHA)

Séduction est une compétence très différente d'Influence car elle vise spécifiquement à obtenir les faveurs sentimentales ou sexuelles de quelqu'un. Elle utilise des signaux verbaux et non verbaux pour attiser l'intérêt de l'objet du désir. Une tentative de Séduction peut prendre des heures, des jours ou des semaines selon la moralité de la cible, qui a toujours l'occasion de résister à la tentative avec la compétence Volonté.

En cas de Réussite Critique, la victime est subjuguée, tombe amoureuse, ou est consumée de désir. Le niveau de difficulté des jets ultérieurs s'appuyant sur cette relation est réduit de un.

En cas d'échec, le séducteur est repoussé plus ou moins vivement.

Une Maladresse peine ou insulte la cible. Le personnage n'a aucune chance de séduire sa cible pour le moment ; le niveau de difficulté des jets de compétence liés est augmenté de un. De plus, la Maladresse peut entraîner de graves conséquences.

Sens de la Rue (POU+CHA)

Cette compétence représente la connaissance des endroits et des contacts sociaux au sein d'une communauté. Elle s'applique aussi bien à l'identification de quartiers dangereux qu'à la recherche de services locaux, légaux ou illégaux. La durée d'une tentative dépend de ce qui est recherché. Trouver une bonne auberge prendra moins de temps que de dénicher un receleur pour lui vendre des marchandises volées.

Une Réussite Critique permet de localiser la personne ou le lieu précis nécessaire à ses besoins, sans avoir à passer par des étapes intermédiaires ou des pots-de-vin superflus. Cela peut amener à la formation d'un nouveau contact.

Un échec signifie simplement que le personnage a perdu son temps.

En cas de Maladresse, non seulement le personnage ne trouve pas ce qu'il cherche, mais il attire aussi dangereusement l'attention sur lui : voyous locaux, milice...

Survie (CON+POU)

Avec cette compétence, le personnage peut subsister dans un environnement qui ne bénéficie pas des avantages de la civilisation : allumage de feu, recherche de nourriture et d'abri, etc. Si le personnage est bien équipé - tente, rations, etc. -, les jets sont généralement inutiles. Par contre, ils peuvent s'avérer nécessaires lorsque le personnage n'a plus accès à son équipement ou lorsque le climat se dégrade. Dans ces conditions, un jet est effectué chaque jour.

Une Réussite Critique indique que le personnage a repéré une bonne source de nourriture ou un bon abri et qu'il n'a pas besoin d'effectuer un autre jet de Survie pour un nombre de jours égal à la valeur critique de sa compétence (un dixième de celle-ci).

En cas d'échec, le niveau de Fatigue du personnage augmente de un et ne baisse pas tant que les conditions n'ont pas changé ou jusqu'au prochain jet de Survie. Une Maladresse entraîne un désastre : le personnage rencontre une créature féroce, souffre de l'exposition, consomme de la nourriture empoisonnée, etc.

Transe (POU+CON)

Les animistes utilisent cette compétence magique pour atteindre l'état psychologique nécessaire à la perception du Monde des Esprits. Vous trouverez plus de détails sur le fonctionnement de la Transe dans le chapitre Animisme à la page 199.

La Saga d'Anathaym

Anathaym a 48 % en Connaissance (Stratégie et Tactique) : elle l'utilise sans pénalité pour organiser des plans de bataille avec ses compatriotes Meerish. En voyageant à travers les plaines de Korath, elle est forcée d'utiliser le langage local pour communiquer avec les gardes nomades qu'elle a embauchés. Elle n'a que 23 % en Langage (Korathian). Ayant repéré une patrouille de pillards Zingriffi, Anathaym tente d'organiser une embuscade avec ses gardes. Dans ces circonstances, le Maître du Jeu estime qu'Anathaym aura du mal à communiquer son plan dans une langue qu'elle maîtrise mal : Connaissance (Stratégie et Tactique) est donc réduit à la valeur de Langage (Korathian).

Gérer des circonstances et des situations particulières

Si l'utilisation des compétences est simple, leur fonctionnement peut être modifié en fonction des circonstances de la partie. La présente section examinera ces circonstances et indiquera comment les gérer.

Retenter un Test de Compétence

Dans certaines situations, un personnage échouera à un jet de compétence, mais aura la possibilité de recommencer. Par exemple, cela peut arriver s'il tente de crocheter une serrure ou escalader un mur. Au lieu d'interdire de nouvelles tentatives, le Maître du Jeu pourra accorder une dernière chance. Cependant, la nervosité ou le manque de confiance du personnage augmentera de un le niveau de difficulté du jet.

Si cet effort se solde aussi par un échec, le personnage est considéré comme ayant fait tout son possible : aucune autre tentative n'est autorisée dans un futur proche.

Augmentation de Compétence

Une compétence peut en améliorer une autre. Cela s'appelle l'Augmentation. Prenons l'exemple d'Anathaym, pourchassée par des pillards nomades dans une région qu'elle connaît bien, contrairement à eux. Elle pourrait augmenter sa compétence Conduite avec Savoir Régional, sa connaissance du terrain lui procurant un avantage.

C'est au Maître du Jeu de décider si l'augmentation est possible et appropriée. Toute compétence utilisée pour en augmenter une autre doit être adaptée aux circonstances. Dans le cas d'Anathaym, Savoir Régional est approprié car elle connaît les lieux. Dans un territoire inconnu, l'augmentation n'aurait pas été possible.

- Un personnage ne peut augmenter la compétence principale qu'avec une seule autre compétence.
- La compétence employée pour l'Augmentation améliore la valeur de la compétence principale de deux fois sa valeur critique (i.e.g : 20 % de la compétence) Ainsi, dans le cas d'Anathaym, ses 33 % en Savoir Régional lui permettraient d'améliorer de 7 % sa Conduite, soit 45 % au total. Cependant, les chances de Réussite Critique ou de Maladresse ne changent pas : Anathaym n'obtiendrait donc une Réussite Critique que sur un jet de 4 % ou moins.
- Un personnage peut aussi augmenter la compétence d'un autre personnage pour lui venir en aide. Toutes les règles ci-dessus s'appliquent : le personnage aidé ne peut donc pas en profiter pour « s'augmenter ». De même, un personnage ne peut utiliser qu'une seule de ses compétences pour l'augmentation de son compagnon. Par exemple, si Anathaym tentait d'escalader un haut mur, son comparse pourrait utiliser sa Force Brute pour lui faire la courte échelle.

Limitation de Compétence

Limiter une compétence par une autre signifie que, pour un jet particulier, la valeur de la compétence principale ne peut dépasser celle de la compétence secondaire. Cela survient normalement dans des situations où les capacités ou les connaissances du personnage sont gênées par des circonstances inhabituelles.

La Limitation est une bonne alternative à l'application d'un modificateur de difficulté, notamment lorsque les limitations du personnage peuvent gêner son action.

Jets Contestés

Les Jets Contestés servent lorsqu'un adversaire résiste activement à l'emploi d'une compétence. Un personnage qui tente d'influencer un garde réticent ou un sorcier qui lance un sort sur un monstre sont deux exemples de Jets Contestés. Il existe deux types de Jets Contestés : Les Jets d'Opposition et les Jets Différentiels.

Jets d'Opposition

RuneQuest oppose fréquemment une compétence contre une autre : Discrétion contre Perception lorsqu'un voleur tente de couper la bourse d'un noble, Tromperie contre Perspicacité lorsque ce même voleur tente de nier son forfait une fois pris, etc. Toutes ces occasions sont gérées par des Jets d'Opposition.

Un Jet d'Opposition est déterminé ainsi : les deux participants effectuent leurs jets de compétence respectifs. Le gagnant est celui qui obtient le meilleur niveau de réussite. Si les participants obtiennent le même niveau de réussite (par exemple, une Réussite Critique), alors le gagnant est celui qui a obtenu le résultat le plus élevé au sein de ce niveau de réussite.

Par exemple, Lodz, un voleur de Meereen, tente de couper la bourse du Sénateur Odas. Le Maître du Jeu décide d'opposer la compétence Passe-passe de Lodz à la Perception d'Odas. Les dés sont lancés : Lodz obtient 45 sur 70 %, et Odas 63 sur 66 %. Les deux ont réussi leur jet et ont obtenu le même niveau de réussite. Comme Odas a un résultat plus élevé, c'est lui qui gagne. Lodz a donc réussi à couper la bourse, mais Odas l'a vu faire.

Pour sauver sa peau, Lodz tente de mentir. « La corde a lâché, monseigneur ! J'ai seulement rattrapé votre bourse avant qu'elle ne tombe au sol. J'allais justement vous la rendre. » Lodz doit opposer sa Tromperie à la Perspicacité d'Odas. Lodz a 78 % en Tromperie et obtient 07 – une Réussite Critique. Odas a 64 % en Perspicacité et obtient 62. Le niveau de réussite de Lodz est meilleur : une Réussite Critique contre une Réussite normale. Grâce à sa langue agile, Lodz parvient à se tirer d'un mauvais pas : il est ravi de s'en tirer à si bon compte !

Si les deux participants échouent lors du Jet d'Opposition, alors :

- vous décrivez la situation, en laissant le suspens entier, puis relancez les dés pour établir un vainqueur ;
- le Maître du Jeu devrait imaginer une explication ou des circonstances adaptées à la nature de l'échec.

Par exemple, si Lodz et Odas avaient tous deux raté leur jet initial, cela signifierait que Lodz n'aurait pas réussi à couper la bourse et que Odas n'aurait rien remarqué : relancer les dés serait donc facile. Si Lodz et Odas avaient tous deux échoué à leur jet lorsque Lodz a été pris la main dans le sac, le Maître du Jeu aurait annoncé que les deux personnages auraient été distraits par des bruits de bagarre du côté du marché, des marchands rivaux ayant commencé à s'écharper. Lodz aurait alors pu s'esquiver, tandis que l'attention d'Odas aurait été retenue par la rixe.

Les Jets d'Opposition sont fréquemment utilisés dans certaines situations de combat, pour surmonter les effets d'une blessure ou pour contrer

Exemples de Jets d'Opposition

Activité	Exemples de compétences opposées
Négociation/ Marchandage	Commerce vs Commerce, Influence vs Commerce
Course/ Poursuite	Athlétisme vs Athlétisme, Athlétisme vs Endurance, Équitation vs Équitation
Tromperie ou Mensonge	Tromperie vs Perspicacité, Passe-passe vs Perception
Montrer sa loyauté	Passion vs Passion, Passion vs Perspicacité, Passion vs Influence
Se Mettre hors de danger	Esquive vs Athlétisme, Esquive vs Mécanismes, Esquive vs Équitation
Se Cacher ou se Déplacer Discrètement	Discrétion vs Perception ; Discrétion vs Pistage
Asseoir son Autorité	Influence vs Volonté, Tromperie vs Volonté
Tenir jusqu'au bout	Endurance vs Endurance, Endurance vs Force Brute
Influencer une Foule	Éloquence vs Volonté
Test de Force	Force Brute vs Force Brute, Force Brute vs Endurance
Test de Volonté	Volonté vs Volonté, Séduction vs Volonté

une Manœuvre adverse. Ils servent aussi à résister aux poisons, aux maladies ou aux effets de certains sorts.

Jets Différentiels

Les Jets Différentiels sont similaires aux Jets d'Opposition, mais leurs résultats sont plus nuancés, avec le calcul de différents niveaux de réussite. Ils servent principalement lors des combats (voir page 140), mais le Maître du Jeu peut également les utiliser lorsqu'il veut augmenter le degré de détail d'une opposition.

Un jet Différentiel est déterminé de la manière suivante : les deux participants testent leurs compétences respectives et subissent le résultat de leur jet comme s'il avait été effectué isolément. Il n'y a pas de « vainqueur » évident, mais celui qui obtient le meilleur niveau de réussite gagne un avantage égal à la différence de niveau de réussite entre lui et son adversaire (pour peu qu'un des deux ait obtenu au moins une Réussite standard). Si les deux participants obtiennent le même niveau de réussite (une Réussite Critique ou une Réussite standard), alors il n'y a pas d'effet additionnel.

Compétences Opposées supérieures à 100 %

Si le participant le plus compétent dans un jet Différentiel ou d'Opposition possède une compétence dépassant 100 %, il soustrait la différence entre 100 et sa valeur de compétence de la compétence de tous ceux qui sont impliqués dans le jet, lui inclus. Cela maintient son avantage, tout en réduisant la compétence des adversaires.

Le participant le plus compétent doit être déterminé après l'application de tout modificateur dû aux circonstances.

Jets de Groupe

Les Jets de Groupe permettent au Maître du Jeu de déterminer rapidement la réussite d'un groupe d'individus impliqués dans la même tâche. Il existe deux types de Jets de Groupe : Les Jets d'Équipe et les Jets de Tri.

Jet d'Équipe

Dans un test d'équipe, la réussite est coopérative : tout le monde en bénéficie. Si les bandits qui pourchassent Anathaym sont tous en train de chercher sa cachette dans la forêt, alors un seul jet de Perception réussi la dévoilera aux bandits. Le

Résultat de Jet Différentiel

Résultat de Jet	Réussite Critique de l'Antagoniste	Réussite de l'Antagoniste	Échec de l'Antagoniste	Maladresse de l'Antagoniste
Réussite Critique du Protagoniste	Aucun Bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de réussite	Protagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Protagoniste obtient 3 niveaux de réussite
Réussite du Protagoniste	Antagoniste obtient 1 niveau de réussite	Aucun Bénéfice	Protagoniste obtient 1 niveau de réussite	Protagoniste obtient 2 niveaux de réussite
Échec du Protagoniste	Antagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Antagoniste obtient 1 niveau de réussite	Aucun Bénéfice	Aucun Bénéfice
Maladresse du Protagoniste	Antagoniste obtient 3 niveaux de réussite	Antagoniste obtient 2 niveaux de réussite	Aucun Bénéfice	Aucun Bénéfice

Simplifier la Soustraction des Compétences au-dessus de 100 %

Le Maître du Jeu peut considérer que les soustractions pour les compétences au-dessus de 100 % ralentissent le rythme de la partie. A la place, il peut arrondir les pénalités aux 10 % supérieurs. Ainsi, dans un test impliquant une compétence de 113 %, au lieu de soustraire 13 % à chaque participant du test, le Maître du Jeu peut arrondir la pénalité à 20 % pour simplifier les calculs.

Maître du Jeu effectue un jet pour le membre le plus compétent de l'équipe (par exemple, le bandit le plus perceptif), et si le jet est un succès, cela signifie que tout le groupe réussit. Si le jet est une réussite, tout le groupe échoue.

Il est possible de recourir à un Jet d'Équipe « inverse » si un échec peut entraîner un désastre pour tout le groupe. Par exemple, si un groupe de chasseurs tente de tuer un cerf, un seul échec en Discrétion suffira à effrayer la proie. Dans ce cas, le chasseur le moins discret effectue le test de Discrétion. S'il réussit, tout le groupe réussit. S'il échoue, tout le groupe échoue.

Jet de Tri

Dans un jet de Tri, la réussite est individuelle. Par exemple, imaginons que le même groupe de bandit soit pourchassé par Anathaym. Un Jet d'Opposition en Équitation est effectué. Certains bandits ont 40 % en Équitation, d'autres 50 % ou 60 %. Le Maître du Jeu effectue un seul jet pour tous les bandits et obtient 49. Ceux qui ont 50 % ou plus réussissent le test, tandis que les bandits plus lents, avec 49 % ou moins, commencent à être distancés, sauf si les autres bandits décident de ralentir leur allure.

Le Maître du Jeu jugera de l'opportunité d'utiliser plusieurs jets au lieu d'un seul Jet de Groupe. Des jets multiples – un pour chaque individu du groupe – sont plus réalistes, mais aussi plus chronophages. S'il est important de maintenir le rythme de la partie et qu'il n'est pas très utile de connaître les réussites individuelles, le Jet de Groupe est plus adapté.

Réussite de Compétence Proportionnelle

Parfois, il peut s'avérer nécessaire de déterminer le succès d'un grand groupe de personnages accomplissant la même tâche, dans une situation où il n'y a pas de marge pour l'erreur. Dans ce cas, prenez simplement la compétence à utiliser et employez-la comme pourcentage de succès pour le groupe entier.

Par exemple : un groupe de 100 soldats tente de traverser une rivière tumultueuse proche d'une cascade. Cette action nécessite un test d'Athlétisme. Un individu qui échouerait au test serait emporté par le courant. Plutôt que d'effectuer 100 tests ou d'utiliser un jet de Groupe, le Maître du Jeu peut simplement décider que la compétence Athlétisme du groupe représente la proportion du groupe qui réussit la tâche. Si les soldats ont une compétence Athlétisme de 75, alors 75 d'entre eux parviendront de l'autre côté de la rivière. Les 25 restants seront emportés par le courant.

Résumé des Compétences

Compétences Standards

Tous les Styles de Combat sont FOR+DEX.

Compétence	Pourcentage de Base
Athlétisme	FOR+DEX
Bagarre	FOR+DEX
Canotage	FOR+CON
Chant	CHA+POU
Conduite	DEX+POU
Coutumes	INTx2
Danse	DEX+CHA
Discrétion	DEX+INT
Dissimulation	DEX+POU
Endurance	CON x2
Équitation	DEX+POU

Compétence	Pourcentage de Base
Esquive	DEX x2
Force Brute	FOR+TAI
Influence	CHA x2
Langue Natale	INT+CHA
Locale	INT x2
Nage	FOR+CON
Perception	INT+POU
Perspicacité	INT+POU
Premiers Soins	INT+DEX
Tromperie	INT+CHA
Volonté	POU x2

Compétences Professionnelles

Les compétences en italique sont utilisées pour la magie.

Animisme, Contrainte et Transe.

Mysticisme, Méditation et Mysticisme.

Théisme, Dévotion et Exhortation.

Sorcellerie, Invocation et Manipulation.

Compétence	Pourcentage de Base
Acrobatie	FOR+DEX
Art	POU+CHA
Artisanat	DEX+INT
Bureaucratie	*INT x2*
Comédie	CHA x2
Commerce	INT+CHA
Connaissance	INT x2
Contrainte	*POU+CHA*
Courtoisie	INT+CHA
Crochetage	*DEX x2*
Culture	INT x2
Déguisement	INT+CHA
Dévotion	*POU+CHA*
Écriture/Lecture	*INT x2*
Éloquence	POU+CHA
Enseignement	INT+CHA
Exhortation	*INT+CHA*
Guérison	INT+POU

Compétence	Pourcentage de Base
Ingénierie	INT x2
Invocation	*INT x2*
Jeux de Hasard	INT+POU
Jouer d'un Instrument	DEX+CHA
Langage	*INT+CHA*
Magie Populaire	*POU+CHA*
Manipulation	*INT+POU*
Mécanismes	DEX+INT
Méditation	*INT+CON*
Mysticisme	*POU+CON*
Navigation	INT+CON
Orientation	INT+POU
Passe-passe	DEX+CHA
Pistage	INT+CON
Séduction	INT+CHA
Sens de la Rue	POU+CHA
Survie	CON+POU
Transe	*POU+CON*

Passions

Objet de la Passion	Pourcentage de Départ
Une personne, dans un contexte romantique ou familial	30 % plus POU+CHA de l'être aimé
Une personne dans un contexte platonique (ex : amitié ou loyauté)	30 % plus POU du personnage et CHA du sujet
Un adversaire	0 % plus POU du personnage et CHA de l'adversaire
Une organisation ou un groupe de personnes	30 % plus POU+INT du personnage
Une race ou une espèce	30 % plus POU x 2 du personnage
Un endroit	30 % plus POU+INT du personnage
Un objet ou une substance	30 % plus POU x 2 du personnage
Un concept ou un idéal	30 % plus POU+INT du personnage

Chapitre 5 : Économie et Équipement

La Rune du Commerce représente la capacité à négocier et à échanger des marchandises runiques. Il s'agit du symbole à la fois de ceux qui se livrent au commerce et de ceux qui produisent et fabriquent.

Ce chapitre est consacré à l'argent : combien les personnages en possèdent et ce qu'ils achètent. RuneQuest utilise la pièce d'argent (pa) comme unité monétaire standard, avec le prix de la plupart des équipements, des biens et des services mesuré en pa. Une pièce d'argent fournit à un personnage nourriture, boisson et hébergement de qualité Médiocre pendant un jour ; c'est-à-dire le petit déjeuner et le repas du soir, avec une boisson bon marché et un endroit pour dormir une nuit.

Pour vivre une semaine à ce niveau de confort, cela coûte donc environ 7 pa. Selon l'endroit où les personnages se trouvent, la monnaie peut ne pas être utilisée (ou peut être considérée avec suspicion). Certaines cultures préfèrent en effet le troc et le paiement en nature plutôt que les pièces sonnantes et trébuchantes.

D'autres pièces sont également disponibles. La monnaie standard pour RuneQuest se compose de la pièce de cuivre, de la pièce d'argent et de la pièce d'or. Le taux de change est le suivant :

- 10 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent
- 100 pièces d'argent = 1 pièce d'or

Ainsi, une unique pièce d'or permet à un personnage de RuneQuest de se nourrir correctement pendant 100 jours. Trois ou quatre pièces d'or suffisent donc à un personnage pour vivre toute une année, s'il reste frugal.

Chez certaines cultures, généralement agricoles, nomades ou barbares, la richesse se mesure en bétail. Un seul gros animal, comme une vache, a une valeur d'environ 100 pa. Un cochon ou un mouton coûtera environ 25 pa, et une dizaine de poules 15 pa.

Revenu, Niveau de Vie et Classe sociale

Le revenu d'un personnage mesure ce qu'il gagne pendant une période de temps donnée. Alors que le revenu équivaut à la richesse, il est plus fréquent pour un travailleur moyen de générer des revenus non pas sous la forme de rétribution, mais en termes de nourriture, d'abri, ou d'accès à une terre qui, si elle est entretenue, génère

annuellement un montant équivalent à un revenu annuel. D'autres formes communes de rétributions incluent la formation - magique et classique -, les faveurs et les échanges en nature.

Les cultures civilisées sont les plus susceptibles d'utiliser de la monnaie pour leurs recettes et dépenses - même si seules les classes sociales les plus prospères utilisent fréquemment les pièces de monnaie. Les classes modestes s'appuieront plus sur le troc, les faveurs et les paiements en nature pour la plupart des transactions, les pièces étant un luxe rare et précieux.

Le niveau de vie d'un individu est déterminé par le montant total de ses dépenses annuelles essentielles : nourriture, boisson, hébergement, vêtements, cadeaux et ainsi de suite. Il est naturel pour la plupart des gens de dépenser presque tout leur revenu pour atteindre ou maintenir un niveau de vie le plus élevé possible. Notez que ce revenu peut inclure d'éventuelles personnes à charge, comme des enfants, du personnel ou même des gardes du corps. Ceux qui dépensent plus sont susceptibles d'être au sommet de leur classe sociale, ceux qui restent frugaux et pingres peuvent dépenser environ 25 % de moins que les montants indiqués dans le tableau des Classes Sociales et pourront économiser une partie de leurs revenus, mais bénéficieront d'un niveau de vie modeste pour leur classe.

Quiconque cherche à être socialement mobile doit augmenter ses dépenses en conséquence. Notez, cependant, qu'un même rang social n'assure pas des revenus équivalents. Un chef barbare peut très bien se voir accorder plus de respect, et exercer plus de pouvoir, qu'un riche noble civilisé, même s'il est loin d'avoir la même trésorerie ou valeur de propriété.

Le tableau des coûts d'entretien minimum, ci-dessous, compare les dépenses minimales requises afin de maintenir le niveau de vie pour une classe sociale donnée. Il n'indique pas nécessairement le montant de ce qu'un membre de cette classe sociale gagne réellement, qui peut être plus élevé, mais il peut être utilisé comme base pour déterminer de combien d'argent une classe sociale particulière disposera en pièces ou en biens.

Le Revenu des Personnages entre les Aventures

Les personnages sont peu susceptibles de passer tout leur temps en aventure. Entre celles-ci, ils seront engagés dans différentes activités professionnelles et culturelles. Ils peuvent donc s'attendre à une sorte de revenu « standard » dans leurs activités quotidiennes en fonction de leur classe sociale.

Par exemple, un noble pourra gagner un revenu régulier en taxant les habitants de ses terres, ou recevoir une rente de son père, les deux ne nécessitant pas de participation directe de sa part. A l'inverse, un boulanger sera employé pour cuire des pains tous les jours.

Un personnage peut s'attendre à gagner un certain montant de pa en fonction de sa profession et de sa classe sociale. Cela présuppose que tout va

Prix Minimum d'Entretien

Classe sociale	pa par jour	pa par semaine	pa par an*	Habitat Typique
Exilé		Misérable		Aucune
Esclave	1	7	375	Case partagée/Hutte
Homme libre	2	15	750	Hutte/Cabane/Chambre louée
Bourgeoisie	10	75	3,750	Maison/Appartement
Aristocratie	50	350	20,000	Grande Villa/Manoir
Dirigeante	250	1,750	100,000	Palais/Domaine

**Dépend de l'univers de campagne. Suppose une durée de l'année d'environ 360 jours, avec des totaux arrondis au plus près.*

La Saga d'Anathaym

Comme RuneQuest n'est pas lié à un univers en particulier, les noms des pièces de monnaie sont très génériques, mais les Maîtres du Jeu devraient créer quelque chose d'évocateur pour leur monnaie.

Les pièces d'argent pourraient être, par exemple, des shillings, des royales, des livres et ainsi de suite. Les pièces de cuivre peuvent être des pennies, des sous ou des deniers. L'or pourrait être des roues, des Impériales ou quelque chose d'aussi grandiloquent.

La pièce de cuivre de Meeros est connue comme l'Obole, l'argent comme une Drachme, et l'or comme un Zarig.

bien et qu'aucune catastrophe, naturelle ou non, n'a affecté sa capacité à générer ces revenus. Si une détermination plus fidèle du revenu est nécessaire, lancez 1D100 sur la table des Revenus Saisonniers :

Tableau des Revenus Saisonniers

1d100	Rentabilité
01-10	Désastreuse : Réduire les revenus de 50 %
11-20	Pauvre : Réduire les revenus de 25 %
21-60	Normal : Pas d'ajustement
61-80	Prospère : Augmenter de 25 %
81-00	Très Prospère : Augmenter de 50 %

La table représente la rentabilité du travail ou des revenus d'une propriété d'un personnage durant une période qui peut aller de quelques jours à un an. Pendant cette période, beaucoup de choses peuvent arriver, de la mauvaise récolte au vol de sa propriété, en passant par une demande inattendue ou l'expansion des affaires.

Par exemple, un boulanger indépendant (un homme libre) peut espérer gagner 30 pa par semaine dans des circonstances normales. Le résultat du D100 est 06. L'hiver a été particulièrement rude et le prix du grain à explosé du fait de la pénurie, forçant le boulanger à absorber la majorité de la perte pour conserver ses clients. Le boulanger ne gagnera que 50% du revenu normal, soit 15 pa, qui sont, heureusement, juste le minimum pour entretenir sa famille et son affaire. Si les revenus avaient été inférieurs, il aurait dû vendre sa boulangerie ou avoir recours à des moyens illicites afin de ne pas tomber dans une classe sociale inférieure ou d'être réduit en servitude pour dettes.

Les personnages peuvent espérer les revenus indiqués dans la table des coûts de maintenance minimum. Bien sûr, ils peuvent ne rien gaspiller ou dépenser moins s'ils sont préparés à baisser leur niveau de vie. Cependant, leur réputation risque d'en souffrir.

Marchandage et Troc

Dans la majorité des sociétés, les achats de biens ou de services sont rarement simples. La monnaie tend à se limiter aux cultures civilisées, le troc étant beaucoup plus répandu dans les cultures primitives, barbares ou nomades. Même lorsque la monnaie est effectivement utilisée, les commerçants vendent rarement quoi que ce soit à un prix « standard ». La valeur de la plupart des objets est subjective et la majorité des achats sont négociés.

Comme dit le sage, un objet n'a de valeur que celle qu'on lui accorde.

Le Troc

Pour troquer avec succès, il faut offrir à quelqu'un quelque chose dont il a besoin, en échange de ce que l'on désire. Un personnage civilisé dans une ferme barbare pourrait offrir des pièces en échange de nourriture, mais la monnaie n'offre pas nécessairement un avantage immédiat pour le barbare. Pour que le troc soit réussi, le personnage doit avoir quelque chose que l'autre partie juge très utile dans son environnement normal.

Les propositions en nature sont les plus courantes : offrir de couper du bois pendant une matinée en échange d'un bol de ragoût et d'un lit pour la nuit, par exemple. Les produits et services plus complexes ou spécialisés sont moins susceptibles d'être acceptés - à moins que le personnage ne puisse convaincre l'autre partie de leur nécessité et utilité.

Le Troc fonctionne de la manière suivante :

- Le personnage offre quelque chose. S'il s'agit d'une denrée commune ou d'un service essentiel et que l'autre parti peut en tirer avantage, le troc réussit ;
- Si le personnage essaie d'offrir quelque chose de moindre valeur ou utilité, ou plus ésotérique, il doit effectuer un test de Coutumes ou de Culture. S'il réussit, il a trouvé une façon de mettre en avant une utilité ou des avantages insoupçonnés de l'autre parti. Cela modifie le niveau de difficulté du test d'Influence ou de Commerce, selon la compétence utilisée dans la transaction ;

Tableau des Modificateurs de Troc

Coutumes/ Culture	Bonus d'Influence	Bonus de Commerce
Critique	Facile	Très Facile
Réussite	Moyen	Facile
Échec	Difficile	Moyen
Maladresse	Redoutable	Difficile

- Ensuite, le personnage fait un Jet d'Opposition d'Influence ou de Commerce. L'autre parti résiste avec Volonté ou Commerce – selon le pourcentage le plus haut ;
- Si le personnage l'emporte, ce qu'il offre est accepté. S'il échoue, cela ne l'est pas. Si l'aventurier obtient une Maladresse, il a alors de bonnes chances d'avoir insulté ou offensé, même involontairement, l'autre partie.

La Saga d'Anathaym

Anathaym décide de s'acheter une nouvelle épée. Explorant le quartier des bronziers de Meeros, elle aperçoit une lame intrigante correspondant à ses goûts et commence à négocier avec le vendeur. Le Maître du Jeu décide d'utiliser les règles de marchandage qui nécessitent une résolution basée sur un jet différentiel. Anathaym a une compétence d'Influence de 28 % qui sera opposée à la compétence Commerce de 63 % du commerçant.

Marchandage

Marchander, c'est réduire un prix d'un montant raisonnable. Dans certaines cultures, le marchandage est une source majeure d'interaction sociale et d'amusement quotidien. Si un négociateur compétent peut obtenir des rabais importants grâce à un marchandage habile, il est toutefois rare de vendre à perte. Le faire régulièrement provoquerait rapidement la ruine du marchand ! Les prix listés dans la section Équipement supposent une marge « standard » de profit pour le vendeur, assez pour subvenir raisonnablement à ses besoins.

Le processus fonctionne d'une manière légèrement différente du troc : les participants utilisent Perspicacité plutôt que Coutumes pour obtenir un avantage dans la négociation. Cela est suivi d'un jet Différentiel d'Influence ou de Commerce contre la Volonté ou le Commerce adverse. Le résultat du test est déterminé par la différence de niveau de réussite entre l'acheteur et le vendeur :

Table des Résultats de Marchandage

Différence en niveau de réussite	L'acheteur gagne l'Avantage	Le Vendeur gagne l'Avantage
3	25 % du prix Standard	200 % du prix Standard
2	50 % du prix Standard	150 % du prix Standard
1	75 % du prix Standard	125 % du prix Standard
Égalité	Prix Standard	Prix Standard

Équipement

Le reste de ce chapitre concerne l'équipement : armes, armures, vêtements, outils et autres articles divers utilisés par les personnages en aventure.

Chaque pièce d'équipement est décrite par un ou plusieurs éléments. On trouve :

- le Coût (en pa ou pc) ;
- les Points d'Armure : La résistance naturelle de l'objet aux dégâts ;
- les Points de Vie : Combien de dégâts l'objet peut supporter avant d'être détruit ou rendu inutilisable ;
- l'Encombrement : A quel point l'objet contribue aux limites d'Encombrement (voir page 116) ; la combinaison de son poids et de la gêne qu'il occasionne.

Certains objets, généralement les vêtements et les choses très petites ou légères, ont seulement un prix listé : on suppose en effet qu'ils ne contribuent pas à la limite d'Encombrement et qu'ils peuvent être endommagés très facilement. D'autres, comme les armes, les armures et les outils, possèdent ces quatre caractéristiques.

Prix des Équipements

Tous les objets listés dans ce chapitre représentent des exemplaires de qualité standard. Des objets de qualité supérieure ou inférieure sont disponibles à un prix soit majoré, soit réduit. La section sur la qualité de l'équipement, à partir de la page 100, fournit des indications sur le prix, les améliorations ou les inconvénients, des marchandises de qualité supérieure et inférieure.

Les prix indiqués supposent une bonne disponibilité. Quand il y a pénurie d'une marchandise, les prix augmentent d'une valeur comprise entre 10 % et 1000 % du coût standard (1d100x10%), selon le type de produit. L'environnement possède aussi une incidence sur la disponibilité, et par conséquent sur le prix. Les objets et matières premières sont généralement plus faciles à obtenir et sont moins chers dans les grands rassemblements de population, avec des marchés et des commerçants bien établis. Dans les zones rurales ou éloignées, à part les marchandises les plus élémentaires et les denrées alimentaires produites localement, tous les biens seront plus difficiles à obtenir et à un prix plus élevé, tant est qu'ils soient disponibles

Culture/Milieu

Selon l'univers choisi pour vos parties de RuneQuest, tous les objets ne seront pas disponibles. Par exemple, ne vous attendez pas à ce que des mécanismes d'horlogerie ou des véhicules à roues soient disponibles dans une campagne avec pour modèle la Méso-Amérique antique. L'équipement est donc fourni avec un classement de Culture/Milieu pour aider les Maîtres du Jeu à identifier ce qui est et n'est pas disponible dans un contexte particulier. Ce guide est à titre indicatif uniquement, mais il contribuera à créer une atmosphère authentique (même si, selon vos désirs, votre univers peut être délibérément anachronique).

Les classifications Culture/Milieu sont les suivantes :

- Préhistorique (P) : Les objets susceptibles de se trouver dans ces univers et ces cultures n'ont pas beaucoup progressé au-delà de l'âge de pierre ;
- Antique (A) : Les objets susceptibles d'être disponibles dans ces univers et ces cultures équivalent à l'Âge du Bronze et du Fer ;
- Médiéval (M) : Les objets susceptibles d'être disponibles dans ces univers et ces cultures équivalent au Moyen Âge européen ;
- Renaissance (R) : Les objets susceptibles d'être disponibles dans ces univers et ces cultures équivalent à la Renaissance européenne ;
- Lumières (L) : Les objets susceptibles d'être disponibles dans ces univers et ces cultures équivalent à l'âge des Lumières européen (17ème et 18ème siècles) ;
- Industriel (I) : Les objets trouvés dans les milieux et les cultures qui connaissent une révolution industrielle.

Armure

Portées comme protection contre les dégâts physiques, les armures réduisent de leur valeur en Points d'Armure le montant des dégâts subis par une localisation. Elles offrent donc un avantage significatif en combat, et contribuent à améliorer les chances de survie. Elles ont, toutefois, l'inconvénient d'être lourdes et de restreindre considérablement les mouvements. Se battre pendant une période prolongée

Les dés sont lancés. Anathaym parvient à réussir son test d'Influence, mais le marchand fait une Réussite Critique sur le sien. Le vendeur gagne donc par un niveau de réussite. Selon le tableau de Marchandage, cela signifie que, bien qu'Anathaym négocie correctement, les boniments impressionnants du marchand la convainquent de payer un quart de plus par rapport au prix normal d'une telle arme. Anathaym se considère chanceuse, cependant. Si elle n'avait pas réussi, le marchand l'aurait emporté par deux niveaux de réussite, ce qui lui aurait coûté encore plus cher !

dans une armure de métal a un coût en termes de fatigue et ralentit également la capacité à réagir.

Les armures sont classées en fonction de la méthode de confection et de leur couverture globale, et non en fonction du matériau précis de leur fabrication. Par exemple, il est parfaitement possible de fabriquer un casque d'écailles à partir de défenses de sanglier cousues sur une calotte de cuir, ou une armure de demi-plaques à partir du cuir bouilli d'un dinosaure ou même de jade sculpté. Bien sûr, certains matériaux sont plus résistants que d'autres : une cuirasse en bronze sera par exemple plus mince et plus légère que son équivalent en peau de rhinocéros. De même, le matériau utilisé pour fabriquer l'armure affectera l'Encombrement (ENC).

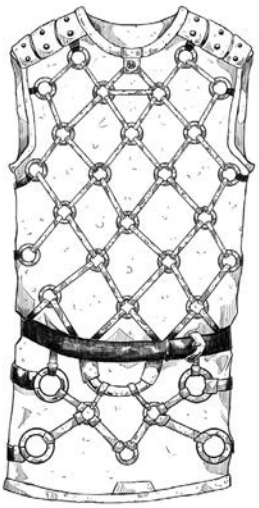
Peu importe la matière constituant l'armure, celle-ci ne peut pas être superposée avec d'autres types – de tels concepts sont déjà intégrés dans sa construction. Les armures sont supposées contenir tout

Tableau des Armures

Type de Matériau	Construction	Exemple	PA	ENC	Prix par Localisation	Ensemble ENC/Prix/ Pénalité d'Armure	Milieu
Flexible	Naturel/Traité	Fourrures, Peaux	1	2	20	14/140/3	Tous
	Rembourré/ Cousu	Jaque, Gambison	2	1	80	7/560/2	Tous
	Laminé	Linothorax, Byzantine	3	2	180	14/1260/3	A-M
	Écailles	Brigandine, Lamellaire	4	3	320	21/2240/5	A-R
Rigide	Demi-plaque	Cuirasse Hoplite	5	4	500	28/3500/6	A-R
	Mailles	Haubert de Mailles, Segmenté	6	5	900	30/6300/7	A-R
	Mailles Plates	Jaseran	7	6	1400	42/9800/9	M-L
	Plaque Articulée	Plaque Gothique	8	7	2400	49/16800/10	M-L

Linothorax

Byzantine



Mailles

Cuirasse Hoplite

revêtement ou rembourrage qui serait normalement prévu pour une panoplie complète.

Chaque type d'armure est défini par les données suivantes :

- PA : Le nombre de points d'armure dans chaque Localisation couverte par cette armure. Si un personnage est vêtu de multiples pièces d'armure sur une même localisation, seule la valeur la plus élevée est utilisée, même si l'ENC encouru est, lui, cumulatif.
- ENC : Le poids et la gêne typique de l'armure. Utilisez le tableau des Type de Matériaux pour ajuster l'ENC pour les matériaux inhabituels.
- Coût : Le coût, en pièces d'argent, par localisation couverte. Le prix suppose que l'armure est faite de matériaux communs locaux. Les matériaux plus exotiques augmenteront la valeur.
- Milieu : Les milieux et cultures typiques dans lesquels ce type d'armure est produit.

Le tableau des Armures répertorie toutes les caractéristiques par type d'armure, ainsi que l'Encombrement et le coût pour un ensemble complet couvrant les sept localisations humanoïdes, en supposant une construction à partir de matériaux standards. La pénalité d'Armure pour une panoplie complète est donnée entre parenthèses.

Tableau des Types de Matériaux

Matériaux	Modificateur d'ENC	Notes
Acier	x0.75	Supérieur en force au fer et au bronze, il peut être façonné en pièces plus minces et plus légères pour confectionner des armures rigides.
Bronze	x1	Le Bronze, comme le fer, est considéré comme le matériau par défaut des armures rigides.
Carapace	x2	De telles armures ont tendance à être lourdes et épaisses pour compenser leur fragilité, mais elles peuvent être utilisées pour les armures Laminées et d'Écailles. Si la créature source est d'une taille suffisante, la carapace peut être sculptée pour former des pièces de Plaque entières.
Chitine	x0.75	Plus légère que les autres matériaux rigides, elle peut être utilisée pour les armures Laminées, d'Écailles et de Plaque. La chitine ne peut être que sculptée toutefois, pas moulée, de sorte que les grands segments d'armure doivent provenir d'insectes d'une taille convenable.
Cuir	x2	Le cuir peut être tanné ou bouilli pour le rendre rigide, il peut donc être utilisé dans la construction de n'importe quelle armure à part la maille, à condition qu'il soit assez épais ; une peau de crocodile pour une armure de demi-plaque par exemple. Les armures de fourrures et de peaux sont, par défaut, supposées être faites en cuir.
Fer	x1	Comme pour le bronze, le fer est considéré comme le matériau par défaut des armures rigides.
Ivoire	x1.25	Les dents et les défenses peuvent être utilisées pour les armures Laminées, d'Écailles et de Plaque
Lin	x1	Le lin ou son équivalent en laine est considéré comme le matériau utilisé par défaut dans les armures flexibles.
Os	x1.5	Volumineux mais légers, les os desséchés peuvent être utilisés dans la construction Lamellaire, d'Écailles et de Plaque
Pierre	x3	Peu utilisées en raison de leur poids, les pierres telles que le jade ou l'obsidienne peuvent être sculptées et broyées en petits morceaux pour créer des armures Laminées, d'Écailles, ou de grands segments uniques portés comme des cuirasses de demi-plaque.
Soie	x0.75	Plus résistante et plus légère que les autres tissus, la soie peut être utilisée pour faire des armures flexibles.

La Saga d'Anathaym

Les guerriers Meerish portent une armure Hoplite de Demi-plaque : heaume, jambières (cnémides), brassards, Cuirasse et un kilt. Anathaym a donc les sept localisations du corps couvertes par une armure ayant une valeur d'ENC de 4 par pièce. L'ENC total est donc de 28 et la pénalité de Rang d'Action pour cette Armure est donc de -6 (28/5).

Dans la table des Type de Matériaux, aucun ajustement du prix n'est donné pour la construction d'armure avec des matériaux insolites, seulement l'effet sur l'ENC. Le coût supplémentaire et la disponibilité de telles substances dépendent entièrement de l'univers de campagne. Par exemple, l'armure de chitine est improbable dans un jeu où les insectes géants n'existent pas. De même, si la chitine est uniquement disponible chez les cultures primitives ou hostiles, elle devrait être beaucoup plus chère à l'achat chez une culture civilisée, en supposant que quelqu'un en ville sache concevoir ou importer une telle armure. D'un autre côté, cela pourrait être la matière par défaut des armures des tribus ne connaissant pas la métallurgie.

Armure et TAI

Les armures flexibles s'adaptent généralement à une TAI d'un point en plus ou en moins que la TAI pour laquelle elles ont été conçues. Les armures rigides sont conçues pour s'adapter à un porteur avec des proportions spécifiques, de sorte qu'elles ne peuvent être utilisées que pour une TAI identique à celle pour laquelle elles ont été conçues.

Pénalité d'Armure au Rang d'Action

Une armure peut être lourde et gêner les mouvements. La grande majorité de ceux qui s'entraînent aux armes le font avec une armure, et s'habituent ainsi à la gêne occasionnée, mais ils subissent malgré tout certains de leurs inconvénients.

RuneQuest simule ceci par le biais de la Pénalité au Rang d'Action. Plus on porte une armure lourde ou encombrante, plus grande sera la Pénalité. Cette pénalité est appliquée au Rang d'Action d'un personnage. Son calcul est assez simple : il faut additionner l'ENC de toutes les pièces d'armure portées, puis diviser par 5, en arrondissant au supérieur. Par exemple, une armure complète de mailles plates, ayant une ENC de 6 par localisation et couvrant les sept localisations, aura une Pénalité d'Armure de (6x7) / 5 = 9. Un personnage ainsi vêtu verra son Rang d'Action diminué de 9 points.

Hébergement

Un logement peut être permanent ou temporaire, fixe ou transportable. Le prix de l'hébergement temporaire, comme une chambre d'auberge, est indiqué par nuit. La nourriture est en sus.

Comme toujours, les coûts peuvent varier avec les saisons ou la demande. Pendant les périodes animées – lors de marchés, de festivals et ainsi de suite - les prix grimpent avec la demande, et les grandes cités feront payer plus cher, en général, que les plus petites.

Vêtements

Tous les personnages commencent le jeu avec un ensemble de vêtements appropriés à leur culture et leur classe sociale. Cependant, à cause de l'usure, il sera parfois nécessaire de remplacer les vêtements existants ou d'en acheter de nouveaux, adaptés aux conditions locales ou à la célébration d'une occasion spéciale. Pour les personnages de classe sociale élevée, il pourra même être nécessaire d'acheter sans cesse de nouveaux ensembles afin de suivre la mode.

Les prix suivants ne sont que des indications. Il n'y a, techniquement, pas de limite supérieure au prix d'un vêtement, une fois pris en considération les tissus exotiques, les broderies, les couleurs et les décorations faites de fourrures précieuses ou de bijoux.

En supposant une usure plus ou moins continue, les vêtements bon marché peuvent être portés pendant un an avant de devenir des guenilles. Les vêtements de qualité moyenne durent deux fois plus longtemps avant d'être réduits à la qualité bon marché. Les vêtements supérieurs durent trois ans, devenant ensuite de qualité moyenne.

La réparation des vêtements fait partie de la vie quotidienne. Dans la plupart des cultures, il est courant qu'une partie du salaire annuel d'un employé soit fournie en vêtements, chaussures ou tissus.

Nourriture

Les types de nourritures disponibles ne sont pas spécifiés dans RuneQuest, car ils peuvent varier considérablement selon la culture : on supposera que les aliments achetés pour un repas bon marché sont très simples et comprennent généralement une sorte de bouillon, de la pâtisserie ou du pain et une boisson

laitière ou brassée. Les repas plus coûteux comprennent de plus grandes portions de viande ou de poisson, une plus large gamme de fruits et légumes de saison et une meilleure qualité de boisson. Un repas supérieur se compose de plusieurs plats variés et de produits de luxe, comme des viandes rares, des épices ou des fruits importés.

Les rations de voyage se composent d'aliments pouvant se conserver sur une longue durée, comme de la viande séchée et durcie, du fromage, du pain sans levain (généralement plat pour faciliter le transport) et des céréales, des noix ou des graines.

Les personnages ont besoin de manger et de boire au moins une fois par jour ou commenceront à subir des pénalités, voir Survie à la page 125.

Tableau des Hébergements

Type d'Hébergement	Bon marché	Moyen	Supérieur
Cabane ou Chalet en location (semaine) – pour une petite famille	15	25	50
Cabane ou Chalet à acheter (par chambre)	750	1,250	2,500
Chambre partagée/dortoir	1	1.5	-
Chambre Privée	2	5	10
Maison ou Appartement loué (semaine) - pour une grande famille	30	50	75
Maison ou Appartement à acheter (par 2 chambres)	3,000	5,000	7,500
Masure ou Cabane à acheter	100	-	-
Plancher de salle commune/écuries	0.5	-	-
Taudis ou cabane en location (semaine)	10	-	-
Tente (par personne)	1	3	5
Villa ou Manoir loué (semaine) – pour un petit entourage	100	250	1000
Villa ou Manoir à acheter (par 4 chambres)	20,000	50,000	200,000

Tableau des Vêtements

Vêtement	Bon marché	Moyen	Supérieur
Bonnet ou chapeau	3	6	18
Bottes	25	50	100
Chaussures	20	45	90
Gants, Chaussettes ou Sous-vêtements	5	10	20
Maillot ou Chemise	8	16	35
Manteau d'hiver ou Cape	30	75	150
Manteau simple ou Capeline	20	45	90
Pantalon, Jupe ou Kilt	12	25	60
Sandales	4	8	20
Tunique ou Robe	15	30	75
Veste ou Tabard	10	20	50

Tous les prix dans ce tableau, et ceux qui suivent, sont en pièces d'argent, sauf indication contraire, et sont des suggestions plutôt que des tarifs fermes et définitifs. Ajustez les prix selon la saison, la disponibilité, et les autres facteurs économiques de votre campagne.

Tableau de la Nourriture

Type	Bon marché	Moyen	Supérieur
Ale ou bière pour une soirée	1	1.5	3
Rations de voyage (7 jours)	7	9	12
Repas dans une taverne ou une auberge	1	3	8
Vin ou Spiritueux pour une soirée	2	4	6

Animaux Domestiques

Dans de nombreuses communautés, le cheptel représente la richesse et peut même constituer la monnaie locale. Le bétail a besoin de paître et d'être nourri. Le coût d'entretien des animaux domestiques en aliments achetés (les pâturages seront en général disponibles durant les saisons appropriées, mais stocker de la nourriture est essentiel pour la mauvaise saison) pour une semaine est généralement d'un vingtième du prix de l'animal.

La valeur intrinsèque d'une créature ne dépend pas uniquement de la quantité de nourriture produite lorsqu'elle est abattue. Certaines sont appréciées pour leur capacité de bête de somme, tandis que d'autres peuvent être une source de matériaux précieux tels que l'ivoire ou la chitine. Quelques créatures pourraient même être élevées pour leur capacité à se battre ou à chasser.

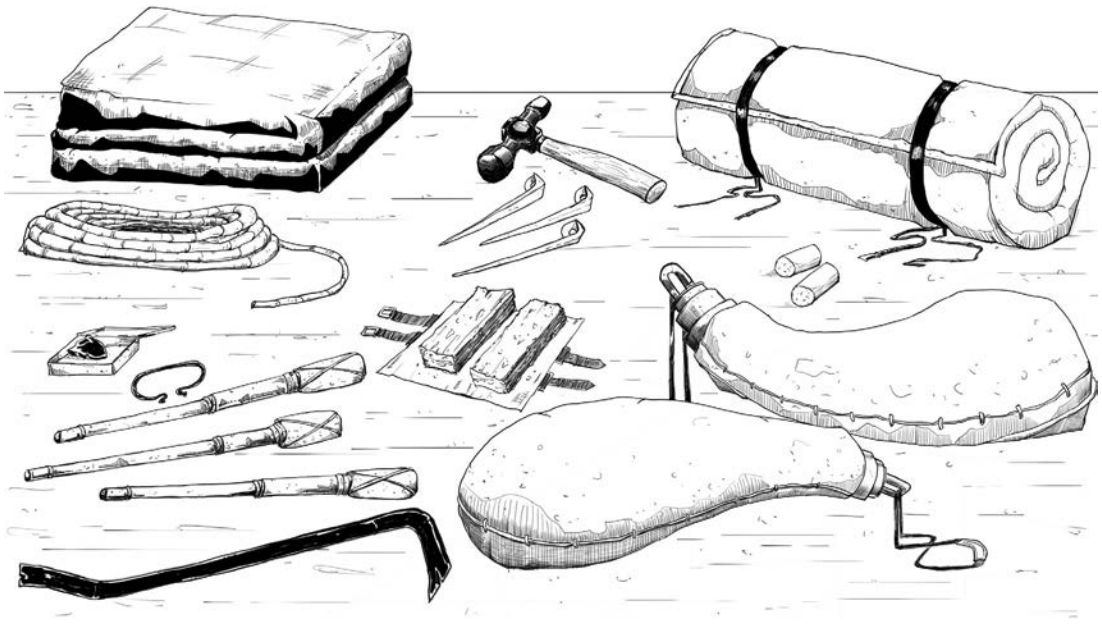
Le tableau suivant propose uniquement les animaux domestiques classiques. Dans les univers plus exotiques, on peut s'attendre à voir un plus grand nombre de créatures disponibles, allant d'insectes géants à des bêtes volantes. Une qualité supérieure reflète généralement de meilleures caractéristiques physiques ou un dressage, mais peut être simplement basée sur la beauté esthétique de l'animal.

Tableau des Animaux Domestiques

Animal	Bon marché	Moyen	Supérieur
Bœuf	150	300	800
Chameau	1100	2200	6000
Cheval (de cavalerie/de guerre)	3000	6000	10,000
Cheval (de monte)	1200	2500	7000
Cheval (de trait)	1400	2800	8000
Chèvre	25	50	100
Cochon	25	50	150
Mouton	25	50	150
Taureau	500	1000	3000
Vache	100	200	600
Veau	30	60	180
Volaille	1	2	4

Outils

Les outils comprennent tous les objets que n'importe quel aventurier qui se respecte peut s'attendre à posséder : corde, sacs, bougies, lanternes et ainsi de suite. Tous les éléments de cette liste sont considérés de qualité Moyenne.



L'équipement d'aventure typique. Des sacs, une corde, un briquet à silex, des pitons, un marteau, des clous, un matelas enroulé, des outres et un pied-de-biche. Selon la situation, un aventurier préparé peut également inclure des collets, des lignes de pêche et hameçons, et d'autres éléments de survie.

Outils

Objets	ENC	Prix
Aiguillon	1	25 pa
Astrolabe (à partir de l'Antiquité)	1	200 pa
Bêche/Houe/Fourche	1	25 pa
Bloque Porte	2	5 pa
Bougie, 6 heures	1	1 pa
Boulier	1	8 pa
Bouteille, verre/terre cuite	—	2 pa
Briquet à Silex	—	1 pa
Carquois	—	2 pa
Chaine, 2m	2	40 pa
Cire, le bloc	1	2 pc
Clous ou Punaises (50)	—	2 pc
Coffre, Grand (peut contenir jusqu'à 100 ENC)	5	80 pa
Coffre, Petit (peut contenir jusqu'à 50 ENC)	3	40 pa
Coffret à Serrure	3-4 selon la taille	75-250 pa
Compas de Navigation (époque Médiévale et postérieure)	1	70 pa
Corde (chanvre), 10m	2	10 pa
Couteau (l'outil, pas l'arme)	—	5 pa
Cravache	—	15 pa
Crochets à serrures	—	75 pa
Échelle de corde, 3m	4	2 pa
Faux/Faucille	2	30 pa
Fer à Cheval	1	10 pa
Filet de Pêche	4	10 pa
Flasque d'huile	1	1 pa
Fouet de Cocher	—	25 pa
Fourrage pour monture (par jour)	1	5 pc
Gobelet à vin fin (verre – doublez pour de l'argent)	—	8 pa
Gourde ou Bidon (contient 2 litres de liquide)	1	5 pc
Grappin	—	5 pa
Hameçons (20)	—	1 pa
Instrument de Musique	2	70 pa
Lanterne, simple	1	10 pa
Magnétite	—	5 pa
Marmite (de voyage)	2	3 pa
Marteau/Scie/Maillet/Ciseau	1	1 pa
Matériel de Fauconnier	1	30 pa
Miroir (à main)	1	12 pa
Mors et Bride	1	15 pa
Mortier	2	8 pa
Nécessaire de guérisseur (pour 10 utilisations de la compétence Médecine)	1	150 pa
Nécessaire de Pêche	1	15 pa
Nécessaire de Premiers Soins (pour 10 utilisations de la compétence Premiers Soins)	—	25 pa
Outils d'Artisanat (outils de base correspondant à un type d'artisanat)	2	75 pa

OUTILS (SUITE)

Objet	ENC	Prix
Palan	1	15 pa
Papyrus ou feuille de Papier (doublez le prix pour du vélin)	—	5 pc
Perche, 3m	1	1 pa
Pied-de-biche	1	25 pa
Pièges et Collets	1	1 pa
Pioche	1	35 pa
Plumes et Encre pour écrire	1	30 pa
Rasoir, pliable	—	3 pa
Sablier (à partir de l'Antiquité)	1	20 pa
Sac à dos/Besace (contient jusqu'à 20 ENC)	1	5 pa
Sac de couchage	1	1 pa
Sac, grand (contient jusqu'à 60 ENC)	1	5 pc
Sac, petit (contient jusqu'à 30 ENC)	—	2 pc
Sacoche de selle (contient jusqu'à 2 x 20 ENC)	2	20 pa
Scie, à main	1	1 pa
Selle, de guerre	4	90 pa
Selle, de monte	3	60 pa
Sextant (époque Renaissance et postérieure)	1	25 pa
Tasse/Bol/Plat/Assiette (bois – doublez le prix pour du métal)	—	5 pc l'unité
Torche, 1 heure	—	4 pc
Torche, 6 heures	1	8 pc

Armes de Mêlée

Les armes énumérées ci-après couvrent une vaste gamme de sociétés et d'époques. Certaines armes, comme les épées, les haches et les lances, sont omniprésentes, tandis que d'autres sont uniquement associées à une culture et une période. Dans de nombreuses sociétés, il est à la fois nécessaire et souhaitable de posséder des moyens de se défendre. Les coutumes varient toujours d'un endroit à l'autre, et le type d'arme porté dépend beaucoup des circonstances. Avoir une épée et un poignard passés à la ceinture peut être courant, par exemple, alors que porter une hallebarde ou une épée à deux mains serait impensable sauf si l'on se prépare activement à la guerre.

Toutes les armes sont régies par les caractéristiques suivantes :

- Dégâts : La quantité de dommages délivrée par l'arme, en cas d'attaque réussie.
- Taille : Chaque arme est évaluée en fonction de sa masse, de son efficacité et de sa solidité. La Taille est utilisée pour déterminer la capacité à infliger et à parer les dégâts (voir page 140). Les catégories sont Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Colossale (C) et Énorme (E).
- Allonge : Chaque arme est également classée par son Allonge - sa longueur et sa capacité à tenir un ennemi à distance. Plus longue est l'arme, plus grande est sa capacité à empêcher un adversaire de s'approcher suffisamment pour infliger des dégâts. Les catégories d'Allonge sont Toucher (T), Courte (C), Moyenne (M), Longue (L), et Très Longue (TL).
- Manœuvres de Combat : La conception de l'arme lui permet d'accéder à des effets spéciaux spécifiques. Les épées, par exemple, tranchent et percent, elles ont donc accès aux Manœuvres Empaler et Saigner. Une masse est incapable de produire de tels effets, mais elle pourra infliger Étourdir à la place (voir les Manœuvres de Combat à la page 142).
- ENC : L'Encombrement et le poids combinés de l'arme.
- PA/PV : Toutes les armes possèdent une valeur de Points d'Armure et de Vie, représentant leur capacité à résister aux dégâts directs et la quantité de dégâts qu'elles peuvent tolérer avant de rompre. Les armes utilisant du métal pour infliger des blessures sont supposées être soit en bronze, soit en fer.
- Qualités : Certaines armes, en raison de leur nature spécialisée, ont certaines qualités, ou traits, qui les différencient d'autres armes similaires. Les Qualités les plus communes sont :
  - *Barbelée - Si l'arme empale, elle délivrera ses pleins dégâts plutôt que la moitié quand elle sera arrachée.*
  - *Contre Charge - L'arme peut être placée pour recevoir une charge à pied ou montée.*
  - *De Lancer - L'arme peut être utilisée comme une arme à distance ou comme une arme de mêlée.*
  - *De Monte - L'arme doit être utilisée à partir d'une monture en mouvement.*
  - *Défensive - Si l'arme est utilisée pour parer une autre arme, celle-ci est considérée comme étant d'une taille inférieure à ce qu'elle est réellement. Ainsi, une Grande épée sera considérée comme Moyenne et une épée Moyenne sera considérée comme Petite. Les armes de taille Petite ne seront pas affectées.*
  - *Discrète - L'arme peut être utilisée dans une embuscade.*
  - *Double Pointe - Si l'arme est brisée en combat, la partie demeurant dans la main peut être retournée et utilisée comme une version plus courte de l'arme d'origine.*
  - *Flexible - Si l'adversaire utilise un bouclier pour parer, le bouclier est considéré comme étant d'une taille inférieure à la réalité. Ainsi, un Grand bouclier deviendra un Bouclier moyen, et ainsi de suite.*
  - *Parade Passive - L'arme peut protéger automatiquement plusieurs Localisations contigües.*
  - *Parade à Distance - L'arme peut parer les armes à distance.*
  - *Piège - Comme le trait défensif, mais permet aussi d'utiliser la Manoeuvre Coincer l'Arme sans avoir besoin d'obtenir une Réussite Critique.*
- Prix : Le prix de l'arme en Pièces d'Argent.

Les Prérequis en FOR et DEX pour les Armes

Les lecteurs attentifs et familiers des éditions précédentes de RuneQuest remarqueront que les armes n'ont plus de FOR et de DEX minimales. Plusieurs raisons expliquent cette absence :

Premièrement, la plupart des armes, même de grande taille, sont conçues pour être aussi faciles à utiliser que possible, une grande attention étant portée au choix des matériaux, à l'équilibre et ainsi de suite. À part s'ils sont surnaturellement faibles ou maladroits, les personnages seront donc en mesure de ramasser et d'utiliser la plupart des armes sans grande difficulté.

Deuxièmement, l'entrainement à un Style de Combat conditionne et habitue un personnage à utiliser les armes employées dans ce style : il apprend donc à composer avec le poids, l'inertie, la longueur, l'équilibre, etc.

Armes à Une Main

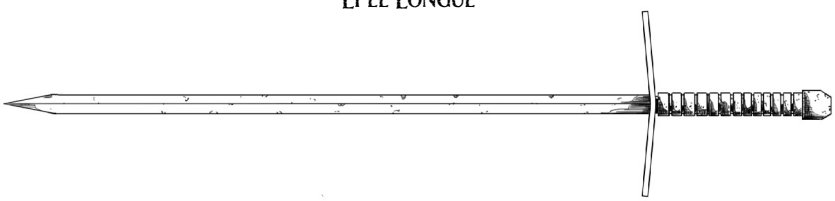
Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Boule & Chaîne	1d6+1	M	M	Repousser, Emmêler, Étourdir	2	6/8	Flexible	M	250 pa
Chaine	1d4	M	M	Emmêler	1	8/6		A-I	10 pa
Cimeterre	1d8	M	M	Saigner	2	6/10		M-L	200 pa
Couteau	1d3	P	C	Saigner, Empaler	—	5/4		Tous	10 pa
Dague	1d4+1	P	C	Saigner, Empaler	—	6/8	De Lancer	Tous	30 pa
Épée Courte	1d6	M	C	Saigner, Empaler	1	6/8		Tous	100 pa
Épée Large	1d8	M	M	Saigner, Empaler	2	6/10		M-E	175 pa
Épée Longue	1d8	M	L	Saigner, Empaler	2	6/12		M-R	250 pa
Fauchon	1d6+2	M	M	Saigner	1	6/10		A-M	200 pa
Filet	1d4	P	L	Emmêler	3	2/20	Piège, De Lancer	Tous	20 pa
Fléau	1d6	M	M	Repousser	1	3/6	Flexible	A-M	25 pa
Gourdin	1d6	M	C	Repousser, Étourdir	1	4/4		Tous	5 pa
Hache de Bataille	1d6+1	M	M	Saigner	1	4/8		A-R	100 pa
Hachette	1d6	P	C	Saigner	1	3/6	De Lancer	Tous	25 pa
Lance Courte	1d8+1	M	L	Empaler	2	4/5	Contre Charge, De Lancer	Tous	20 pa
Lance de Cavalerie	1d10+2	C	TL	Empaler, Fracasser	3	4/10	De Monte	A-M	150 pa
Main Gauche	1d4	P	C	Saigner	—	6/10	Piège	M-L	180 pa
Masse	1d8	M	C	Repousser, Étourdir	1	6/6		A-R	100 pa
Pic de Guerre	1d6+1	M	M	Étourdir, Fracasser	3	6/10		M-L	180 pa
Rapière	1d8	M	L	Empaler	1	5/8		L	100 pa
Sabre	1d6+1	M	M	Saigner, Empaler	1	6/8		E-I	225 pa
Trident	1d8	M	L	Empaler	2	4/10	Barbelée, De Lancer	A-M	155 pa

Boule et Chaîne

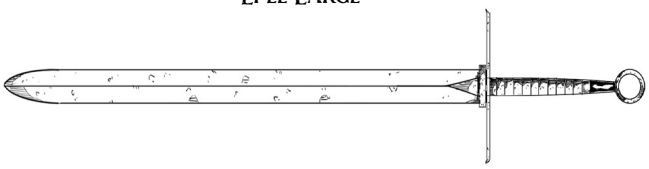
Cimeterre

Épée Courte

Épée Longue

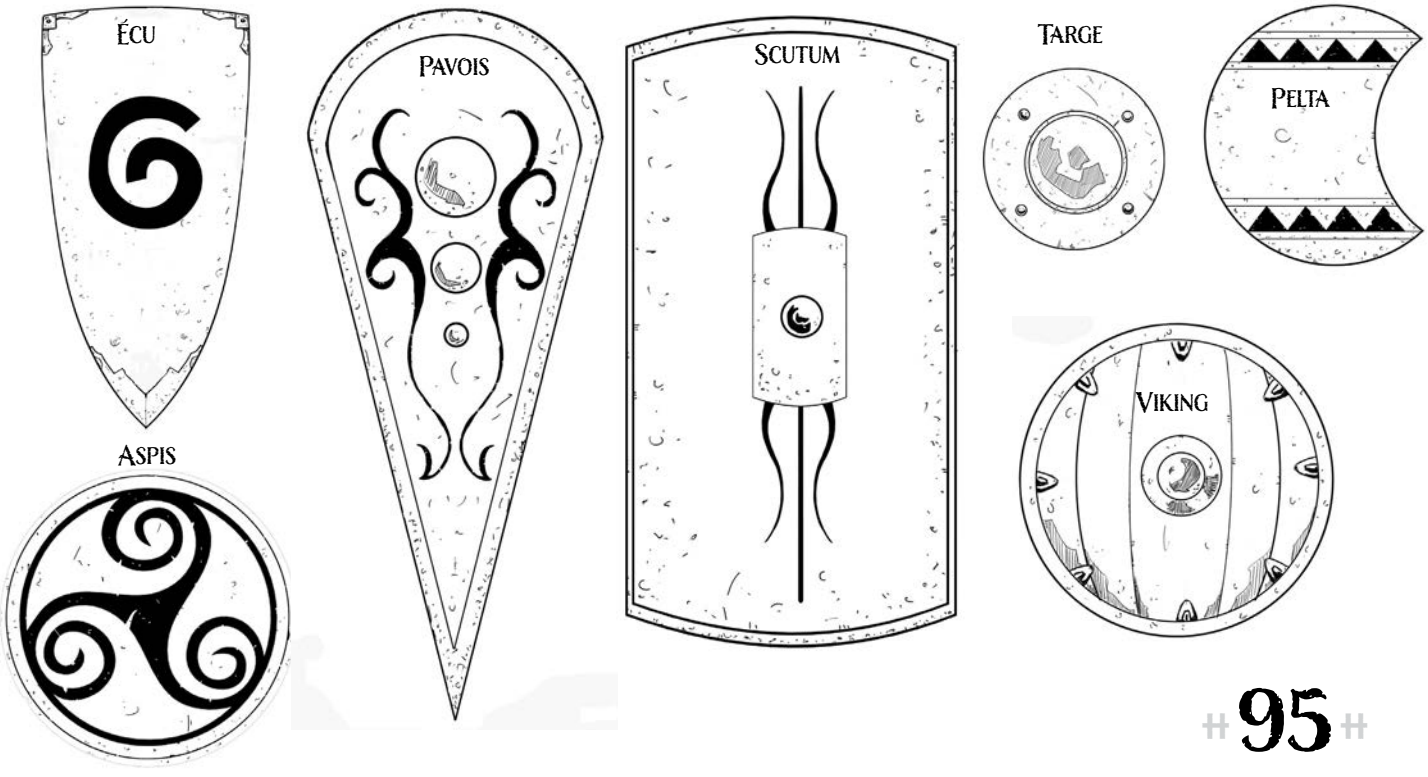


Épée Large



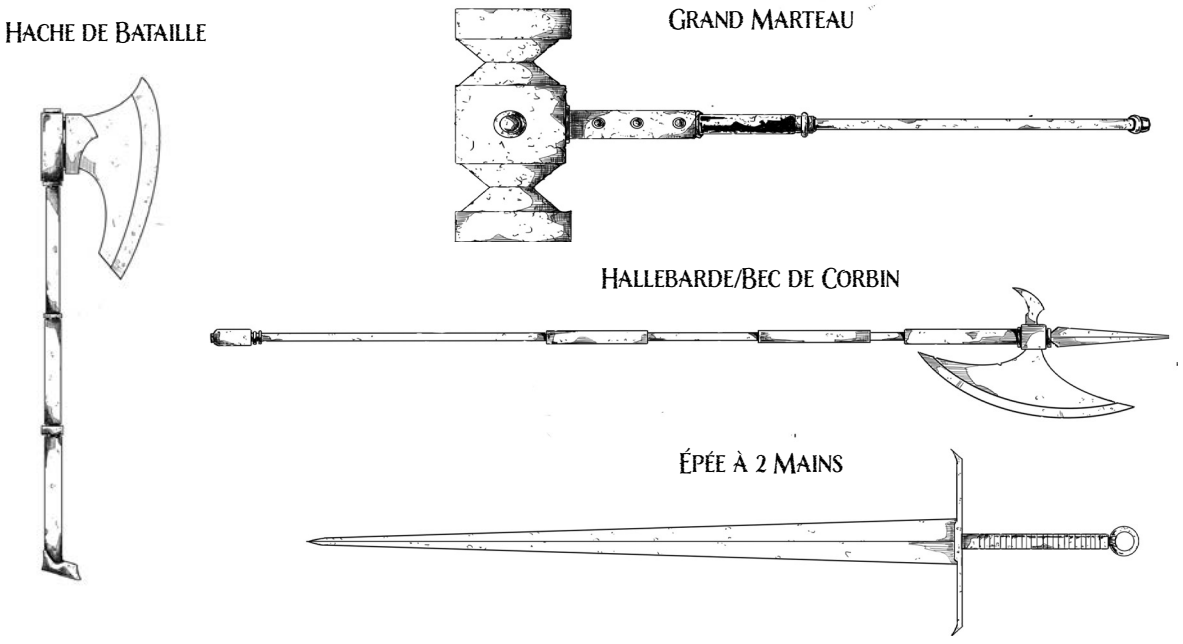
Boucliers

Bouclier	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Aspis	1d4	C	C	Repousser, Étourdir	3	6/15	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	A-M	300 pa
Écu	1d4	G	C	Repousser, Étourdir	2	6/12	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	M	150 pa
Pavois	1d4	C	C	Repousser, Étourdir	3	4/15	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	M	300 pa
Pelta	1d4	G	C	Repousser, Étourdir	2	4/12	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	A-M	150 pa
Rondache	1d3+1	G	C	Repousser, Empaler	2	4/9	Parade à Distance ; Parade Passive 3 localisations	A-L	150 pa
Scutum	1d4	C	C	Repousser, Étourdir	4	4/18	Parade à Distance ; Parade Passive 5 localisations	A-M	450 pa
Targe	1d3	M	C	Repousser, Étourdir	1	6/9	Parade à Distance ; Parade Passive 2 localisations	M-L	50 pa
Viking	1d4	G	C	Repousser, Étourdir	3	4/12	Parade à Distance ; Parade Passive 4 localisations	M	300 pa



Armes à Deux Mains

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Manœuvres	ENC	PA/PV	Qualités	Milieu	Prix
Bâton	1d8	M	L	Étourdir	2	4/8	Défensive	Tous	20 pa
Épée Longue	1d10	G	L	Saigner, Empaler, Fracasser	2	6/12		M-L	250 pa
Épée à 2 Mains	2d8	C	L	Saigner, Empaler, Fracasser	4	6/12		M-L	300 pa
Fléau Militaire	1d10	G	L	Repousser, Étourdir	3	4/10	Flexible	A-M	250 pa
Garrot	1d2	P	T	-	—	1/2	Discrète	A-I	15 pa
Grand Marteau	1d10+3	C	L	Repousser, Étourdir, Fracasser	3	4/10		M-L	250 pa
Grande Hache	2d6+2	C	L	Saigner, Fracasser	2	4/10		A-M	125 pa
Grande Lance	1d10+1	G	TL	Empaler	2	4/10	Contre Charge	Tous	30 pa
Guisarme/ Rhomphia	1d10+2	G	L	Saigner, Fracasser	2	4/10		A-M	250 pa
Hache de Bataille	1d8+1	M	M	Saigner, Fracasser	1	4/8		A-M	100 pa
Hallebarde/Bec de Corbin	1d8+2	G	TL	Emmêler, Empaler, Fracasser	4	4/10	Contre Charge	A-L	200 pa
Masse à 2 mains	2d6	C	L	Repousser, Étourdir	3	4/10		Tous	50 pa
Pic/Sarisse	1d10+2	G	TL	Empaler	4	4/12	Contre Charge	A-M	90 pa
Xyston	1d10	G	TL	Empaler	3	4/10	Contre Charge ; Double Pointe.	A	100 pa



Armes à Distance

Les armes à distance, comme une pierre lancée, une balle de fronde ou la flèche d'un arc, infligent des dégâts de loin et ne nécessitent pas de contact physique entre les combattants. Être capable de blesser un adversaire à distance est un avantage certain : on peut profiter d'une couverture et d'une plus grande protection et, à moins que l'adversaire n'ait lui aussi une arme à distance, les chances d'être blessé en retour sont réduites.

Dans la mesure où provoquer des blessures à distance signifie transmettre une grande vitesse à un projectile, il est difficile de se défendre contre de telles armes. Sans un bouclier ou une autre forme de couverture solide capable de disperser l'énergie du projectile, les armes à distance ne peuvent pas être parées ; cela signifie que la meilleure défense, si on est conscient de l'attaque, reste l'esquive. Cependant, l'esquive met souvent le défenseur dans une situation où la riposte, même à distance, est difficile.

Les armes à distance ont des caractéristiques très semblables aux armes de mêlée, bien qu'il existe quelques différences comme indiqué ci-dessous :

- Dégâts : La quantité de dégâts délivrée par l'arme, en cas d'attaque réussie.
- Modificateur de Dégâts : Toutes les Armes à Distance ne peuvent pas forcément profiter du Modificateur de Dégâts du personnage. L'entrée « Oui » ou « Non » indique si ce modificateur peut ou ne peut pas être appliqué.
- Impact : Chaque arme à distance possède un rang d'Impact équivalent à la « taille » des armes de combat rapproché. Dans le cas des projectiles, cela ne se rapporte pas à l'arme de tir elle-même, mais plutôt à la « puissance » que possèdent ses munitions. La valeur est utilisée pour déterminer si l'arme peut traverser un bouclier. Les catégories de Taille sont Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Colossale (C), et Énorme (E).
- Portée : Il s'agit d'une mesure de l'efficacité de l'arme par rapport à trois distances séparées par des barres obliques. Ces distances représentent les portées Courtes, Effectives et Longues de l'arme ou de ses munitions. Ces portées sont exprimées en mètres. Notez que les malus de distance aux compétences de l'utilisateur sont indépendants de l'arme. Voir page 159.
  - Portée Courte - La distance en dessous de laquelle Choisir la Localisation peut être utilisé comme une Manœuvre non critique, à condition que la cible soit fixe ou n'ait pas conscience de l'attaque imminente.
  - Portée Effective - La distance en dessous de laquelle il n'y a pas de modificateur significatif à la précision de l'arme ou sa puissance.
  - Portée Longue - La distance en dessous de laquelle l'arme peut encore infliger des dégâts. Cependant, le montant des dégâts est réduit de moitié et son Impact est réduit d'un rang.
- Recharge (Rech.) : C'est le nombre de tours nécessaire pour charger ou recharger une arme utilisant des munitions.
- Manœuvres : Comme pour les Armes de Mêlée.
- Taille d'Empalement : La Taille effective de l'Arme ou de sa munition en cas d'empalement.
- ENC : L'Encombrement et le poids combinés de l'arme.
- PA/PV : Toutes les armes possèdent une valeur de Points d'Armure et de Vie, représentant leur capacité à résister aux dégâts directs et la quantité de dégâts qu'elles peuvent tolérer avant de se briser. Les armes utilisant du métal pour infliger des dégâts sont supposées être soit en bronze, soit en fer.
- Prix : Le prix de l'arme en Pièces d'Argent.

Armes à Distance

Arme à Distance	Dégâts	Mod. Dom.	Impact	Portée	Recharge	Manœuvres	Taille d'Empalement	ENC	PA/PV	Milieu	Prix
Arbalète Lourde	1d10	N	C	20/150/300	4	Empaler, Fracasser	P	2	4/8	M-L	350 pa
Arbalète Légère	1d8	N	G	20/100/200	3	Empaler	P	1	4/5	M-L	150 pa
Arc Composite	1d8	O	C	15/125/250	2	Empaler	P	1	4/8	A-M	225 pa
Arc Court	1d6	O	G	15/100/200	2	Empaler	P	1	4/4	P-M	75 pa
Arc Long	1d8	O	C	15/125/250	2	Empaler	P	1	4/7	M	200 pa
Atlatl	—	—	+1 Niveau	+0/+25/+75	—		—	1	1/4	P	10 pa
Bolas	1d4	N	—	10/25/50	—	Emmêler	—	—	2/2	P-A	10 pa
Dague	1d4	O	P	5/10/20	—	Empaler	P	—	4/6	Tous	30 pa
Disque	1d4+1	O	G	5/20/40	—	Étourdir	—	—	2/3	A	30 pa
Filet	—	N	—	3/5/10	—	Emmêler	—	3	2/20	Tous	20 pa
Fléchette	1d4	O	P	5/10/20	—	Empaler	P	—	2/1	P-A	10 pa
Fronde	1d8	N	G	10/150/300	3	Étourdir	—	—	1/2	P-M	5 pa
Fustibale	2d6	N	E	5/25/50	4	Étourdir	—	2	3/6	A-M	20 pa
Hachette	1d6	O	P	10/20/30	—	Saigner	—	1	4/6	Tous	25 pa
Javelot	1d8+1	O	C	10/20/50	—	Empaler, Coincer (Bouclier)	M	1	3/8	A-M	20 pa
Lance Courte	1d8	O	G	10/15/30	–	Empaler	M	1	4/5	Tous	20 pa
Pierre	1d3	O	P	5/10/20	—	Étourdir	—			Tous	
Sarbacane	—	N	—	10/20/30	2	Empaler	—	—	1/4	P	30 pa
Trident[1]	1d8	O	G	10/15/30	—	Empaler	M	2	4/10	A-M	155 pa

[1]Le trident possède la qualité Barbelée.

Munition d'Armes à Distance

Les armes telles que les arcs et les arbalètes utilisent des munitions pour infliger des dégâts. Les flèches, les carreaux, les fléchettes et les balles peuvent être fabriqués par n'importe qui avec la compétence artisanale adéquate, par exemple Flècherie pour les flèches, aussi longtemps que les matières premières appropriées et un atelier ou un espace de travail adaptés sont disponibles. Si elles sont achetées à un artisan, les prix sont les suivants :

- Flèches (par douze) 4 pa ;
- Carreaux (par douze) 3 pa ;
- Balles de fronde en plomb (par sac de 20) 1 pa ;
- Fléchettes de sarbacane (par douze) 2 pa ;
- Fléchettes (par douze) 2 pa.

Cet Archer Meerish porte le cuir bouilli laqué noir traditionnel de son régiment, avec le le casque indiquant qu'il est un membre de l'élite des archers montés de Meeros, une redoutable unité de tirailleurs. La poignée et les supports de flèches décorés sont fabriqués sur mesure et utilisés par les archers qui ont pour objectif de cibler des officiers spécifiques sur le champ de bataille.

Armes de Siège

La plupart des armes de siège sont utilisées pour propulser de simples carreaux ou des pierres sur des cibles. Elles sont si puissantes qu'un tir direct tuera ou estropiera en un seul coup la plupart des humanoïdes, même dotés d'armure. La plupart du temps, seules les armes de siège sont capables de blesser les gigantesques créatures que sont les géants ou les dragons. Si elles ne sont pas utilisées dans une bataille, la plupart des armes de siège servent à détruire les fortifications, pour créer une brèche dans un mur ou briser les tours défensives abritant les armes de siège adverses.

Les armes suivantes n'utilisent pas de Modificateur de Dégâts, de nombre de mains ou d'ENC, étant au-delà de telles considérations. La Taille de leurs projectiles est considérée comme plus qu'énorme (PE), ce qui signifie qu'aucun bouclier ne protégera contre la force de leurs impacts. En raison de leur nature particulière, elles n'ont que deux valeurs de Portée : la Portée Efficace et Longue.

Notes sur les Armes de Siège.

- Le temps de rechargement est mesuré en Rounds de Combat et non en Tours.
- Opérateurs : C'est le nombre minimum et maximum d'opérateurs nécessaires à l'utilisation de l'arme. Chaque personne supplémentaire en plus du minimum réduit le temps de rechargement de 1.
- Les Manœuvres indiquées sont utilisées pour les attaques contre les créatures grandes ou colossales. Elles ne sont pas employées contre les fortifications.

		Portée								
Arme	Dégâts	Efficace	Longue	Recharge	Opérateurs	TAI	Effets Spéciaux	PA/PV	Milieu	Prix
Baliste	4d6	200 m	300 m	5	2/4	PE	Empaler, Fracasser	4/25	A-M	1,000 pa
Couillard	7d6	350 m	700 m	8	3/6	PE	Repousser, Étourdir	4/100	M	3,000 pa
Mangonneau	5d6	250 m	500 m	6	2/4	PE	Repousser, Étourdir	4/50	M	1,250 pa
Onagre	6d6	300 m	600 m	7	3/6	PE	Repousser, Étourdir	4/75	A-M	1,500 pa
Scorpion	3d6	150 m	300 m	4	1/1	PE	Empaler, Fracasser	4/15	A-M	750 pa
Trébuchet	8d6	400 m	800 m	9	4/8	PE	Repousser, Étourdir	4/150	M	5,000 pa

Prix des Améliorations

Les objets bénéficiant d'améliorations devraient avoir un coût plus élevé. En règle générale , une amélioration augmente la valeur du bien de 25%. Un objet avec deux améliorations serait donc 50% plus cher.

Véhicules

La plupart des véhicules sont tirés par un ou plusieurs animaux. Le nombre d'animaux nécessaire pour maintenir une capacité de mouvement standard est noté dans la colonne Attelage du tableau des véhicules. Réduisez le mouvement proportionnellement si moins d'animaux sont utilisés. Généralement, les conducteurs ne dépasseront pas le nombre requis d'animaux en raison d'une baisse importante de contrôle, de stabilité et de maniabilité que cela entrainerait.

Dans la colonne Charge est indiquée la quantité qu'un véhicule peut transporter en termes de conducteur(s), de passagers (total TAI) et de cargaison (total ENC). Encore une fois, les conducteurs refusent de dépasser ces limites de charge, car le contrôle et la stabilité deviennent plus difficiles.

Fabrication d'Équipement et Qualité

Avec les ressources adéquates, les personnages peuvent fabriquer, réparer et améliorer la qualité des objets qu'ils acquièrent. Les ressources adaptées sont les compétences nécessaires pour faire le travail (en général, une compétence d'Artisanat, ou Ingénierie/Mécanismes), des outils et autres équipements, comme une forge, un atelier et ainsi de suite. Et, enfin, du temps.

Ressources

L'accès aux ressources est essentiel à la tâche. Cela différera d'un travail à l'autre, mais impliquera au minimum des outils appropriés, des matériaux et un endroit convenable pour travailler (une forge ou un atelier, par exemple).

La disponibilité des ressources détermine un certain nombre de choses :

- Si la tâche est possible ou pas ;
- Combien de temps il faudra pour la terminer ;
- La qualité finale.

Il est de la responsabilité du Maître du Jeu de décider si les ressources disponibles sont adaptées et présentes dans les bonnes quantités. Si elles ne le sont pas, la difficulté du test sera augmentée de façon appropriée. S'il y a une pénurie importante de matériaux, la compétence peut être réduite de plusieurs niveaux de difficulté. Certaines tâches de réparation et de fabrication seront tout simplement impossibles sans les bons éléments. Les Maîtres du Jeu devront statuer en fonction des circonstances locales (ce village possède-t-il une forge ? Est-ce que le fer et le bois sont disponibles ?), et bien sûr du bon sens.

Modificateurs de Circonstances aux Compétences

Les modificateurs suivants peuvent être appliqués selon les circonstances :

Tableau des Modificateurs de Ressources

Circonstances	Niveau de Difficulté
Pas d'Outils	Sans Espoir
Outils Improvisés	Herculéen
Outils de pauvre Qualité/incomplets, ou manque de ressources cruciales	Redoutable

Tour de Tâche

Construire ou réparer quelque chose est mesuré par des Tours de Tâche. Il s'agit d'une quantité variable de temps qui dépend de ce qui est fait. Encore une fois, les Maîtres du Jeu doivent décider combien de temps peut prendre un travail donné. Le Tableau des Tours de Tâche propose ci-dessous quelques suggestions et idées :

Exemple de Tour de Tâche

Tâche	Compétence Appropriée	Unité de Round de Tâche
Réparer des Vêtements	Artisanat (couture)	5 minutes – 1 heure
Forger du métal	Artisanat (Forge)	5 minutes – 30 minutes
Forger une épée	Artisanat (Armurier)	1 jour – 5 jours
Ériger une structure de pierre ou de bois	Ingénierie	6 mois – plusieurs années
Aiguiser une épée	Mécanismes ou Artisanat (Armurier)	3 à 5 minutes

Tableau des Véhicules

Véhicule	Passagers/ ENC	Attelage	Milieu	Prix
Chaise à porteurs (portée par des humains)	1/20	2	A-I	400
Char de Guerre	2/30	2	A-I	1200
Char à 2 roues (marchand, transport ou similaire)	10/150	1	A-I	175
Chariot de Transport à 4 roues	10/250	2	A-I	500
Charrette à 2 roues (char à bœufs ou similaire)	6/80	1	A-I	60
Diligence (couverte et confortable)	8/500	4	R, I	8000
Grande Diligence (couverte et confortable)	12/1000	8	R, I	15 000
Palanquin (porté par des humains)	4/60	8	A-I	2000

Terminer un travail nécessite un test dans la Compétence appropriée. Notez le niveau de réussite :

- Critique : 50 % ;
- Réussite : 25 % ;
- Échec : 0 % ;
- Maladresse : –25 %.

Continuez de faire des tests de compétence, chacun prenant un Tour de Tâche, jusqu'à que 100 % soit atteint - ou jusqu'à ce que le temps, les ressources ou le budget soient épuisés. Ainsi, un travailleur compétent sera généralement en mesure d'accomplir le travail en quatre Tours de Tâche, en supposant une Réussite normale à chaque tour. Atteindre 100 % signifie que le résultat final est d'un niveau acceptable. Tout résultat inférieur signifie que des défauts demeurent. Si le temps presse, le nombre de tours de Tâche peut être réduit : cela limitera la capacité à atteindre 100 %. Par exemple, si on demande à un forgeron de façonner et placer un fer à cheval en deux Tours de Tâche (la moitié du temps habituellement nécessaire), à moins d'obtenir deux Réussites Critiques à ses tests, le fer n'aura pas plus de 50 % de son efficacité (ce qui signifie qu'il ne s'adaptera pas correctement, et pourra se détacher ou même blesser le cheval).

Avec un temps illimité, il est possible de dépasser 100 %. Le pourcentage atteint à la fin du temps disponible montre la qualité globale du produit ou du travail effectué, comme indiqué dans le tableau de Qualité des Objets, à la page 102. Une qualité exceptionnelle procure des améliorations au produit. Le pourcentage final reflète la qualité du produit ou du travail terminé.

Améliorations

Si une tâche dépasse 100 % en quatre Tours ou moins, elle gagne un nombre d'Expériences indiqué dans le tableau de Qualité des Objets. Si un projet atteint 100 % en quatre Tours ou moins, l'artisan aura la possibilité de continuer pour l'affiner. Pour ce faire, il continue de travailler dessus pendant un Tour de Tâche supplémentaire. En fonction du résultat du test pour ce Tour, il pourra améliorer son projet.

- Réussite Critique : 2 Améliorations.
- Réussite : 1 Amélioration.
- Échec : Pas d'Expérience.
- Maladresse : Réduire la Qualité de 25 %.

Ainsi, une Maladresse détériore l'objet, baissant sa qualité au lieu de l'améliorer.

Les Améliorations sont déterminées par la nature de l'objet. Choisissez parmi celles proposées dans le tableau des Améliorations, à la page suivante.

Les Améliorations peuvent se cumuler : ainsi, un objet avec deux améliorations pourra par exemple bénéficier d'une plus grande efficacité, en conférant un bonus de +10 % à la compétence utilisée. Toutefois, aucun objet ne peut bénéficier de plus de deux Améliorations du même type.

Tableau de Qualité des Objets

Score Total	Résultat	Améliorations
150	Excellent	2
125	Bon	1
100	Acceptable	0
75	Imparfait	Le produit se cassera ou s'usera 25 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits d'un quart, reflétant sa durabilité imparfaite.
50	Médiocre	Le produit se cassera ou s'usera 50 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits de moitié, reflétant sa pauvre durabilité.
25	Mauvaise qualité	Le produit se cassera ou s'usera 75 % plus vite que la normale, ou ses Points de Vie et sa valeur seront réduits de trois quarts, reflétant sa mauvaise durabilité.
0 ou moins	Inutilisable	Le produit n'est tout simplement d'aucune utilité.

Tableau des Améliorations

Amélioration	Effet
Désirable	La valeur de l'objet est doublée.
Durable	+1 aux Points de Vie de l'objet.
Résistant	+1 aux Points d'Armure de l'objet.
Efficient	L'objet est d'une telle qualité qu'il confère un bonus de +5 % à la compétence qui l'utilise.
Efficace	Si c'est une arme, elle obtient +1 aux Dégâts. Les autres objets voient leur ENC réduit d'1d2 points.

Utiliser les règles de Tâche dans d'autres circonstances

Les règles présentées pour la fabrication et la réparation de l'équipement peuvent être appliquées à de nombreuses autres situations. Toute situation nécessitant un investissement en temps, en efforts, en compétences et exigeant une certaine qualité dans le résultat peut être simulée en utilisant la même mécanique de base. Quelques exemples sont donnés ci-dessous :

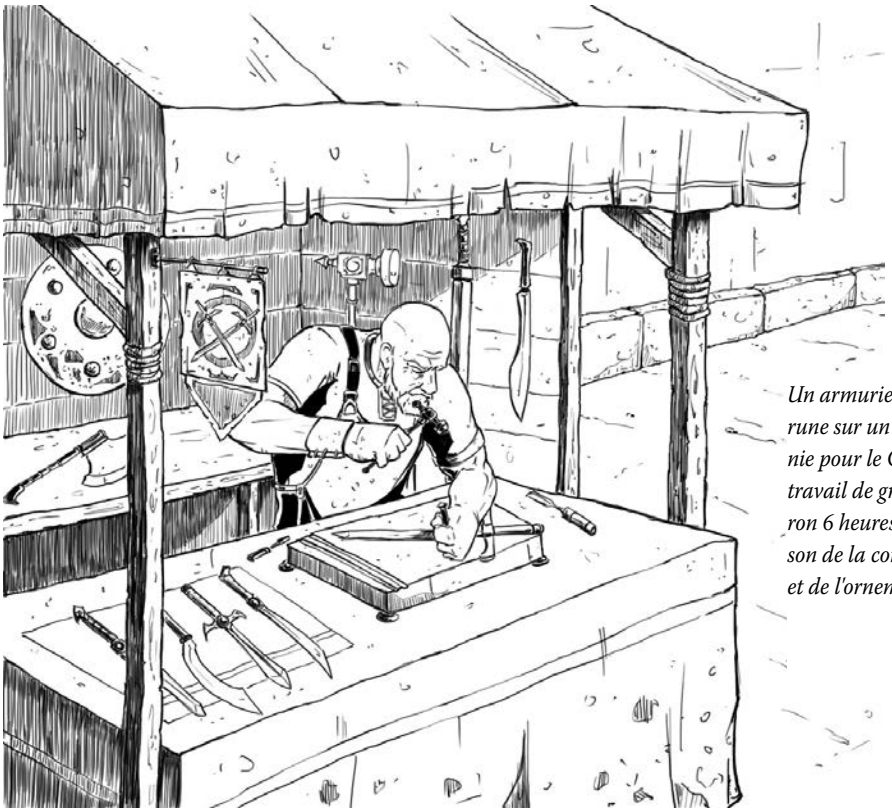
Conflit social - Les personnages argumentent, débattent, négocient, font de la politique, de la diplomatie, etc.

Affaires de cœur - séduction, faire la cour, preuve d'amour (ou de haine).

Sièges et guerres d'attrition - utilisez les règles de Tâche pour simuler l'évolution d'une bataille ou d'un siège sur une longue durée.

Courses et poursuites - utilisez les règles de Tâche quand les poursuites se déroulent sur plusieurs jours ou semaines, plutôt que des règles détaillées dans les cas où un résultat immédiat est souhaitable.

Les Maîtres du Jeu trouveront, sans aucun doute, leurs propres utilisations de ces règles.



Un armurier Meerish grave une rune sur un couteau de cérémonie pour le Culte de Myceras. Le travail de gravure prendra environ 6 heures au forgeron, en raison de la complexité de la rune et de l'ornementation requise.

CHAPITRE 6 : MÉCANISMES DE JEU

Bien des choses peuvent survenir lors d'une partie de RuneQuest. Certains événements sont résolus grâce à l'utilisation de compétences ou de mécanismes majeurs comme le combat ou la magie ; d'autres nécessitent leurs propres règles. Ce chapitre fournit des règles et des conseils pour gérer les événements que les Maîtres du Jeu et les joueurs pourront rencontrer en cours de jeu.

La liste n'est pas exhaustive, mais devrait couvrir la plupart des situations. Si les Maîtres du Jeu sont confrontés à des situations récurrentes qui demandent leur arbitrage, ils sont encouragés à développer leurs propres règles pour faire face à ces situations, en s'inspirant des règles présentées ici.

Ce chapitre inclut des règles concernant les sujets suivants :

- Acide ;
- Action, Temps et Mouvement ;
- Vieillissement ;
- Asphyxie, Noyade et Suffocation ;
- Hémorragies ;
- Amélioration du Personnage ;
- Maladies et Poisons ;
- Encombrement ;
- Chute ;
- Fatigue ;
- Feux ;
- Guérison des Blessures ;
- Objets Inanimés ;
- Points de Chance ;
- Passions ;
- Survie ;
- Pièges ;
- Visibilité ;
- Climat.

La Rune de Vérité représente les vérités indéniables du cosmos. Elle symbolise la réalité ainsi que ce qui peut être vu et ressenti avec certitude.

Scènes

Les Scènes sont une mesure chronologique abstraite basée sur des interactions ou des événements définissables. Leur durée dépend des activités d'un ou plusieurs personnages, et peut être comptée en Rounds de Combat, en Temps Local ou Stratégique. Ainsi, certains sorts durent une Scène, ce qui signifie que la durée est variable, mais basée sur les besoins de cette Scène. Par exemple, si un sort de Magie Populaire comme ViveLame est lancé avec succès, il durera une Scène. La Scène peut aussi bien être un combat qu'un événement décompté en Temps Local. Une Scène requiert toujours la participation active du joueur. Par exemple, un après-midi passé dans une taverne à dénicher des informations est une Scène, car les personnages sont actifs. Cependant, un voyage en mer où le Maître du Jeu indique que plusieurs jours passent sans incident n'est pas une Scène.

C'est au Maître du Jeu de déterminer le début et la fin d'une Scène. La plupart du temps, cela est évident et n'a d'importance que si des effets magiques doivent être mesurés.

Acide

Il existe de nombreux types d'acides. Beaucoup sont utilisés dans les recherches alchimiques. Le facteur le plus important pour différencier les acides est leur concentration. Tous les acides sont donc classés comme étant Faibles, Forts ou Concentrés. Les règles suivantes sont à employer si le contact avec un acide est prolongé ou significatif : un contact avec une goutte ou deux ne compte pas.

Un jet ou une éclaboussure d'acide perd sa virulence au bout de quelques Rounds de Combat. L'immersion dans un volume considérable d'acide inflige des dégâts à chaque round, jusqu'à ce que la victime ou le membre exposé soit retiré et soigné.

L'armure protège contre les effets de l'acide, mais ne l'arrête pas. Les points de dégâts de l'acide diminuent les Points d'Armure ; quand ceux-ci tombent à zéro, les dégâts affectent la localisation que l'armure protégeait. Une armure réduite à zéro Point d'Armure est considérée comme inutile : l'acide a brûlé les jointures ou les attaches.

Bien que la Table des Acides ne traite que de l'action de l'acide sur de la chair vivante, les acides affectent aussi les substances non organiques. Certains acides peuvent ronger rapidement le métal alors que d'autres le marquent à peine. Il est possible d'imaginer des acides étranges qui n'affectent que le métal ou des substances spécifiques.

Table des Acides

Type d'Acide	Dégâts	Durée
Faible	1d2	1 Round de Combat
Fort	1d4	1d2 Rounds de Combat
Concentré	1d6	1d3 Rounds de Combat

Action, Temps et Mouvement

La rapidité d'écoulement du temps dans RuneQuest dépend des circonstances. Dans les jeux de rôle, les activités des personnages se déroulent rarement en temps réel, à moins que des personnages ne conversent entre eux ou avec des personnages non joueurs. En général, les échelles temporelles sont augmentées ou compressées selon le type d'activité.

Les principales échelles temporelles sont les suivantes : Le Round de Combat, le Temps Local et le Temps Stratégique.

Round de Combat

Le Round de Combat, présenté plus en détail dans le chapitre Combat, représente cinq secondes de temps réel. Il sert à mesurer des activités courtes et frénétiques qui sont accomplies en quelques secondes. Il peut aussi être utile pour mesurer des activités très détaillées qui nécessitent une résolution au coup par coup. Par exemple, une course-poursuite entre un chasseur et sa proie peut être mesurée en Rounds de Combat afin de simuler tous les rebondissements très rapides de ce genre d'activité.

Temps Local

Le Temps Local représente une durée allant de quelques minutes à quelques heures. Il sert à mesurer des activités qui ne requièrent pas la minutie d'un Round de Combat, mais qui ont un but spécifique et demandent un effort de concentration. Par exemple, le Temps Local peut être utilisé pour un crochetage de serrure qui dure cinq minutes.

Il peut aussi couvrir une séance d'observation des patrouilles de gardes du château qui se prolonge pendant plusieurs heures. Gérez le Temps Local de la façon suivante :

1. Le joueur signale son intention (le Temps Local commence) ;
2. Le Maître du Jeu estime la durée de l'action ;
3. Tous les jets de compétence appropriés sont effectués et leurs résultats notés ;
4. Le Maître du Jeu communique les résultats et le temps estimé à l'étape 2 s'achève (le Temps Local se termine).

Le Temps Local peut ensuite continuer, être transposé en Rounds de Combat ou devenir un Temps Stratégique.

Temps Stratégique

Le Temps Stratégique se mesure en jours, en mois ou même en années. Utilisez le Temps Stratégique pour ces occasions où seul le résultat de l'action importe. Exemples : « vous chevauchez pendant dix jours et atteignez la cité à l'aube du onzième jour », « après un jour entier passé à surveiller les patrouilles de garde, vous comprenez leur organisation », « le forgeage de l'épée dure une semaine ».

Le Temps Stratégique sert le plus souvent à déterminer la distance de trajet des personnages selon le mode de transport utilisé. La Table des Trajets indique quelques exemples. Les temps de trajet supposent une journée de voyage de 10 à 12 heures avec des arrêts réguliers pour l'alimentation et le repos.

Si les personnages ont besoin de voyager plus vite, ils peuvent ajouter la moitié de la distance indiquée dans la table, mais obtiennent un niveau de Fatigue supplémentaire. De plus, un jet de compétence approprié (Athlétisme, Conduite, Équitation, etc.) doit être effectué pour que la distance parcourue soit augmentée.

Mouvement

Le Mouvement est divisé en trois allures : Marche, Course et Sprint.

La Marche est la vitesse moyenne d'une créature qui ne se presse pas particulièrement. Elle correspond au Mouvement de base de la créature.

La Course est un déplacement accompli à un rythme rapide, mais qui peut être maintenu sur de

Table des Trajets

Exemple de trajet	Distance Couverte (kilomètres) par Jour (10-12 heures)
Marche	30 par Jour
À cheval, vitesse modérée	60 par Jour
Chariot, vitesse modérée	15 par Jour
Pleine Mer, conditions favorables	150-300 (en 24 h)
Pleine Mer, conditions défavorables	0-60 (en 24 h)
Cabotage/fleuve, conditions favorables	30-60 par Jour
Cabotage/fleuve, conditions défavorables	0-30 par Jour

longues périodes. La vitesse de Course est égale au triple du Mouvement, ce qui peut varier selon le bonus offert par la compétence Athlétisme.

Le Sprint correspond à la vitesse maximale de la créature et ne peut être maintenu que sur une courte période. La vitesse de Sprint est égale à cinq fois le Mouvement, ce qui peut varier selon le bonus accordé par la compétence d'Athlétisme.

La Table de Mouvement résume les distances de marche typiques de créatures avec des valeurs de Mouvement différents sur des périodes différentes. Le mouvement tactique durant le combat est expliqué plus en détail à la page 149 (Engagement).

La Saga d'Anathaym

Comme tous les humains, Anathaym a un Mouvement de 6. Avec 52 % en Athlétisme, c'est aussi une athlète accomplie. Ses valeurs de Mouvement sont calculées ainsi :

Marche 6 m – Mouvement de base d'un humain

Course 21 m – Mouvement de base plus un pour sa compétence Athlétisme, multiplié par trois.

Sprint 40 m – Mouvement de base plus deux pour sa compétence Athlétisme, multiplié par cinq.

Déplacement en Armure

Les armures portées entravent le Mouvement du personnage ainsi que des actions comme la nage ou l'escalade. Le Malus de Rang d'Action de l'armure s'applique au Mouvement de la façon suivante :

- Marche : L'armure ne ralentit pas un personnage qui marche, même si elle peut augmenter sa fatigue (voir page 119).
- Course ou Sprint : Soustrayez la Pénalité d'Armure à la vitesse de Course ou de Sprint. Vous obtenez alors la vitesse effective du personnage lors d'une charge ou d'une poursuite. Par exemple, un personnage portant une armure complète d'Hoplite réduirait sa vitesse de Course et de Sprint de 6 m.
- Nage : Prenez la vitesse de nage du personnage (voir la Compétence Nage à la page 65), divisez-la par 2 (arrondir au supérieur) et soustrayez la Pénalité d'Armure. Si le résultat est égal à 0, le personnage ne peut se mouvoir et parvient tout juste à flotter. Si le résultat est négatif, le personnage coule. Par exemple, même si votre personnage était un nageur de première classe (84 %), une armure complète d'Hoplite, avec sa Pénalité de -6, le ferait couler : sa vitesse de nage est de 6+4, et si on la divise par 2 puis qu'on lui soustrait 6, cela donne -1.
- Escalader une surface inégale, comme des branches d'arbres, une échelle, des échafaudages, etc. La moitié de la Pénalité d'Armure (arrondie au supérieur) est soustraite au Mouvement. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, le personnage est trop encombré pour escalader. Notre héros en armure d'Hoplite pourrait toujours escalader une telle surface, car son mouvement d'escalade serait égal à 6 – 3 = 3.

Table Comparative des Mouvements

Unité temporelle	Mouvement 4m	Mouvement 6m	Mouvement 8m	Mouvement 10m	Mouvement 12m	Mouvement 14m
Round de Combat	4 m	6 m	8 m	10 m	12 m	14 m
Minute	48 m	72 m	96 m	120 m	144 m	168 m
Heure	2.9 km	4.3 km	5.8 km	7.2 km	8.6 km	10.1 km

Effets de l'Armure sur le Mouvement

Type de Mouvement	Vitesse de Mouvement
Marche	Mouvement inchangé
Course/Sprint	Vitesse de Course/Sprint – Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Nage	(Vitesse de Nage/2) - Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Escalade de Surface Inégale	Mouvement - (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure/2)
Escalade de Surface Abrupte	Mouvement – Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure
Escalade de surface Raide	Mouvement – (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure x2)
Saut	Distance de Saut - (Pénalité de Rang d'Action due à l'Armure/2)

- Escalader une surface abrupte (toit, colline pentue...) : La Pénalité d'Armure est soustraite au Mouvement. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, le personnage est trop encombré pour escalader. Notre héros en armure d'Hoplite ne pourrait pas escalader une telle surface car son mouvement serait réduit à 6 – 6 = 0.
- Escalader une surface raide (mur, falaise, etc.) : Soustrayez deux fois la Pénalité d'Armure au Mouvement. Si le résultat est inférieur ou égal à zéro, le personnage est trop encombré pour escalader.
- Saut : Soustrayez la moitié de la Pénalité d'Armure (arrondie au supérieur) à la distance en mètres à laquelle un personnage peut sauter (voir la compétence Athlétisme à la page 57). Pour les sauts horizontaux, la pénalité est réduite de moitié.

Vieillissement

Le vieillissement affecte les caractéristiques du personnage. Les premiers signes de vieillissement commencent au début de l'âge Mûr (40 ans pour les humains, variable pour les autres espèces). Lorsqu'un personnage arrive à une nouvelle tranche d'âge, un jet d'Endurance et un jet de Volonté doivent être effectués. Si un jet est raté, le personnage subit les effets du vieillissement comme indiqué dans la table appropriée.

Chaque caractéristique affectée est réduite d'1d3 points. Cette perte peut être plus ou moins compensée grâce aux améliorations de caractéristiques, qui représentent les efforts du personnage pour se maintenir en forme. Si une caractéristique est réduite à zéro à cause du vieillissement, le personnage meurt.

Il revient au Maître du Jeu de définir les effets débilitants dus au vieillissement. Par exemple, la réduction de la FOR, de la CON ou de la DEX peut représenter l'usure du corps, avec des jointures qui craquent et une baisse de mobilité. La réduction de l'INT indiquerait que l'âge commence à altérer l'esprit et la mémoire, alors qu'un CHA réduit peut indiquer que le personnage devient plus décharné, plus ridé ou plus colérique.

Tranches d'Âge

Tranches d'Âge	Difficulté du jet d'Endurance et de Volonté
Début de l'Âge Mûr (40-49 pour les humains)	Facile
Âge mûr (50-59 pour les humains)	Standard
Âge Mûr Tardif (60-69 pour les humains)	Difficile
Âge Avancé (70-79 pour les humains)	Redoutable
Âge Très Avancé	Herculéen
Âge Canonique (90+ pour les humains)	Sans Espoir

Table des Effets du Vieillissement

1d6	Vieillissement Physique (Échec à l'Endurance)	Vieillissement Mental (Échec à la Volonté)
1–2	FOR	INT
3–4	CON	POU
5–6	DEX	CHA

Asphyxie, Noyade et Suffocation

Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de secondes égal à sa compétence d'Endurance. Cependant, il doit être préparé, par exemple en ayant inspiré autant d'air que possible ; sinon, la durée d'apnée est réduite de moitié si le personnage était inactif, et à 1/5ème s'il accomplissait une action fatigante.

Une fois la période d'apnée terminée, les personnages doivent effectuer un jet d'Endurance :

- Si le jet est une Réussite Critique, aucune détérioration supplémentaire ne survient ;
- Si le jet est une Réussite normale, le personnage reçoit un niveau supplémentaire de Fatigue ;
- Si le jet échoue, le personnage reçoit 1d2 niveaux supplémentaires de Fatigue pour ce round ;
- Si le jet est une Maladresse, le personnage reçoit 1d3 niveaux de Fatigue supplémentaires pour ce round.

Sans aide, la mort par asphyxie est généralement rapide. Si le personnage est encore vivant à la fin de l'asphyxie, il récupère un niveau de Fatigue dû à l'asphyxie par minute.

Selon la méthode d'asphyxie, le Maître du Jeu peut décider d'empêcher la récupération totale du personnage, et imposer un niveau de Fatigue persistant afin de représenter les dégâts que l'inhalation d'eau ou de fumée cause aux poumons.

Hémorragie

L'hémorragie due aux blessures externes et internes, le plus souvent subies en combat, peut très rapidement terrasser un personnage. Ses effets se mesurent avec l'accumulation de niveaux de Fatigue, d'une manière similaire à l'asphyxie, étant donné que le sang est nécessaire pour oxygéner les muscles et les organes vitaux. Les éléments suivants peuvent causer une hémorragie significative :

- La Manœuvre Saigner (voir page 145) ;
- Une Blessure Grave (voir page 162) ;
- Des maladies et des Poisons qui causent un Saignement (voir page 113).

Une hémorragie entraîne la mort si les saignements ne sont pas contenus par des soins médicaux ou magiques.

Au contraire de l'asphyxie, les effets d'une hémorragie sérieuse sur la Fatigue sont persistants. Un personnage récupère la Fatigue due à l'hémorragie à un rythme d'un niveau par jour, à partir du jour suivant l'arrêt des saignements.

Amélioration du Personnage

Tous les personnages de RuneQuest peuvent s'améliorer avec le temps. Il existe plusieurs domaines d'amélioration :

- L'augmentation des compétences existantes ;
- L'augmentation des caractéristiques ;
- L'augmentation des Passions ;
- L'apprentissage de nouvelles compétences ;
- L'apprentissage de sorts et de capacités magiques.

Jets d'Expérience

Les Jets d'Expérience sont utilisés pour la plupart des améliorations de personnage. Le Maître du Jeu accorde des Jets d'Expérience à des moments appropriés de la campagne : par exemple, à la fin d'un scénario ou après deux ou trois sessions de jeu si l'histoire est longue. Il décide de la fréquence des Jets d'Expérience. Des jets fréquents accéléreront le développement des personnages.

S'il n'y a pas de bon ou de mauvais moment pour accorder des jets d'Expérience, il vaut mieux exploiter les moments d'accalmie dans l'histoire. Bien entendu, la décision repose sur le Maître du Jeu. Bien que les joueurs ne puissent pas demander des Jets d'Expérience, il est normal qu'ils s'attendent à en recevoir, étant donné que leurs personnages en ont besoin pour se développer.

Combien ?

Le nombre de Jets d'Expérience donné lors d'une séance devrait être situé entre 2 et 4, mais peut varier selon le temps passé depuis les derniers jets et les prestations des personnages.

Il est recommandé d'accorder un même nombre de jets à tous les personnages afin d'éviter trop de disparité dans leur progression. Même ainsi, les personnages peuvent progresser à des vitesses différentes, comme l'illustrent les règles pour les Jets d'Expérience.

Exception à ce conseil : le personnage peut obtenir un jet (ou en perdre un) selon son Modificateur d'Expérience, comme décrit à la page 13. Ce modificateur ne devrait être autorisé que dans des situations où le personnage peut pâtir ou faire bon usage de son influence, par exemple lorsqu'il revient chez lui à la conclusion d'un scénario. De ce fait, le bonus ou malus n'est pas censé être accordé à la fin de chaque session, en particulier si les personnages sont isolés.

Les Jets d'Expérience n'ont pas à être utilisés tout de suite. Le joueur peut les garder en réserve. Les principales raisons pour ce faire sont :

- l'augmentation de Caractéristiques ;
- l'achat de Compétences Professionnelles ;
- le développement d'une nouvelle Tradition Magique (voir l'introduction du chapitre sur la Magie).

Augmenter les Compétences Existantes

Toute compétence sur la feuille de personnage, qu'elle soit Standard ou Professionnelle, peut être augmentée en dépensant un Jet d'Expérience.

- Le joueur lance 1d100 et compare le résultat à la compétence à améliorer. L'INT du personnage est ajoutée au jet.
- Si le nombre est égal ou supérieur à la compétence à améliorer, celle-ci augmente de 1d4+1 %.
- Si le nombre est inférieur, la compétence augmente seulement de 1 %.
- Si un personnage a subi une Maladresse avec une compétence lors de la session précédente, c'est-à-dire entre la dernière séance de Jets d'Expérience et celle présente, cette compétence augmente gratuitement de 1 %. En effet, nous apprenons souvent plus de nos échecs que de nos succès ! Le bonus reste limité à 1 %, quel que soit le nombre de Maladresses accomplies avec cette compétence lors de la session.

Le Maître du Jeu peut, s'il le désire, augmenter la valeur du jet, en utilisant par exemple 1d6+1 au lieu d'1d4+1. Il devrait cependant signaler une telle modification au début de la campagne et s'y tenir.

Augmenter les Caractéristiques

Les caractéristiques de départ d'une créature correspondent au sommet de son développement naturel, qui relève aussi bien de ses gènes que de son environnement. De ce fait, tout comme certains chevaux sont plus grands et plus robustes que d'autres, les humains peuvent avoir des caractéristiques mentales et physiques assez diverses.

À l'instar des compétences, les caractéristiques peuvent augmenter grâce aux Jets d'Expérience, qui représentent des programmes d'entraînement. Cependant, de telles augmentations cessent généralement si le personnage arrête ses exercices, que ces derniers soient des tests de mémorisation pour augmenter l'INT ou des sessions quotidiennes de gymnastique pour augmenter la CON.

Pour augmenter durablement ses caractéristiques, un personnage doit réduire son quota de Jets d'Expériences d'un ou plusieurs points. Cela représente son effort intensif et continuel pour pousser son corps au-delà de ses limites normales.

Chaque Jet d'Expérience sacrifié de cette manière augmente la caractéristique entraînée d'1/10ème de sa valeur maximale pour l'espèce. Ainsi, un humain qui soulève régulièrement des poids pour améliorer sa FOR pourrait, en réduisant de 1 son allocation normale de Jets d'Expérience, gagner +2 points à sa Force. De son côté,

Augmentation gratuite des compétences

En temps normal, les joueurs ont toute latitude sur le choix des compétences à améliorer, quels que soient leur emplacement ou les circonstances. Toutefois, il peut s'avérer irréaliste qu'un personnage améliore son Crochetage alors qu'il est sur un navire et qu'il n'a fait que combattre des monstres marins lors des dernières parties.

Dans ce cas, le Maître du Jeu peut demander que les personnages ne tentent d'améliorer que les compétences qu'ils ont utilisées récemment ou qui peuvent être exercées là où ils se trouvent. Par exemple, si le navire du personnage parvient à un port civilisé, le personnage trouvera certainement matière à s'exercer auprès d'une guilde des voleurs ou d'un serrurier.

Mais le Maître du Jeu doit veiller à ne pas être trop restrictif, car cela peut trop avantager les compétences les plus utilisées dans sa campagne et donc déséquilibrer le développement du personnage. Si un personnage préfère améliorer des compétences inhabituelles, le Maître du Jeu pourrait en profiter pour créer des occasions où elles seraient utiles.

un minotaure obtient +3 points à sa Force, étant donné que la valeur maximale de son espèce est égale à 24.

Quand une caractéristique augmente, tous les attributs et compétences dérivés s'améliorent aussi si l'augmentation est suffisante. De ce fait, augmenter la FOR d'un point améliore d'un point les compétences basées sur la FOR. De plus, cela peut aussi avoir un impact sur le Modificateur de Dégâts.

Quelle que soit l'ampleur de l'entraînement, aucune caractéristique ne peut excéder le maximum de l'espèce, qui correspond à la valeur la plus haute pouvant être atteinte avec le jet de caractéristique. Si le personnage arrête de s'exercer, sa caractéristique entraînée baisse de 1 à chaque fois qu'il reçoit un jet d'Expérience, jusqu'à ce que la caractéristique retourne à sa valeur naturelle.

La TAI constitue une exception. Elle ne peut être augmentée via des moyens non magiques.

Augmenter les Passions

Comme décrit dans la section Passion à la page 36, la valeur d'une Passion peut être augmentée avec des Jets d'Expérience de la même façon qu'une compétence. Si cela est approprié, le Maître du Jeu peut même autoriser la réduction d'une Passion au prix d'un Jet d'Expérience.

Par exemple, le dédain constant d'un être chéri risque de refroidir même l'amoureux le plus ardent.

Apprendre de Nouvelles Compétences

Certains personnages peuvent souhaiter étudier de nouvelles compétences Professionnelles qu'ils n'ont pas eu l'occasion d'apprendre auparavant. Avant d'investir des Jets d'Expérience, ils doivent trouver une source de connaissance. Cette source pourrait tout simplement être un tuteur, comme ceux que fournissent les cultes ou les confréries. Ou elle pourrait être plus exotique : parchemin ancien qui s'effrite, esprit ancestral lié à la pierre sacrée de la communauté, etc.

Une fois la source trouvée, le personnage doit consacrer un mois entier à l'étude et à l'entraînement afin d'obtenir les bases de la compétence. Cela lui coûte 3 Jets d'Expérience et le coût requis pour payer le professeur (s'il existe) et acheter (ou louer) l'équipement et les outils nécessaires.

Entraînement

Les compétences peuvent être améliorées sans dépenser de Jet d'Expérience grâce à l'aide d'un mentor, que celui-ci soit enseignant ou entraîneur.

Les personnages doivent dédier une semaine complète à l'entraînement pour bénéficier de ses

Amélioration permanente des Caractéristiques

Certains joueurs peuvent déplorer les coûts significatifs de l'amélioration de caractéristique. Dans ce cas, le Maître du Jeu peut mettre le réalisme de côté et autoriser une amélioration permanente de caractéristique pour le coût d'un Jet d'Expérience.

Toutefois, la méthode doit être utilisée avec prudence, étant donné que tous les Maîtres du Jeu n'octroient pas la même quantité de Jets d'Expérience : cela peut rendre les coûts par défaut trop faibles ou trop élevés. De plus, les améliorations de caractéristique trop généreuses peuvent amener des personnages avec des caractéristiques identiques, les joueurs prenant soin de profiter des effets de seuil du système.

La méthode suivante utilise les valeurs de caractéristique actuelles et minimales pour qu'elles s'adaptent à toutes les créatures. Notez que cela cause parfois des incohérences entre des caractéristiques générées avec des types de dés différents. Mais comme la plupart des créatures sont générées avec trois ou quatre dés, cette méthode demeure relativement juste et simple.

Coût pour augmenter une caractéristique d'un point = 1+valeur actuelle de la caractéristique de la créature, moins le minimum de la caractéristique pour l'espèce.

Ainsi, un humain avec une DEX de 12 devra investir 10 Jets d'Expérience (13 – 3) pour obtenir 13 en DEX.

effets. À la fin de la période d'entraînement, la compétence entraînée augmente du jet de dé indiqué dans la Table d'Entraînement, en plus de tout modificateur dû à la compétence Enseignement.

Les honoraires d'un mentor dépendent de la nature de la campagne et du cadre de jeu. En échange de ses services, le mentor pourrait accepter de l'argent, des faveurs ou des travaux physiques. Dans le cas de promesses abstraites, le Maître du Jeu doit en établir les termes, et un personnage qui ne les respecte pas devrait en subir les conséquences.

Une semaine d'entraînement coûte 1 pièce d'argent pour tous les 5 % que possède le mentor dans la compétence qu'il maîtrise. De plus, ce montant augmente de 1 % pour chaque 10 % qu'il possède dans la compétence Enseignement. Ainsi, un mentor avec 70 en Connaissance (Histoire) pourrait demander 14 pa, ou 19 pa s'il a 50 % en Enseignement.

Entraîneurs

Un entraîneur est quelqu'un qui travaille avec le personnage pour l'améliorer à développer une compétence. Un personnage peut en entraîner un autre, mais il est souvent plus utile de chercher quelqu'un qui a étudié le sujet pendant des années et qui dispose d'une grande expérience.

Un entraîneur doit avoir au moins 20 % de plus que le personnage dans la compétence à entraîner. Le degré d'amélioration repose sur l'ampleur de la différence.

Professeurs

Un professeur est un entraîneur professionnel qui possède la compétence Enseignement, ce qui améliore la qualité de son tutorat. Il utilise aussi la Table d'Entraînement, mais modifie l'amélioration de la compétence selon le résultat d'un jet d'Enseignement.

- Réussite Critique : L'amélioration augmente de deux niveaux.
- Réussite : L'amélioration augmente d'une catégorie.
- Échec : Aucun effet.
- Maladresse : L'amélioration diminue d'une catégorie, ce qui peut rendre l'entraînement totalement inefficace.

La Saga d'Anathaym

Anathaym veut devenir aussi forte que son rival Xenos, afin de pouvoir l'humilier la prochaine fois qu'ils se rencontreront sur le terrain d'entraînement. Avec sa FOR de 11, sa TAI de 10 et donc aucun Modificateur de Dégâts, elle est particulièrement désavantagée, notamment lors des luttes.

C'est pourquoi Anathaym se lance corps et âme dans un programme d'entraînement sévère. Sa joueuse décide d'utiliser tous les Jets d'Expérience reçus à l'amélioration de la FOR d'Anathaym. Elle augmente ainsi sa FOR de +6, mais y consacre tout son temps libre (empêchant toute amélioration de compétence). Le Maître du Jeu décide que cette nouvelle valeur de FOR n'est obtenue qu'au bout de six semaines d'entraînement.

Lorsque Anathaym se montre à nouveau à l'école de combat, Xenos ne peut s'empêcher d'évoquer sa nouvelle « masculinité ». Anathaym en profite pour le défier. Avec mépris, le noble arrogant la regarde de haut en bas avant de lui proposer une lutte.

Bien que le Modificateur de Dégâts d'Anathaym soit égal à celui de Xenos (+1d2), elle perd le match, car son rival est un peu plus compétent qu'elle en Force Brute.

Anathaym enrage. Maître Zamothis survient alors à ses côtés et lui suggère de développer ses compétences martiales plutôt que de chercher à se transformer en bœuf... Anathaym comprend la sagesse de ces paroles. La joueuse décide d'investir une partie des Jets d'Expérience à améliorer les compétences de combat sans arme d'Anathaym.

Suivant l'avis de Zamothis, Anathaym demande donc à son mentor de lui enseigner l'art du combat sans arme. Du fait de son obsession à devenir une experte du Style de Combat Infanterie Meerish, sa compétence de Bagarre a stagné à 37 %. Par contre, Maître Zamothis est un expert en la matière (85 %) et un enseignant émérite (79 %).

Après dix jours d'entraînement intense, Anathaym bénéficie grandement de

Table d'entraînement

Degré de Différence	Compétence Augmente de
21-30%	1d2
31-40%	1d3
41-50%	1d4
51-60%	1d6
61-70%	1d6+1
71-80%	1d6+2
81-90%	1d6+3
91-100%	1d6+4
Tous les 10 %	+1

Limites à l'entraînement

L'entraînement possède des limitations :

- Une seule compétence peut être entraînée à la fois ;
- Une compétence entraînée doit d'abord être améliorée avec un Jet d'Expérience avant de pouvoir à nouveau bénéficier d'un entraînement ;
- Les entraîneurs ne peuvent enseigner qu'à un seul étudiant à la fois, alors que les professeurs peuvent enseigner à plusieurs étudiants. Divisez la compétence Enseignement du professeur par 10 pour déterminer le nombre d'étudiants à qui il peut enseigner.

Cultes et Confréries

Les cultes et les guildes peuvent offrir à leurs membres des séances d'entraînement gratuites ou à un coût réduit. Les coûts d'entraînement signalés plus haut n'ont qu'une valeur indicative ; les membres de cultes ou de confréries peuvent obtenir de meilleurs tarifs selon leur rang et leur statut au sein de leur organisation. Le Maître du Jeu peut avoir besoin d'établir ces limites.

Maladies et Poisons

Parmi les choses les plus terribles qui peuvent affecter un personnage, les poisons et les maladies figurent en bonne place. Pour un personnage, il n'y a guère plus déstabilisant qu'une épidémie qui frappe sa cité natale, surtout s'il est encore à l'intérieur ! Et un serpent venimeux qui se faufile dans un lit ou une attaque de scorpions géants peuvent causer des sueurs froides à la table de jeu !

La variété des poisons et des maladies est presque infinie, mais le jeu les traite de la même façon.

Traits des Maladies et des Poisons

Tous les poisons et les maladies sont définis par quelques traits importants.

Application : Comment le poison ou la maladie est introduit dans la victime.

- Ingestion - Les effets débutent après avoir mangé ou bu.
- Inhalation – les effets débutent après reniflement ou respiration.
- Contact – les effets débutent après absorption par la peau.
- Injection – les effets débutent après injection de la substance dans le corps.

Virulence : La puissance du poison ou de la maladie. Cette valeur est confrontée à une compétence de résistance appropriée (habituellement Endurance ou Volonté) lors d'un Jet d'Opposition. Si le personnage remporte le test, les effets sont annulés. S'il le perd, il subira toutes les Conditions du poison ou de la maladie lorsque celles-ci se déclencheront.

Résistance : La manière de repousser l'affliction. Généralement, l'Endurance ou la Volonté sont utilisées, mais des compétences plus exotiques peuvent être employées. La Résistance peut être testée au moment de l'exposition, ou retardée jusqu'au Déclenchement pour que le personnage ne sache pas immédiatement qu'il a été infecté.

Incubation : Bien des maladies ou des poisons n'agissent pas immédiatement. Ce délai est nommé Incubation et peut se compter en secondes, en minutes, en heures, voire plus. Les poisons ou les maladies avec plusieurs effets ont des incubations différentes pour chaque effet.

Durée : La durée d'une Condition.

Conditions : Chaque toxine possède une ou plusieurs Conditions. Celles-ci sont des effets spécifiques décrits dans la table des Conditions ci-dessous. Une victime incapable de résister à l'affliction subit toutes les Conditions relatives à cette affliction.

Antidote/Guérison : Si la toxine peut être soignée, cela sera noté ici. Sinon, tous les poisons et maladies non magiques peuvent être soignés avec une magie curative spécifique, comme le sort Guérir Maladie. Un traitement réussi empêche le retour des conditions de l'affliction, même si la victime peut toujours subir les séquelles des conditions ayant déjà été infligées.

Conditions de Maladie et de Poison

Condition	Effets
Affaiblissement	La victime perd des Points de Magie (soit l'Attribut soit le nombre actuel). Appliquez la Virulence de la maladie ou du poison à la table des Dégâts Spirituels (page 201) pour déterminer le jet de dés. Les Points de Magie perdus ne sont récupérés qu'à la fin de la durée d'effet.
Agonie	Une douleur intense fait souffrir la victime. Tout jet de compétence impliquant la zone affectée, que ce soit une localisation ou le corps entier, doit aussi obtenir un résultat inférieur ou égal à la Volonté, sinon le test échoue et le personnage gémit ou hurle de douleur.
Asphyxie	La victime souffre d'asphyxie : elle est incapable de respirer et s'écroule. Les règles d'Asphyxie (page 108) s'appliquent.
Confusion	La victime ne peut plus utiliser des compétences liées à la communication, à la connaissance ou à la magie.
Contagieux	La victime peut transmettre le poison ou la maladie par simple contact.
Cécité	La victime devient aveugle.
Épuisement	Le niveau de Fatigue de la victime augmente de un.
Fièvre	La température corporelle de la victime fluctue énormément et ses muscles lui font mal. Le niveau minimum de difficulté d'un test de compétence passe à Difficile.
Folie	La victime suit une compulsion quelconque : aquaphobie, paranoïa, automutilation, etc. Le type de folie sera précisé dans la description de la maladie ou du poison.
Hallucinations	La victime confond le réel et les illusions issues de son esprit. Ses compétences ne sont pas affectées, mais sa capacité à agir dans le monde réel est sérieusement affectée. La victime reçoit des visions liées à ses Passions et ses traumatismes les plus forts, ce qui l'amène souvent à des actes irrationnels.
Hémorragie	La victime souffre d'hémorragie externe ou interne. Les effets sont décrits dans la section Hémorragie à la page 108.
Inconscience	La victime s'évanouit pendant un laps de temps défini dans la description. Le niveau de Fatigue de la victime augmente de un lorsqu'elle reprend conscience.
Mort	La victime s'écroule, incapable d'agir, et meurt au bout d'un nombre de rounds égal à sa CON.
Mutilation	La victime perd de façon permanente 1 Point de Vie à la localisation affectée, à cause de la nécrose des tissus endommagés.
Mutisme	Les cordes vocales de la victime sont paralysées, empêchant toute communication verbale.
Nausée	La victime ne peut pas manger, et doit tester son Endurance à chaque fois qu'elle accomplit une action physique stressante afin d'éviter de se sentir malade. Les vomissements la rendent incapable d'agir durant 1d3 rounds. Une nausée qui se prolonge peut conduire à l'inanition.
Paralysie	La victime est physiquement incapable de bouger. Si la paralysie n'affecte qu'une partie du corps, celle-ci ne peut plus être utilisée. Si le corps entier est affecté, le personnage ne peut plus se mouvoir du tout.
Surdité	La victime devient sourde.

l'apport de son mentor. La différence de compétence entre eux est de 48 % : sur la Table d'Entraînement, cela octroie normalement un bonus d'1d4. Cependant, Zamothis obtient aussi une Réussite Critique à sa compétence d'Enseignement, augmentant le résultat de deux niveaux. Le Jet d'Expérience est donc égal à 1d6+1. Anathaym gagne 5 % et sa compétence passe à 42 % : le jeu en valait la chandelle !

Exemples de Maladies

Le Maître du Jeu peut utiliser ces exemples de maladies tels quels ou comme source d'inspiration pour concevoir leurs propres infections.

Pyrohoxia

Les animaux à fourrure tels que les rongeurs peuvent transmettre cette étrange maladie par morsure. L'infection s'étend graduellement jusqu'au cerveau, où elle commence à déformer les perceptions de la victime. Il n'existe pas de signe évident de l'infection, même si le comportement de la créature infectée peut donner des indices. Plusieurs semaines après la morsure, la victime commence à souffrir de maux de tête de plus en plus violents et ses yeux sont injectés de sang. Elle commence alors à avoir des hallucinations, qui culminent au bout d'une semaine en violents cauchemars éveillés.

La victime arrive alors au stade terminal de la maladie : elle tremble continuellement et cherche frénétiquement à se réchauffer par tous les moyens possibles. Cela dégénère en un désir suicidaire de sauter dans des flammes ou de la lave ou même de s'immoler. Même si ses pulsions sont refrénées, la victime finit par mourir d'une embolie cérébrale.

Application : Injection.

Virulence : 80.

Résistance : Endurance.

Incubation : 1d6+6 jours.

Durée : 1 semaine +1d3 jours.

Conditions : La victime commence par subir des Hallucinations. Après une semaine, elle souffre aussi de Folie (Feu). Même si la victime survit à la Folie, elle finira par mourir.

Antidote : La compétence Guérison peut soigner la maladie avant le début de la Folie. À partir de ce moment, seuls les soins magiques sont efficaces.

Variole Rouge

Cette dangereuse maladie se contracte au contact d'une personne infectée ou d'un objet touché par celle-ci. La chance d'attraper la maladie persiste 1d3 jours après avoir touché l'objet, ce qui rend la maladie difficile à contenir une fois que celle-ci s'est déclarée.

Les victimes souffrent initialement de rougeurs mineures, mais une fièvre sévère les gagne en une journée et les cloue au lit pour la durée de la maladie. Pendant ce temps, les rougeurs deviennent des pustules provoquant d'horribles démangeaisons et qui éclatent au moindre mouvement (notamment ceux des aisselles et de l'aine), laissant alors échapper de petits filets de sang. Ce stade peut durer une semaine ou plus et s'avérer fatal.

Application : Contact.

Virulence : 50.

Résistance : Endurance.

Incubation : 1d6+6 heures.

Durée : 1d6+3 jours.

Conditions : Une fois la maladie déclarée, la victime devient Contagieuse. 1 jour plus tard, elle souffre de Fièvre et d'Hémorragie. Chaque jour où les pustules saignent, le niveau de Fatigue de la victime augmente de 1, et ne revient à la normale qu'à la fin de la maladie.

Antidote : La compétence Guérison peut soigner la maladie.

Drain Spirituel

Les prêtres, les chamanes et autres sorciers redoutent le Drain Spirituel car il étiole leur vitalité magique et les relègue au rang de simples prestidigitateurs. Au début, la maladie se résume à une toux combinée à une impression de fatigue. Mais la victime se rend rapidement compte que le lancement de sort la fatigue plus facilement.

Seul signe extérieur de cet affaiblissement : les veines de la victime commencent à briller d'un faible éclat mauve lorsqu'elles sont examinées dans le noir complet. Ceci est un effet secondaire du drain de Points de Magie. Les magiciens qui souffrent de cette maladie tentent souvent de la dissimuler en espérant que la maladie prendra fin avant qu'un rival ne profite de la situation.

Application : Inhalation.

Virulence : 65.

Résistance : Endurance.

Incubation : 1d6 jours.

Durée : 1d3 +3 semaines.

Conditions : Affaiblissement. Chaque semaine, la victime réduit son attribut Points de Magie de 1d6 points. Comme ces points ne sont pas récupérés durant la maladie, un magicien peut être réduit à l'impuissance. À la fin de la maladie, l'attribut Points de Magie réaugmente de 1 point par jour.

Antidote : La compétence Guérison peut soigner la maladie si des ingrédients rares (dépendant du cadre de jeu) sont utilisés.

Exemples de poisons

Venin de Cobra

Les effets du venin de cobra varient selon la façon dont il est appliqué. S'il est injecté par morsure, le venin infligera une douleur brûlante, rapidement suivie de difficultés respiratoires pouvant entraîner la mort. La zone mordue inflige des dégâts nécrotiques permanents à la victime. Si le venin est craché dans les yeux, il peut infliger une cécité permanente.

Application : Contact (yeux) ou Injection.

Virulence : 75.

Résistance : Endurance.

Incubation : Effet immédiat si crachat, 1d6+4 minutes si morsure.

Durée : 1d3 +3 jours.

Conditions : En cas de crachat dans les yeux, le venin inflige des Douleurs et la Cécité pour sa durée d'effet. Une victime mordue souffre aussi de Douleurs, mais 1d6+6 heures après la morsure, elle devient Asphyxiée, ce qui la tuera à moins que la compétence Premiers Soins ne soit utilisée pour maintenir sa respiration. Un survivant subit alors une Nécrose : il perd 1 Point de Vie par jour à cause de la zone mordue, jusqu'à ce que le venin soit purgé ou que son effet prenne fin.

Antidote : La compétence Guérison peut aider la victime. Cependant, la cécité, si elle n'est pas traitée avant la fin d'effet du venin, devient permanente. De même, chaque jour de Nécrose avant un traitement réussi entraîne des dégâts permanents.

Poussière de Lotus

C'est un pollen produit par la floraison du lotus, une fleur rare qui pousse au cœur de jungles lointaines. La poussière prend la forme d'une fine poudre jaunâtre à l'odeur douce et sucrée, qui est mortelle si on la respire. Sous sa forme naturelle, le pollen peut provoquer un arrêt cardiaque chez celui qui l'inhale ou le goûte. On ne sait pas si la mort est due à la peur ou à l'extase : rares sont ceux qui survivent au poison...

Malgré les dangers, de nombreux sorciers font brûler la poussière de lotus et en respirent les vapeurs, qui ne sont alors plus mortelles, mais remplissent leur esprit de visions fantastiques d'autres mondes.

Selon les rumeurs, si ces rêves euphoriques permettent d'obtenir de noirs secrets, il serait aussi très difficile de s'en soustraire.

Application : Inhalation.

Virulence : 90.

Résistance : Volonté.

Incubation : 1d3 rounds.

Durée : Effet instantané sous sa forme naturelle, 2d6 heures si les vapeurs sont inhalées.

Conditions : Mort si pollen naturel. Paralysie et Hallucinations si la victime respire les vapeurs. À la fin d'un rêve narcotique, le fumeur doit effectuer un autre jet de résistance sous peine d'être piégé par ses visions et de sombrer dans un coma sans fin.

Antidote : En dehors de la magie, seule une infusion de Lotus Doré, une plante rare, peut mener à une guérison complète.

Potion du Sommeil

Souvent distillées dans une pinte de bière ou un verre de vin, les potions du sommeil sont utilisées pour enlever ou capturer des personnages. Lorsque les personnages se réveillent, ils se sentent faibles et nauséeux, que ce soit à cause des effets de la potion ou de la gueule de bois qui l'a accompagnée.

Application : Ingestion.

Virulence 60.

Résistance : Volonté.

Incubation : 1d6+4 minutes.

Durée : 1d6+3 heures.

Conditions : Inconscience. La victime sombre dans un profond sommeil et ne peut être réveillée pendant la durée de l'effet.

Antidote : Peut être contré avec la compétence Guérison et l'emploi d'un fort stimulant.

Encombrement

L'encombrement représente à la fois la masse et le volume d'un objet. Un objet avec un Encombrement élevé est plus difficile à porter.

Lier l'ENC à la TAI peut être un défi : les objets légers mais volumineux peuvent gêner autant que les objets petits mais lourds. Par défaut, 3 ENC équivaut à 1 TAI, mais le Maître du Jeu voudra peut-être ajuster ce ratio à 2:1 ou même 1:1. Par exemple, un bloc de plomb est bien plus lourd qu'une pierre de même taille. Par contre, un grand sac contenant des plumes d'oie aura pourrait avoir un ratio de 5:1. Comme toujours, c'est le bon sens qui devrait prévaloir dans de telles circonstances.

Les objets qui possèdent un ENC de 0 n'ont d'effet sur l'ENC que s'ils sont cumulés : par exemple, 20 objets d'ENC 0 équivalent à un 1 ENC.

Capacité d'Encombrement

Les personnages peuvent porter relativement facilement un ENC total égal à leur FOR x 2. Les vêtements usuels ne contribuent pas à ce total, mais l'armure oui : consultez les notes sur l'ENC de l'armure ci-dessous.

Si l'ENC total dépasse FOR x 2, le personnage est Entravé. Les effets sont les suivants :

- Le Niveau de Difficulté des compétences utilisant la FOR ou la DEX (compétences martiales incluses) est augmenté de 1 ;
- Le Mouvement de base est réduit de 2 mètres et le personnage ne peut plus sprinter ;
- Porter la charge compte comme une activité Moyenne pour déterminer la Fatigue.

Si l'ENC total dépasse FOR x 3, le personnage est Encombré. Les effets sont les suivants :

- Le Niveau de Difficulté des compétences utilisant la FOR ou la DEX (compétences martiales incluses) est augmenté de 2 ;
- Le Mouvement de base est réduit de moitié et la vitesse maximum correspond à la vitesse de marche ;
- Porter la charge compte comme une activité Éprouvante pour déterminer la Fatigue.

Les personnages ne peuvent porter un ENC total supérieur à FOR x 4, sauf éventuellement sur de courtes distances.

ENC d'Armure

Une armure influe sur l'ENC, mais aussi sur le Rang d'Action (voir Pénalité d'Armure) et sur la vitesse de course (voir Déplacements en Armure à la page 106).

L'effet de l'armure sur l'ENC du personnage diffère selon qu'elle est transportée ou revêtue.

- Lorsqu'elle est revêtue, seulement la moitié de l'ENC de l'armure est comptabilisée.
- Lorsqu'elle est transportée, l'ENC entier de l'armure est comptabilisé.

Encombrement des Non Humains

Si les règles d'encombrement sont adaptées à des personnages à l'échelle humaine, elles ne conviennent pas à des créatures de dimensions différentes. Le meilleur moyen d'éviter des problèmes d'échelle est de supposer que les armes et l'équipement sont proportionnés à la créature. Ainsi une hache utilisée par un minotaure sera plus grande que celle d'un humain.

Pour calculer l'encombrement d'un équipement ainsi proportionné, faites la somme de l'ENC de tous les objets portés par la créature, puis multipliez le résultat final par un ratio correspondant à la TAI moyenne de l'espèce divisée par la TAI moyenne d'un humain.

Encombrement final = ENC total x (TAI moyenne de l'espèce/13).

Ainsi, le ratio de TAI d'un minotaure serait égal à 22/13=1.7. Un minotaure portant une panoplie complète d'Hoplite et une grande hache aurait un ENC total de 27 (28/2 + 2 pour la hache, le tout étant multiplié par 1.7). Comme la FOR X 2 d'un minotaure moyen est égale à 34, cela reste raisonnable.

Cette formule a l'avantage de n'exiger qu'un seul calcul et de limiter la comptabilité.

Règles Alternatives d'Encombrement

Tenir compte de l'encombrement complique la mise à jour des feuilles de personnage, en particulier lorsque des objets sont ramassés. De ce fait, nombre de groupes escamotent complètement ces règles. Ceux qui veulent un système plus simple pour gérer l'encombrement peuvent considérer l'alternative suivante, qui ne comptabilise pas les objets portés selon leur valeur d'ENC.

- Tous les personnages peuvent porter un nombre d'Objets égal à la moitié de leur FOR sans être encombrés. Au-dessus de FOR/2 jusqu'à FOR, ils sont Encombrés. Au-dessus de FOR jusqu'à FORx1.5, ils sont Surchargés.
- Un Objet représente tout ce qui peut être porté commodément avec une main. Les choses qui doivent être portées à deux mains ou attachées à un bras (comme un bouclier) comptent pour deux Objets. Notez que la TAI de la créature influence ce qui est considéré comme un ou deux Objets. Pour un géant, une épée large pourrait être utilisée à une main, alors qu'un humain aurait besoin de ses deux mains pour la manier.
- L'armure revêtue, quel que soit son type, n'est pas ajoutée à l'ENC. Si elle est transportée, sa valeur de Pénalité d'Armure est ajouté à l'ENC.

La Saga d'Anathaym

Anathaym possède une Armure d'Hoplite incomplète. Cela comprend un heaume à crête, une cuirasse et deux brassards, tous en bronze. La panoplie couvre cinq de ses zones corporelles et lui confère une Pénalité d'Armure de -4, qui s'applique à son Rang d'Action ainsi qu'à sa vitesse de course et de sprint, étant donné que les pièces sanglées restreignent sa capacité de mouvement.

De plus, l'armure a un ENC total de 20, du fait du poids du bronze. Si elle transportait l'armure dans son dos tout en portant sa lance, son épée courte et son bouclier d'hoplite, elle aurait un ENC total de 20+2+1+3=26, soit plus du double de sa FOR de 11. Elle serait donc Encombrée.

Cependant, si elle revêt l'armure, l'ENC de la panoplie est réduite de moitié, et l'ENC est donc de 10+2+1+3=16, ce qui lui permet de transporter de l'équipement supplémentaire sans pénalité.

Chute

La quantité de dégâts due à une chute dépend de la hauteur de la chute. Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de chute.

Table des Distances de Chute

Hauteur de Chute	Dégâts subis
1 m ou moins	Pas de dégâts.
2 m à 5 m	1d6 points à une localisation aléatoire.
6 m à 10 m	2d6 points à deux localisations aléatoires.
11 à 15 m	3d6 points à trois localisations aléatoires.
16 m à 20 m	4d6 points à quatre localisations aléatoires.
Tous les +5 m	+1d6 points.

- Les créatures plus petites souffrent moins d'une chute. Pour une créature de TAI 8 à 9, la distance effective de chute est diminuée de 1 mètre. Pour une créature de TAI 6 à 7, la distance effective de chute est diminuée de 3 mètres. Pour une créature de TAI 4 à 5, la distance effective de chute est diminuée de 5 mètres. Pour une créature de TAI 2 à 3, la distance effective de chute est diminuée de 8 mètres. Pour une créature de TAI 1, la distance effective de chute est diminuée de 10 mètres.
- Par contre, les créatures plus grandes souffrent plus d'une chute. Pour tous les 10 points de TAI au-dessus de 20, la créature ajoute +1d6 aux dégâts. Ainsi, une créature de TAI 35 tombant de 2 m subirait 3d6 dégâts dans une localisation aléatoire.
- La compétence Acrobatie peut aider à limiter les dégâts de chute : un jet réussi permet de réduire la hauteur effective de chute de 2 m. De plus, si le jet d'un personnage est réussi et qu'il ne souffre pas de Blessure Sérieuse ou Grave à cause de la chute, ce personnage se réceptionnera relativement bien et restera debout.
- À la discrétion du Maître du Jeu, un personnage tombant sur une surface molle peut diminuer de moitié la hauteur effective de chute pour le calcul des dégâts.
- Un personnage qui tombe sur une surface dangereuse (comme une fosse remplie de piques) subit les effets de la surface sur toutes les localisations endommagées lors de la chute.

Chute d'Objets

Une chute d'objet cause des dégâts qui dépendent de sa TAI et de la hauteur de la chute. Un objet inflige 1d6 points de dégâts pour tous les 6 points de TAI, plus une quantité de dégâts égale à la colonne Dégâts Subis de la table Hauteur de Chute, incluant toute réduction pour les objets plus petits.

Chute d'un Véhicule en Mouvement

Les dégâts causés par la chute depuis un véhicule en mouvement, comme un chariot par exemple, dépendent de la vitesse du véhicule et de la hauteur de chute. Supposons que la vitesse, en mètres par Round de Combat, soit égale à la moitié de la hauteur affichée dans la Table des Distances de Chute. Un personnage qui tomberait d'un chariot se déplaçant à 20 m par Round de Combat subirait 2d6 points de dégâts sur 2 localisations aléatoires.

Fatigue

La fatigue mesure l'épuisement et ses effets cumulés. C'est un aspect important de Runequest, qui prend en compte des choses très diverses, depuis des activités éprouvantes jusqu'aux effets débilitants de la maladie ou de la magie.

Effort Physique

La fatigue s'accumule principalement en se livrant à des activités physiques. Plus l'activité est intense, plus elle fatiguera rapidement le personnage. Il existe trois catégories d'activités : Légère, Moyenne et Éprouvante. Le temps qu'un personnage peut consacrer à une activité sans se fatiguer dépend de sa CON. Une fois ce temps écoulé, le personnage doit effectuer un jet de compétence – Athlétisme, Force Brute ou Endurance – pour éviter d'obtenir un niveau de Fatigue. Chaque jet raté augmente de un le niveau de Fatigue.

À moins de bénéficier d'une magie qui prolonge la durée d'éveil, un personnage a besoin de dormir. Il peut rester éveillé un nombre d'heures égal à 2 x CON avant d'avoir à effectuer un jet d'Endurance. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement pendant un nombre d'heures égal à la moitié de sa CON avant d'avoir à effectuer un autre jet d'Endurance, dont le niveau de Difficulté sera augmenté de un. Si le jet échoue, le niveau de Fatigue augmente de 1.

Effets de la Fatigue

Tout jet échoué augmente le niveau de Fatigue de un. Chaque niveau de Fatigue implique des pénalités aux compétences, au mouvement, au Rang d'Action et aux Points d'Action. L'asphyxie, l'hémorragie et certains types de magie peuvent aussi accroître la Fatigue.

Pour la plupart des personnages, toute activité devient quasiment impossible lorsqu'est atteint le niveau Incapacité. À ce stade, le personnage est toujours conscient, mais ne peut agir qu'en dernier recours.

Au-delà, le personnage ne peut plus agir du tout. Les niveaux de Fatigue Demi-Conscient, Comateux et Mort sont généralement réservés aux cas les plus extrêmes de suffocation, de maladie, d'hémorragie, de faim, d'exposition, et ainsi de suite.

L'augmentation de la Fatigue peut provenir de plusieurs sources, ce qui rend certaines situations encore plus dangereuses.

Par exemple, un voleur escalade les flancs d'un volcan éteint pour atteindre un temple antique où seraient cachés des joyaux fabuleux. Le temps qu'il

Table des Efforts Physiques

	Durée	Exemple	Jet de Compétence
Léger	CON en heures	Activité qui ne fatigue pas le corps. Toute activité accomplie à une vitesse raisonnable.	Jet de niveau Très Facile d'Athlétisme, Force Brute ou Endurance selon la tâche.(Athlétisme pour un exercice, Force Brute pour lever du poids, Endurance pour les activités générales).
Moyen	CON en minutes	Travail manuel ; exercice physique soutenu.	Comme ci-dessus mais niveau Facile.
Éprouvant	CON en secondes (arrondi au Round de Combat le plus proche)	Combat ; se battre contre les éléments ; activité physique dans des conditions hostiles.	Jet de niveau Moyen d'Athlétisme, Force Brute ou Endurance selon la tâche (Athlétisme pour un exercice, Force Brute pour du lever de poids lourds, Endurance pour le combat).

Niveaux de Fatigue

	Niveau de Difficulté	Mouvement	Rang d'Action	Points d'Action	Temps de Récupération
Frais			Pas de pénalité		
Essoufflé	Difficile	Pas de pénalité	Pas de pénalité	Pas de pénalité	15 minutes
Fatigué	Difficile	-1 mètre	Pas de pénalité	Pas de pénalité	3 heures
Épuisé	Redoutable	-2 mètres	-2	Pas de pénalité	6 heures
Harassé	Redoutable	Réduit de moitié	-4	-1	12 heures
Exténué	Herculéen	Réduit de moitié	-6	-2	18 heures
Incapacité	Herculéen	Immobile	-8	-3	24 heures
Semi-Conscient	Sans Espoir	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	46 heures
Comateux	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	48 heures
Mort	Mort				Jamais

arrive au sommet du cratère, il atteint le niveau Fatigué. Exalté par la vue des ruines dans une île au centre du cratère inondé, le voleur décide de nager sans se reposer. À cause des jets de Nage ratés, son niveau passe à Exténué. Quand le gardien écaillé du temple sacré le tire vers le fond, il est déjà trop épuisé pour résister et la fatigue causée par la noyade le tue rapidement.

Récupérer la Fatigue

Le temps de récupération dépend de la Vitesse de Guérison. La durée de repos complet nécessaire pour ôter un niveau de Fatigue est égale à la Période de Récupération divisée par la Vitesse de Guérison du personnage.

Notez que la table ne s'applique qu'à la récupération de la fatigue due aux efforts physiques. La récupération peut être beaucoup plus rapide si la fatigue est due à une asphyxie et plus lente si elle est due à une hémorragie.

Gérer la Fatigue

Gérer la Fatigue et ses effets peut compliquer le jeu. Par souci de simplification, le Maître du Jeu peut décider que seules certaines activités contribuent à la Fatigue. Bien sûr, le bon sens devrait prévaloir. Un personnage en armure de plaques complète qui se trouve en pleine jungle lors d'une chaude journée d'été ne pourra pas se frayer un chemin à travers la végétation sans se fatiguer. De même, le transport de lourds fardeaux, les ascensions, les poursuites ou les longues nages peuvent finir par épuiser le personnage à un moment crucial.

Feux

Un feu est toujours une source de danger lorsqu'il est utilisé comme arme ou qu'il devient incontrôlable. Il s'attaque aussi bien aux personnes qu'aux objets et les dégâts dépendent de son intensité. La table d'Intensité d'Incendie donne cinq catégories d'intensités pour les dégâts de chaleur, avec quelques exemples.

Les dégâts infligés à chaque round sont indiqués dans la colonne Dégâts. Étant relativement restreints, les feux d'Intensité 1 ou 2 n'infligent leurs dégâts qu'à une seule localisation, généralement celle qui touche le feu. Les feux d'Intensité 3 et 4 sont plus importants et infligent donc des

dégâts aux 1d4+1 localisations les plus proches. Les feux d'Intensité 5 affectent toutes les localisations simultanément.

Bien sûr, le feu affecte aussi les matériaux inflammables. Ces matériaux se consument en un nombre de rounds dépendant de l'Intensité du feu. Une fois enflammés, ils brûlent jusqu'à extinction ou incinération complète. Les dégâts sont appliqués directement aux Points de Vie du matériau, en ignorant les Points d'Armure, et à toute chair se trouvant en dessous. S'il n'est pas contrôlé, le feu se propage à chaque round vers un nombre de localisations égal à son Intensité.

Table d'Intensité de feu

Intensité	Exemples	Temps d'Ignition	Dégâts
1	Bougie	1d4	1d2
2	Torche	1d3	1d4
3	Feu de Camp	1d2	1d6
4	Déflagration	1d2	2d6
5	Lave Volcanique	Instantané	3d6

Guérison de blessure

La guérison naturelle de blessure est basée sur la Vitesse de Guérison du personnage. La Vitesse de Guérison dicte combien de Points de Vie sont récupérés dans une localisation selon la nature de la blessure :

- Blessures Légères : Jours
- Blessures Sérieuses : Semaines
- Blessures Graves : Mois

Ainsi, un personnage avec une Vitesse de Guérison de 3 et dont une localisation a été réduite à -3 guérira naturellement à un rythme de 3 Points de Vie par semaine jusqu'à ce que les Points de Vie de la localisation blessée dépassent 0, puis 3 Points de Vie par jour jusqu'à récupération complète.

La guérison naturelle est restreinte par les éléments suivants :

- Si le blessé se livre à des activités éprouvantes, la Vitesse de Guérison est réduite d'1d3. De ce fait, même un personnage avec une Blessure Légère peut voir sa récupération compromise s'il se livre à des activités physiques pouvant réveiller ses blessures.
- Une Blessure Grave ne guérit naturellement qu'une fois que la localisation a été soignée avec un jet de Guérison réussi (voir page 70). Les Blessures Graves sans démembrement qui ne sont pas traitées dans un nombre de jours égal à un vingtième de la compétence de Guérison du blessé réduisent définitivement de 1 les Points de Vie de la localisation.

Le chapitre Maîtriser le Jeu fournit des conseils pour mettre en place des combats tout en tenant compte de ces durées considérables de récupération (voir Rythmer les Combats page 424).

Guérison Magique

Certaines formes de magie peuvent soigner les blessures. Cependant, il existe des restrictions sur la gravité de la blessure que peut soigner un sort. Par exemple, le sort de magie populaire Guérison ne soigne que les Blessures Légères, alors que le sort de sorcellerie Régénération peut soigner les Blessures Légères et Sérieuses. Peu de sorts peuvent soigner les blessures Graves.

N'importe quel sort ou miracle curatif suffit à stabiliser une blessure, empêchant l'hémorragie et la mort immédiate, même s'il ne parvient pas à soigner véritablement cette blessure. Notez que cela ne s'applique qu'aux traumatismes physiques, non

aux conditions dues à la suffocation, aux poisons ou à un autre facteur.

Blessures Permanentes

Certaines Blessures Graves et certains poisons ou maladies infligent des mutilations : membres broyés, effets nécrotiques d'un venin... Ce type de dégât réduit définitivement de un le total de Points de Vie de la localisation. Une localisation ainsi atteinte utilise le total diminué de Points de Vie pour calculer les nouveaux seuils de Blessure Sérieuse et Grave.

Pour les blessures permanentes dues au combat ou à un accident, lancez 1d3 et consultez la table suivante pour voir l'étendue de la mutilation :

Si la mutilation implique la perte d'un membre, réduisez le d20 pour cette localisation du montant approprié. Par exemple, le Bras Droit d'un humanoïde est normalement atteint sur un jet de 13-15 sur un d20. Si le bras a été coupé au coude, alors les emplacements 13-14 n'existent plus, ce qui signifie qu'un coup porté à cet endroit est raté ! Les personnages suffisamment cruels pour cibler un membre mutilé avec la manœuvre Choisir Localisation doivent lancer 1d3 pour voir s'ils touchent réellement les parties restantes.

Objets Inanimés

Tous les objets inanimés possèdent des Points d'Armure et des Points de Vie qui sont utilisés pour déterminer la résistance aux dégâts et à la destruction. Les Points d'Armure réduisent les dégâts avant que les Points de Vie soient affectés. Une fois que les Points de Vie d'un objet ont été réduits à zéro, celui-ci devient inutilisable.

Généralement, les objets inanimés n'ont aucune résistance aux dégâts, en dehors de leurs Points d'Armure. Cependant, dans le cas d'objets pouvant résister à des tentatives pour le casser (comme une porte barrée ou des cordes), le personnage doit réussir un jet de Bagarre, de Force Brute ou de Style de Combat pour infliger des dégâts. Les dégâts infligés à l'objet dépendent du type d'attaque (ou d'arme) ; un jet raté indique que le personnage n'est pas parvenu à détériorer l'objet. Référez-vous à la description de la compétence Force Brute pour déterminer les dégâts qu'elle inflige.

La Table des Objets Inanimés donne quelques exemples d'objets, avec leurs Points d'Armure et leurs Points de Vie.

Table des Blessures Permanentes

1d3	Réduction des Points de Vie	Résultat de la Mutilation
1	Le personnage perd de façon permanente un tiers des Points de Vie de cette localisation.	Si c'est un membre, cela représente la mutilation d'une main ou d'un pied. Si c'est la tête, le personnage perd un de ses organes sensoriels : yeux, nez, oreilles. Ailleurs, une horrible cicatrice marque l'emplacement de la blessure.
2	Le personnage perd de façon permanente les deux tiers des Points de Vie de cette localisation.	Un membre est mutilé à hauteur du coude ou du genou. La tête perd deux organes sensoriels. Le torse exhibe une cicatrice particulièrement horrible.
3	La localisation est réduite à un seul Point de Vie.	Les membres sont coupés depuis les épaules ou la hanche. La tête perd trois organes sensoriels, la moitié du visage ou la mâchoire entière. La poitrine ou l'abdomen montre une cicatrice ou une déformation tellement horrible qu'une personne découvrant la blessure ne peut comprendre comment la victime a pu survivre.

La Saga d'Anathaym

Après des mois d'entraînement, Anathaym parvient enfin à battre Xenos : elle le fait trébucher et pointe sa lance sur lui, le forçant à se rendre devant tous ses amis. Pour célébrer sa victoire, elle passe alors la soirée à boire du vin. Lorsqu'elle quitte enfin la taverne, elle est trop saoule pour remarquer les sinistres silhouettes encapuchonnées qui la suivent jusqu'à une allée sombre.

Tandis que deux de ses assaillants la maintiennent à terre, le troisième sort un gourdin et l'écrase deux fois sur sa « bonne » main, brisant chaque os de l'appendice. Les hommes la relèvent alors en riant cruellement, et Anathaym reconnaît la voix dédaigneuse de son rival tandis qu'elle s'évanouit. Au réveil, elle se retrouve abandonnée dans des collines sèches à des lieux de Meeros.

À cause de la douleur causée par sa Blessure Grave, il lui faut quatre jours pour revenir à Meeros, mais elle parvient finalement à atteindre le modeste Autel de Guérison de la cité, situé dans le quartier pauvre. L'acolyte en fonction explique que la blessure est au-delà de ses pouvoirs magiques et qu'il s'est passé trop de temps pour éviter une mutilation. Cependant,

Table des Objets Inanimés

Objet	Points d'Armure	Points de Vie
Chaise en bois	2	6
Chaînes/Fers	8	8
Clôture en bois (section de 2 m)	4	5
Corde	6	3
Dague	6	4
Gourdin	4	4
Herse de château	8	120
Mur de château (section de 2 m)	10	250
Mur de hutte (section de 2 m)	3	15
Porte en bois (normale)	4	25
Porte en bois (renforcée)	6	30
Porte en fer	12	75
Rocher	10	40
Épée de guerre	6	10

Utiliser des Armes sur des Objets Inanimés

Utiliser une arme sur un objet Inanimé dont les Points d'Armure sont égaux ou supérieurs à ceux de l'arme inflige des dégâts à la fois à l'objet et à l'arme. Ainsi, utiliser une hache sur une enclume peut endommager l'enclume, mais la hache sera détruite bien avant l'enclume. Au Maître du Jeu de juger si telle arme ou tel outil peut affecter tel objet. Par exemple, un burin est explicitement conçu pour graver la pierre ou le bois ; une épée, malgré son tranchant, ne l'est pas. De ce fait, graver un objet avec une épée endommagerait celle-ci, alors qu'un burin ne subirait aucun dégât.

Points de Chance

Les Points de Chance aident à distinguer les héros du commun des mortels. Ils représentent la capacité du personnage à transformer l'échec en succès et même à défier la mort.

Chaque personnage commence avec des Points de Chance, comme décrit dans la section Attributs du chapitre de Création de Personnage. Les Points de Chance peuvent être utilisés en cours de jeu et reviennent à leur valeur initiale au début de la session suivante.

Par exemple, Emma et ses amis se rencontrent chaque vendredi pour leur partie hebdomadaire. Un vendredi, Emma, qui joue Anathaym, a dû utiliser tous ses Points de Chance. Privée de ses Points de Chance, Anathaym parvient à survivre sans trop de mal jusqu'à la fin de la session. Le vendredi suivant, les Points de Chance d'Anathaym reviennent à leur valeur normale.

Le nombre de Points de Chance ne s'accroît que si la caractéristique POU s'améliore ou si une forme de magie offre une augmentation temporaire.

Utiliser les Points de Chance

Les Points de Chance peuvent être utilisés de diverses façons. Seulement un Point peut être dépensé pour une action donnée. Chacune des actions suivantes coûte un seul Point de Chance.

Tromper le Sort

Le personnage peut dépenser un Point de Chance pour relancer tout jet de dés qui le concerne. Cela peut être un jet de compétence, un jet de dégâts ou tout autre jet qui peut l'affecter. Le personnage peut même forcer un adversaire à relancer un jet d'attaque ou de dégâts dirigé contre lui.

elle réussit son jet de Guérison : la main n'est pas infectée, même si elle gardera des doigts légèrement tordus et des articulations glacées.

Anathaym est obligée de guérir naturellement. Avec son bras droit à -6, il lui faudrait normalement un mois avec sa Vitesse de Guérison de 3 pour que sa Blessure Grave devienne seulement Sérieuse. Par contre, sa main blessée a définitivement perdu 2 Points de Vie. Cela signifie que le seuil de Blessure Sérieuse de son bras droit est maintenant de -1. Deux mois de récupération seront nécessaires ; à ce moment, une autre visite chez l'acolyte guérira les dégâts restants.

Comme sa main droite est devenue presque inutile, Anathaym, poussée par sa haine envers Xenos, commence à s'entraîner à manier sa lance de la main gauche...

Effort Désespéré

Si un personnage a épuisé ses Points d'Action durant un combat alors qu'il a besoin d'un dernier sursaut d'énergie pour se tirer d'un mauvais pas, il peut dépenser un Point de Chance pour gagner un Point d'Action.

Atténuer les Dégâts

Un personnage qui souffre d'une Blessure Grave peut dépenser un Point de Chance pour qu'elle ne soit plus qu'une Blessure Sérieuse. Cela réduit les dégâts subis à un Point de Vie de moins que le nombre nécessaire pour infliger une Blessure Grave.

Points de Chance du Groupe

La section Relations Personnelles à la page 35 décrit comment, lorsque les personnages établissent des relations personnelles, le groupe entier gagne une réserve de Points de Chance distincte des Points individuels. Tous les membres du groupe ont accès à cette réserve et peuvent l'utiliser comme les Points individuels, mais seulement pour aider un autre membre du groupe.

Le Maître du Jeu ou un joueur devrait se charger de comptabiliser cette réserve. Les Points de Chance de Groupe se renouvellent de la même façon que les Points Individuels, c'est-à-dire au début de chaque session. Cependant, si le Maître du Jeu estime que cette réserve de Points avantage trop les joueurs, il peut en limiter le renouvellement à des moments appropriés de l'histoire, par exemple à la fin d'une aventure ou lors d'une période d'accalmie.

Passions

Déjà présentées dans les chapitres consacrés à la création de personnage, les Passions représentent un engagement fort qui peut influencer le cours d'une partie. Bien qu'elles puissent être utilisées comme des compétences, nous allons expliquer ici comment elles fonctionnent et comment elles peuvent influencer les personnages et les parties.

En résumé, les Passions peuvent être employées ainsi :

- Pour augmenter une autre compétence, la profondeur du sentiment du personnage décuplant sa motivation à agir.

  Utilisée de cette manière, la Passion ajoute 20 % de sa valeur à la compétence utilisée, tant que cette augmentation est importante sur les plans dramatique et thématique.
- Comme une capacité spécifique qui influe le comportement d'un personnage.

  Un jet de difficulté standard est effectué contre la Passion pour déterminer la profondeur du sentiment du personnage envers quelqu'un ou quelque chose. Si le jet est une réussite, le personnage agit en accord avec ce que lui dicterait sa Passion. Si le jet échoue, le personnage agit librement sans être entravé par sa Passion.
- Pour s'opposer à d'autres Passions, même celles possédées par le même personnage. Cela sert généralement lorsque deux Passions entrent en conflit. Par exemple, un être aimé pourrait dicter une action qui violerait un serment. Un Jet d'Opposition entre les deux Passions déterminera la Passion qui influencera la conduite du personnage.
- Comme indicateur global de la profondeur du dévouement pour une cause. Plus la valeur de la Passion est élevée, plus le personnage est dévoué. Les personnages avec des Passions similaires peuvent les comparer afin de déterminer celui qui est le plus « passionné ».
- Pour résister à certaines formes de manipulation psychologique ou magique. Si le personnage est forcé à agir en contradiction avec ses Passions, il peut utiliser sa Passion au lieu de sa Volonté pour le Jet d'Opposition qui s'ensuit.

Durant la phase de création, les personnages établissent jusqu'à trois Passions de départ ; cependant, ils peuvent en créer de nouvelles en cours de partie si les circonstances s'y prêtent. Ainsi, un

personnage peut instantanément développer une Passion « Haine X » si quelqu'un agit de façon à provoquer cette haine. Un seigneur ou un chef appelant à un serment devrait immédiatement établir une Passion « Loyauté à X » dès que ce serment prend effet, comme expliqué plus en détail dans le chapitre Cultes et Confréries.

Les Passions développées en cours de jeu ne coûtent aucun Jet d'Expérience. Bien entendu, les personnages peuvent aussi choisir d'établir une Passion en dépensant un Jet d'Expérience. La Passion commence alors à sa valeur de base : consultez la table à la page 37 du chapitre Culture et Communauté.

Évolution des Passions

Les Passions peuvent augmenter au cours du jeu indépendamment des Jets d'Expérience, selon la force de l'événement ayant déclenché l'augmentation. Évidemment, elles peuvent aussi s'étioler. Bien des choses peuvent mettre à mal une Passion et l'affaiblir, voire l'inverser.

Par exemple, si un personnage avec « Confiance envers Chef » remarque la traîtrise de son chef, cela pourrait réduire sa Passion ou la transformer en « Méfiance envers le Chef » avec la même valeur. Au Maître du Jeu de déterminer si la Passion est affaiblie ou inversée. Une éventuelle réduction dépend de l'importance de la source du changement.

La table d'Évolution des Passions montre l'ampleur du changement d'une Passion.

Évolution des Passions

Changement	+/-
Faible	1d10
Modéré	1d10+5
Fort	1d10+10

Le Maître du Jeu trouvera dans le chapitre « Maîtriser le Jeu » des conseils supplémentaires sur l'emploi des Passions pour orienter un scénario ou une campagne.

Survie

Les personnages peuvent se retrouver dans des environnements hostiles : déserts, zones arctiques, montagnes, marécages... Dans de tels environnements, les personnages auront à combattre les éléments ainsi que l'exposition, la faim et la soif.

Chaque danger possède un temps de déclenchement spécifique avant d'atteindre un point critique, qui signale le début de l'affaiblissement.

- L'exposition se produit lorsque le corps n'est pas suffisamment protégé contre un environnement hostile. Avec des vêtements adéquats, elle prend effet après CON heures. Selon le climat, le Délai d'Exposition peut varier de quelques jours à quelques minutes. Voir Température à la page 129.
- La faim débute après une période passée sans manger. Les niveaux critiques de faim prennent effet après un nombre de jours égal à CON/2. Après cela, le Délai de Faim est quotidien.
- La déshydratation commence après CON x4 heures, voire CON x3 ou X2 dans un environnement chaud ou aride. Le Délai de Déshydratation dépend de l'humidité ou de l'aridité ambiante de l'environnement. Voir Précipitations à la page 129.

Si l'une des conditions citées plus haut est effective, le personnage commence à accumuler les Niveaux de Fatigue. Un jet d'Endurance est requis au moment du déclenchement, et est ensuite répété au début de chaque nouveau cycle du Délai d'Exposition, de Faim ou de Déshydratation. En cas d'échec au jet, le niveau de Fatigue augmente de un.

Il faut bien sûr tenir compte des pénalités engendrées par ce nouveau niveau de Fatigue. Progressivement, l'affaiblissement des personnages les rendra incapables d'agir (niveau Incapacité). À ce stade, ils mourront rapidement s'ils ne reçoivent pas d'aide.

Pièges

Toutes les cultures utilisent des pièges, depuis les fosses pour capturer les animaux aux pièges mortels qui gardent les tombes. Les objectifs de ces dispositifs sont variés : alarme, capture d'intrus, élimination de voleurs...

La fabrication de pièges requiert l'utilisation de la compétence Mécanismes ou Ingénierie. Les petits pièges comme les pièges à ours ou les serrures piégées exigent Mécanismes, alors que les pièges à grande échelle comme des fosses à piques ou des rochers qui roulent nécessitent Ingénierie.

En plus du recrutement de l'artisan chargé de leur conception, les pièges sont souvent coûteux en main d'œuvre et en composants. Les alarmes coûtent la valeur de compétence de leur créateur en pièces de cuivre, tandis que les pièges conçus pour capturer et pour tuer coûtent respectivement le même montant en pièces d'argent et d'or.

Tous les pièges ont une valeur de Difficulté utilisée pour les percevoir, les désarmer ou les éviter. La valeur est utilisée comme une compétence lors d'un Jet d'Opposition.

Malgré les récits captivants des conteurs, il est rare de trouver une méthode pour éviter les effets d'un piège qui a été déclenché, surtout si celui-ci est conçu pour tuer. Sans une bonne dose de chance ou de magie, celui qui est pris dans un piège mortel est perdu pour de bon ! À moins d'avoir bénéficié d'une conception particulière ou d'un enchantement magique, un piège qui a été déclenché doit être réenclenché manuellement.

Construction de pièges

Utilisez la règle sur les tâches (à partir de la page 100) comme base pour fabriquer des pièges, en mesurant les rounds de la tâche en incréments horaires selon la sophistication du dispositif. Si des Améliorations sont implémentées, augmentez la Difficulté du piège de +5 par Amélioration.

Traits de piège

Les pièges sont décrits avec les traits suivants.

But

L'objectif du piège.

- Alarme. Une fois déclenché, le piège lance un signal silencieux ou audible.
- Capture. Le piège est censé emprisonner quiconque le déclenche ou entre dedans.
- Mutilation. Le piège cherche à blesser celui qui l'active.
- Mort. Le piège est censé tuer celui qui l'active.

Déclenchement

La façon dont le piège est activé.

Difficulté

Cette valeur est égale à la compétence Mécanismes ou Ingénierie du créateur du piège. Par exemple, un piège à faux bâti à la base d'un coffre aux trésors par un artisan avec 70 % en Mécanismes aurait une Difficulté de 70 %. De ce fait, tout Jet d'Opposition pour repérer, éviter ou désamorcer la faux utilisera cette valeur.

Résistance

Le plus souvent, il est possible de résister au piège avec Force Brute, Esquive ou avec un Style de Combat permettant de parer au bouclier. Le jet de Résistance est effectué lors du déclenchement du piège.

Effet

Ce qui se passe lorsque le piège est activé et que la victime échoue à son jet de résistance. Normalement, les alarmes alertent les ennemis alors que les pièges de capture emprisonnent les victimes. Les pièges mortels ou mutilants blessent la victime, bien que certains pièges mortels utilisent parfois d'autres moyens que les dégâts directs, comme la noyade ou le poison. Afin de limiter les pièges trop mortels, les dégâts infligés par un piège sont limités par la compétence de son créateur. La force est notée dans le cas des pièges qui lancent des projectiles qui peuvent être parés.

Limites de dégâts d'un Piège Mortel

Compétence du créateur	Dégâts	Taille/ Force
1-10%	1d2	Petit
11-20%	1d4	Petite
21-30%	1d6	Moyenne
31-40%	1d8	Moyenne
41-50%	1d10	Grande
51-60%	2d6	Grande
61-70%	1d8+1d6	Colossale
71-80%	2d8	Colossale
81-90%	1d10+1d8	Énorme
91-100%	2d10	Énorme

Exemples de pièges

Le Maître du Jeu peut s'inspirer de ces exemples pour créer ses propres pièges retors.

Plafond écrasant

Ce piège prend la forme d'une petite pièce ou d'une petite portion de corridor. Le piège dispose d'un appât, généralement quelque chose dont la valeur artistique ou pécuniaire amènera la victime à entrer. La plupart de ces pièges sont des impasses avec une seule entrée, et peut-être une fausse porte de l'autre côté. Par contre, ils sont rarement utilisés en tant que sécurité supplémentaire pour limiter tout accès non autorisé à une véritable porte.

Une fois le piège déclenché, une herse en métal se referme sur l'entrée. Le plafond s'abaisse alors graduellement. Ses colonnes de soutien s'enfoncent dans le sol alors que s'écoule le sable qui est à l'intérieur ; ou, si le plafond est suspendu à une sorte de dispositif de cliquet, les chaînes se déroulent.

Du fait de la difficulté à construire des plafonds entiers avec un seul morceau de roche, la plupart des plafonds sont en vérité en bois plâtré et alourdis au sommet avec de gros rochers. À moins que le créateur ait délibérément créé une trappe au plafond pour fournir une échappatoire, la victime finira écrasée par le poids du plafond.

But : Mort.

Déclenchement Déplacer l'appât.

Difficulté : 80 %.

Résistance : Esquive pour plonger hors de la pièce avant que l'entrée ne se referme. Si plusieurs personnages sont piégés dans la pièce, ils peuvent tenter de soutenir le plafond avec Force Brute pendant qu'un compagnon tente d'ouvrir la porte ou de trouver quelque chose pouvant soutenir le plafond. Dans ce cas, ajoutez la FOR et la TAI de chaque personnage qui tente de résister afin d'obtenir leur Modificateur de Dégâts total, puis utilisez cette valeur avec la meilleure compétence Force Brute du groupe contre le Modificateur de Dégâts du piège, qui est de 2d8.

Effet : Une fois que le plafond s'est suffisamment abaissé, les victimes sont rivées au sol et reçoivent 2d8 points de dégâts par round à une localisation aléatoire, l'armure ne les protégeant pas.

Fosse

Toutes les cultures utilisent ce piège. La fosse peut se résumer à un simple trou creusé et couvert de branches et de feuilles, ou être aussi sophistiquée qu'un précipice derrière de fausses portes à charnières avec un contrepoids qui les fait revenir à leur place après la chute de la victime.

Les fosses n'ont pas besoin d'être particulièrement profondes. Pour une fosse destinée à la capture, une simple forme en amphore empêchera la victime d'escalader, ainsi que des murs rendus lisses ou fabriqués avec des matériaux qui s'effritent sous le poids du personnage.

Les fosses destinées à tuer voient généralement leur sol tapissé de douzaines de piques resserrées de façon à empaler à coup sûr tout personnage qui tomberait. Il est également possible de remplir le fond de la fosse avec un acide faible, suffisamment d'eau pour noyer la victime, ou même des rats affamés.

But : Capture ou Mort.

Déclenchement : Marcher sur la fausse surface qui couvre la fosse.

Difficulté : 60 %.

Résistance : Soit Esquive pour bondir hors de la fausse surface, ou un jet Difficile d'Athlétisme pour s'accrocher à un rebord de la fosse.

Effet : La chute dans la fosse inflige 2d6 points de dégâts à une localisation aléatoire, l'armure n'accordant aucune protection. Les effets secondaires sont laissés à la libre appréciation du Maître du Jeu.

Piège à lance

Ces dispositifs complexes requièrent des niches cachées ou une pièce séparée où doivent être préparés les lanceurs mécaniques. Leur principale mode opératoire consiste à projeter une lance à travers un mur ou le sol grâce à un contrepoids actionné par un levier ou un ressort compressé.

Le placement de ces pièges peut être assez inventif. Par exemple, au lieu de la traditionnelle lance cachée derrière du plâtre ou des bas-reliefs, certaines versions laissent la lance à vue, avec une statue qui la tient et qui abat son bras de manière à frapper la victime en dessous.

But : Mutilation.

Déclenchement : Marcher sur une plaque de pression ou déplacer un objet.

Difficulté : 75 %.

Résistance : Soit Esquive pour plonger de côté, ou un jet de parade Difficile si un bouclier est utilisé.

Effet : La lance inflige 2d8 points de dégâts à une localisation aléatoire, mais un bouclier peut la parer (partiellement) si sa taille est suffisante pour contrer la taille Colossale de la lance. Si le piège obtient un ou plusieurs niveaux de réussite contre la victime, des Manœuvres comme Empalement peuvent être appliquées.

Visibilité

La table suivante indique la visibilité approximative en mètres d'objets de taille humaine, selon le climat et la luminosité. Les distances sont adaptées à la vue humaine. D'autres espèces peuvent avoir une vision plus précise ; par exemple, les distances seraient triplées pour un Iqari (page 366).

La TAI de la chose observée affecte aussi sa visibilité, ainsi que d'autres facteurs comme la végétation, le terrain et le camouflage. Par défaut, les cibles avec une TAI de 10 ou moins ont une distance de détection réduite de moitié et les objets plus grands augmentent cette distance d'un multiplicateur pour tous les 10 points de TAI au-dessus de 20. Ainsi, un minotaure de TAI 22 peut être aperçu au double de la distance habituelle, et un cyclope de TAI 37 au triple de cette distance.

Les mêmes valeurs peuvent aussi être utilisées pour les sens primaires d'autres créatures, comme celles qui possèdent une audition ou un odorat aiguisé. Cependant, dans ces cas, un modificateur alternatif devrait remplacer la TAI.

Climat

Les conditions climatiques peuvent avoir un effet significatif sur l'environnement local. Les principaux aspects du climat sont les précipitations, la température et le vent. Ces éléments sont détaillés afin de modéliser la magie climatique, la réduction des compétences des personnages et les effets du climat sur la compétence Survie. Aucune table n'est fournie pour générer aléatoirement un climat, car cela dépend trop du cadre de jeu.

Précipitations

Les précipitations correspondent à la quantité d'eau qui tombe du ciel. Selon la température, les précipitations peuvent prendre la forme de pluie, de neige fondue, de neige, ou de grêle lors des orages. Par défaut, les chances de pluie sont égales à l'humidité ambiante. La quantité de pluie par heure et la durée des précipitations peuvent être

Table de Visibilité

	Lumière du Jour	Crépuscule	Clair de Lune	Nuit sans Lune
Dégagé	500	300	50	25
Couvert	400	250	50	25
Brouillard Modéré	150	100	25	15
Brouillard Dense	50	30	15	10
Neige Déplacée par le Vent	35	25	10	5
Tempête de Sable/Poussière	20	15	10	5

Table des Précipitations

Humidité Relative	Couverture Nuageuse Typique	Quantité par Heure	Durée	Délai de Déshydratation
0-12	Aucune	Aucune	Aucune	Toutes les heures
13-25	Nuages maigres	Très légère (0-1mm)	1d10 minutes	2 heures
26-37	Nuages épars	Légère (1-2.5mm)	1d6 x10 minutes	3 heures
38-50	Nuages lourds	Modérée (2.5-10mm)	1d2 heures	4 heures
51-62	Légèrement couvert	Forte (11-25mm)	1d3 heures	4 Heures
63-75	Modérément Couvert	Très forte (26-50mm)	1d6 heures	3 heures
76-87	Totalement Couvert	Mousson (51-80mm)	1d8 heures	2 heures
88-100	Nuages de Tempête	Déluge (81+mm)	1d12 heures	Toutes les heures

calculées en consultant les entrées adéquates dans la table des Précipitations.

Normalement, les précipitations ont peu d'effet sur les personnages. Le plus souvent, elles ralentissent leur progression quand une pluie excessive cause des inondations ou si la neige masque ou bloque des chemins. La pluie peut aussi augmenter les chances d'exposition des personnages mouillés en cas de vent ou de grand froid.

Température

Les températures peuvent varier énormément en fonction du climat, de la saison et de l'élévation. La table suivante fournit quelques indications sur l'effet des températures extrêmes sur les personnages.

Les personnages qui portent des vêtements locaux adaptés obtiennent une période de grâce égale à leur CON en heures avant que l'exposition prenne effet. Après ce point, ils doivent chercher un abri ou leur niveau de Fatigue s'accroît (voir Survie page 125). Le Délai d'Exposition des personnages mouillés est ajusté au seuil de température inférieur. Les vents légers ou modérés abaissent aussi le Délai d'Exposition d'un seuil, et les vents forts et les tempêtes de deux seuils.

Table des Températures

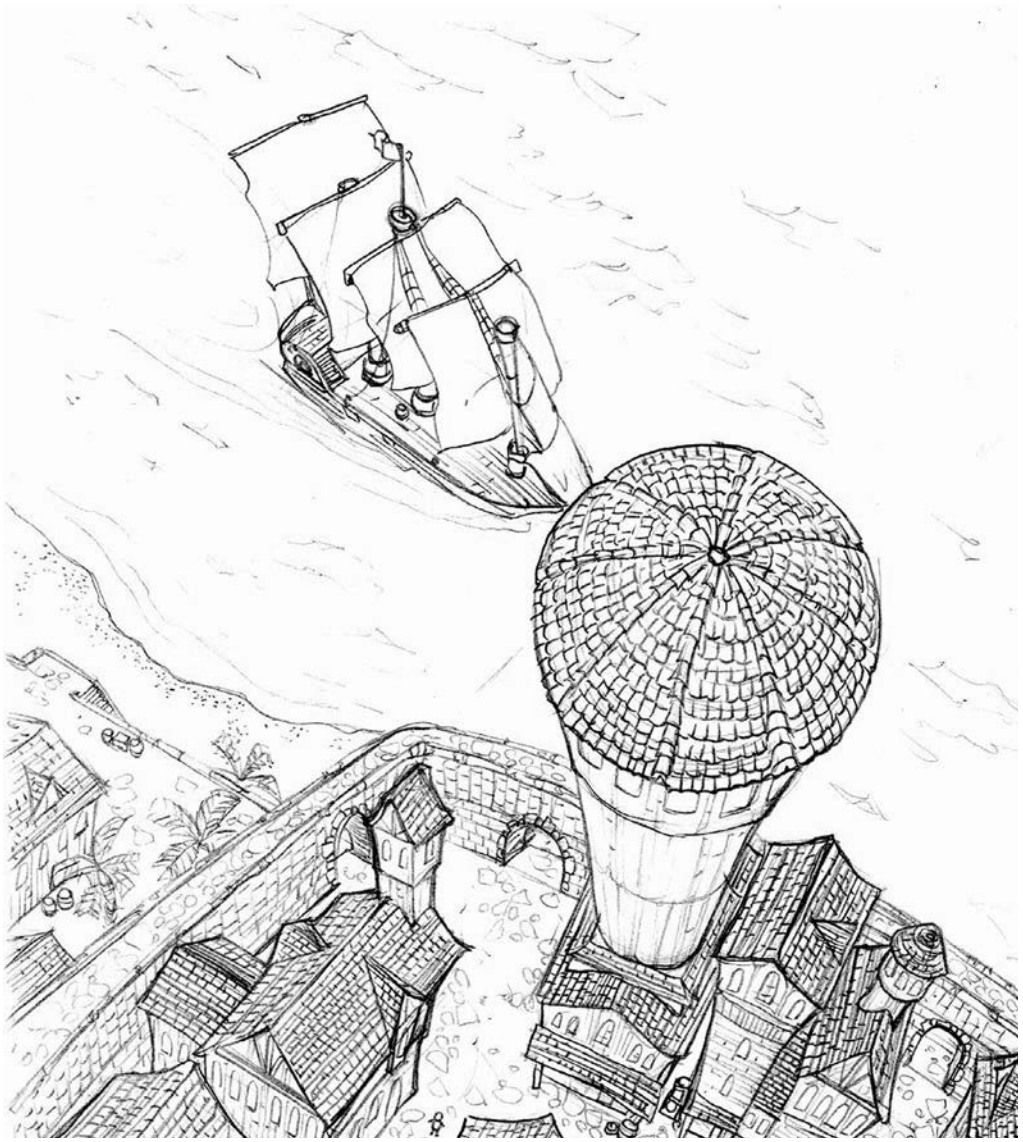
Temp °C	Climat	Risque d'Exposition	Délai d'Exposition
En dessous de -20	Glacial	Oui	Minutes
-19 – -10	Gel	Oui	15 Minutes
-9 – 0	Froid	Oui	1 Heure
1– 10	Frisquet	Oui	1 Jour
11 – 20	Doux	Non	Aucun
21 – 30	Chaud	Non	Aucun
31 – 40	Très chaud	Oui	1 Heure

Vents

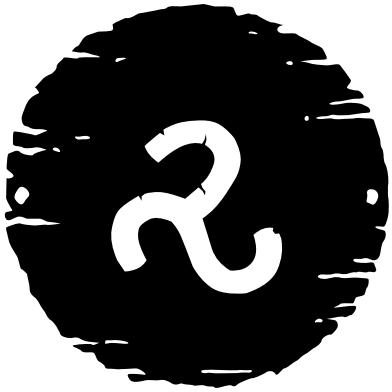
Les vents, surtout s'ils sont forts, peuvent entraver l'activité. La FOR d'un vent est exprimée en kilomètres par heure de vélocité. Son effet sur les compétences physiques – celles impliquant la FOR ou la DEX – est détaillé dans la colonne des Niveaux de Difficulté, et son effet sur le Mouvement dans la colonne du Mouvement. Par exemple, une brise légère de FOR 50 réduit la vitesse d'un humain à 4 m, alors qu'un vent de FOR 95 le réduit à 2 m.

Table des Vents

Force du Vent	Exemple	Niveau de Difficulté	Mouvement
0-15	Jour Calme/Brise Légère	Standard	Normal
16-30	Brise Modérée	Standard	Normal
31-45	Brise Forte	Standard	2/3
46-60	Légère Bourrasque	Difficile	2/3
61-75	Bourrasque Modérée	Difficile	1/2
76-90	Forte Bourrasque	Redoutable	1/2
91+	Tempête/Ouragan	Redoutable	1/3



Chapitre 7 : Combat



La Rune de mouvement représente le mouvement physique, psychologique et émotionnel qui se déroule lors de chaque combat. Utilisée de cette façon, elle désigne la clarté et la fluidité de l'action et de la pensée.

Le combat est un élément important de RuneQuest. Après tout, nombre de différends sont réglés par la violence, de la vendetta entre deux familles à la guerre entre deux nations. Toutefois, tout conflit ne dégénère pas forcément en une lutte à mort. Certains combats peuvent être des duels se terminant sans blessure ou de simples bagarres de bar.

Dans Runequest, le combat respecte quelques principes clefs.

- Le combat implique toujours un risque : Même le plus grand héros n'est pas invulnérable : il sera blessé s'il est mal protégé, ou finira écrasé sous le poids du nombre s'il se lance inconsidérément dans la mêlée.
- Toutefois, la mort n'est pas la seule issue : Une bataille n'a pas à se conclure par un massacre systématique. Il est parfois plus facile de mettre fin aux hostilités en acceptant la reddition de ses adversaires.
- Le combat est à la fois abstrait et tactique : Bien que les règles ne soient pas spécifiquement conçues pour utiliser des figurines, les manœuvres tactiques jouent un rôle important dans les affrontements. De nombreuses options permettent de tirer parti d'une situation pour prendre le dessus sur l'adversaire.
- Le combat est passionnant : Un duel au corps à corps ou une mêlée bien orchestrée émoustillera les joueurs, à la fois à parce que leurs personnages seront mis en danger et parce que leurs choix tactiques seront déterminants.

Le combat à RuneQuest peut être réaliste ou cinématographique : Les règles de combat permettent l'émulation de tous les genres, du réalisme sombre des sagas nordiques aux duels hauts en couleur des œuvres de Howard, Leiber ou Gemmell, en passant par les épopées mythologiques comme l'Iliade ou le Mahabharata. Elles peuvent donc s'adapter à des univers très différents.

Et quelle que soit l'intention des participants, leur armement ou la situation où ils se trouvent, toutes les formes de combat physique sont gérées à l'aide des règles présentes dans ce chapitre.

La Saga d'Anathaym

Anathaym a appris le style Frondeur Meerish, combinant l'art de la fronde avec les compétences de combat rapproché à l'épée courte et au bouclier des Peltastes. Pendant les étés torrides de son adolescence, elle s'est entraînée au sein d'une unité de tirailleurs, apprenant à lancer des pierres de fronde sur des cibles, tout en brandissant un bouclier dans sa main gauche.

Elle a également appris à utiliser une épée courte avec et sans son bouclier, afin de se préparer pour le combat rapproché si jamais son unité se retrouvait au corps à corps au cours d'une bataille. Enfin, elle sait se battre avec uniquement son bouclier si jamais elle perd son épée durant le combat. Cette capacité d'adaptation est très utile, car tant qu'elle utilise au moins une de ses armes culturelles, elle ne subira pas de malus situationnel.

Eléments du Combat

RuneQuest utilise un certain nombre de termes et de concepts pour expliquer les éléments fondamentaux du combat. Ceux-ci sont expliqués dans les sections suivantes, mais voici une vue d'ensemble :

Styles de combat

La compétence servant à manier un groupe d'armes, apprise dans le cadre d'une culture ou d'une profession.

Rounds de Combat

Découpage du temps en segments de cinq secondes.

Actions de Combat

Actions qu'un personnage peut effectuer au cours d'un round en dépensant un Point d'action.

Taille et Allonge des Armes

La difficulté à parer ou à être paré et la distance d'engagement d'une arme.

Engagement

Selon les circonstances, les combattants peuvent frapper ou être frappés par un adversaire direct.

Manœuvres de combat

Les actions spéciales qu'un combattant peut effectuer s'il prend le dessus.

Styles de Combat

Les compétences de combat sont regroupées en styles. Chaque style est un ensemble d'armes lié à une culture, à une profession ou même à une école de combat, ce qui évite la nécessité d'apprendre chaque arme séparément. Le nombre d'armes incluses dans un style spécifique est laissé au choix du Maître du Jeu. Toutefois, vous trouverez ici des conseils pour vous aider à créer des Styles de Combat adaptés à vos besoins.

L'aspect le plus important des Styles de Combat est que le personnage apprend à utiliser toutes les arme de son style, individuellement et en combinaison, afin qu'elles puissent être échangées selon les besoins. L'entraînement au combat ne se concentre pas uniquement sur une arme ou des armes spécifiques dans des conditions optimales, mais couvre également ce qu'il faut faire en cas de situation désavantageuse. Une telle formation croisée est une part essentielle de la préparation d'un combattant pour les événements imprévisibles du champ de bataille, où le bris d'arme et le désarmement sont toujours une possibilité.

Presque tous les personnages commencent avec la possibilité d'apprendre un style de combat culturel. Celui-ci est censé représenter l'éducation militaire de base pour un membre de telle société et de tel rang social, reflétant la formation dispensée par la communauté (ou personnelle) pour sa défense. Ainsi, on pourra attendre d'un karl barbare qu'il connaisse la façon d'utiliser une lance, une hache et un arc — les armes et les outils fondamentaux d'un roturier —, tandis qu'un thane de la même communauté grandira en ayant accès à de meilleures armes et sera plûtot formé à l'épée, à la lance et au bouclier.

Certaines professions comme chasseur ou guerrier offrent aussi la possibilité d'apprendre d'autres styles. Ceux-ci devraient refléter des armes plus inhabituelles, ou normalement réservées à une profession spécifique. Donc, en continuant l'exemple précédent, si le karl décide de devenir mercenaire, il pourra apprendre un nouveau style, diversifiant ses compétences pour y inclure les guisarmes, les grandes haches et haches de jet.

Les Maîtres du Jeu devraient éviter, si possible, d'inclure les mêmes armes dans les Styles de combat supplémentaires. Si cela est inévitable, le bon sens doit être appliqué, par exemple en contraignant le personnage à utiliser le score du style le plus pertinent, ou en permettant d'utiliser la valeur la plus élevée quand une arme est utilisée individuellement. La duplication des armes reflète simplement un entraînement répétitif superflu.

Choisir le nombre d'armes d'un style de combat dépend finalement de l'importance qu'aura le combat dans une campagne. Voici quelques suggestions :

- Les Styles de Combat sont exclusifs : Chaque style correspond à une arme à deux mains particulière ou une paire d'armes associées bien spécifique. À utiliser de préférence dans les campagnes avec de nombreux combats, par exemple une campagne axée sur des

gladiateurs, où chaque type de gladiateur aura sa propre combinaison d'armes bien précise (filet et trident, par exemple). La diversification des styles exclusifs nécessite un investissement plus important en points de compétence lors de la création du personnage, et ensuite en Jets d'Expérience, ce qui peut ralentir le rythme de développement des personnages combattants.

- Les Styles de Combat sont spécifiques à un culte ou à une école en particulier : Chaque style se spécialise dans quelques armes ayant une importance significative pour un culte ou une école de combat. Une confrérie d'assassins pourra, par exemple, enseigner l'utilisation d'armes inhabituelles comme la sarbacane et le garrot. Les écoles de combat peuvent refléter les armements de guerre d'une compagnie de mercenaires, ou ceux d'une école d'arts martiaux. Le nombre d'armes suggéré par style devrait varier entre deux et trois.
- Les Styles de Combat sont spécifiques à une profession : Chaque style est limité aux armes de base utilisées par un combattant professionnel donné. Par exemple, un légionnaire démontrera sa maitrise de l'épée courte, du poignard, du scutum et du javelot. Le nombre et le type d'armes devraient correspondre à peu près à ceux d'un équivalent historique similaire, soit entre trois et quatre armes par style.
- Les Styles de combat sont basés sur une classe d'arme : Chaque style incorpore toutes les armes d'un même modèle ou type de dégâts. Par exemple, « Épées » englobera toutes les épées, du glaive à l'espadon, et « Armes Contondantes » couvrira les marteaux, masses, gourdins, et tout ce qui repose sur l'écrasement pour infliger des dégâts. Ces catégories peuvent donc inclure des dizaines d'armes.
- Les Styles de Combat sont génériques : Ces styles comprennent toutes les armes de corps à corps, toutes les armes à distance, ou les deux. Cette option est recommandée uniquement pour les campagnes où le combat est rare et secondaire face aux autres formes d'interaction.

Les styles de combat n'ont pas besoin d'être égaux, ou même équilibrés les uns par rapport aux autres. De telles considérations devraient être basées sur la culture, la profession ou la classe sociale, et ne pas être limitées par des mécanismes de jeu.

Choix des Armes

Au moment de décider quelles armes inclure dans un style de combat, les éléments suivants devraient être pris en compte :

- Les armes à deux mains ont généralement un avantage en termes d'Allonge (voir page 140) et de dégâts infligés, mais le porteur sera vulnérable s'il la perd.
- Les boucliers sont les meilleures armes défensives, capables de bloquer les armes les plus grandes, mais aussi de protéger contre les attaques à distance, ce dont les autres armes sont normalement incapables.
- L'utilisation de deux armes offensives offre au porteur un choix plus grand de distances d'engagement, ainsi qu'une certaine sécurité en cas de perte d'une de ces armes. L'arme secondaire doit être au moins d'une catégorie de taille plus petite que l'arme principale, sauf si elles sont toutes deux petites.
- Les armes à distance accordent la possibilité de frapper au-delà de la portée d'une riposte adverse, généralement au prix d'une vitesse d'attaque plus faible, à moins d'utiliser des armes à feu anachroniques ou des dispositifs magiques. Un style de combat peut inclure des armes inhabituelles comme des engins de siège.
- Les Styles de Combat sans arme permettent à l'utilisateur de se battre et de se défendre en utilisant seulement son corps. Ils sont également très utiles lorsqu'un adversaire est entré dans votre garde (à l'intérieur de l'allonge de votre arme). Les attaques sans arme peuvent être réalisées avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception du torse. Ainsi, les membres, les ailes, la queue et même la tête peuvent être utilisés.

Exemples de styles de combat

Les styles de Combat suivants vous aideront à développer vos propres Styles de Combat.

Infantery Meerish (Bouclier Hoplite, Lance, Javelot)

Frondeur Meerish (Bouclier de Peltaste, Fronde, Epée Courte)

La Mort à Rayure - Tigre (Griffes, Morsure)

Guerrier Homme-Lézard (Hache de pierre, Lance Courte, Rondache)

Gros Trucs qui Frappent -Ogre (Massue, Marteau, Lancer de Rochers)

Guerrier Centaure (Arc Court, Bouclier, Lance)

Légionnaire Nain (Arbalète, Bouclier, Hache, Marteau)

Mort Étouffante - Serpent Géant (Constriction, Morsure et Torsion)

Guerrier Elfe (Arc, Bouclier, Epée, Lance)

La Saga d'Anathaym

Anathaym est formée à deux Styles de Combat différents, Frondeur Meerish et Infanterie Meerish. Après avoir examiné les options disponibles, le Maître du Jeu décide d'accorder au style Frondeur Meerish le trait Tirailleur, et au Style Infanterie Meerish le trait Formation de Combat. Ses styles culturels et professionnels ressemblent maintenant à ceci :

Frondeur Meerish: (Tirailleur) fronde, épée courte et pelta.

Infanterie Meerish: (Formation de Combat) lance, bouclier hoplite et javelot.

Notez que le trait Tirailleur d'Anathaym est limité à l'utilisation de la fronde, et celui de Formation de Combat à l'usage d'une lance et d'un grand bouclier. Pendant ses centaines d'heures de formation au combat, elle n'a pratiqué que la fronde à l'allure de course, puisqu'elle a appris le lancer du javelot dans le cadre d'une unité en formation serrée. De même, comme elle a appris à se battre en formation serrée en utilisant une lance et un bouclier hoplite, elle ne se sentira pas à l'aise dans cette configuration avec une arme plus courte et un bouclier plus petit.

Bénéfices des Styles de Combat

Les styles de combat possèdent une autre fonction au-delà du simple entraînement dans un groupe d'armes. Étant donné que chaque style est enseigné par une culture ou une profession particulière, ils sont intrinsèquement optimisés pour l'environnement ou la tactique militaire de ce groupe. Par exemple, un cavalier nomade apprendra à se battre à cheval, alors qu'un fantassin s'entraînera à combattre en formation serrée. Par conséquent, chaque Style de Combat obtient en bonus un trait unique qui lui confère un avantage dans certaines circonstances. On peut considérer celui-ci comme un avantage technique que le style offre dans des situations particulières. Un trait est uniquement destiné à être utilisé avec les armes et les situations du style concerné.

La diversité potentielle de ces traits est virtuellement sans limites. La liste suivante propose quelques exemples. Les Maîtres du Jeu sont encouragés à créer de nouveaux traits correspondant à leur univers.

Notez que certains avantages peuvent être appliqués à la compétence Bagarre, en tant qu'enseignements culturels ou professionnels.

Utiliser une Arme Non Couverte par un Style de Combat

Parfois, les personnages peuvent être forcés à utiliser une arme inconnue, soit toute seule, soit en conjonction avec une arme maitrisée. Un combattant avec le style Épée et Bouclier peut, par exemple, être obligé d'utiliser une masse ou une masse et un bouclier en même temps.

Normalement, en utilisant une arme à laquelle il n'est pas formé, l'utilisateur se bat avec son pourcentage de base en Style de Combat. Toutefois, cela dépend beaucoup de la similarité de l'arme avec celles auxquelles l'utilisateur est habitué. Voici quelques lignes directrices sur l'utilisation d'armes inconnues :

- Si l'arme est considérablement différente des armes connues — par le poids, la taille, la longueur ou la méthode d'utilisation —, les actions offensives et défensives utilisent le score de base des styles de combat (c.à.d. FOR+DEX).
- Si l'arme est assez différente — comme une épée à 2 mains pour un combattant formé au sabre — alors les actions offensives et défensives utilisent le style de combat existant, mais avec deux niveaux de difficulté supplémentaires.
- Si une arme est globalement similaire — comme une épée courte pour un combattant formé au sabre — alors les actions offensives et défensives utilisent le style de combat existant, mais avec un seul niveau de difficulté supplémentaire.
- Si une arme est semblable — un cimeterre comparé à un sabre —, le personnage utilise son style de combat existant sans pénalité.
- Si un combattant utilise une arme inconnue de pair avec une arme connue, par exemple un bouclier, il peut utiliser son style de combat, mais avec un niveau de difficulté supplémentaire. Ce malus simule les ajustements que le combattant doit apporter à son style (ajuster l'équilibre, prendre en compte le poids et ainsi de suite) pour utiliser une combinaison d'armes connues et inconnues.
- La pénalité imposée par l'utilisation d'une arme inconnue ne peut pas réduire le score de l'utilisateur en dessous du score de base de FOR+DEX.

Rounds de Combat

Pour souligner la nature viscérale du combat, RuneQuest le gère au coup par coup. Afin de faciliter la gestion tout en reflétant les différences de vitesse ou de nombre d'attaques, les combats sont divisés en rounds de cinq secondes. A chaque round, les combattants peuvent effectuer des attaques ou se défendre contre elles, manœuvrer de façon à engager ou fuir un combat, utiliser une arme à distance, et ainsi de suite.

Comme dans la vraie vie, le dénouement d'un affrontement est une affaire de secondes plutôt que de minutes. En termes de jeu, cela signifie qu'un combat se règle normalement en quelques Rounds de Combat (trois ou moins), à moins que

Traits des Styles de Combat

Trait	Description
Armes Cachées	Le style permet à l'utilisateur de manier des objets en apparence inoffensifs comme des armes mortelles. Ces objets n'ont alors aucune chance de se briser accidentellement malgré leur fragilité apparente (éventails ou instruments de musique, par exemple).
Art du Siège	Les compétences de combat de celui qui monte sur des échelles ou avance dans un tunnel ne sont plus limitées par sa compétence Athlétisme.
Assassinat	Permet à l'utilisateur d'accéder à la Manœuvre, normalement limitée, « Tuer Silencieusement ».
Bête Entraînée	Destiné aux styles de combat qui mettent l'accent sur une étroite coordination avec un compagnon animal (comme des oiseaux de proie, des destriers ou des loups apprivoisés). L'utilisateur peut utiliser ses Points d'Action pour protéger son compagnon si celui-ci est attaqué.
Combat à l'Aveugle	Permet à l'utilisateur de réduire de un le niveau de difficulté dû à un mauvais éclairage ou à un aveuglement temporaire.
Combat Aquatique	Les compétences de combat de l'utilisateur ne peuvent être limitées par sa compétence Natation.
Combat Monté	Les compétences de combat d'un combattant monté ne sont plus limitées par sa compétence Équitation.
Combat sur Chariot	Les jets de combat de ceux qui se battent sur un char ne sont plus limitées par la compétence de Conduite du conducteur du véhicule.
Cri d'Intimidation	Le style encourage des cris ou des hurlements fréquents pendant le combat dans le but d'intimider l'ennemi. Les jets de résistance psychologique des adversaires augmentent d'un Niveau de Difficulté.
De Cape et d'Épée	Le style permet à l'utilisateur de se livrer à des attaques et à des esquives tout en sautant ou en se balançant, ses compétences de combat n'étant plus limitées par sa compétence d'Athlétisme.
Excellent Équilibre	Les compétences de combat de celui qui se bat sur une surface glissante ou instable ne sont plus limitées par sa compétence Acrobatie.
Formation de Combat*	Permet à un groupe de trois guerriers ou plus d'entrer en formation serrée, ce qui place les adversaires plus écartés ou désordonnés dans une situation désavantageuse (à condition que « l'unité » ne soit pas débordée), en réduisant de un les Points d'Action de chaque ennemi qui engage le combat.
Lanceur d'Armes	Toute arme de mêlée faisant partie de ce style peut également être lancée sans pénalité. Cependant, lorsqu'elle est utilisée de cette manière, les dégâts sont réduits de moitié.
Lutteur	Le style confère à son utilisateur un avantage pour enchevêtrer ou immobiliser ses adversaires. Les Jets d'Opposition des ennemis pour s'échapper ou résister augmentent d'un Niveau de Difficulté.
Mur de Boucliers*	Les boucliers d'un groupe de trois combattants ou plus peuvent se chevaucher, ajoutant ainsi une localisation à celles qui peuvent être protégées au moyen d'une parade passive.
Prouesses à mains nues	Permet à l'utilisateur de traiter ses parades sans arme comme étant de taille « Moyenne », ce qui facilite sa défense contre des adversaires armés.
Tirailleur	Le style permet de lancer des attaques à distance tout en courant (mais pas en sprintant).

** Nécessite que tous les individus du groupe possèdent cet avantage, sinon l'effort coordonné échoue à cause du manque de technique d'un ou de plusieurs d'entre eux.*

La Saga d'Anathaym

Sur les plaines en dehors de la cité, Anathaym s'entraîne au maniement d'épée courte et du bouclier avec son maître d'armes, Maître Zamothis. Elle et son mentor ont 3 Points d'Action chacun, mais Anathaym obtient une meilleure initiative. Elle décide d'attaquer (action proactive, 1 Point d'Action), mais Zamothis dévie facilement le coup (réaction, 1 Point d'Action). Jusqu'à présent, ils ont tous deux utilisé un Point d'Action — Anathaym pour attaquer et Zamothis pour parer. Puis c'est au tour de son mentor d'attaquer (action proactive, 1 Point d'Action), la forçant à bloquer (réaction, 1 Point d'Action). À présent, ils ont utilisé deux Points d'Action chacun.

Les deux ont pris leur tour respectif, mais il leur reste encore une action. Le Maître du Jeu commence donc un autre cycle et revient a l'initiative la plus élevée, ce qui permet à Anathaym d'attaquer une seconde fois à ce round. Zamothis pare à nouveau le coup et le round se termine, puisqu'il ne reste plus de Point d'Action. En gagnant l'initiative, Anathaym a ainsi pu attaquer deux fois et parer une fois.

les participants ne se replient, par exemple pour réévaluer la situation tactique ou reprendre leur souffle. Seuls les combats entre adversaires de même niveau ou contre des vagues d'ennemis ont tendance à durer plus longtemps.

Les Rounds de Combat utilisent plusieurs termes importants :

- Initiative : L'ordre d'action au cours du Cycle d'un Round de Combat.
- Cycle : Le compte à rebours des valeurs de l'Initiative, du meilleur Rang d'Action au plus faible, de sorte que chaque participant ait une chance de prendre son Tour lorsque son Rang d'Action est atteint. Il peut y avoir plusieurs cycles dans un Round.
- Tour : Lors de leurs tours, les participants exécutent une Action de Combat, qui comprend une déclaration, les jets de dés nécessaires (y compris les réactions) et la résolution de l'action.

Chaque terme est décrit plus en détail ci-dessous.

Initiative

L'Initiative établit l'ordre des actions des participants au cours des cycles d'un Round de Combat. Elle est déterminée au début d'un combat et elle est mesurée en Rang d'Action. À moins que quelque chose ne change la situation, comme certaines Actions ou Manœuvres, l'Initiative reste la même jusqu'à ce qu'elle doive être recalculée.

Calculer l'Initiative

Pour chaque participant, l'Initiative est calculée en ajoutant le résultat d'un lancer d'1d10 à son Rang d'Action. Celui dont le total est le plus élevé agit en premier, suivi par le deuxième et ainsi de suite. Les participants avec le même total agissent simultanément.

Pénalité au Rang d'Action

L'encombrement et la rigidité des armures entravent et ralentissent ceux qui les portent. Comme décrit à la page 88, le Rang d'Action subit une pénalité égale au total de l'ENC de toutes les pièces d'armure portées, divisé par 5 et arrondi au supérieur. Par exemple, une armure de Plaques Hoplite complète, couvrant les sept localisations du corps, avec une valeur d'ENC de 4 par localisation, impose une pénalité au Rang d'Action de (7x4)/5 = 6.

Cycles et Tours

Une fois que l'initiative a été déterminée, les participants ont la possibilité d'effectuer à chaque Round un nombre d'Actions de Combat égal à leurs Points d'Action. Les Actions de Combat sont de deux types : les actions proactives et les réactions. La nature de l'action limite ce que peuvent accomplir les personnages.

Les actions proactives ne peuvent être réalisées que lors du Tour du personnage, c'est-à-dire lorsqu'il a l'initiative. Ce sont des actes dont le personnage est l'instigateur, comme attaquer avec une arme. Une seule action proactive peut être tentée par cycle. Si aucune action proactive n'est sélectionnée, le personnage est supposé avoir Hésité par défaut.

Les réactions servent à contrer ou à résister à un acte effectué contre le personnage : parer une attaque par exemple. Une seule tentative de réaction est autorisée pour chaque menace. Par contre, le nombre de réactions pouvant être effectuées à chaque cycle n'est pas limité, à condition que le personnage possède suffisamment de Points d'Action.

Un cycle se termine lorsque tous les participants ont pris leur tour. Si un participant possède encore des Points d'Action, alors un nouveau cycle commence. Cela continue jusqu'à ce que tous les Points d'Action disponibles aient été dépensés. À ce moment, le round est terminé et un nouveau commence.

Ce sont des actions qui peuvent être effectuées au cours d'une bataille. Sortir une arme, lancer un sort, plonger à couvert sont des exemples d'Actions de Combat. La plupart concernent le combat lui-même, mais certaines ne sont pas liées au maniement des armes et des sorts.

Comme mentionné précédemment, leur nombre est limité par les Points d'Action disponibles. Ceux-ci sont dépensés au cours de chaque round pour effectuer des Actions de Combat. Une fois tous les Points d'Action dépensés, le combattant ne peut plus agir pour le reste du round et devra attendre que ses points soient réinitialisés au début du round suivant.

Sauf indication contraire, toute Action de Combat (sauf les actions « libres ») coûte un Point d'Action. Les combattants doivent donc choisir judicieusement comment et quand utiliser ces points. Ils peuvent s'adapter à l'évolution du combat en agissant de manière aussi agressive ou prudente qu'ils le souhaitent.

Actions Proactives

Les activités qu'un personnage pourra tenter pendant son Tour en dépensant un Point d'Action sont les suivantes. Notez que certaines activités, comme l'incantation de sorts ou le rechargement, peuvent nécessiter plusieurs tours, chaque tour coûtant un Point d'Action.

Attaquer

Le personnage peut attaquer avec une arme de mêlée ou une arme à distance.

Changer la Distance

Le personnage peut se rapprocher ou s'éloigner d'un adversaire, changeant ainsi sa distance d'engagement pour tirer le meilleur parti de l'allonge de son arme ou pour se désengager entièrement du combat. Voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde à la page 157.

Hésiter

Le personnage peut simplement perdre son tour à ne rien faire.

Lutter

Si le personnage est victime de certains types d'attaques ou de Manœuvres, il peut tenter de se sortir de cette situation. Par exemple s'affranchir d'une Prise ou libérer une Arme Coincée.

Manœuvrer

Le personnage peut engager plusieurs adversaires dans un Jet d'Opposition d'Esquive de groupe. Les adversaires qui ne parviennent pas à battre son jet ne pourront pas l'attaquer pendant ce Round de Combat. Voir la section Prendre le Dessus à la page 154.

La Saga d'Anathaym

Alors que Maître Zamothis continue sa leçon, Anathaym remarque trois centaures belliqueux, armés d'arcs, en train de sortir d'un ravin à proximité. Elle crie un avertissement et s'interpose entre son mentor momentanément surpris et les maraudeurs qui approchent.

Les trois centaures obtiennent une initiative plus élevée qu'Anathaym. Chacun utilise à son tour un Point d'Action pour tirer une flèche sur la guerrière. En réponse, Anathaym se défend avec son bouclier, ce qui l'oblige à parer trois fois, une fois par flèche. Cela lui coûte ses trois Points d'Action et, quand son tour arrive, elle est incapable de faire quoi que ce soit, ne pouvant plus agir pour le reste du round.

Le cycle terminé, on retourne à la meilleure initiative. Heureusement pour Anathaym, les centaures utilisent tous leur deuxième (et dernier) Point d'Action pour encocher une nouvelle flèche. Ainsi, à la fin du deuxième cycle, personne n'a plus de Point d'Action et un nouveau round commence.

La Saga d'Anathaym

En remontant la piste des centaures, Anathaym et Zamothis découvrent leur campement dans un petit canyon rempli de grottes, loin à l'ouest de Meeros. En profitant de l'obscurité, ils rampent assez près pour apercevoir un sorcier du nom de Kratos, qui semble commander la troupe, sur le point de sacrifier un adolescent dont les bras et jambes sont attachés à d'effroyables totems sculptés. Zamothis commande à Anathaym de s'occuper du noir sorcier, puis il hurle haut et fort. Protégé par son armure de bronze hoplite, il saute héroïquement au milieu des guerriers centaures pour créer une diversion.

Anathaym se précipite sur le sorcier ; l'initiative est lancée et Kratos obtient le meilleur Rang d'Action. Repérant son approche, le sorcier commence immédiatement à incanter un sort diabolique. Le Maître du jeu détermine qu'il lui faudra deux tours pour le lancer. Il note la dépense du premier Point d'Action de Kratos pour le round. Devinant sa fin imminente, Anathaym, à son tour, tente de poignarder le sorcier,

Monter

Le personnage peut monter ou descendre d'une monture. Les montures particulièrement grandes peuvent nécessiter plusieurs tours.

Préparer une Arme

Le personnage peut dégainer, rengainer, encocher ou recharger une arme. Récupérer une arme que l'on a laissée tomber à proximité nécessite deux tours : un pour se déplacer et ramasser l'arme, et le second pour revenir à une position de garde. Recharger certaines armes à projectiles nécessite plusieurs tours.

Renforcer sa Position

Le personnage se prépare à l'impact, en prenant une position ferme et en se penchant en direction de l'assaut. Dans le but de résister au Recul ou aux Attaques par Bond, la TAI du personnage est traitée comme étant 50 % plus grande. Contre la Manœuvre Repousser, la TAI est doublée. Les avantages de cette préparation sont perdus dès que le personnage se déplace.

Retarder

Le personnage conserve son action afin d'effectuer une réaction ultérieurement, comme une Interruption ou une Parade. Le Point d'Action consacré à cette fin sera dépensé lorsque l'action retardée sera finalement réalisée. Si l'action retardée n'est pas effectuée avant le prochain tour du personnage (au cycle suivant), on considèrera qu'il aura Hésité et le Point d'Action sera perdu.

Retenir la Magie

Une fois l'incantation terminée, un personnage peut conserver temporairement un sort, un miracle ou un esprit pour le relâcher au meilleur moment. La magie peut être retenue aussi longtemps que le personnage continue à utiliser cette action les tours suivants. Cette retenue permet l'utilisation gratuite de la réaction Contresort si celle-ci est appropriée au sort maintenu.

Se Déplacer

S'il n'est pas engagé avec un adversaire, un personnage peut se déplacer de n'importe quelle distance que le Maître du Jeu jugera appropriée à la situation. Il n'est pas nécessaire de Se Déplacer pour engager un adversaire. Voir la note de la page 140.

Se Relever

S'il n'est pas engagé avec un adversaire, un personnage peut se redresser après être tombé ou avoir été renversé.

Utiliser la Magie

Le personnage peut tenter de lancer un sort, de demander un miracle, d'invoquer un talent ou un esprit. Les magies complexes peuvent nécessiter plusieurs rounds pour terminer l'incantation. Une fois achevée, la magie peut être libérée à tout moment, et ce jusqu'au prochain tour du magicien ; à ce point, elle pourra être retardée, mais elle nécessitera alors l'action Retenir la Magie (voir ci-dessous) pour retarder le lancer.

Réactions

Cette liste précise les réactions pouvant être utilisées à tout moment pendant le round de combat, en réponse à une menace imminente. Comme dans la liste précédente, chaque réaction coûte un Point d'Action.

Contresort

Le personnage peut tenter d'annuler ou de contrer un sort, un miracle ou un esprit. Cela suppose que cette magie de contre ait un temps d'incantation d'un Tour, sinon elle doit être préparée à l'avance et maintenue en utilisant l'action Retenir la Magie. Si le sort est contré avec succès, tous ses effets sont annulés, même s'il avait plusieurs cibles ou une zone d'effet.

Esquiver

Le personnage peut tenter de plonger ou de rouler à l'abri des menaces potentielles (projectiles, charges…). Sauf cas particuliers, l'utilisation de l'Esquive laissera le personnage au sol. Ainsi, le prochain tour du personnage sera habituellement consacré à l'action Se Relever. Voir Évasion à la page 151.

Interruption

Accessible uniquement aux Personnages qui Retardent. Cela permet de stopper le tour d'un adversaire, juste après sa déclaration, afin de prendre son propre tour retardé. En supposant qu'aucun changement dans la situation tactique n'ait eu lieu, l'adversaire continue son tour juste après que la fin du tour retardé. Si l'adversaire est alors dans l'impossibilité de réaliser sa déclaration

initiale, son Point d'Action est gaspillé. Une interruption peut également être utilisée contre une créature passant à portée d'arme d'un personnage qui Retarde.

Parer

À l'aide d'une combinaison de blocage, de parade, d'esquive et de feinte de corps, un personnage peut tenter de se défendre contre une attaque.

Actions Libres

Les actions libres peuvent être effectuées à tout moment pendant le round et ne coûtent aucun Point d'Action.

Évaluer la Situation

Si un personnage n'est pas engagé, il peut effectuer un jet de Perception sans dépenser de Point d'Action. Un jet réussi l'avertira de tout changement pertinent dans la situation tactique : il pourra ainsi repérer un ennemi commençant à charger.

Garde

Le personnage protège une localisation particulière de son corps en dédiant une de ses armes à la couverture statique de la zone. Tout coup atteignant cette localisation voit ses dégâts automatiquement diminués, comme si l'arme avait paré avec succès. La garde est maintenue jusqu'à ce que l'arme dédiée soit utilisée pour attaquer ou pour parer activement. Établir une garde ou changer la localisation couverte doit être effectué avant le jet d'attaque adverse. En raison de leur conception particulière, les boucliers peuvent couvrir plusieurs zones. Pour de plus amples explications. Voir Parade Passive, page 154.

Lâcher une Arme

Se débarrasser d'une arme est une Action Libre.

Parler

Un personnage peut parler à tout moment pendant un combat, mais ce qu'il dit doit être limité à de courtes phrases pouvant être prononcées en moins de cinq secondes : « Il est temps de mourir ! », « Derrière toi ! » ou « Maudit sois-tu ! », par exemple.

Signaler

Si un personnage n'est pas engagé, il peut signaler quelque chose à un ou plusieurs participants (si ceux-ci peuvent le percevoir) à l'aide d'une action libre.

Utiliser un Point de Chance

L'utilisation d'un point de chance, par exemple pour relancer les dés, est une Action Libre.

Garder Trace des Points d'Action

Il peut être difficile de garder la trace des Points d'Action pendant un round, surtout si les personnages prennent l'habitude d'utiliser des Actions comme Retarder ou lancent des sorts nécessitant plus d'un tour. Pour simplifier cette comptabilité, l'utilisation de jetons (pièces de monnaie ou jetons de poker dans l'idéal) est recommandée.

Donnez à chaque joueur un nombre de jetons égal à ses Points d'Action. Chaque fois qu'il agit ou réagit, retirez l'un des jetons et placez-le sur un tas au centre de la table. Dans le cas d'une action retardée, le jeton peut être placé à mi-chemin, indiquant une action déclenchable à un moment ultérieur. Pour l'incantation des sorts, une pile séparée pourrait être formée, qui conservera la trace du nombre de tours investis jusqu'à présent.

À la fin de chaque round, les joueurs peuvent récupérer le nombre requis de jetons de la pile de défausse. Bien sûr, d'autres méthodes sont possibles, comme l'utilisation d'un dé servant de compteur ou un décompte sur un brouillon.

forçant Kratos (qui n'a pas d'arme) à Esquiver dans une tentative désespérée d'éviter le coup. Les jets sont effectués et le sorcier réussit à rouler vers l'arrière, mais il gît maintenant sur le sol rocailleux. Ceci conclut le cycle ; Anathaym a utilisé un Point d'Action et Kratos deux.

Le nouveau cycle commence avec le sorcier dans une situation délicate. Kratos dispose d'un Point d'Action. Il a le choix entre donner un coup de pied dans l'espoir de faire tomber la guerrière (ce qui le laisse à la merci de l'épée d'Anathaym pour le reste du round), ou de continuer son sort. Devinant que la guerrière sera sans pitié, Kratos utilise son tour pour terminer son incantation et effectue un jet d'Invocation. En dépit d'un niveau de Difficulté Redoutable à cause de sa position allongée, il réussit et disparaît dans un nuage de fumée noire. À son tour, Anathaym n'a plus personne à attaquer ; elle commence donc à couper les liens de l'adolescent...

Se Déplacer

L'action de Combat Se Déplacer n'est pas requise pour chaque phase de mouvement durant le combat, et il n'y a pas besoin de dépenser un Point d'Action pour engager un adversaire.

Par exemple, un personnage qui traverse un terrain ouvert pour attaquer un groupe d'archers dépensera un Point d'Action pour couvrir la distance nécessaire. Une fois arrivé au contact, il n'aura par contre pas besoin de dépenser un Point d'Action supplémentaire pour engager le combat avec un des archers. Il pourra donc dédier son prochain tour à son jet d'attaque.

En résumé, Se Déplacer n'est pas nécessaire pour engager un adversaire, mais vous pouvez l'utiliser pour :

- *Arriver à distance de combat ;*
- *Accomplir une action spectaculaire pendant le combat (vous balancer depuis un chandelier par exemple).*

Taille et Allonge des Armes

Chaque arme dans RuneQuest possède un certain nombre d'attributs en plus de la quantité de dégâts qu'elle inflige ou du nombre de mains nécessaire à son utilisation. Deux de ces caractéristiques, la Taille et l'Allonge, sont importantes en raison de leurs effets mécaniques. La Taille est utilisée pour déterminer la capacité d'une arme à infliger et à parer les dégâts (voir Réduction des dégâts page 141), tandis que l'Allonge détermine si un adversaire se trouve à portée de frappe (voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde à la page 157).

Les catégories de Taille sont Petite, Moyenne, Grande, Colossale et Énorme. Les catégories d'Allonge sont Courte, Moyenne, Longue et Très Longue. Certains armes et monstres utilisent des catégories bien au-delà de la portée des personnages humains, comme indiqué dans le chapitre Créatures.

Afin d'accélérer le jeu, ces deux données sont volontairement très abstraites et simplifiées. La Taille est une combinaison de la masse, de la stabilité et de l'effet de levier de l'arme. L'Allonge est la mesure de la longueur qui s'étend au-delà de la poignée et la capacité de l'arme à tenir un ennemi à distance.

Le chapitre Équipement fournit la Taille et l'Allonge par défaut des armes courantes, mais les lignes directrices suivantes sont fournies pour les Maîtres du Jeu désirant concevoir leurs propres armements.

Les attaques naturelles des créatures utilisent des catégories similaires en fonction de leurs caractéristiques physiques. Voir page 323.

Fonctionnement du Combat

Le combat dans RuneQuest est résolu au coup par coup, chaque attaque ou parade représentant une unique frappe, sort ou projectile. Toute action offensive peut être contrée par une réaction. Ainsi, même si un personnage réussit à frapper un adversaire, celui-ci a l'opportunité de faire un jet

Catégories de Taille des Armes

Taille	Description
Petite	Armes naturelles humaines et armes à une main de moins d'un kilo, comme une dague.
Moyenne	Armes à une main de plus d'un kilo, comme une masse par exemple.
Grande	Armes d'estoc à long manche, typiquement une lance à deux mains.
Colossale	Armes à deux mains tranchantes ou contondantes, comme l'espadon.
Énorme	Armes utilisées par les très grandes créatures, comme un tronc d'arbre utilisé par un géant.

Catégories d'Allonge des Armes

Allonge	Description
Toucher	L'allonge des armes naturelles humaines, d'un ceste, ou de jambières à pointes, etc.
Courte	Armes de moins d'un demi-mètre de long, comme la dague ou l'épée courte.
Moyenne	Armes à une main de plus d'un demi-mètre de long, comme une masse.
Longue	Armes à une main d'estoc ou armes à 2 mains de taille, comme la grande hache par exemple.
Très Longue	Armes à 2 mains d'estoc, armes d'hast ou lances de cavalerie.

de parade afin de dévier le coup avant que celui-ci ne l'atteigne. Qu'un personnage essaie d'éviter un projectile ou de se libérer de la poigne de fer d'une pieuvre géante, la logique reste la même.

Attaques et Parades

Le combat rapproché est traité selon les étapes suivantes :

1. À son tour, l'attaquant dépense un Point d'Action, effectue un jet de Style de Combat et note le résultat.
2. S'il le désire, le défenseur dépense un Point d'Action, effectue aussi un jet de Style de Combat pour sa défense et note le résultat.
3. Les niveaux de réussite sont comparés selon le principe du Jet Différentiel.
4. Le combattant avec le meilleur jet peut obtenir une ou plusieurs Manœuvres de Combat (voir ci-dessous).
5. Si l'attaquant a obtenu une Réussite ou une Réussite Critique, il peut lancer les dégâts de l'arme plus son Modificateur de Dégâts (s'il s'applique). Le cas échéant, la localisation du coup est déterminée.
6. Si le défenseur a réalisé une Réussite ou une Réussite Critique, il réduit les dégâts reçus en fonction des Tailles relatives des armes concernées.

Il convient de noter que l'obtention de Manœuvre n'est pas liée aux dégâts éventuellement infligés. Il est donc tout à fait possible pour un défenseur d'obtenir une Manœuvre grâce à un meilleur niveau de réussite et de subir quand même une blessure.

Garder Trace des Jets d'Attaque

Comme il sera expliqué plus en détail dans les règles, certaines Manœuvres et types de blessures nécessitent un Jet d'Opposition contre le jet d'attaque initial. La même chose s'applique à la magie offensive. Pour cette raison, les joueurs sont encouragés à laisser les dés de pourcentage sur la table, sans les toucher, jusqu'à ce que l'attaque et ses conséquences soient entièrement résolues. De cette façon, les dés gardent une trace du score obtenu, limitant ainsi les oublis ou les disputes inutiles.

Réduction des Dégâts

Si le défenseur réussit à parer, il peut réduire les dégâts de l'attaque en fonction de la Taille relative des armes utilisées.

- Parer avec une arme ou un bouclier de taille égale ou supérieure à l'attaque dévie tous les dégâts de celle-ci.
- Parer avec une arme ou un bouclier d'une catégorie de Taille inférieure dévie la moitié des dégâts de l'attaque.
- Parer avec une arme ou un bouclier d'une Taille inférieure à deux catégories ou plus ne permet pas de détourner le moindre dégât.

Par exemple, parer une grande hache (Énorme) avec un bouclier hoplite (lui aussi Énorme) permet de bloquer tous les dégâts, alors qu'une parade avec une Pique (Grande) réduirait seulement la moitié les dégâts. Enfin, une parade avec une épée courte (Moyenne) ne bloquerait rien du tout.

Retarder et Interrompre

L'action Retarder permet au personnage de conserver ses Points d'Action du Round en cours pour effectuer plus de Réactions : par exemple, des parades.

L'Interruption sert à accomplir des actions « préventives », notamment lorsque un ennemi arrive à proximité : fermer une porte, profiter d'une ligne de tir dégagée, etc. Il est également formulé de façon à permettre aux personnages d'intercepter ceux qui tentent de passer près d'eux.

Aucune de ces actions n'est censée être utilisée pour obtenir un avantage en Points d'Action contre un adversaire qui s'approche : retarder ses actions jusqu'au début de l'Engagement va à l'encontre de l'esprit des règles.

Table de Réductions des Dégâts

Arme de Défense \ Arme d'Attaque	Petite	Moyenne	Grande	Colossale	Énorme
Petite	Tous	La moitié	Aucun	Aucun	Aucun
Moyenne	Tous	Tous	La moitié	Aucun	Aucun
Grande	Tous	Tous	Tous	La moitié	Aucun
Colossale	Tous	Tous	Tous	Tous	La moitié
Énorme	Tous	Tous	Tous	Tous	Tous

Parer une Attaque Manquée

Si l'attaquant rate son jet d'attaque initial, le défenseur a la possibilité de ne pas dépenser de Point d'Action pour parer. Parer une attaque ratée peut sembler futile, mais le défenseur a ainsi l'occasion de gagner une ou plusieurs Manœuvres pour affaiblir ou mettre hors de combat l'adversaire.

Incapable de Parer

Si le défenseur ne pare pas, car il est à court de Points d'Action ou choisit de ne pas en dépenser, il sera considéré comme ayant automatiquement obtenu un échec. Cela a pour conséquence d'accorder une ou plusieurs Manœuvres à l'attaquant ayant réussi son jet.

Échecs et Maladresse

Si les deux combattants échouent à leurs tests ou que le défenseur décide de ne pas profiter d'une attaque manquée, alors la séquence d'attaque-parade se termine et le prochain protagoniste dans l'ordre d'initiative peut agir.

Obtenir une Maladresse a pour seul effet d'accorder à l'adversaire la possibilité d'utiliser plusieurs Manœuvres de Combat (souvent plus puissantes). Si un combattant échoue alors que son adversaire fait une Maladresse, il n'arrive pas à profiter de la gaucherie de son ennemi.

Dans les rares cas où les deux adversaires obtiennent une Maladresse, les Maîtres du Jeu sont encouragés à décrire les circonstances hilarantes ou totalement improbables qui les mettent tous deux temporairement hors de combat.

Manœuvres de Combat

Combattre ne se limite pas à blesser ou à tuer l'adversaire. Les arts du combat enseignent de nombreuses méthodes pour vaincre un ennemi : le désarmer, l'acculer de façon à l'obliger à se rendre, etc. Les Manœuvres de Combat représentent ces techniques et contrôlent la façon dont elles se produisent en jeu.

Chaque fois que des combattants s'engagent dans un Jet Différentiel impliquant leurs capacités de combat respectives (Styles de combat ou Esquive, généralement), toute différence dans leurs niveaux de réussite peut amener des Manœuvres de Combat. Ceci reflète un combattant qui exploite la situation désavantageuse de son adversaire à l'aide d'une ruse ou d'une tactique.

Parade Rétroactive avec un score supérieur à 100 %

Autoriser un personnage à ne parer que les attaques réussies est un élément essentiel pour maintenir l'imprévisibilité du combat. Toutefois, cela commence à causer des problèmes lorsque le défenseur a une compétence de combat supérieure à 100 %, car ce qui était à l'origine une réussite pour l'attaquant peut être rétrogradé en échec, si le malus provoqué par le score supérieur du défenseur est appliqué rétroactivement au jet.

Pour éviter les calculs compliqués ou les problèmes de causalité, la meilleure façon de gérer cette situation est de permettre au défenseur de n'imposer son score supérieur à 100 % comme malus que s'il déclare sa parade avant le jet de l'attaquant. Cela a aussi l'avantage d'empêcher les adversaires à l'habileté surhumaine d'être quasiment invulnérables aux attaques sans avoir à dépenser le moindre Point d'action pour se défendre.

Par exemple, en dépit de ses efforts pour prendre le dessus, Maître Zamothis est entouré d'adversaires centaures. Le guerrier grisonnant est digne de son titre, possédant (entre autres) un Style de Combat (Infanterie Meerish) à 120 %. Cependant, totalement encerclé, il fait face au choix difficile d'utiliser ou non ses deux derniers Points d'Action pour se défendre. Son score est si élevé que ses agresseurs subissent un malus. Le Maître du Jeu demande au joueur s'il souhaite déclarer sa parade à l'avance (ce qui réduirait la compétence des centaures de 20 %), ou s'il préfère attendre de voir si les centaures réussissent avec leur score normal.

Le nombre de Manœuvres obtenues dépend de la différence entre les niveaux de réussite, comme illustré sur la table des Niveaux Différentiels de Réussite.

Les Manœuvres obtenues doivent être choisies avant que la Localisation et les Dégâts éventuels ne soient déterminés. Dans les cas où l'adversaire, en plus de subir une Manœuvre, est grièvement blessé, les jets d'Endurance sont résolus après l'application des effets.

Les Manœuvres couvrent un large éventail de situations et de techniques. Certaines sont conçues spécifiquement pour l' attaque, d'autres pour la défense. Quelques-unes sont utilisables quelles que soient les circonstances. Certaines Manœuvres peuvent également être limitées à des types d'armes ou à des niveaux de réussite spécifiques (Réussite Critique par exemple).

Lorsque deux Manœuvres ou plus sont acquises, le combattant peut les mélanger librement, du moment qu'il respecte les prérequis pour chacune d'elles. Certaines peuvent même être cumulées. Par exemple, un attaquant obtenant une Réussite Critique et deux Manœuvres de Combat peut choisir Maximiser les Dégâts deux fois plutôt que de choisir deux manœuvres offensives différentes.

Niveaux Différentiels de Réussite

Jet de Défense \ Jet d'Attaque	Critique	Réussite	Échec	Maladresse
Critique	-	Le Défenseur gagne 1	Le Défenseur gagne 2	Le Défenseur gagne 3
Réussite	L'Attaquant gagne 1	-	Le Défenseur gagne 1	Le Défenseur gagne 2
Échec	L'Attaquant gagne 2	L'Attaquant gagne 1	-	-
Maladresse	L'Attaquant gagne 3	L'Attaquant gagne 2	-	-

Table des Manœuvres de Combat

Manœuvre	Offensive	Défensive	Type d'Arme Spécifique	Jet Spécifique	Cumulable
Aveugler		X		Critique du Défenseur	
Blessure Accidentelle		X		Maladresse de l'Attaquant	
Briser l'Arme	X	X			
Choisir Cible		X		Maladresse de l'Attaquant	
Cibler	X			Voir Description	
Coincer l'Arme	X	X		Critique Seulement	
Désarmer	X	X			
Emmêler	X	X	Armes qui Emmêlent		
Empaler	X		Armes qui Empalent		
Enchaîner	X		Bagarre		X
Exposer l'Adversaire		X			X
Faire Trébucher	X	X			
Feinte	X			Critique de l'Attaquant	
Forcer l'Échec	X	X		Maladresse de l'Adversaire	
Fracasser	X		Armes à 2 Mains		
Maximiser les Dégâts	X			Critique de l'Attaquant	X
Parade Complète		X		Critique du Défenseur	
Prendre l'Arme	X	X	Bagarre		
Presser l'Avantage	X				
Réarmement Rapide	X				X
Reddition	X	X			
Repousser	X		Bouclier ou Contondant		
S'Éloigner		X			
Saigner	X		Armes Tranchantes		
Saisir	X		Bagarre		
Se Libérer		X		Critique du Défenseur	
Se Rapprocher	X	X			
Se relever		X			
Se Replier		X			
Étourdir	X		Armes Contondantes		
Tenir Ferme		X			
Traverser l'Armure	X			Critique de l'Attaquant	X
Tuer Silencieusement	X		Petites Armes	Voir Description	

Descriptions des Manœuvres

Aveugler

Sur une Réussite Critique, le défenseur aveugle brièvement son adversaire en lui jetant du sable, en reflétant la lumière du soleil avec son bouclier, ou en utilisant toute autre tactique qui interfère momentanément avec la vision de l'attaquant. L'attaquant doit faire un Jet d'Opposition d'Esquive (ou de son Style de Combat s'il utilise un bouclier) contre le jet de parade du défenseur. Si l'attaquant échoue, il subit le modificateur de situation Aveuglé pour les 1d3 tours à venir.

Blessure Accidentelle

Le défenseur dévie l'attaque de l'adversaire de telle sorte que celui-ci cafouille et se blesse. L'attaquant doit effectuer un jet de dégâts de l'arme qu'il utilise contre lui-même, dans une localisation déterminée aléatoirement. S'il est désarmé, il se froisse ou se déchire un muscle par exemple. Le jet de dégâts ignore alors toute armure.

Briser l'Arme

Permet au personnage d'endommager l'arme de son adversaire dans le cadre d'une attaque ou d'une parade. S'il attaque, le personnage vise spécifiquement l'arme de parade du défenseur et applique son jet de dégâts à celle-ci plutôt qu'au porteur. L'arme ciblée utilise ses propres Points d'Armure pour résister aux dégâts. L'arme se brise si ses Points de Vie sont réduits à zéro.

Choisir la Cible

En cas de Maladresse de l'attaquant, le défenseur peut manœuvrer ou dévier le coup, de telle sorte que celui-ci atteigne à la place un personnage adjacent. Il faut pour cela que la nouvelle cible soit à portée d'arme de l'agresseur original, ou, dans le cas d'une attaque à distance, qu'elle se tienne le long de la ligne de tir. L'attaque prend au dépourvu la nouvelle victime et touche donc automatiquement. Toutefois, la victime ne subit aucune Manœuvre.

Cibler

Avec une arme de corps à corps, l'attaquant peut choisir librement la localisation où atterrit le coup, à la condition que cet endroit soit à portée d'allonge. S'il utilise une arme à distance, Choisir la Localisation nécessite une Réussite Critique, à moins que la cible ne soit à portée courte et qu'elle soit immobile ou inconsciente de l'attaque.

Coincer l'Arme

Sur une Réussite Critique, le personnage peut coincer l'une des armes de son adversaire en utilisant son corps ou sa position pour la maintenir en place. À son tour, l'adversaire peut tenter de lutter pour libérer son arme. Cela lui coûte un Point d'Action et fonctionne comme pour la manœuvre Saisir. Un échec signifie que l'objet coincé reste inutilisable. Pendant ce temps, un adversaire sans autre arme ou bouclier ne pourra éviter une attaque qu'en esquivant, en utilisant Bagarre ou en se désengageant complètement.

Désarmer

Le personnage frappe, arrache ou tord l'arme de son adversaire pour le désarmer. Celui-ci doit faire un Jet d'Opposition de Style de Combat contre le jet original du personnage. Si l'adversaire échoue, son arme est projetée à une distance égale au jet de dégâts du personnage en mètres. Si le Modificateur de Dégâts est nul ou négatif, l'arme tombe aux pieds de la personne désarmée. La taille comparative des armes affecte le jet. Pour chaque différence de catégorie de taille entre l'arme ciblée et l'arme effectuant le désarmement, la difficulté du jet de la victime augmente d'un niveau si elle est plus petite. Inversement, le niveau de difficulté baisse de un niveau si l'arme de la victime est plus grande. Le désarmement ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la FOR de l'attaquant.

Emmêler

Permet à un personnage brandissant une arme d'enchevêtrement, comme un fouet ou un filet, d'immobiliser la localisation touchée. Un bras enchevêtré ne peut pas utiliser ce qu'il tient, une jambe prise au piège empêche la cible de bouger. Si la tête, la poitrine ou l'abdomen sont empêtrés, le niveau de difficulté des jets de compétence augmente de un. À son tour suivant, le personnage peut dépenser un Point d'Action pour faire une tentative automatique de Faire Trébucher. Une victime emmêlée peut tenter de se libérer à son tour, soit en tentant un Jet d'Opposition de Force Brute, soit en obtenant une Manœuvre et en sélectionnant Briser Arme, Désarmer ou Se Libérer.

La tête ? Encore ?

Certains Maîtres du Jeu peuvent considérer la manœuvre Cibler comme une nuisance, surtout si les joueurs abattent ennemi après ennemi en visant toujours la tête. Toutefois, ce comportement correspond exactement au combat réel. Non seulement la tête est la partie du corps la plus proche pour un coup, mais les boucliers ont tendance à être maintenus en dessous du niveau des yeux, exposant la tête et le visage afin de pouvoir voir l'adversaire.

Il existe plusieurs techniques pouvant limiter ce genre d'attaque. La première, et la plus évidente, consiste à porter un casque qui, après le bouclier, est le type de protection le plus répandu à travers l'histoire. La deuxième consiste à utiliser l'action Garde pour protéger une zone sensible. C'est une chose naturelle à faire : celui qui a subi une blessure aura tendance à essayer de protéger cette zone affaiblie, de sorte qu'elle ne puisse être frappée de nouveau.

Troisième technique : les Maîtres du Jeu devraient eux-mêmes employer des Manœuvres variées, montrant ainsi que Cibler peut être remplacé par Saigner, Étourdir ou même Repousser selon les circonstances.

La Saga d'Anathaym

Un des centaures combattant Maître Zamothis enrage de ne pouvoir percer la défense du guerrier grisonnant. Quand le centaure obtient enfin une Réussite Critique à son attaque, Zamothis pare à nouveau avec son bouclier Hoplite, ce qui devrait normalement être suffisant pour bloquer tous les dégâts de la grande massue du centaure. Mais, plutôt que de frapper le guerrier, le centaure vise le bouclier et sélectionne la Manœuvre Briser l'Arme. Le coup inflige 11 points de dégâts qui, appliqués au bouclier, dépassent les 6 points d'Armure et le réduisent à 10 Points de Vie. Le bruit résultant du choc alerte Maître Zamothis, qui se rend compte qu'il va bientôt avoir de sérieux ennuis.

Pendant ce temps, Anathaym libère l'adolescent, mais alors qu'il fuit vers l'entrée du canyon, l'un des centaures le repère et se rapproche pour l'attaquer, faisant tournoyant sa dangereuse hallebarde au-dessus de sa tête. Anathaym s'interpose et engage le combat. Anathaym obtient une Réussite normale, et le centaure une Maladresse.

Empaler

L'attaquant essaie de faire pénétrer en profondeur une arme pouvant empaler. Lancez les dégâts de l'arme deux fois. L'attaquant choisit alors quel résultat il utilise pour l'attaque. Si le coup pénètre l'armure et provoque une blessure, l'attaquant a la possibilité de laisser l'arme dans la plaie, ou de la retirer à son prochain tour. Laisser l'arme dans la blessure inflige un malus à tous les futurs jets de compétence de la victime. La sévérité de cette pénalité dépend de la taille de la créature et de l'arme qui empale, comme indiqué dans le tableau des Effets d'Empalement ci-dessous. Par souci de simplicité, de nouveaux empalements subis par des armes de taille similaire n'infligent aucune pénalité supplémentaire. Retirer une arme empalée pendant une mêlée nécessite l'utilisation de l'action de combat Préparer une Arme. L'attaquant doit réussir un jet de Force Brute sans opposition (ou remporter un Jet d'Opposition de Force Brute si l'adversaire résiste). En cas de réussite, l'arme se libère, provoquant la moitié de ses dégâts normaux dans la même localisation, mais sans aucun Modificateur de Dégâts. Un échec implique que l'arme reste coincée dans la plaie sans autre effet, bien que le personnage puisse essayer à nouveau à son prochain tour. Les armes barbelées (comme les harpons) infligent des dégâts normaux. L'armure ne réduit pas les dégâts lors du retrait. Tant que l'arme reste empalée, un personnage ne peut l'utiliser pour parer.

Enchainer

Une créature ou un personnage sans arme peut effectuer une nouvelle attaque immédiate à l'aide d'un membre ou d'une partie du corps différente sans avoir à attendre son prochain tour. Un humain peut par exemple enchainer un coup de poing à l'abdomen avec un coup de genou au visage, par exemple. L'attaque supplémentaire coûte toujours un Point d'Action, mais permet plusieurs attaques à la suite avant que le défenseur ne puisse répondre offensivement.

Étourdir

L'attaquant peut utiliser une arme contondante pour étourdir temporairement la partie du corps touchée. Si le coup dépasse les Points d'Armure et blesse sa cible, le défenseur doit faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque d'origine. Si le défenseur échoue, alors la Localisation est frappée d'incapacité pour un nombre de tours égal aux dégâts infligés. Avec une frappe au torse, le défenseur titube, le souffle coupé ; il est seulement capable de se défendre. Un coup à la tête étourdit momentanément l'ennemi.

Exposer l'Adversaire

Le défenseur esquive ou se retire à un moment inopportun, l'attaquant se retrouve entraîné par son élan. Il ne peut dès lors attaquer au tour suivant. Cette manœuvre peut être cumulée.

Faire Trébucher

Le personnage tente de faire basculer ou de projeter son adversaire au sol. L'adversaire doit effectuer un Jet d'Opposition de Force Brute, Esquive ou Acrobatie contre le jet d'origine du personnage. Si la cible échoue, elle tombe au sol. Les adversaires quadrupèdes (ou les créatures avec encore plus de pattes) peuvent remplacer leur Esquive par Athlétisme et réduire de un le niveau de difficulté du jet.

Feinte

Sur une Réussite Critique, l'attaquant peut contourner complètement une parade normalement réussie.

Table des Effets d'Empalement

TAI de la Créature	Armes Petites	Armes Moyennes	Armes Grandes	Armes Colossales	Armes Énormes
1-10	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité
21-30	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité
31-40	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable	Herculéen
41-50	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Pas d'Effet	Difficile	Redoutable
Chaque +10	Suivre la progression de la table				

Ne voulant pas être touchée par la hallebarde, Anathaym sélectionne les Manœuvres Désarmer et Forcer l'Échec. Normalement, l'épée courte de l'héroïne subirait d'importantes pénalités pour ôter la hallebarde des mains du centaure. Cependant, parce qu'elle a aussi pris Forcer l'Échec, le centaure échoue automatiquement à son Jet d'Opposition : son arme tombe au sol, le laissant désarmé.

Forcer l'Échec

Utilisé quand l'adversaire obtient une Maladresse, le personnage peut combiner Forcer l'Échec avec toute autre Manœuvre nécessitant un Jet d'Opposition pour fonctionner. Cela provoque l'échec automatique de l'adversaire à son jet de résistance – il est de fait automatiquement désarmé, sonné, etc.

Fracasser

L'attaquant peut utiliser une arme à deux mains adaptée pour endommager l'armure ou la protection naturelle de l'adversaire. Tous les dégâts de l'arme, après la réduction due à la parade ou à la magie, sont appliqués à la protection. Les dégâts dépassant la valeur de PA de l'armure réduisent cette valeur, rompant les sangles ou les anneaux, froissant les plaques ou déchirant le cuir, les écailles ou la chitine des monstres. S'il reste des dégâts après que la protection a été réduite à zéro PA, ils sont appliqués aux Points de Vie de la localisation touchée.

Maximiser les Dégâts

Sur une Réussite Critique, le personnage peut appliquer le résultat le plus élevé à un des dés de dégâts de son arme. Par exemple, une hachette effectuant normalement 1d6 points de dégâts en fera 6, alors qu'une grande masse avec 2d6 dégâts infligera 1d6+6. Cette Manœuvre peut être cumulée. Même si Maximiser les Dégâts peut aussi être utilisé avec des armes naturelles, cela n'affecte pas le Modificateur de Dégâts de l'attaquant, qui doit être lancé normalement.

Parade Complète

Sur une Réussite Critique, le défenseur arrive à dévier ou éviter toute la force de l'attaque, quelle que soit la Taille de son arme.

Prendre l'Arme

Permet à un personnage sans arme d'arracher l'arme ou de tordre le poignet d'un adversaire. L'adversaire doit faire un Jet d'Opposition de son Style de Combat contre le jet de Bagarre original du personnage. Si la cible perd, le personnage lui prend l'arme, qu'il peut alors utiliser. Prendre l'Arme diffère de Désarmer en ce que la taille de l'arme n'est pas prise en compte. Cependant, cette technique ne fonctionne que sur les créatures avec une FOR jusqu'à deux fois celle de l'attaquant.

Presser l'Avantage

L'attaquant presse son adversaire et le force à rester sur la défensive : celui-ci ne pourrait donc pas attaquer le tour suivant. L'attaquant pourra ainsi lancer une séquence ininterrompue d'attaques que l'adversaire tentera de parer désespérément. La Manoeuvre n'est efficace que contre des adversaires soucieux de se défendre.

Réarmement Rapide

Lorsqu'il utilise une arme à distance, l'attaquant peut réduire de un le temps de rechargement de

Presser l'Avantage

Les Maîtres de jeu peuvent trouver la Manoeuvre Presser l'Avantage très frustrante, surtout si les PJ parviennent ainsi à empêcher un ennemi puissant d'attaquer. Il existe plusieurs façons de gérer cela.

Par exemple, les personnages berkerks ou les créatures avec la capacité Frénésie devraient être immunisés à cet effet, étant donné qu'ils n'ont aucun sens d'auto-préservation, tout comme les personnages consumés par une Passion particulièrement forte, voire des animaux affamés ou défendant leurs petits.

Vous pouvez aussi n'autoriser la Manoeuvre que si la cible est véritablement blessée par l'attaque. Dans ce cas, le contexte est important et le Maître de Jeu a le dernier mot pour savoir si un ennemi se sent vraiment mis en danger par une blessure.

Notez aussi que les adversaires intelligents peuvent défaire leurs assaillants même sans pouvoir attaquer : ils peuvent obtenir des Manoeuvres grâce aux parades et ainsi désarmer ou faire trébucher leurs assaillants.

la prochaine attaque. Cette Manœuvre peut être cumulée.

Reddition

Le personnage a l'opportunité de forcer la reddition d'un adversaire sans défense ou défavorisé, par exemple si celui-ci se trouve désarmé, à plat ventre et incapable de se relever, s'il a subi une Blessure Sérieuse (ou pire), et ainsi de suite. La cible ne subit aucun dégât, elle est juste menacée. En supposant que la cible soit intelligente et qu'elle soit capable de comprendre la demande, elle devra faire un Jet d'Opposition de Volonté contre l'attaque ou la parade initiale. Si la victime échoue, elle capitule. Les Maîtres du Jeu peuvent réserver l'utilisation de Reddition aux personnages non joueurs uniquement.

Repousser

L'attaquant repousse violemment l'adversaire. La distance d'un tel recul dépend de l'arme utilisée. Les boucliers repoussent l'adversaire d'un mètre par tranche de deux points de dégâts (avant toute soustraction due à l'armure, la parade, etc.), tandis que les armes contondantes provoquent un recul d'un mètre tous les trois points. Repousser ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant. Si la victime recule dans un obstacle, elle devra faire un jet d'Athlétisme Difficile ou un test d'Acrobatie Normal pour éviter de trébucher.

S'Éloigner

Le personnage peut automatiquement changer la distance d'engagement entre lui et son adversaire afin qu'elle soit favorable à l'arme la plus longue (voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde page 157).

Saigner

L'attaquant essaye de trancher un vaisseau sanguin important. Si le coup traverse l'Armure et blesse la cible, le défenseur doit faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque original. Si le défenseur échoue, il commence à saigner abondamment. Au début de chaque Round, le niveau de Fatigue de la victime augmente de un jusqu'à ce qu'elle s'effondre et meure. L'hémorragie peut être jugulée par un jet réussi de Premiers Soins, mais la victime ne peut plus effectuer d'activité intense ou violente sans rouvrir la plaie. Voir Hémorragie page 108.

Saisir

À condition que l'adversaire soit à portée de Bagarre, le personnage peut utiliser une main inutilisée (ou un membre similaire capable de saisir, comme des griffes, une queue ou un tentacule) pour agripper son adversaire, l'empêchant de changer la distance de combat ou de se désengager. L'adversaire peut tenter de se libérer à son tour, ce qui nécessite un Jet d'Opposition de Force Brute ou de Bagarre contre l'une de ces deux compétences que le personnage préfère. Si la victime saisie l'emporte, elle parvient à se libérer. Notez que certains lutteurs utilisant Force Brute peuvent être si forts qu'aucune technique ne peut venir à bout de leur poigne (voir Force Brute page 59).

Se Libérer

Sur une Réussite Critique, le défenseur se libère automatiquement des Manœuvres Emmêler, Saisir, ou Coincer.

Se Rapprocher

Permet au personnage de changer automatiquement la distance d'engagement entre lui et son adversaire, de façon à ce qu'elle soit favorable à l'arme la plus courte (voir Allonge des Armes – Entrer et Sortir de la Garde page 157).

Se Relever

Permet au défenseur de profiter d'une ouverture momentanée pour se remettre sur ses pieds.

Se Replier

Le défenseur peut automatiquement s'éloigner hors de portée, rompant l'engagement avec cet adversaire.

Tenir Bon

Le défenseur s'arcboute sur lui-même contre la force du coup, ce qui permet d'éviter les effets de Recul des dégâts reçus.

Traverser l'Armure

Sur une Réussite Critique, l'attaquant découvre une faille dans d'armure naturelle ou portée du défenseur. Si le défenseur porte une armure pardessus sa protection naturelle, l'attaquant devra décider laquelle des deux il traverse. Cet effet peut être cumulé pour contourner les deux à la fois. Pour les besoins de cet effet, une protection

physique acquise par magie est considérée comme étant une armure portée.

Tuer Silencieusement

Manœuvre réservée à ceux qui sont formés à un Style de Combat avec le Trait Assassinat. L'attaquant peut neutraliser une victime dans un silence complet, en couvrant sa bouche ou en agrippant son cou tout en donnant simultanément des coups de couteau ou en utilisant un garrot. Cela empêche la victime de crier ou de donner l'alarme pour l'ensemble du Round. En outre, si l'attaque inflige une Blessure Sérieuse ou Grave, la victime échouera automatiquement à son jet d'Endurance. Tuer Silencieusement ne peut être utilisé que sur un adversaire surpris, et seulement pour la première attaque contre lui.

Combat Rapproché

Le combat rapproché est le corps à corps dans le sens classique du terme, où les combattants se frappent avec des armes naturelles ou brandies. Bien que les règles de combat de base aient été décrites précédemment, cette section détaille certaines situations qui peuvent affecter les combats rapprochés.

Les lignes directrices suivantes proposent des manières de rendre le combat rapproché plus intéressant et détaillent certains concepts présentés au début de ce chapitre.

Modificateurs Situationnels

La table des Modificateurs Situationnels (voir page 150) indique les modificateurs les plus communs dus à des Manœuvres ou à des situations particulières pouvant affecter un combat.

Sauf indication contraire, ces modificateurs s'appliquent aussi bien à l'attaque et à la parade qu'à l'esquive. La colonne du niveau de Difficulté suggère la pénalité à appliquer aux compétences. Lorsque plusieurs modificateurs situationnels peuvent s'appliquer à un personnage, utilisez le plus sévère. Voir Modifier les Compétences page 56.

Engagement

Un concept important du combat rapproché est celui de l'Engagement. Un personnage est considéré comme Engagé s'il est à portée d'arme de mêlée de son adversaire. Cela ne signifie pas que les deux combattants peuvent s'atteindre, seulement que l'un d'eux peut être touché par l'autre.

Une fois qu'un personnage est engagé avec un adversaire, il ne peut plus quitter librement le combat (la charge étant une exception). Rompre le combat est un acte délibéré que l'adversaire peut tenter de contrer. Ceci est normalement réalisé par l'intermédiaire d'une action de combat, comme Changer la Distance ou Manœuvre, mais parfois, une opportunité inespérée de se désengager se présente via une Manœuvre. Fuir une bataille exige d'abord de rompre l'engagement.

Dans certaines circonstances, le personnage peut être engagé avec plusieurs ennemis simultanément, à condition que ceux-ci se trouvent à proximité les uns des autres. Cela se produit par exemple quand une ligne de soldats bloque un pont, ou si le personnage se jette dans une mêlée serrée. Le personnage a alors l'opportunité de choisir quel ennemi attaquer, mais l'inverse est également vrai.

La facilité à sortir d'un tel engagement dépend du positionnement, de la cohésion et de l'intention des ennemis. Par exemple, un personnage aura bien du mal à s'extirper d'une mêlée chaotique alors qu'il pourra plus facilement s'éloigner d'une unité ennemie désireuse de maintenir sa formation.

Mécanismes du Combat Rapproché

Le reste de la section présente les lignes directrices du combat dans différentes circonstances tactiques.

Charger

La charge est l'acte de se déplacer rapidement pour augmenter la force et l'impact d'une attaque. Il existe deux principaux types de charge, selon que l'attaquant souhaite s'arrêter pour engager sa cible, ou continuer en force à travers ou par-dessus celle-ci.

Toute charge respecte les principes suivants :

Modificateurs de Combat Rapproché

Situation	Niveau de Difficulté
Attaquer une cible sans défense	Automatique
Attaquer en situation confinée	Difficile
Défendre en contrebas ou contre un adversaire monté	Difficile
Combattre sur un sol instable	Difficile
Combattre accroupi ou à genou	Difficile
Combattre avec une faible visibilité (brouillard épais, tempête de neige)	Difficile
Se Défendre contre une attaque de dos	Redoutable
Se Battre au sol	Redoutable
Combattre dans l'obscurité partielle (faible lumière)	Redoutable
Combattre dans le noir total (aucune lumière)	Herculéen
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Herculéen

La Saga d'Anathaym

Bien que désarmé, le centaure est toujours dangereux. Au tour d'après, il donne un coup de sabot qui étourdit et fait reculer Anathaym. Quand elle retrouve ses esprits, elle voit que son adversaire a galopé pour récupérer une lance. Il la baisse dans sa direction et la charge !

Anathaym se rend compte que la lance traversera sans difficulté son bouclier de peltaste (taille Grande du bouclier contre la taille Colossale de la lance, augmentée à Énorme du fait de la charge). Ne désirant pas être empalée, elle décide d'esquiver. Le centaure fait un Jet d'Opposition de sa compétence d'arme contre l'Esquive d'Anathaym. Les deux obtiennent une Réussite normale, mais Anathaym obtient le jet le plus haut et s'écarte à temps, se retrouvant alors à plat ventre. Au tour d'après, elle se relève. Hélas, pendant ce temps, le centaure a stoppé son élan et se prépare pour une nouvelle charge.

- Elle nécessite au minimum un Round complet de mouvement, à vitesse de course ou de sprint, avant le contact.
- Elle impose une pénalité d'un niveau de difficulté au jet d'attaque.
- Elle augmente d'un niveau le Modificateur de Dégâts d'un attaquant bipède, ou de deux niveaux celui d'un quadrupède (ou plus). En outre, la catégorie de Taille de l'arme d'attaque augmente d'un niveau.

La cible d'une charge a trois options : tenter de parer, esquiver ou contre-attaquer simultanément.

Parer une charge peut être très risqué, selon la taille et la force de l'attaquant. Le danger principal est de subir un recul, qui peut envoyer la victime au sol, même si elle ne subit pas de dégâts découlant de l'impact. Utiliser avant la charge l'action de combat Renforcer sa Position peut aider à atténuer les effets du recul. Le deuxième danger vient de la taille agrandie de l'arme de celui qui charge, qui peut permettre au coup de pénétrer ou de surmonter l'arme de parade du défenseur.

Esquiver une charge est un pari audacieux, mais dans certaines circonstances, cela peut être l'unique option. Le défenseur doit faire un Jet d'Opposition de son Esquive contre le Style de Combat de l'adversaire qui charge. Si le défenseur l'emporte, il s'écarte à temps, sinon il est touché. Toute différence dans le niveau de réussite génère des Manœuvres comme d'habitude.

En contre-attaquant, le défenseur sacrifie la possibilité de se défendre activement contre la charge, en échange d'une chance de blesser l'attaquant. Dans de tels cas, les deux parties sont considérées comme n'ayant pas réussi à parer, bien qu'elles puissent toujours bénéficier de Parades Passives. Le porteur de l'arme ayant la plus longue allonge frappe en premier, ce qui peut empêcher son adversaire de répliquer. Si le défenseur utilise une arme d'estoc à long manche qui peut être « calée » contre une charge, il peut remplacer son Modificateur de Dégâts par celui de l'adversaire qui charge (ou de sa monture s'il est monté).

Charger au contact

Certaines charges servent à percuter l'adversaire, puis à rester sur place pour tirer avantage du chaos provoqué. Par exemple, un guerrier barbare armé d'une grande hache peut se jeter contre un mur de boucliers, en espérant que l'élan de sa charge l'aidera à briser les boucliers des défenseurs ou à les renverser.

Une fois la charge résolue, l'attaquant est considéré comme étant engagé contre son adversaire. À partir de ce moment, le combat se déroule normalement. Tous les bénéfices de la charge sont perdus après la première attaque.

Charger à Travers

Le deuxième type de charge consiste à utiliser l'élan pour continuer son mouvement en évitant l'engagement. Cela est normalement limité aux combattants montés ou aux créatures de taille significative qui ont une faible probabilité d'être gênées par un impact contre de petits adversaires. Par exemple, un auroch enragé pourrait facilement traverser un groupe de guerriers, renversant ou

piétinant un soldat au passage, puis continuer sa course pour rester hors de portée de ses ennemis.

La vitesse de telles charges empêche l'attaquant et le défenseur d'accomplir plus d'une action, à savoir l'attaque de charge et la réaction du défenseur (Parade, Esquive ou Contre-attaque). Comme l'attaque de la charge se produit au tour de l'attaquant, celui-ci se trouvera déjà loin au moment du tour du défenseur.

Notez que les charges ne sont pas limitées à des courses terrestres, mais peuvent être effectuées par des créatures volantes ou aquatiques selon l'environnement.

Couverture

Les protagonistes se mettent à couvert pour éviter d'être attaqués, que ce soit à distance ou en combat rapproché. Ils peuvent ainsi bloquer un coup grâce à la solidité du matériau d'interposition, soit cacher leur position à l'ennemi. Par exemple, un garde debout derrière un mur crénelé peut avoir le bas de son corps protégé, tandis qu'un voleur se cachant derrière un rideau sera dissimulé. La valeur précise de cette couverture dépend de l'épaisseur et de l'étendue de la protection.

Dans le cas d'une couverture partielle, toute attaque contre la cible atteignant une Localisation couverte sera bloquée à hauteur de la protection fournie par la couverture. Ainsi, dans le cas du garde et du mur crénelé, toute attaque qui aurait normalement touché son abdomen ou ses jambes sera stoppée par la fortification en pierre.

Les effets d'une couverture peuvent être partiellement annulés, soit en utilisant la Manœuvre Cibler pour viser les parties visibles de la cible, soit en frappant à travers la couverture avec une arme capable de le pénétrer. Cependant, avec des armes à distance, Cibler exige normalement une Réussite Critique, ce qui rend les couvertures très efficaces contre les projectiles.

Dans les situations où la couverture est totale, mais où l'attaquant sait que son attaque pénètrera la couverture, il peut attaquer la cible cachée à l'aveuglette. Dans ce cas, le niveau de difficulté du jet d'attaque est augmenté de un et la Manœuvre Cibler ne pourra pas être choisie. Une telle attaque n'est efficace que si la couverture est trop étroite pour que la cible puisse se déplacer librement derrière. Ainsi, une personne se cachant derrière un petit buisson pourra être attaquée même si l'attaquant ne peut la voir, mais si elle se trouve derrière une longue haie, il sera impossible de prévoir précisément sa position.

Esquive

Il peut être extrêmement difficile de se protéger contre des volées de projectiles, la charge d'une grande créature ou même certains sorts destructeurs, surtout si ces attaques risquent de traverser les boucliers. Dans ces situations, la meilleure chose à faire est souvent d'utiliser la compétence Esquive pour se jeter sur le côté ou plonger à couvert.

Les tentatives d'Esquive nécessitent un Jet d'Opposition de la compétence Esquive du défenseur contre le jet de la compétence appropriée de l'attaquant. Cela peut être n'importe quoi, du jet de Conduite d'un conducteur de char au jet de lancer de sort d'un magicien. Si l'attaquant l'emporte, il inflige les dégâts habituels. Si le défenseur gagne, les dégâts sont complètement évités. Quel que soit le résultat, la manœuvre d'évasion laisse le défenseur au sol, l'obligeant en général à se relever au tour suivant.

Si le vainqueur du Jet d'Opposition obtient un ou plusieurs niveaux de réussite de plus que son adversaire, il peut choisir des Manœuvres adaptées, comme en combat normal.

Esquiver peut devenir plus difficile, voire impossible, selon les circonstances :

- Le personnage est impuissant ou emmêlé ;
- Il n'y a nulle part où s'échapper (il se trouve sur la corniche d'une falaise, par exemple) ;
- Un personnage monté ne peut esquiver qu'en vidant ses étriers.

L'esquive n'est normalement pas effectuée en combat rapproché en raison de ses inconvénients intrinsèques. Cependant, un personnage incapable de se défendre contre une attaque au corps à corps, parce qu'il n'a pas d'arme ou que son arme trop petite pour bloquer les dégâts, peut être réduit à cette extrémité.

Dans de tels cas, l'esquive n'offre qu'un court répit face à un adversaire qui suit le personnage pour l'empêcher de se remettre sur pied. Rien n'empêche un personnage au sol de tenter d'esquiver les attaques suivantes, bien qu'il subisse le malus situationnel « Combattre au Sol » alors qu'il

Craignant de ne pouvoir esquiver continuellement, Anathaym cherche frénétiquement une autre option autour d'elle et repère la hallebarde qu'elle a arrachée au centaure un peu plus tôt. Elle saisit rapidement l'arme et, l'utilisant comme une lance, la cale contre le sol. Elle bande ses muscles, juste à temps pour recevoir la charge du centaure.

Comme les deux armes sont de portée égale, le Maître du Jeu décide que les attaques sont simultanées. L'attaque du centaure est résolue en premier. Au grand soulagement d'Anathaym, sa lance la rate de peu du fait de la difficulté Difficile de son action. Son propre jet est une Réussite, et comme la hallebarde est calée, elle utilise le Modificateur de Dégâts du centaure contre lui-même, soit 1d8 (1d4 amélioré de deux niveaux pour la charge). Grâce à ce bonus, au 1d8+2 de la hallebarde et à la Manœuvre Empaler obtenue par l'absence de défense, Anathaym transperce la poitrine du centaure pour 14 points de dégâts, provoquant une Blessure Grave. Le centaure s'effondre dans une gerbe de sang, incapable de poursuivre le combat.

Créatures qui Esquivent

En combat rapproché, les créatures incapables de parer activement des coups, ou dépourvues d'armure naturelle suffisamment épaisse pour les protéger, sont souvent obligées d'esquiver.

Dans ces circonstances, la plupart des créatures non humanoïdes, comme les quadrupèdes ou les serpents, ont un avantage par rapport aux bipèdes : elles n'nont généralement pas besoin d'être couchées pendant l'esquive, du fait de leur forme ou du nombre de leurs membres.

Par défaut, lorsqu'une telle créature tente d'esquiver une attaue, considérez qu'elle finit couchée seulement si elle rate son test d'Esquive.

.

tente de rouler sur le côté ou vers l'arrière pour échapper à son agresseur.

Combat en Vol

La dynamique des batailles aériennes et des combats contre des créatures volantes diffère des affrontements habituels, dans la mesure où la plupart des créatures aériennes doivent se déplacer constamment pour demeurer en l'air.

Attaquer des cibles au sol

Pour des personnages au sol, vaincre des ennemis volants peut s'avérer difficile. Bien sûr, dans certaines rencontres, la créature volante combattra en vol stationnaire ou se posera, ce qui permettra au combat de se dérouler normalement. Dans d'autres cas, la créature volante effectuera des va-et-vient, attaquant au passage avant de s'éloigner hors de portée. Dans cette situation, il est recommandé que chaque « attaque en piqué » soit traitée comme Charger à Travers, voir Charger page 149. Cela peut faire des créatures aériennes des adversaires mortels, à moins que les défenseurs au sol ne soient à couvert ou ne possèdent des armes à distance.

Combat Aérien

La gestion d'un combat aérien diffère selon qu'il implique ou non des personnages montés sur des bêtes volantes. Contrairement aux combats terrestres, il faut souvent une période de temps significative pour se mettre en position et passer à l'attaque. Chaque engagement est bref : une seule créature peut attaquer avant que les protagonistes ne s'éloignent à nouveau. Cela oblige les combattants à manœuvrer pour avoir le dessus lors du passage suivant.

Ainsi, au début de chaque round, les combattants doivent faire un Jet d'Opposition de la compétence Vol (ou Équitation pour un cavalier). Le vainqueur est celui qui pourra attaquer à ce round. Si un protagoniste est confronté à plusieurs adversaires, utilisez un Jet d'Opposition de groupe pour ces derniers : tous ceux qui battent le combattant solitaire pourront l'attaquer à ce tour. Les attaques sont résolues d'une manière similaire à des charges, la cible pouvant parer, esquiver ou contre-attaquer.

Dans le cas de créatures particulièrement grandes ou rapides, le Maître du Jeu peut augmenter le temps de manœuvre entre deux passes d'armes, par exemple 1d3 rounds pour un griffon et 1d6 pour un dragon. Dans ce cas, il est sage de limiter les actions des archers montés ou des lanceurs de sorts à une par passage, car la plupart du temps, l'ennemi sera hors de portée ou le cavalier sera trop occupé à accomplir son acrobatie aérienne.

Recul

Une attaque qui provoque plus de dégâts que la TAI de la cible fera reculer celle-ci. On considère pour cela les dégâts effectués avant toute réduction due à la parade ou à l'armure. En recevant un tel coup, la victime doit réussir un jet d'Acrobatie Facile ou d'Athlétisme Normal pour éviter de tomber au sol. Elle est également repoussée d'un mètre par tranche (ou fraction) de cinq points de dégâts au-delà de sa TAI. L'utilisation de l'action Renforcer sa Position peut réduire ou même annuler les effets du recul.

Le Recul diffère de la manœuvre Repousser en ce qu'il n'est que l'effet secondaire et accidentel de coups extrêmement puissants, tandis que Repousser est une technique s'appuyant délibérément sur le timing et l'effet de levier.

Bond Offensif

Il existe des animaux, des monstres et même des humains qui bondissent sur leurs victimes afin de les jeter au sol. Utiles dans diverses situations, ces bonds offensifs sont surtout utilisés pour conclure une charge ou dans le cadre d'une embuscade. Quelques rares créatures ont même la capacité de bondir sur un adversaire sans avoir besoin d'une course d'élan ni d'une position surélevée.

Une attaque par bond est résolue par un Jet d'Opposition d'Athlétisme contre la Force Brute ou l'Esquive du défenseur. Si le défenseur échoue, il se retrouve automatiquement à terre, avec l'attaquant à califourchon sur lui. Si l'attaque échoue, le défenseur a évité ou bien a résisté à l'impact. Si le vainqueur obtient une différence d'un niveau de réussite ou plus sur son adversaire, il peut choisir des Manœuvres adaptées comme en combat normal.

Le saut n'inflige aucun dégât, mais la victime au sol ne peut se relever que si son agresseur la libère, ou si elle obtient une Manœuvre appropriée.

Si la cible est un quadrupède, elle peut substituer Athlétisme à la place d'Esquive, et le niveau de difficulté du jet de l'attaquant augmente de un. En outre, les bonds offensifs ne fonctionnent que contre des adversaires dont la TAI ne dépasse pas deux fois celle de l'attaquant. En utilisant l'action

Renforcer sa Position, la cible peut se rendre plus difficile à renverser, à condition qu'elle soit consciente de l'attaque imminente.

Combat Monté

Tactiques Aériennes

Le Maître du Jeu peut introduire de nouveaux éléments pour enrichir les combats aériens. Les nuages peuvent servir pour des embuscades ou pour échapper à la bataille. Les grands bâtiments et les canyons étroits offrent un cadre spectaculaire pour les poursuites, les participants y jouant un jeu mortel, risquant de s'écraser au moindre jet raté. Une bataille aérienne peut même impliquer un appui venant du sol, ce qui oblige les combattants à conserver leurs Points d'Action pour échapper aux carreaux de baliste mortels tout en combattant leurs adversaires volants.

À moins de bénéficier du trait « Combat Monté » (voir Bénéfices des Styles de Combat page 134), les compétences de combat d'un cavalier ne peuvent dépasser son score d'Équitation. Malgré cette limite, le cavalier dispose d'avantages considérables :

- Il lance 1D10+10 pour la localisation sur les créatures bipèdes, à condition qu'elles soient plus basses que le cavalier ;
- Il peut, à son tour, se désengager librement du moment que sa monture n'est pas engagée dans une attaque et se déplace plus rapidement (il possède un Mouvement supérieur) que l'adversaire ;
- Il peut, au prix d'un Point d'Action, utiliser son score de Style de Combat ou d'Équitation à la place de celui de sa monture afin de la défendre contre des attaques ;
- Il peut combiner sa TAI et celle de sa monture afin d'éviter de subir un recul, à condition qu'il réussisse un jet d'Équitation ;
- Il peut, lors d'une charge avec une arme bien calée, remplacer son Modificateur de Dégâts par celui de sa monture. Une arme préparée pour une charge ne peut pas être utilisée pour parer. Si l'arme s'empale, elle doit être laissée dans le corps de la cible, sinon elle cassera ou désarçonnera le cavalier, car la monture poursuivra sa course.

Adversaires Multiples

À RuneQuest, affronter plusieurs adversaires est extrêmement dangereux. Même si un personnage ne subit pas de malus spécifique à ses aptitudes au combat, il peut vite être submergé par ses adversaires et tomber à court de Points d'Action pour se défendre. Une fois que toutes ses actions ont été dépensées, le personnage est considéré comme ayant échoué sa parade contre les jets d'attaques ultérieurs. Il peut donc subir des dégâts et aussi des Manœuvres.

Les meilleures tactiques en cas d'infériorité numérique sont les suivantes :

- Limiter le couloir d'attaque, de sorte que moins d'adversaires peuvent s'engager simultanément ;
- Combattre en formation : pour mettre des adversaires désordonnés dans une situation désavantageuse ;
- Manœuvrer au milieu des adversaires, de telle sorte qu'ils se gênent mutuellement ;
- Se retirer et fuir le combat le plus rapidement possible.

Manœuvrer

Un personnage qui fait face à plusieurs adversaires peut se déplacer de façon à limiter le nombre d'assaillants susceptibles de l'attaquer à un moment donné. Pour cela, il change en permanence de position, ce qui oblige certains ennemis à contourner leurs compagnons pour rétablir leurs lignes d'attaque, les uns gênant les autres. Il doit cependant disposer d'une grande liberté de mouvement, et donc ne pas se trouver dans une zone confinée. Il doit aussi être engagé avec l'ensemble du groupe adverse plutôt qu'avec un individu en particulier.

Un exemple de manœuvre serait un barbare ivre cherchant à échapper à un groupe de gardes dans une taverne. Le guerrier peut manœuvrer autour des tables, des chaises et des piliers pour bloquer la plupart de ses adversaires et les affronter un par un.

Le personnage qui manœuvre est censé engager ses adversaires dans un Jet d'Opposition de groupe de la compétence Esquive. Lui et chaque adversaire désirant le coincer doivent dépenser un

Point d'Action. Les protagonistes effectuent leurs jets : tous ceux qui ne parviennent pas à battre le jet du personnage qui manœuvre ne peuvent l'attaquer pour le reste de ce Round de Combat, car ils sont bloqués par leurs alliés ou par des éléments du terrain.

Si le personnage l'emporte sur tous ses adversaires, il a le choix de n'engager, en toute sécurité, qu'un seul ennemi pour le reste du round, ou de fuir le combat complètement.

Parade Passive

La Parade Passive consiste à placer une arme ou un bouclier afin de protéger des parties du corps. Les personnages peuvent tenir leur arme de manière à ce qu'elle couvre une localisation choisie (ou plusieurs avec un bouclier), mais ils ne sont plus alors capables de parer activement avec celle-ci (voir Garde page 139). Toute attaque atteignant ces localisations subit automatiquement la réduction des dégâts habituelle de cette arme ou bouclier. Cette technique est couramment utilisée lorsqu'un guerrier tient à protéger un point faible ou une localisation blessée.

Il peut sembler étrange de sacrifier ainsi sa capacité de parade et d'être sans défense face à certaines attaques. Cependant, il existe de nombreuses situations où cette tactique est valable : par exemple, lorsqu'elle est utilisée par des soldats inexpérimentés ou sans armure complète. En outre, rien n'empêche un combattant avec deux armes d'utiliser l'autre pour parer activement.

Comme la parade passive fonctionne de la même manière qu'une couverture, la Manœuvre Cibler ne peut pas être utilisée pour la contourner, même si elle peut servir à atteindre les zones non bloquées. Avec un bouclier, la parade passive contre les projectiles est très efficace, car pour les armes à distance, Cibler demande une Réussite Critique.

S'accroupir derrière son bouclier ou utiliser le trait Mur de Bouclier d'un style de combat permet à un personnage de doubler le nombre de zones couvertes par une parade passive.

Retenir ses Coups

Parfois, un personnage n'a pas intérêt à mutiler ou à tuer un adversaire. Il peut alors « retenir » son coup, en limitant la force de celui-ci ou en utilisant une partie moins dangereuse de l'arme. Un coup retenu divise par deux les dégâts infligés par une attaque. Cependant, l'intention de retenir son coup doit être déclarée avant que l'attaque ne soit faite, car il est presque impossible de retenir un coup déjà amorcé.

Surprise

La surprise se produit lorsqu'une attaque inattendue est lancée contre des adversaires inconscients de la présence ou de l'intention de l'attaquant. On peut penser par exemple à une embuscade ou à la trahison d'un allié lors d'une conversation amicale.

Une cible surprise est fortement désavantagée :

- Elle subit un malus de -10 à l'Initiative ;
- Jusqu'à ce que son Rang d'Action survienne, elle est considérée comme prise au dépourvu et ne peut se défendre ;
- La première attaque sur cette cible bénéficie, en cas de réussite, d'une Manœuvre en bonus ;
- Pour le reste du round, la cible ne pourra effectuer d'action offensive.

Exemple : un assassin se faufile derrière un garde inconscient, obtient l'initiative et le frappe par-derrière. S'il réussit, il choisira deux Manœuvres – l'une pour l'attaque réussie contre l'échec automatique du garde, et l'autre en bonus pour l'effet de surprise. Si l'assassin utilise un poignard, il peut alors choisir Cibler (tête) et Tuer Silencieusement, et ainsi égorger discrètement le garde.

Une attaque surprise est si avantageuse que les cibles d'une telle attaque devraient avoir une chance de détecter l'imminence du danger. Elles pourraient par exemple effectuer un Jet d'Opposition de Perception contre Discrétion pour un guet-apens, ou de Perspicacité contre Tromperie pour une trahison. Des modificateurs de difficulté

devraient être appliqués dans des situations où la cible est diminuée : ivresse, somnolence... Inversement, un bonus devrait être appliqué si la cible est sur ses gardes ou prévenue. Si la cible emporte le Jet d'Opposition, les effets de la surprise sont annulés.

Balayages

Les attaques de balayage se produisent lorsque des armes ou des créatures de taille inhabituelle ciblent un groupe d'adversaires agglutinés, par exemple la queue d'un énorme dragon fauchant plusieurs ennemis simultanément. Un balayage est réalisé en appliquant un jet d'attaque unique contre toutes les cibles sur son chemin. Chaque cible doit résoudre sa défense séparément, et les éventuelles Manœuvres affectant l'agresseur sont considérées comme ayant lieu simultanément.

Les balayages peuvent être utilisés également pour d'autres types d'agressions « de zone » : géant qui attaque avec un tronc d'arbre, tricératops qui charge... Le Maître du Jeu devra décider du nombre d'adversaires pris dans l'attaque, en se basant sur sa visualisation du conflit et sur la longueur ou la trajectoire de l'arme.

Combat Sans Arme

Le combat sans arme, qui utilise la compétence Bagarre, est le style de combat par défaut, et se base sur l'utilisation de parties du corps ou d'armes dites "naturelles", comme les griffes. Certaines créatures possèdent une grande variété d'armes naturelles d'allonge et de taille différentes. Cela rend les grandes bêtes particulièrement dangereuses, car elles peuvent briser les boucliers les plus solides avec leurs coups puissants tout en restant hors de portée. Les techniques de combat sans arme des monstres et animaux sont examinées plus en détail dans le chapitre Créatures.

Bien que le combat sans arme puisse sembler superflu pour des guerriers armés, il offre certains avantages :

- Il peut être utilisé de manière interchangeable avec n'importe quel autre style d'arme, du moment que la cible est à portée des armes naturelles de l'attaquant.
- Le combat sans arme peut être utilisé offensivement pour frapper ou empoigner un adversaire. Il est important de déclarer à l'avance l'option retenue, car la résolution de l'action est un peu différente selon le cas.
- Il peut aussi être utilisé de manière défensive pour parer une attaque. Les dégâts sont réduits comme d'habitude, selon les Tailles relatives de l'arme naturelle et de l'arme offensive. Même si elle ne bloque aucun dégât, la tentative de parade peut empêcher le défenseur de subir une ou plusieurs Manœuvres.

Si un combattant désarmé pénètre à l'intérieur de d'allonge de l'arme d'un adversaire, il peut réduire la Taille effective de l'arme et éventuellement parer sans être blessé.

Parer une Arme à Mains Nues

Comme décrit précédemment, une Parade est en fait une combinaison de déviations, de blocages et de déplacements pour dévier la force d'un coup. Ce n'est pas simplement l'interposition d'un objet sur le chemin d'une attaque pour la stopper net – utiliser son avant-bras pour bloquer une épée, par exemple –, puisqu'une telle action entraînerait vraisemblablement un bras mutilé.

Au lieu de cela, la plupart des styles sans arme font appel à des techniques plus subtiles pour obtenir une déviation maximale avec un minimum de risque. Quelques exemples non exhaustifs : Appuyer contre la main d'un adversaire ou la poignée d'une arme pour changer la trajectoire de l'attaque, se rapprocher pour limiter l'amplitude d'un coup de taille, dévier le coup en frappant de côté la pointe ou le manche, ou même attraper le manche ou la lame d'une arme près de son point de préhension.

Cependant, plusieurs restrictions sont à noter : d'une part, la créature doit être assez intelligente pour comprendre et utiliser ces techniques, et d'autre part elle doit être à portée de lutte. Ce

dernier point est peut-être le plus crucial, et met en évidence le danger d'affronter un adversaire armé avec une meilleure allonge.

Frapper

Utiliser le combat sans arme pour lancer de simples coups infligeant des dégâts fonctionne de la même manière que pour les armes normales. Certaines Manœuvres sont spécifiquement réservées au combat sans arme, à savoir Enchainement, Saisir et Prendre l'Arme.

Calculez les dégâts, la taille et l'allonge des armes naturelles selon les indications de la page 323 du Chapitre Créatures. Par exemple, les armes naturelles humaines ont une taille Petite, une allonge Toucher et infligent 1d3 points de dégâts.

Les armes naturelles de certaines créatures et styles de combat sans arme peuvent conférer de nouvelles Manœuvres en cas d'attaque réussie. Cela vaut par exemple pour les mâchoires d'un crocodile ou le dard empoisonné d'un scorpion géant.

Lutte

Les attaques de lutte sont résolues avec un Jet d'Opposition de la compétence Bagarre de l'attaquant contre la compétence de combat utilisée par le défenseur. Si l'attaquant l'emporte, il établit alors une prise. Dans le cas contraire, la prise échoue. Comme l'Esquive, si un des combattants surpasse son adversaire d'un ou plusieurs niveaux de réussite, il peut sélectionner un nombre égal de Manœuvres.

Les effets d'une prise dépendent de la localisation touchée. Un membre saisi sera rendu inopérant, alors qu'une tête ou un torse agrippé impose un niveau Difficile à tout jet de compétence de l'adversaire. De plus, au tour suivant, le lutteur peut tenter d'infliger des dégâts (égal à son Modificateur de Dégâts) à la partie agrippée, en écrasant, en tordant ou en étranglant. Le défenseur peut s'y opposer avec sa compétence Bagarre ou Force Brute afin de réduire ou de bloquer les dégâts.

La lutte continue jusqu'à ce que la victime parvienne à se libérer. Les tentatives d'évasion de la victime sont effectuées à son tour à l'aide de l'action de combat Lutter. Cela nécessite un Jet d'Opposition de Bagarre ou de Force Brute contre celle de ces deux compétences que l'attaquant préfère. Si la victime l'emporte, elle parvient à se libérer. Notez que certains combattants utilisant Force Brute peuvent être si forts qu'aucune technique ou ruse n'arrivera à surmonter leur poigne.

Lutter nécessite qu'un membre ou qu'un appendice soit libre et capable de s'accrocher, de se coller ou de serrer.

Conditions de Combat Inhabituelles

Certains environnements et circonstances peuvent limiter les compétences martiales d'un personnage. Plusieurs sont spécifiquement mentionnés ci-dessous, mais d'autres ne sont pas couverts par les règles. Dans ces cas, le Maître du Jeu devra appliquer des règles similaires étant appropriées au combat. Par exemple, dans une bataille sur une banquise très glissante, il peut limiter les compétences de combat au score d'Acrobatie.

En Escaladant

Les compétences de combat d'un personnage qui escalade sont limitées par la valeur de sa compétence Athlétisme. Le personnage doit généralement se battre avec un seul membre, les trois autres devant s'agripper à la surface qu'il escalade.

En Nageant

Les compétences de combat d'un personnage qui nage sont limitées à la valeur de sa compétence Natation. Puisque l'eau (et d'autres fluides) freine considérablement les mouvements, seules les armes d'estoc immergées sont suffisamment efficaces pour infliger des dégâts réduits de moitié. Les autres armes sont trop ralenties pour être dangereuses. Les attaques sans arme qui impliquent morsures, strangulation ou griffures ne sont pas affectées.

Allonge des Armes – Se Rapprocher et S'Éloigner

La gestion de L'Allonge des Armes et des distances de combat est une option destinée aux amateurs de réalisme.

En général, lorsque deux combattants possèdent des armes d'allonges différentes, le porteur de l'arme la plus longue peut maintenir son adversaire à distance, l'empêchant ainsi d'attaquer. Cependant, si le porteur de l'arme plus courte parvient à entrer à l'intérieur de l'allonge de l'arme la plus longue, les rôles s'inversent et le combattant avec la plus grande allonge ne pourra plus parer avec cette arme.

Les règles suivantes supposent une différence d'Allonge de deux catégories ou plus entre les armes. Ainsi, une dague (Allonge Courte) ne sera pas désavantagée contre un cimeterre (Moyenne), mais le sera contre une grande hache (Longue).

Combat à la plus Longue Allonge

S'il se bat à portée d'allonge de l'arme la plus longue, le porteur de l'arme la plus courte ne pourra pas attaquer directement son adversaire. Tous deux sont quand même considérés comme étant engagés, puisque l'arme la plus longue peut toucher.

Dans cette situation, l'utilisateur de l'arme la plus courte peut attaquer l'arme de son adversaire, essayer de réduire l'intervalle entre eux, ou espérer obtenir une Manœuvre de Combat. Si l'arme la plus longue est, en fait, l'armement naturel d'une créature (comme le tentacule d'un calmar colossal), l'utilisateur de l'arme la plus courte peut directement attaquer le membre qui l'agresse.

La menace intimidante d'une plus grande allonge est un avantage inhérent aux armes à deux mains, qui compense l'impossibilité d'utiliser un bouclier.

Combat à la plus Courte Allonge

Si les combattants se trouvent à portée de l'allonge de l'arme la plus courte, l'arme la plus longue ne peut parer les attaques de la plus courte.

L'adversaire peut encore attaquer avec le manche ou la poignée de l'arme la plus longue, mais son efficacité est considérablement réduite. Dans ces circonstances, la Taille de l'arme est réduite d'autant de catégories que la différence d'Allonge entre les deux armes, et elle n'inflige plus qu'1d3+1 de dégâts, du fait de la nécessité de frapper avec le manche, le pommeau, ou la garde depuis une position malaisée.

À ce stade, les meilleures options pour l'utilisateur de l'arme la plus longue seraient de S'Éloigner, d'utiliser une arme de secours plus courte, de se défendre à mains nues avec Bagarre, ou d'espérer obtenir une Manœuvre de Combat utile. En dernier recours, il peut aussi tenter une Esquive.

Se Rapprocher

Un personnage tenu à distance par une arme plus longue doit entrer dans la garde de son adversaire avant de pouvoir l'attaquer. Deux méthodes sont possibles.

- La Manœuvre Se Rapprocher – qui est automatiquement réussie, mais qui ne peut être utilisée que si un personnage génère une Manœuvre de Combat.
- L'Action de Combat Changer la Distance – qui coûte un Point d'Action et se réalise au tour du personnage.

Dans ce dernier cas, l'adversaire du personnage dispose de deux options décrites ci-dessous. Si l'adversaire n'a plus de Points d'Action ou choisit de ne pas en dépenser, le changement de distance d'engagement est automatiquement réussi.

- Les combattants testent leur compétence Esquive dans un Jet d'Opposition. Si le personnage voulant changer la distance l'emporte, il peut alors se rapprocher à la distance voulue. Si l'adversaire gagne, la distance reste inchangée.
- L'adversaire peut aussi décider d'attaquer le personnage qui se rapproche. Il doit alors faire un Jet d'Opposition de sa compétence de combat contre l'Esquive du personnage. Si l'adversaire l'emporte, le personnage est touché et toute différence de Niveau de Réussite génère les mêmes Manœuvres qu'en combat normal. En revanche, que le coup touche ou pas, le personnage réussit

à se rapprocher et bénéficie de l'avantage d'avoir l'arme la plus courte.

S'Éloigner

S'Éloigner fonctionne de la même façon que Se Rapprocher – mais évidemment en sens inverse. Un personnage peut aussi utiliser Changer la Distance pour rompre complètement l'engagement. Voir Rompre l'Engagement.

Rompre l'Engagement

Pour un personnage, se retirer d'un combat signifie sortir de la distance d'engagement d'un combat rapproché. Cela peut être fait d'une myriade de façons, que se soit en repoussant physiquement l'adversaire, en esquivant une attaque ou en reculant soudainement de plusieurs pas. À ce stade, la fuite n'est pas complète, mais un espace suffisant a été ouvert de sorte que les adversaires ne sont plus engagés et que de nouvelles options tactiques sont possibles.

Rompre l'engagement est automatique en utilisant la Manœuvre Se Replier. Sinon, le personnage devra utiliser l'Action de combat Changer la Distance ou Manœuvrer, auquel cas le ou les adversaires pourront résister.

Une fois désengagé, le personnage peut à son prochain tour (pour un Point d'Action) :

- relancer son initiative ;
- fuir la bataille complètement ;
- chercher un autre adversaire à engager ;
- effectuer une action non couverte ici.

Combat à Distance

Le combat à distance englobe toutes les armes qui peuvent être tirées, lancées ou projetées sur une cible. Les armes à distance qu'un personnage peut utiliser sont listées dans son ou ses styles de combat – du lancer de pierres au tir avec un énorme trébuchet.

Les attaques à distance sont gérées de manière identique au combat rapproché. Cependant, les armes à distance ne peuvent normalement être parées qu'avec des boucliers ; sans ceux-ci, il faut donc compter sur un abri naturel ou utiliser l'Esquive pour plonger hors de la ligne de tir. De ce fait, les armes à distance peuvent être redoutables contre des ennemis peu protégés.

Chaque arme à distance possède un certain nombre d'attributs spécifiques qui déterminent son efficacité. Ceux qui ont une incidence sur le combat sont les suivants :

Impact

L'équivalent de la Taille pour les armes à distance. C'est une mesure du pouvoir de pénétration de l'arme ou du projectile qui permet de déterminer si l'attaque transperce la parade (du bouclier).

Modificateur de Dégâts

Cet attribut indique si le Modificateur de Dégâts de l'attaquant peut être utilisé pour augmenter le jet de dégâts de l'arme à distance. En général, seuls les arcs et les armes de jet le permettent.

Portée

Trois nombres séparés par des traits représentent les portées Proche, Efficace et Longue de l'arme ou de la munition. La portée Proche est la distance à laquelle la Manœuvre Cibler peut être utilisée, à condition que la cible soit immobile ou inconsciente de l'attaque. La portée Effective n'implique pas de modificateur particulier. À portée Longue, l'arme peut encore blesser, mais les dégâts sont divisés par deux et l'Impact est réduit d'une Catégorie.

Recharge

Le temps nécessaire pour recharger une arme tirant des munitions.

Modificateurs Situationnels

Le tableau suivant fournit quelques-uns des modificateurs situationnels spécifiques aux armes à distance. Lorsque deux modificateurs ou plus peuvent s'appliquer au personnage, utilisez le plus sévère.

Considérations sur le Combat à Distance

Bien que les armes à distance semblent être extraordinairement puissantes, elles subissent un certain nombre de restrictions et de règles spéciales concernant leur utilisation. Les notes spécifiques concernant les attaques à distance sont les suivantes :

Viser

En passant plus de temps à viser avec une arme à distance, un personnage peut potentiellement augmenter ses chances de toucher. Viser nécessite un Round entier pour stabiliser son arme et attendre la meilleure opportunité : accalmie momentanée du vent, cible qui se déplace entre deux obstacles... En visant, le personnage peut réduire de un le niveau de difficulté d'un Modificateur Situationnel. Les Rounds supplémentaires passés à viser n'accordent aucun avantage supplémentaire.

Pénalités de Distance

La difficulté pour toucher une cible augmente rapidement avec la distance qui la sépare du tireur. Cette distance est considérée comme indépendante de la portée de l'arme, cette dernière caractérisant plutôt les performances de l'arme à des distances définies.

Les pénalités de distance peuvent être compensées par la taille de la cible. Atteindre un mammouth à cinquante mètres est beaucoup plus facile que de toucher un être humain à la même distance. Le tableau ci-après indique le niveau de difficulté pour toucher des cibles de diverses tailles à différents incréments de distances. Ces malus se cumulent avec les autres modificateurs situationnels du combat à distance.

Ces valeurs supposent une cible mouvante et une ligne de vue dégagée. Si on tire sur un objet statique à une distance connue, par exemple une botte de paille lors d'une compétition, le Maître du Jeu peut réduire la difficulté d'un ou deux niveaux.

Bien qu'il n'existe que peu de créatures atteignant ces échelles gigantesques, d'autres objets, comme les bâtiments, des fortifications et des formations de troupes, peuvent atteindre une centaine de mètres de long ou de haut. Sur le champ de bataille, les tirs de salve peuvent compenser la quasi-impossibilité de toucher une cible spécifique, en saturant de projectiles une zone dans l'espoir d'atteindre quelques ennemis.

Les statistiques des engins de siège sont incluses dans le chapitre Économie et Équipement.

Tirer dans le Tas

Tirer dans la masse tourbillonnante d'une mêlée peut être une entreprise risquée, même pour le tireur le plus compétent. Le mouvement imprévisible d'une foule ou d'adversaires engagés peut facilement déboucher sur un allié s'égarant dans la ligne de tir au moment où le projectile devait atteindre sa cible. Ainsi, il existe toujours un risque de toucher accidentellement quelqu'un d'autre que la cible désignée.

Lorsqu'on tire sur une cible spécifique à la lisière d'une foule ou d'une mêlée, le niveau de difficulté minimum de l'attaque est Difficile. Pour viser une cible au milieu ou de l'autre côté d'un groupe, le niveau de difficulté devrait être augmenté à Redoutable.

Le résultat du jet de dé est très important. Un tireur qui réussit son jet d'attaque malgré le malus a visé juste et atteindra sa cible. Si le tireur manque le jet, mais qu'il aurait réussi sans le malus imposé par le tir dans le tas, il touche un personnage

Modificateurs de Combat à Distance

Situation	Niveau de Difficulté
Vent Léger*	Difficile
Vent Modéré*	Redoutable
Vent Puissant*	Herculéen
Tornade, Tempête ou pire*	Sans Espoir
La cible court	Difficile
La cible sprinte	Redoutable
Cible obscurcie par du brouillard ou des ténèbres partielles	Difficile
Cible obscurcie par une fumée épaisse ou dans les ténèbres	Redoutable
Cible complètement obscurcie	Herculéen
Aveuglé ou perte du principal sens de perception	Sans Espoir
Cible au sol	Redoutable
Attaquant au sol**	Herculéen
Attaquant sur un sol instable	Difficile

**Assume que l'arme lancée ou la munition est vulnérable au vent, et prend le pas sur le malus normal du vent sur les compétences physiques*

***Le malus peut être annulé pour une arbalète en position préparée.*

Ajustement de la Difficulté selon la Taille et la Distance

Distance \ Taille de la Cible	10 ou moins	11-20	21-40	41-80	81-150	151-300
1-20 m	1 Niveau plus Difficile	Pas d'Effet	1 Niveau plus Facile	1 Niveau plus Facile	2 Niveaux plus Facile	2 Niveaux plus Facile
21-40 m	1 Niveau plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	Pas d'Effet	1 Niveau plus Facile	1 Niveau plus Facile	2 Niveaux plus Facile
41-60 m	2 Niveaux plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	Pas d'Effet	1 Niveau plus Facile	1 Niveau plus Facile
61-80 m	2 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	Pas d'Effet	1 Niveau plus Facile
81-100 m	3 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	Pas d'Effet
101-120 m	3 Niveaux plus Difficile	3 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	1 Niveau plus Difficile	1 Niveau plus Difficile
121-140 m	4 Niveaux plus Difficile	3 Niveaux plus Difficile	3 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	2 Niveaux plus Difficile	1 Niveau plus Difficile
Chaque 20 m	Suivre la progression de la table					

La Saga d'Anathaym

Voyant que Maître Zamothis est en difficulté, Anathaym abandonne la hallebarde empalée et déroule la fronde qui entoure son front. Au début du round suivant, elle lance une balle de fronde dans la mêlée entourant son mentor. Elle vise un centaure au pelage noir et à la musculature impressionnante.

Sa compétence de combat (style Frondeur Meerish) est normalement de 67 %. Comme elle ne veut pas toucher accidentellement Zamothis, le jet est considéré comme Difficile, ce qui réduit son score à 45 %.

adjacent. Si plus d'une cible se trouve dans la ligne de mire, le Maître du Jeu déterminera aléatoirement la victime.

Si a cible finale, prévue ou non, est consciente de l'attaque imminente, elle peut Esquiver ou Parer normalement. Toute Manœuvre générée lors de l'attaque ne s'applique qu'à la cible initiale, pas à l'individu accidentellement frappé.

Tirer en Mouvement

Un personnage peut utiliser des armes à distance quand il est monté sur un animal ou un véhicule. Cependant, dans ces circonstances, la compétence de combat est limitée par la compétence Équitation ou Conduite de la personne contrôlant le type de transport, qui peut d'ailleurs ne pas être le tireur lui-même. Par exemple, un archer sur un char à deux hommes aurait sa compétence d'attaque limitée par la Conduite de son chauffeur.

Les attaques à distance ne peuvent généralement pas être effectuées si l'attaquant se déplace à une allure supérieure à la marche, puisque cela perturberaient trop sa visée. Une exception concerne les guerriers entraînés dans un Style de Combat spécialisé, comme Tirailleur, voir page 135. Cependant, dans ce cas, le pourcentage d'attaque ne peut dépasser le score d'Athlétisme.

Attaque à Distance qui Empale

Les projectiles pouvant empaler, comme les javelots ou les flèches, ne peuvent évidemment pas être arrachés de la blessure au tour suivant par le tireur ou le lanceur de l'arme. Cependant, rien n'empêche un personnage en combat rapproché avec la victime transpercée de tenter de s'emparer et de retirer l'arme ayant empalé.

Notez que la Taille d'une arme empalée est différente de la valeur d'Impact. Les armes à distance pouvant empaler ont une colonne spéciale indiquant leur taille réelle lorsqu'on considère les effets causés par la manœuvre Empaler.

Recharger une Arme à Distance

Avant d'être utilisée, une arme à distance doit être préparée ou chargée. Cela peut prendre beaucoup de temps, ce qui ralentit la fréquence d'attaque du combattant.

Les armes de jet, les javelots par exemple, nécessitent d'être dégainées ou tirées du sol où elles ont été plantées en préparation. En général, cela ne nécessite qu'un seul tour, comme pour l'action Préparer une Arme (à condition qu'elle soit à portée de main). Si le lanceur tient en réserve une deuxième arme de jet dans sa main secondaire, il peut la placer dans sa main directrice avec une Action Libre.

Les armes à projectiles, comme les frondes ou les arcs, doivent être chargées. Charger ce type

d'arme prend un nombre de tours indiqué dans la colonne Recharge du Tableau des Armes à Distance, page 98.

Un personnage peut réduire le temps de (re) chargement en utilisant la Manœuvre Réarmement Rapide.

Localisations

La plupart des attaques (d'arme) réussies atteignent une localisation spécifique. Celle-ci peut être déterminée de façon aléatoire ou, dans certains cas, être choisie avec la Manœuvre Cibler. Pour déterminer aléatoirement la zone touchée, lancez 1d20 et recherchez le résultat dans la table de localisations des humanoïdes ou de la créature pertinente.

Les animaux et les monstres ont généralement des tables de localisation légèrement différentes des humanoïdes afin de refléter leur morphologie particulière. Ces tables se trouvent dans les entrées du chapitre Créatures. Le tableau des Localisations Humanoïdes est repris ici par souci de commodité.

Notez que certaines attaques, en particulier celles qui sont magiques ou produites par certains monstres (comme le souffle enflammé d'un dragon), peuvent atteindre simultanément plusieurs localisations. Les localisations individuelles peuvent être protégées par la dureté naturelle de la surface extérieure de la créature, ou par une protection portée par dessus. Ceci est important quand on considère les Dégâts et les Niveaux de Blessure.

Localisations des Humanoïdes

1d20	Localisation
1–3	Jambe Droite
4–6	Jambe Gauche
7–9	Abdomen
10–12	Poitrine
13–15	Bras Droit
16–18	Bras Gauche
19–20	Tête

Dégâts et Niveaux de Blessure

Si une attaque atteint sa cible, elle provoque une quantité de dégâts qui dépend de l'arme utilisée (voir les statistiques des armes au chapitre Économie & Équipement pages 94 à 98). Une épée courte, par exemple, inflige 1d6 points de dégâts.

Malus de Distance Réalistes

Tenter d'atteindre une cible de taille humaine avec un projectile est en réalité beaucoup plus difficile que ce que la plupart des gens croient. Un tir doit tenir compte de facteurs physiques tels que les vents latéraux, les écarts de poids, la flexibilité et la résistance à l'air de chaque projectile (apparemment identiques), ainsi que la nécessité d'un tir parabolique. Même l'humidité et la chaleur peuvent affecter de manière significative les performances d'armes comme les arcs.

Pour compliquer le tout, on peut ajouter la difficulté de juger avec précision la portée, et la diminution de la taille perçue d'une cible lorsque la distance augmente. Et tout cela suppose que la cible soit stationnaire ! La complexité est encore accrue pour une cible mouvante, en raison du temps qu'il faut pour que l'arme atteigne sa destination, et l'est encore plus si la cible se déplace de façon erratique.

Compte tenu de tous ces facteurs, il est évident qu'il existe une énorme différence entre le fonctionnement réel des armes à distance et leur description dans la fantasy. En vérité, la plupart des chasseurs à l'arc ou à la lance se fondent principalement sur la furtivité pour s'approcher au plus près dans la nature, et ils sont rarement en mesure d'atteindre de grosses proies à des distances supérieures à quelques dizaines de mètres. Heureusement, RuneQuest penche plutôt du côté de l'héroïsme.

Anathaym réussit le jet d'attaque et sélectionne la Manœuvre Étourdir contre la créature sans méfiance. Malheureusement, elle obtient le minimum de dégâts et tire sur l'arrière-train sans effet notable.

Sa première attaque étant passée inaperçue, Anathaym recharge et tire à nouveau à la fin du round. Cette fois, elle ne fait pas aussi bien, obtenant 52. Non seulement elle ne parvient pas à toucher le centaure noir, mais comme son jet est inférieur à son score normal (si on ne tient pas compte de la pénalité de Tir dans le Tas), elle atteint un autre combattant. Le Maître du Jeu détermine que deux cibles sont possibles à proximité immédiate : un second centaure (au pelage châtain), et Zamothis lui-même. Un dé est lancé pour voir lequel des deux est touché : Anathaym découvre avec horreur qu'elle vient de frapper par inadvertance son mentor. Heureusement, la bille n'inflige aucune Manœuvre cette fois-ci. Le guerrier grisonnant lui jette cependant un regard noir alors que le projectile rebondit sur son casque à crête.

La Saga d'Anathaym

Renonçant à sa fronde, Anathaym récupère son épée courte et se précipite pour aider Maître Zamothis qui est épuisé après avoir vaincu deux redoutables centaures. Au moment où elle arrive, le gros centaure noir fracasse le bouclier de son mentor et son revers atteint Zamothis en pleine tête. Malgré la protection de son casque, le guerrier vieillissant est mis hors combat par une Blessure Grave.

Anathaym crie de rage et saute sur le dos du centaure, ce qui le prend complètement par surprise. À son tour suivant, elle le poignarde avec son épée courte. Les dieux sont avec elle et elle obtient une Réussite Critique. Comme le centaure est incapable de se défendre, elle gagne deux Manœuvres et choisit Maximiser Dégâts et Empaler, enfonçant sa lame profondément dans son dos. Cela aurait achevé un humain, mais le centaure est plus robuste. À son propre tour, il se cabre pour la jeter au sol. Anathaym échoue à son jet d'Athlétisme et tombe à plat ventre ; la voilà réduite à l'impuissance devant le centaure enragé.

Alors que celui-ci soulève sa grande massue pour l'achever, maître Zamothis dépense un Point de

Certaines conditions peuvent modifier les dégâts de l'arme ou de l'attaque, dans l'ordre donné ci-dessous :

- Ajoutez le Modificateur de Dégâts du personnage attaquant ;
- Modifiez les dégâts en fonction d'une éventuelle magie les améliorant (ou les réduisant) ;
- Si l'attaque est parée, réduisez les dégâts en fonction de la taille relative des armes utilisées ;
- Si la zone touchée est protégée, réduisez les dégâts par la valeur en points d'Armure ;

Si les dégâts infligés au final sont supérieurs à zéro, ils sont alors immédiatement retirés des Points de Vie de la localisation touchée. Notez le nombre de Points de Vie restant et la catégorie de blessure qui en résulte.

- Blessure Légère : Le nombre de Points de Vie de la Localisation est toujours positif.
- Blessure Sérieuse : La Localisation est réduite à zéro Point de Vie ou moins.
- Blessure Grave : La Localisation est réduite à un score négatif égal ou supérieur aux Points de Vie de départ.

Utilisez les règles suivantes si une localisation subit une Blessure Sérieuse ou Grave. Notez qu'un jet d'Endurance dû à une blessure est opposé à la valeur du jet d'attaque originel. Cela reflète la capacité d'un guerrier expérimenté à provoquer des coups plus mortels. Les jets d'Endurance ne sont pas répétés, à moins que la localisation ne soit à nouveau blessée.

Blessure Légère

Les Blessures Légères ne sont que de simples bleus, coupures et égratignures. Elles font mal, elles saignent, mais elles ne sont pas assez significatives pour ralentir ou gêner la victime.

Blessure Sérieuse

Si une localisation est réduite à zéro Point de Vie ou moins, la victime reçoit une Blessure Sérieuse. La zone est marquée de façon permanente et la victime ne peut attaquer ou lancer des sorts (mais peut encore parer ou esquiver) pour les 1d3 prochains tours, à cause de la douleur et du choc.

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à un membre doit immédiatement faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, le membre devient inutilisable jusqu'à ce que la localisation redevienne positive en Points de Vie. Si c'est une jambe qui est touchée, le personnage tombe à terre. Si c'est un bras, il lâche ce qu'il tient à moins que l'objet ne soit attaché (utilisez le bon sens).

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à l'abdomen, à la poitrine ou à la tête doit aussi faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, il perd conscience pour un nombre de minutes égal à la quantité de dégâts subie lors de cette attaque. Les compétences Médecine ou Premiers Soins peuvent être utilisées pour aider la victime à reprendre conscience, mais celle-ci ne sera pas en mesure de reprendre le combat tant qu'elle n'aura pas reçu de soins complémentaires.

Au choix du Maître de Jeu, toutes les tâches qui utilisent cette partie du corps subissent une pénalité d'un Niveau de Difficulté tant que la blessure n'est pas réduite à une Blessure Légère, et ce même si le personnage est encore opérationnel.

Blessure Grave

Si une localisation est réduite à un score négatif égal ou supérieur à ses Points de Vie de départ, le personnage reçoit une Blessure Grave. Le personnage est immédiatement hors-combat.

Le membre touché est considéré comme étant rompu, transpercé, brisé ou arraché. Le personnage tombe et doit immédiatement faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, il perd conscience et agonise. Si la localisation affectée n'est pas traitée dans un nombre de minutes égal à cinq fois sa Vitesse de Guérison, il meurt à cause du choc et de la perte de sang.

Le personnage victime d'une Blessure Grave à l'abdomen, à la poitrine ou à la tête tombe, s'évanouit, et doit effectuer un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, sa mort est instantanée et spectaculaire : il est décapité, déchiqueté, tranché en deux, a le cœur transpercé, etc. Si le personnage réussit, mais que la localisation n'est pas traitée dans un nombre de rounds égal à deux fois sa Vitesse de Guérison, il meurt de l'hémorragie et du choc.

Comme la plupart des Blessures Graves nécessitent une certaine forme de chirurgie ou de magie puissante pour guérir, le malade ne pourra probablement pas récupérer à temps pour rejoindre le combat. En fonction des traitements disponibles, la localisation blessée peut devenir mutilée (voir Guérison des Blessures à la page 121).

Dernière Action Héroïque

Dans les cas particuliers où des personnages clés reçoivent une Blessure Grave, le Maître du Jeu peut autoriser une dernière action héroïque : lancer un dernier sort enfin de terrasser le meurtrier, ramper à l'abri, essayer de placer un garrot sur sa propre blessure... Les membres utilisés pour l'action doivent être fonctionnels, et le joueur doit dépenser un Point de Chance. Il obtient alors une occasion unique de tenter son action, puis il s'évanouit immédiatement et agonise.

Blesser un Adversaire avec une Endurance supérieure à 100 %

Quand une blessure Sérieuse ou Grave est infligée à un adversaire possédant une Endurance supérieure à 100 %, le Jet d'Opposition doit prendre en compte le malus imposé par cette compétence très élevée. Dans les rares cas où l'Endurance est la meilleure compétence, il est recommandé d'appliquer le malus rétroactivement, ce qui réduit potentiellement le niveau de réussite de l'attaque originelle.

Cela ne veut pas dire que l'attaquant a raté son attaque, mais plutôt que la gravité de la blessure est réduite et qu'il devient plus facile pour la victime de gagner le Jet d'Opposition.

Chance pour effectuer une Dernière Action Héroïque et utilise ses ultimes forces pour lancer son couteau sur le centaure. Le jet est parfait, frappant la bête dans la poitrine près de l'endroit où la pointe de l'épée courte d'Anathaym émerge. C'est suffisant pour provoquer une Blessure Sérieuse, forçant le centaure à faire un Jet d'Opposition d'Endurance contre le jet de lancer. Zamothis obtient le résultat le plus élevé et le chef centaure s'effondre avec un regard hébété.

Les centaures restants prennent cela comme un mauvais présage et s'enfuient. Anathaym rampe vers le corps maintenant inconscient de son mentor bien-aimé et effectue les premiers soins sur son crâne fêlé, ce qui lui sauve la vie. Puis, avec l'aide du jeune prisonnier, elle ramène le vieil homme à Meeros.

Règles Optionnelles pour les PNJ

Utilisez ces règles optionnelles seulement lorsque les personnages font face à une horde d'adversaires sans importance. Les PNJ compétents et les « grands méchants » devraient être gérés différemment.

Dans la littérature fantastique, il n'est pas rare que des héros fauchent des hordes d'adversaires anonymes : soldats ennemis, humanoïdes affamés, sectateurs fanatiques, etc. Avec les règles par défaut, de tels affrontements peuvent non seulement être très longs, mais aussi très mortels pour les personnages, compte tenu du risque important d'être débordé ou de faire une Maladresse au mauvais moment. Et les Points de Chance ne sont pas infinis.

Une meilleure façon de simuler ce type de rencontre est de fournir des adversaires plus faibles et de simplifier la gestion de leurs blessures. RuneQuest offre des options pour cela, afin d'accélérer considérablement les combats. N'utilisez ces règles que quand les personnages font face à une horde d'adversaires sans importance. Les PNJ compétents et les « grands méchants » devraient être traités différemment.

Piétaille

Le terme de Piétaille désigne des ennemis nombreux, mais généralement incompétents et peu désireux de se battre à mort. Ces ennemis peuvent par exemple être des mendiants vicieux que les personnages ivres rencontrent au détour d'une ruelle ou des adeptes aussi ineptes que zélés d'un culte maléfique.

Dans les combats, les règles suivantes s'appliquent à eux :

- Ils n'ont pas ou peu d'armure ;
- Ils sont trop incompétents pour utiliser des Manœuvres de Combat ;
- Ils ont des Points de vie égaux à un cinquième (arrondi au supérieur) de la CON+TAI d'un membre moyen de cette race ;
- Dès les premiers dégâts reçus, ils cessent de combattre ;
- Si les dégâts sont inférieurs à leurs Points de Vie, ils paniquent et s'enfuient ;
- Si les dégâts dépassent leurs Points de Vie, ils s'effondrent en criant à l'agonie ou en pleurant miséricorde ;
- Si les dégâts dépassent le double de leurs Points de Vie, ils meurent de façon spectaculaire et grotesque ;
- Dès qu'un tiers des leurs sont morts ou blessés, les survivants s'éparpillent et s'enfuient.

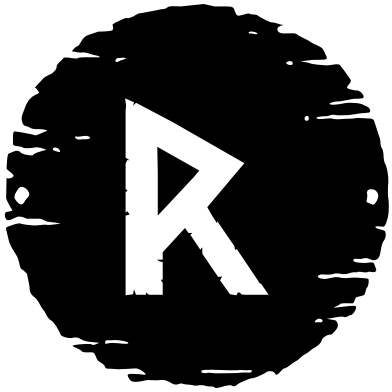
Sous-Fifres

Les Sous-Fifres sont des ennemis plus compétents que la Piétaille, qui sont généralement envoyés en masse pour harceler les aventuriers. Ils forment les gardes du corps des chefs de guilde ou de gang ou remplissent les rangs des troupes irrégulières lors des premières phases d'une bataille. Même s'ils ne sont pas gérés comme des personnages complets, les sous-fifres peuvent s'avérer mortels si leurs cibles ne sont pas préparées à les affronter.

Semblables à la Piétaille, les Sous-Fifres utilisent les règles suivantes :

- Ils sont moyennement bien protégés ;
- Ils utilisent librement les Manœuvres de Combat ;
- Ils ont des Points de vie égaux à un cinquième (arrondi au supérieur) de la CON+TAI d'un membre moyen de cette race ;
- Dès qu'ils reçoivent deux blessures, ils cessent le combat et cherchent à se replier ;
- Si les dégâts dépassent leurs Points de Vie, ils échouent automatiquement à leur jet d'Endurance et subissent les effets d'une Blessure Sérieuse dans la zone touchée ;
- Si les dégâts dépassent le double de leurs Points de Vie, ils meurent d'une façon violente et horrible ;
- Dès que la moitié des leurs sont morts ou blessés, les autres battent en retraite.

Chapitre 8: Magie



La Rune de la Magie régit toutes les connexions entre le monde ordinaire et les sources de magie, y compris les autres runes. Elle est donc à la fois une rune et un conduit ; tous les magiciens l'utilisent, consciemment ou non.

Sous toutes ses formes et quelle que soit sa source, la magie donne à son utilisateur la possibilité de surmonter ou de manipuler l'ordre naturel pour obtenir des effets surnaturels précis. La magie du théiste découle de la relation avec son dieu, la magie du sorcier provient des rituels et formules qu'il a maîtrisés, la magie de l'animiste provient de sa relation avec les esprits, et la magie du mystique provient de lui-même. Tous ces magiciens sont capables de réaliser des exploits remarquables, qui dépassent les capacités des non-pratiquants.

Les Runes

Les Runes sont à l'origine de la magie. Ce sont les briques constitutives de la création, des pouvoirs métaphysiques qui, canalisés, manipulés et combinés, peuvent créer toutes choses. Par exemple, la rune de la Terre est à la base du monde physique. Combinez-la avec la rune de l'Eau, et les océans deviennent possibles. Introduisez la rune du Feu : le soleil fournit alors la lumière et la chaleur qui permettent à la vie de prospérer. Apportez les runes de l'Air et de la Fertilité : le monde aura des vents porteurs de pluie et des plantes qui prodigueront encore plus de vie. Ajoutez les runes de l'Homme et de la Bête, et toutes sortes de créatures pourront proliférer. Si un dieu bienveillant introduit la rune de l'Harmonie, toutes ces choses vivront en paix. Si un autre apporte la rune du Désordre, le chaos et la guerre pourraient en résulter. Malgré cette multitude de runes et de combinaisons, tout est encore immortel ; l'introduction de la Rune de la Mort achève le cycle naturel de la naissance, de la vie et de la mort.

Les runes sont les archétypes de la création, du pouvoir et de la définition. La magie est le moyen de se connecter à ces archétypes en manipulant ou en exploitant leur essence. Le sort de Vol d'un grimoire de sorcellerie est représenté par une formule ; cette formule comprend les runes de l'Air et du Mouvement, ce qui permet au magicien de défier la gravité et de planer dans le ciel. Si un dieu octroie un sort de Vol, cela signifie que cette divinité contrôle les runes de l'Air et du Mouvement. Un mystique est capable de léviter parce qu'il peut personnellement canaliser les runes de l'Air et du Mouvement. Par la méditation et la contemplation, il amène son corps à devenir plus léger qu'une plume. Si un chamane fait appel à un esprit aigle

pour le transporter, cela est possible parce que l'aigle est une création des runes de l'Air et de la Bête.

Les runes sont donc au cœur de toute magie. Leur présence est généralement subtile. En effet, il est rare qu'un magicien se réfère aux runes, car il puise dans leur pouvoir grâce à une prière, une formule, un mantra ou un esprit.

Les mortels ne peuvent posséder de runes, mais ils peuvent avoir une grande affinité avec elles, généralement par le biais d'un culte, de l'étude et de quêtes délibérées. Cela peut aussi survenir grâce aux dons de dieux, de démons ou d'autres entités surnaturelles qui ont un contrôle direct sur les runes. Si ce jeu est appelé RuneQuest, c'est avant tout parce que celui qui veut obtenir le pouvoir suprême doit créer et développer une telle affinité.

Toutes les runes ne sont pas semblables : certaines s'opposent entre elles ou dépendent d'autres runes, et quelques-unes s'avèrent particulièrement puissantes. En dépit de leur nature métaphysique, les runes peuvent être classées.

Les Runes Élémentaires

Ce sont les composants de base de toute la création : la plupart des mondes contiennent toutes ces runes dans des proportions différentes. Toutefois, il arrive aussi qu'un monde soit dépourvu d'une rune particulière. Un monde où la rune de l'Eau serait faible ou absente ne connaîtrait ni mer, ni rivière, ni lac, ni même précipitations. Ce serait un lieu terriblement aride et probablement sans vie. Un monde où la rune des Ténèbres serait la plus forte sera enveloppé d'une nuit perpétuelle. Ainsi, la force et la combinaison des runes déterminent les conditions du monde. Dans la plupart des mondes, les runes coexistent dans un relatif équilibre, ce qui favorise le développement des formes de vie.

Les Runes Élémentaires sont :

Air	ᚷ
Ténèbres	●
Terre	□
Feu	⊙
Lune	◐
Eau	≋

Les Runes de Forme

Elles décrivent les différentes formes que les êtres vivants peuvent revêtir. Habituellement, une forme de vie telle que l'homme est associée à une seule rune, mais elle peut aussi être le résultat d'une combinaison de runes. Par exemple, la combinaison des runes de l'Homme et de la bête pourrait créer un centaure, un chat bipède intelligent, ou peut-être un homme avec l'intelligence, la nature et les capacités d'un animal particulier. Tout dépend de la façon dont les forces primitives de la création mélangent les runes.

Les Runes de Forme sont :

Bête	ᛉ
Dragon	ᛃ
Homme	ᛇ
Esprit	ᛝ
Plante	ᛜ

Les Runes de Pouvoir

Les Runes de Pouvoir sont disposées en paires diamétralement opposées. Elles dérivent des runes Élémentaires et influencent les Runes de Forme. Ce sont généralement des manifestations d'un type spécifique d'énergie provenant d'une source primordiale. La plupart des cultes sont donc associés à une de ces runes qui caractérisent la source de leur pouvoir, et considèrent comme ennemis les cultes associés à la rune opposée, même si l'hostilité ouverte n'est pas obligatoire, car cela dépend des relations et des alliances mythiques des forces à l'œuvre dans le monde.

Les Runes de Pouvoir sont :

Harmonie	ᛁᛁᛁ	Désordre	ᛞ
Mouvement	ᛟ	Stase	ᛏ
Fertilité	ᛝ	Mort	ᛏ
Vérité	ᛉ	Illusion	∴
Loi	ᚦ	Chaos	ᛘ

Notez que les runes de Pouvoir de chaque colonne sont complémentaires. Fertilité et Harmonie, par exemple. Les runes de la même colonne

peuvent être combinées : un dieu peut les détenir, ou une formule de sort peut les associer. Par contre, une rune ne peut être combinée avec sa rune opposée. Ainsi, on ne trouvera jamais un dieu affilié à la fois aux runes de Mouvement et de Stase. Il existe une certaine compatibilité croisée entre les colonnes de Rune de Pouvoir, comme la Mort et la Vérité. De telles combinaisons ont tendance à définir des dieux ou des traditions magiques avec des sphères d'influence très spécifiques.

Les Runes de Condition

Les Runes de Condition sont le dernier groupe et définissent comment les dieux, les cultes ou les individus se comportent avec les runes précédentes. Il existe quatre conditions principales : Infini, Magie, Maitrise et Communication. Chacune fonctionne de manière différente :

Infini : ∞

C'est la marque des dieux. L'Infini implique une liberté totale vis-à-vis des liens matériels de l'existence et la capacité à agir (quasiment) comme un dieu. Cette rune n'est conférée qu'à ceux qui s'en montrent dignes ; elle est l'apanage des demi-dieux, des vrais héros ou des créatures extrêmement puissantes comme les dragons.

Magie : ᚱ

La rune de la Magie est étroitement associée à la notion de transformation. Selon le monde et les méthodes utilisées pour invoquer son pouvoir, ses liens avec les Runes de la Loi ou du Chaos peuvent être étroits, mais il lui manque la malignité potentielle des deux autres runes. La Magie représente la capacité à commander, contrôler et former temporairement une autre rune.

Maîtrise : ᛘ

La rune de Maîtrise indique le contrôle sur une rune de Forme, de Pouvoir ou de Condition. Si la rune n'a pas de sens sans une autre rune pour la définir, celui qui en est propriétaire est véritablement un être à part. Les cultes possédant cette rune sont les vrais moteurs du monde. Les individus qui la possèdent sont destinés à la grandeur ou à l'infamie.

Communication : ᚺ

La rune de communication englobe le langage, la diplomatie et le commerce. Elle révèle une volonté de dialoguer pour négocier ou établir un compromis. Elle est considérée comme une rune d'accord et d'amabilité, mais elle peut aussi être utilisée pour dominer ou semer la discorde.

Personnages et Runes

La plupart des choses sont liées à une ou plusieurs runes. Les humains sont de toute évidence un produit de la rune de l'Homme, les arbres de celle de la Plante et les rochers de celle de la Terre. Il s'agit d'une relation innée et inconsciente, mais qui est toujours présente.

Au-delà de ce lien inhérent, chaque personnage peut développer une affinité consciente avec des runes de différentes catégories, à travers leur foi ou leur quête de pouvoir. Par exemple, un personnage devenant un initié du Dieu de l'Orage peut choisir de suivre le chemin runique de l'Air ou du Mouvement, émulant ainsi un aspect particulier de ce dieu. Un sorcier peut choisir d'étudier dans une école qui se concentre sur les sorts basés sur la rune de l'Air. Un chamane peut développer une relation consciente avec les esprits et les sylphes liés à la rune de l'Air. De même, un mystique peut décider de se consacrer à la contemplation de la rune de l'Air, afin de pouvoir léviter ou de se passer du besoin de respirer.

Cette approche consciente est appelée Affinité Runique. Elle n'implique pas de commander ou de posséder une rune, mais sous-entend plutôt une volonté de s'associer avec ce qu'elle fait ou représente. Vous trouverez plus de détails sur ces Affinités dans le chapitre sur les Cultes.

La Saga du MJ

Steve, le Maître du Jeu, a décidé dans sa campagne que la connaissance des Runes est un secret oublié depuis longtemps. De cette façon, il n'a pas besoin d'introduire leur présence aux personnages, ce qui pourrait porter atteinte à l'ambiance Sword & Sorcery de son jeu.

Malgré cette décision, il utilise toujours le concept des Runes comme base pour concevoir les traditions magiques de son monde et les capacités qu'elles fournissent. Il se sert également des runes pour influer sur l'ambiance et la description des capacités lorsqu'elles se manifestent.

Influences des Runes sur la Magie

Pour que la magie de RuneQuest soit adaptable à une grande variété d'univers et de genres, chaque sort est accompagné d'une petite description allant au-delà de son effet mécanique. Cela permet à un même sort ou pouvoir de servir à différents cultes – religions théistes, voies mystiques, guildes de sorcellerie, traditions animistes –, avec des façons différentes de le lancer et de l'utiliser.

Étant donné que chaque culte est relié à certains archétypes métaphysiques, ces liens runiques peuvent aider à décrire la façon dont se manifestent les pouvoirs magiques d'un culte.

Considérons les collèges de sorcellerie suivants : l'Ordre des Aventuriers Éoliens est lié à la Rune de l'Air, tandis que l'Ordre des Chercheurs de la Voie Stygienne est lié à la Rune des Ténèbres. Les deux fournissent le sort de Téléportation, mais la façon dont celui-ci est utilisé et se manifeste est complètement différente. Les Aventuriers Éoliens ne peuvent se téléporter que quand ils sautent, tout contact avec le sol empêchant la magie de fonctionner. Le sort les enveloppe dans un bref zéphyr ténébreux qui, au moment de leur disparition, explose en un bruit de tonnerre. Quant aux membres de la Voie Stygienne, ils ne peuvent se transporter qu'entre deux zones d'obscurité ; avant de disparaître, le sorcier semble englouti par des ombres mouvantes.

Ces modifications sont essentielles pour rendre unique l'atmosphère d'une campagne de RuneQuest ; elles devraient être incorporées à la description de la magie du culte.

Adapter la Magie

La magie est l'un des aspects les plus variables d'un jeu de rôle. Bien que des éléments tels que la création de personnage ou le combat ne varient guère quel que soit l'univers, presque tous les genres historiques ou fantastiques ont leur propre style de magie. La façon dont la magie est préparée et lancée ainsi que l'ampleur de ses effets peuvent donc considérablement varier.

Pour une plus grande flexibilité, la magie de RuneQuest comprend plusieurs options pouvant convenir à de nombreux styles et univers. Les sections suivantes décrivent les différentes options pour modifier la magie. Ces suggestions visent à inciter les Maîtres du Jeu à créer des écologies magiques uniques là où un système par défaut serait inadapté au concept désiré.

Bien qu'à première vue le nombre d'options peut sembler écrasant, seulement quelques considérations fondamentales sont à prendre en compte :

- Quelles sont les disciplines magiques disponibles ?
- Quelles sont les traditions magiques qui contrôlent la magie ?
- Combien de capacités magiques une tradition fournit-elle ?
- Combien de temps faut-il pour lancer la magie ?
- Comment l'énergie magique est-elle générée ou récupérée ?
- Les personnages commencent-ils avec de la magie ?

Les Disciplines Magiques

RuneQuest prévoit des règles de base pour cinq types de magie, surnommés disciplines. D'autres disciplines seront sans doute explorées dans les suppléments à venir. Chacune des cinq disciplines traitées ici dispose de son propre chapitre, où sont décrits en détail son fonctionnement, comment les personnages l'obtiennent, ainsi que les sorts, esprits ou capacités disponibles.

Bien que chacune propose un style unique et intéressant de magie, une campagne de RuneQuest n'a pas à les inclure toutes les cinq.

Le Maître du Jeu devra décider si chaque discipline est adaptée à son univers. Une campagne basée dans un archipel d'îles tropicales pourrait n'utiliser que l'animisme, tandis qu'un univers plus ouvert pourrait être basé sur des cultures opposées, l'une dominée par des sorciers et l'autre par des prêtres, toutes deux pratiquant aussi le mysticisme.

Notez que chaque discipline possède ses propres forces et faiblesses, et qu'elles ne sont pas nécessairement équilibrées entre elles. Les cinq disciplines de base sont :

La Magie Populaire

La Magie populaire est la forme de magie la plus élémentaire ; elle est généralement associée aux guérisseurs, aux sorcières et aux sages-femmes. Elle consiste en sorts et en charmes simples aux effets limités, que n'importe qui peut utiliser si cela est autorisé. Les membres d'une communauté apprennent souvent dès le plus jeune âge des sorts de Magie Populaire, qui sont généralement adaptés à leurs besoins spécifiques. Cela signifie que la Magie Populaire enseignée par une culture Barbare sera différente de celle enseignée par une culture Civilisée. Certaines professions ou cultes peuvent aussi inculquer cette discipline afin d'aider leurs membres dans leurs œuvres. En théorie, la Magie Populaire peut donc être accessible à tous. En pratique, cela dépend beaucoup du cadre de la campagne.

L'Animisme

L'animisme consiste à traiter avec le Monde des Esprits et avec les esprits liés au monde des mortels. Les animistes sont les chamanes et les totémistes qui nouent délibérément des relations avec les esprits pour obtenir des effets magiques, que ce soit pour le bien d'une communauté ou pour leur propre profit. Les animistes croient qu'un esprit ou qu'une âme habite chaque chose, qu'elle soit animée ou inanimée, organique ou inorganique. En se liant avec un esprit, ils peuvent donc exploiter son pouvoir. En général, les animistes témoignent un profond respect envers le monde naturel et celui des esprits, utilisant leur magie avec modération. Toutefois, il existe aussi des chamanes égoïstes prêts à ignorer ce respect en faveur d'un plus grand pouvoir personnel, au détriment du Monde des Esprits.

Le Mysticisme

Grâce à une compréhension intime du tissu de la réalité, le mystique peut canaliser l'énergie runique et ainsi accomplir des prouesses. Le mystique atteint cet état de compréhension à travers la contemplation constante du monde environnant ; il en discerne les vérités et médite sur la nature même de l'existence. Ce processus peut être lié à des questionnements philosophiques complexes, mais le plus souvent, le mystique comprend intuitivement à la fois sa place dans l'univers et la situation de celui-ci. Cette compréhension lui permet de déverrouiller son potentiel intérieur. En fin de compte, le mystique cherche à transcender les entraves de la nature et à atteindre un état de conscience supérieur qui le mettra directement en harmonie avec les forces du cosmos. En simplifiant, on pourrait dire qu'un mystique qui atteint l'illumination devient une rune. La réalité est bien plus complexe, parce que tout mystique accompli sait qu'il est possible d'attendre un stade d'existence encore plus élevé, transcendant même le pouvoir des dieux.

La Sorcellerie

La sorcellerie est la manipulation des runes grâce à des formules qui interagissent directement avec le tissu même de la création. Ces formules sont des équations complexes : un mélange de principes mathématiques, psychologiques, existentiels et surnaturels qui permettent au sorcier de comprendre une partie de la réalité et de la plier à sa volonté. Les sorciers ne dépendent pas des dieux pour utiliser leurs pouvoirs ; ils n'ont pas non plus besoin d'utiliser des esprits pour obtenir ces effets. La manipulation de ces équations métaphysiques rend la sorcellerie très puissante et très flexible. Cependant, cela signifie également que ceux qui

La Saga du MJ

La campagne de Steve exploite toutes les disciplines magiques disponibles, sur une base culturelle et raciale :

Toutes les cultures et espèces douées de raison connaissent la Magie Populaire ;

Les tribus sauvages de centaures, satyres et minotaures pratiquent l'Animisme ;

Les clans nomades du désert des hauts plateaux étudient le Mysticisme ;

La Sorcellerie est officiellement interdite dans toutes les cultures : seuls quelques individus isolés la connaissent ;

Les cités États civilisées (dont Meeros) et les hordes barbares des seigneurs de la guerre Badoshi favorisent le Théisme.

emploient la magie de façon moins directe ont tendance à se méfier des sorciers, voire à les craindre ou à les détester. De plus, comme les sorciers n'ont pas besoin de dieux ou d'esprits, il leur arrive de se montrer arrogants ou méprisants envers ceux qui choisissent de vénérer ces entités. Bien que certains sorciers maintiennent un respect salutaire pour les dieux et peuvent même les adorer, cela ne change rien au fait qu'ils essayent d'accomplir, avec leur magie, des actes que d'autres considéreraient comme étant du domaine d'êtres supérieurs.

Le Théisme

La magie des théistes provient des dieux. Comme les dieux sont des manifestations des runes, ils en tirent leurs pouvoirs et leurs attributs. Grâce à leur dévotion, les théistes canalisent ces pouvoirs runiques sous une forme très diluée, les miracles, afin de les utiliser dans le monde ordinaire. Un adorateur du Dieu de l'Orage sera ainsi en mesure d'invoquer la foudre, un adorateur du Dieu du Soleil pourra recréer la lumière du jour, même dans la nuit la plus noire. La magie des théistes est toujours basée sur la nature du dieu ou du panthéon vénéré et, plus précisément, sur la rune (ou les runes) que commandent ces entités. La force de la dévotion envers un dieu aura un impact direct sur la puissance de la magie produite ; en supposant que la divinité s'intéresse à ses adorateurs, le maintien d'une relation cordiale avec un dieu sera donc nécessaire pour bénéficier de ses pouvoirs.

Traditions Magiques

Même celui qui dispose d'un talent magique inné devra développer son savoir-faire, le plus souvent au sein d'une organisation sociale : culte, ordre, mentor... Ce genre d'organisation est désigné sous le nom de tradition. Par exemple, le culte de Myceras et le culte des Sept Démons Badoshi sont deux traditions basées sur une organisation religieuse, mais qui adorent des dieux différents et enseignent des miracles différents.

Certaines traditions ne se limitent pas à une seule discipline magique, mais peuvent en combiner plusieurs. Un ordre de sorcellerie pourra ainsi offrir à ses membres à la fois de la Magie Populaire et de la Sorcellerie : les apprentis obtiennent des charmes mineurs, tandis que les membres de rang plus élevé apprendront les sorts plus puissants de l'art supérieur.

Notez également que l'appartenance à une tradition ne donne pas nécessairement accès à la magie. On peut ainsi être un adorateur fidèle de Myceras et avoir le rang de membre laïc dans son culte sans être capable d'invoquer des miracles.

Durant la création des traditions magiques d'un univers de jeu, le Maitre du Jeu devra décider quel type d'organisation ou de groupe social les fournira. Voici quelques exemples.

Cultes

Sectes organisées qui révèrent une religion, une philosophie ou un individu, les cultes seront plus amplement détaillés dans le chapitre qui leur est consacré. En général, les cultes enseignent la magie uniquement à leurs membres et sont susceptibles de réserver certains types de magie ou de sorts à ceux qui atteignent les rangs supérieurs de l'organisation. Les formes de magie qu'ils enseigneront dépendront de leur nature. Certains cultes peuvent ainsi mélanger les disciplines (le théisme et l'animisme, par exemple), tandis que d'autres se limitent à une seule.

Guildes

Les guildes sont des corps de métier qui représentent et protègent les membres d'une profession. Parce qu'elles visent à protéger leur marché et qu'elles s'intéressent surtout aux compétences plus pratiques, les guildes offrent rarement l'accès aux magies les plus complexes, privilégiant la Magie Populaire, et notamment les sorts directement utiles à la profession.

La Saga du MJ

En détaillant davantage son monde, Steve développe les traditions qui enseignent et contrôlent la magie. Il limite la pratique de chaque discipline ainsi :

L'apprentissage de la Magie Populaire peut reposer sur des professeurs isolés, tels les sorciers et sorcières de village, ou venir en complément des enseignements d'un culte religieux.

L'Animisme ne peut être appris que par les races bestiales possédant une affinité animale avec un esprit de totem particulier. Ainsi, les centaures vénèrent le Grand Cheval, leur totem racial, avec qui ils sont les seuls à pouvoir créer un lien. Les chamanes du clan gardent jalousement ce savoir.

Le Mysticisme est enseigné uniquement aux nomades nés dans la bonne caste ; leur voie mystique dépend de la conjonction astrologique prévalant au moment de leur naissance.

La Sorcellerie est interdite en raison de ses connotations diaboliques, mais quelques individus l'étudient en secret, seuls ou sous la tutelle de sorciers vivant en reclus dans des endroits reculés.

Le Théisme est la chasse gardée d'innombrables cultes. Chaque cité État a

Royauté et Maisons Nobles

Un roi, une reine ou un empereur peut devoir son trône à la magie, que ce soit la sienne ou celle de ses alliés. Dans certains univers, un monarque peut réellement être de droit divin, ou l'avatar d'une divinité. Les pouvoirs magiques peuvent donc dépendre de l'appartenance à une lignée noble. Une telle magie peut revêtir n'importe quelle forme, même si, dans la plupart des œuvres de fantasy, les monarques magiciens ont tendance à être des théistes ou des sorciers. En dehors de la sphère royale, l'utilisation de la magie peut être mise hors la loi parce que cela pourrait menacer la monarchie. Les monarques bienveillants peuvent utiliser la magie pour le bien de tous, mais là où la magie maintient le pouvoir royal, son accès est souvent jalousement gardé.

Professeurs Individuels

Le sorcier errant, le mage ermite, le conseiller vieux et sage... la littérature fantastique regorge d'exemples d'individus qui apprennent les arts magiques grâce à de tels mentors. Ces praticiens sont généralement spécialisés dans une forme de magie et peuvent même faire partie d'une communauté, formant les jeunes adultes aux arcanes dont ils ont besoin pour contribuer à la société ou tracer leur propre chemin. Les cultures Primitives et Nomades s'appuient souvent sur cette forme de patronage, leur population étant rarement assez nombreuse pour mettre en place une formation magique élaborée.

Castes Sociales

La magie peut être restreinte à une caste sociale : le type de magie qu'une personne peut utiliser ou apprendre dépend du milieu de sa naissance. Dans de tels univers, le type de magie pratiquée dépendra probablement du rang de naissance, de la lignée héréditaire ou de tout autre fait similaire. Par exemple, un individu de la caste sacerdotale rejoindrait automatiquement la religion dominante et apprendrait le Théisme, alors qu'un membre de la caste inférieure des guerriers serait limité au Mysticisme.

Certaines espèces

Certaines races ou espèces sont naturellement prédisposées aux connaissances des arcanes. Par exemple, les elfes ou les satyres passent pour détenir de grands pouvoirs magiques. Au sein d'une espèce, les compétences magiques sont des capacités naturelles qui ont seulement besoin d'entrainement et de perfectionnement. Si une espèce est naturellement douée pour une forme de magie, les compétences magiques correspondantes peuvent être considérées comme Standards. Une magie spécifique à une espèce est généralement d'un seul type : la Magie Populaire, l'Animisme ou le Théisme sont les types plus communs. Des formes de magie telles que la sorcellerie et le mysticisme sont rarement innées.

Totems

De nombreuses cultures adoptent des totems ou d'autres symboles censés être pourvoyeurs de pouvoirs magiques. Les exemples les plus évidents concernent les cultures animistes, mais il n'y a aucune raison de les limiter à la seule magie des esprits. Les ordres de sorcellerie peuvent acquérir leurs connaissances grâce à des pratiques totémiques. L'idolâtrie dans les cultes théistes est très similaire. Plutôt qu'un groupe organisé d'enseignants, c'est le totem lui-même qui est la source des connaissances magiques : il les octroie à ceux qui établissent un lien approprié avec lui, ou bien à ceux qui sont nés dans une famille, une tribu ou une race placée sous sa protection.

sa propre divinité protectrice, son temple agissant comme le centre de son culte. De leur côté, les Badoshi ont un panthéon de sept démons que toutes les tribus vénèrent.

Combien de Capacités ?

Les capacités sont les sorts, les talents, les miracles ou les esprits produits par les traditions magiques. Le nombre de capacités qu'offre une tradition dépend de l'univers de jeu. Un culte obtiendra sûrement plus de miracles dans un monde où les théocraties gouvernent des nations entières que dans un monde où presque tout le monde a oublié l'existence des Dieux. Plusieurs éléments peuvent modifier le nombre de capacités disponibles par tradition.

Sorts par Organisation

	Basse Magie	Magie Moyenne	Magie Riche
Nombre de sort, miracles, talents... qu'une organisation possède :	1d3	1d3+3	1d3+6

La Saga du MJ

Après avoir choisi les traditions, Steve doit décider du nombre de capacités que celles-ci fournissent. Il désire que les cultes, écoles et voies accordent un large éventail de pouvoirs. Il sélectionne la catégorie Magie Riche, qui donne accès entre 7 et 9 sorts ou capacités, puis il ajuste le nombre en fonction de l'importance et du rôle central de chaque tradition.

Étant donné que le Théisme est la forme dominante de magie dans le monde, Steve accorde à chaque culte divin 7 à 9 charmes de Magie Populaire en plus des 7 à 9 miracles. Cela augmente considérablement la puissance des cultes théistes par rapport aux autres traditions, mais Steve pense que cela va donner une saveur unique à son univers.

Tout d'abord, les traditions structurent habituellement l'apprentissage des capacités magiques qu'elles fournissent. Les membres n'accèdent aux formes de haute magie qu'aux rangs supérieurs. Par exemple, si un ordre de sorcellerie possède un sort Fragmenter particulièrement meurtrier, il est très peu probable qu'il soit enseigné aux étudiants tant que ceux-ci n'ont pas atteint un certain degré de connaissance, de maturité et d'ancienneté.

Deuxièmement, les traditions peuvent enseigner plus d'un type de magie. Un culte peut combiner la Magie Populaire et le Théisme, par exemple, ce qui décuple ses capacités. Dans ce cas, le Maître du Jeu peut accorder un nombre similaire de capacités par discipline, ou réduire le nombre donné à la plus puissante.

Le Maître du Jeu devrait réfléchir à la polyvalence de la magie dans son monde et ajuster en conséquence le nombre et la disponibilité des capacités. En règle générale, utilisez comme guide le tableau des Sorts par Organisation de la page précédente.

Dans le choix des capacités magiques disponibles, l'équilibre est la clé. Ce n'est pas parce qu'un sort, un miracle, un talent ou un esprit est répertorié dans RuneQuest que tout le monde doit y avoir accès. Créez des listes de sorts et choisissez judicieusement. Ne vous sentez pas obligé d'utiliser toutes les capacités fournies dans les règles. En effet, quelques-unes sont exceptionnellement puissantes. Si le Maître du Jeu a le sentiment qu'elles peuvent déstabiliser sa partie, il devrait les omettre ou les réserver aux PNJ puissants.

Les joueurs ne devraient pas concevoir leurs propres traditions et listes de sorts sans la supervision et l'approbation du Maître du Jeu.

Temps d'Incantation Rituels

Par défaut, chaque type de magie de RuneQuest possède un temps d'incantation de quelques secondes. Bien que cela permette aux magiciens d'utiliser leurs pouvoirs plus librement, en particulier dans des situations de combat, cela peut poser problème lorsque vous essayez de reproduire certains genres de fantasy où l'utilisation de la magie demande un effort extrême.

Il existe plusieurs méthodes pour résoudre cette difficulté :

- Permettre aux magiciens d'effectuer un jet de niveau Facile s'ils passent une minute à se préparer, voire de niveau Très Facile s'ils y passent une heure, mais uniquement pour lancer le sort (ou tout test de Résistance subséquent) ;
- Augmenter le temps d'incantation par défaut et le comptabiliser non plus en Tours, mais en Rounds, Minutes, Heures, voire même en Jours si besoin est ;
- Comme ci-dessus, mais permettez au magicien d'accélérer son incantation, en augmentant le niveau de difficulté de un par changement d'unité de temps.

Bien sûr, les temps d'incantation rituels n'ont pas à s'appliquer à toutes les disciplines, ce qui peut accorder à un type de magie un avantage significatif de rapidité sur les autres. Par exemple, la Sorcellerie et l'Animisme peuvent voir leur temps d'incantation passer en minutes, tandis que le Mysticisme restera inchangé. Cela aura un impact important sur le cadre de campagne, mais peut changer agréablement de la routine.

En général, si le temps d'incantation est augmenté, les personnages utiliseront plus judicieusement la magie. Cela peut créer une ambiance intéressante, surtout si le magicien passe son temps de préparation à inscrire des sceaux magiques, à lancer des poudres, à utiliser des objets rituels, voire à chanter et à danser.

Toutefois, le Maître du Jeu devrait faire preuve de prudence s'il procède à de telles modifications. En effet, même si ces temps de préparation allongés peuvent apporter un surcroit d'atmosphère à un univers, ils peuvent aussi frustrer les joueurs incarnant des magiciens et rendre inutiles certaines capacités magiques.

L'Énergie Magique

Bien que la connaissance des pouvoirs magiques puisse être répandue dans un cadre de jeu, cela ne signifie pas forcément que l'énergie magique nécessaire pour les invoquer le soit aussi. Être capable de transformer un homme en léopard ne sert à rien si vous n'avez pas l'énergie nécessaire pour lancer le sort.

Même si chaque personnage dispose d'un attribut Points de Magie découlant de sa caractéristique POU, cet attribut représente seulement sa capacité à détenir ou à stocker l'énergie magique, pas nécessairement la capacité de la générer.

De toutes les questions à se poser pour adapter la magie de RuneQuest à un univers de jeu, celle de la provenance de l'énergie magique (ainsi que sa récupération) est peut-être la plus importante.

D'où viennent les Points de Magie ?

L'énergie magique doit provenir d'une source particulière définie par l'univers de campagne. Les options suivantes ne sont pas génériques : chaque type de magie peut requérir une source particulière différant des autres. De plus, certaines sources peuvent être combinées, de sorte qu'il existe plusieurs méthodes de collecte des Points de Magie.

- Soi-même : la source la plus simple et la plus pratique. Les personnages produisent leur propre énergie magique ;
- Sacrifice : l'énergie magique est « récoltée » grâce au sacrifice d'êtres vivants ;
- Lieux Magiques : la magie est produite naturellement dans certains lieux comme des lignes de forces, des temples...
- Destruction d'un objet inanimé : la magie peut provenir d'une substance éthérée ou minérale plutôt rare, des pierres précieuses par exemple ;
- Consommation d'une substance : la consommation d'herbes, de drogues ou de produits animaux particuliers peut fournir l'énergie magique ;
- Vénération : d'une manière similaire à l'adoration des dieux, un individu peut obtenir des Points de Magie grâce à un culte dédié.

Un personnage doit avoir accès à une source d'énergie magique pour être en mesure de regagner les Points de Magie dépensés. Si ce n'est pas le cas, les points utilisés pour lancer des sorts ou utiliser des capacités magiques ne pourront pas être regagnés.

Soi-même

Le personnage attire et stocke l'énergie magique du monde qui l'entoure. Pour récupérer des Points de Magie, il suffit de se reposer et de laisser son corps absorber les émanations magiques naturelles du monde. Il n'y a rien d'autre à faire. C'était la source par défaut des précédentes éditions de RuneQuest, mais les Maîtres du Jeu ne doivent pas se sentir limités à celle-ci.

Sacrifice

Le sacrifice est un élément courant dans les pratiques religieuses et le genre Sword & Sorcery. Les Points de Magie sont obtenus par une mise à mort rituelle d'une victime. Ils peuvent servir à apaiser ou à contenter une entité d'outre monde comme un dieu, un esprit ou un démon, ou peuvent être directement absorbés par le sacrificateur.

La quantité d'énergie produite par un tel acte est à prendre en considération. Traditionnellement, les sacrifices les plus minimes sont ceux d'animaux d'élevage, tandis que les plus importants sont ceux d'êtres doués de raison. RuneQuest considère par défaut que le nombre de Points de Magie récoltés est égal au POU de l'être sacrifié. Cette valeur peut être modifiée pour s'adapter au cadre de jeu.

Bien que le sacrifice puisse sembler une source inépuisable de Points de Magie, plusieurs limitations sont à garder à l'esprit. Tout d'abord, une communauté ne dispose généralement pas d'un cheptel en « excès », disponible pour des offrandes rituelles ; l'animal sacrificiel provient des troupeaux nécessaires à sa subsistance. Ce n'est pas pour rien qu'on appelle cela un sacrifice ! Dans les endroits où les animaux sont en vente libre, cela devient une question pécuniaire, car un cheval ou une vache est un bien coûteux.

La Saga du MJ

Bien que Steve aime l'idée de rendre la magie longue et difficile à lancer, il préfère garder le temps d'incantation par défaut, car il veut que la magie soit utile en combat. Toutefois, une préparation plus longue augmentera les chances de réussite d'une incantation.

La Saga du MJ

Comme Steve a choisi une ambiance Sword & Sorcery pour sa campagne, il sélectionne les options suivantes comme source des points de Magie de son monde.

Sacrifice : Tous les magiciens peuvent recueillir des Points de Magie à partir du sacrifice rituel d'une créature vivante. Le sacrifice d'êtres doués de raison est autorisé, même dans les cités États, à condition que la victime soit un criminel, un prisonnier de guerre ou un volontaire.

Vénération : Dans cette campagne, la vénération peut aussi être utilisée pendant une cérémonie totémique ou un rituel de propitiation d'entités démoniaques.

Lieu magique : N'importe quel endroit considéré comme sacré est aussi une source d'énergie magique. Ceci s'applique principalement aux temples et lieux de culte totémique majeurs qui sont construits sur des zones de grande signification mythologique. Le nombre de points de Magie fournis dépend de la taille du temple.

Steve choisit spécifiquement de ne pas prendre « Soi-même » comme option, car il souhaite restreindre le flux d'énergie magique, afin que chaque sort ou miracle représente une dépense significative. Cela oblige les magiciens professionnels à compter un peu plus sur leur ruse et leurs compétences classiques.

Ensuite, chaque culte est susceptible d'exiger le sacrifice d'un type particulier de créature : tuer la mauvaise bête n'apporterait alors aucun Point de Magie. Et même si la bonne espèce de créature est trouvée, celle-ci devra peut-être être en parfaite santé, avoir une peau sans tache, une couleur particulière, etc. De plus, il est douteux que les prêtres, sorciers ou chamanes aventuriers se déplacent avec tout un troupeau de ces animaux, qui auront besoin de soins, d'alimentation et d'attention.

Notez que les magiciens cherchant des victimes parmi les espèces douées de raison feraient mieux d'appartenir à une culture qui soutient de telles activités. En général, le meurtre inutile de prisonniers ou d'esclaves pour faire de la magie n'est guère apprécié, surtout quand cette magie est utilisée à des fins personnelles plutôt que pour le bien de la communauté.

Lieux Magiques

Un lieu géographique ou une structure physique agit comme un conduit pour l'énergie magique naturelle, que les individus peuvent alors absorber afin de reconstituer leurs ressources. Le personnage qui désire récupérer des Points de Magie doit passer un certain temps à cet endroit : se reposer, prier, méditer et ainsi de suite. La quantité regagnée dépendra de la puissance de l'endroit et de son environnement. Certaines zones ne fournissent des Points de Magie qu'à certaines disciplines – un bosquet druidique, par exemple, ne produira d'énergie que pour des Animistes.

Donnez au lieu une Force Magique de 25 %, 50 %, 75 % ou 100 %, en fonction de sa taille et de son importance. La Force Magique est le pourcentage de Points de Magie qu'un personnage pourra regagner. Par exemple, dans un sanctuaire possédant une Force Magique de 25 %, un personnage avec une réserve normale de 16 PM ne récupèrerait que 4 PM, alors que dans un grand temple avec une Force Magique de 100 %, il aurait récupéré l'ensemble de ses 16 Points de Magie.

Combien de Points de Magie pour le Sacrifice de...

Dans de nombreux contextes historiques et de Sword & Sorcery, les Points de Magie sacrificiels sont un moyen idéal pour représenter le transfert ou la génération d'énergie magique. En utilisant cette méthode, une question se pose : « Combien de Points de Magie cette créature vaut-elle ? »

En règle générale, les animaux minuscules, en particulier ceux pouvant être élevés en masse (comme les colombes), ne devraient produire qu'un seul point de Magie. Les petits animaux (serpents, chats, etc.) généreraient 1d3 points de Magie, les créatures de taille moyenne (chèvres, cochons, et ainsi de suite) 1d6 Points de Magie, et les gros animaux (vaches, taureaux, chevaux) 2d6. Seules les créatures vraiment énormes, magiques ou douées de raison devraient fournir 3d6 PM ou plus.

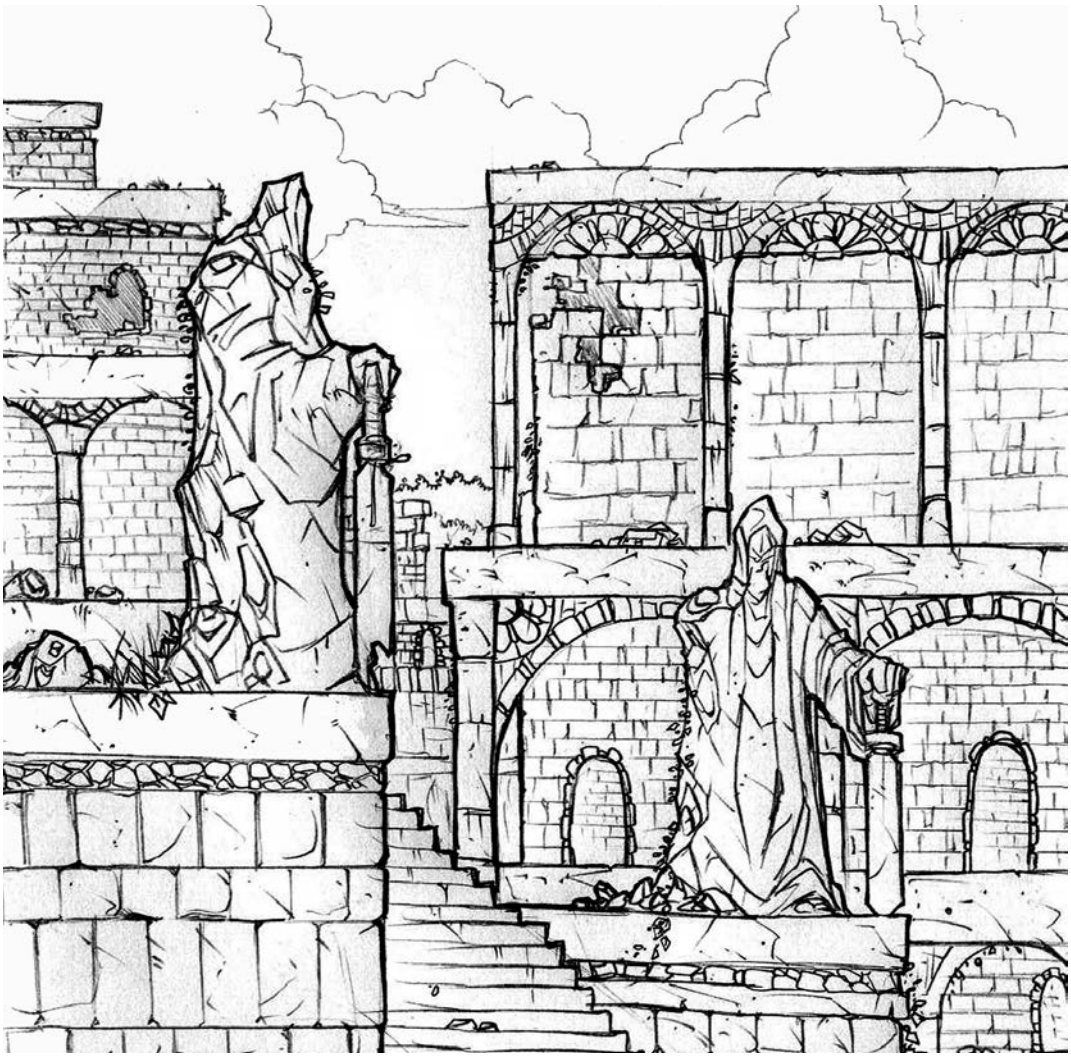
Le temps nécessaire pour reconstituer ses réserves dépend de la puissance globale de la magie dans la campagne. Consultez Récupérer les Points de Magie ci-dessous pour quelques conseils.

Destruction et Consommation

Cela fonctionne de façon similaire aux Lieux Magiques. L'objet détruit ou consommé doit avoir une Force Magique de 25 %, 50 %, 75 % ou 100 % en fonction de sa qualité, de sa pureté et d'autres facteurs cruciaux. Lorsque l'objet est consommé, les Points de Magie sont rechargés jusqu'au niveau indiqué par le pourcentage de Force Magique, à la vitesse proposée dans la section Récupérer les Points de Magie.

Vénération

Les personnages qui organisent une cérémonie en l'honneur d'une entité surnaturelle sont capables de puiser dans l'énergie magique produite par les fidèles. Ceux qui ont atteint le statut de héros ou de demi-dieux peuvent même être directement vénérés et recevoir ces Points de Magie. Le



Un temple en ruine des sept démons adorés par les Badoshi. Ces statues sont celles des Démons de la Guerre jumeaux - Frère et Sœur Capuchon - respectivement divinités du combat et des exécutions. Il est peu probable que les Badoshi aient construit cet endroit : ils l'ont certainement pillé il y a plusieurs siècles lors d'un raid et s'en sont approprié les dieux.

Les prêtres guerriers Badoshi se rendent dans de tels temples et sanctuaires afin de renouveler leurs pouvoirs magiques.

montant de la Force Magique fournie par une cérémonie dépendra du nombre de participants :

<100 :	25 %
100-999:	50 %
1000-9,999:	75 %
10,000+:	100 %

Récupérer les Points de Magie

Le temps nécessaire pour récupérer des Points de Magie est un élément essentiel de l'atmosphère d'une campagne. Une récupération rapide permet l'utilisation intensive de pouvoirs puissants, alors qu'une récupération lente transforme chaque acte de magie en une décision importante.

Seules trois sources d'énergie magique permettent une régénération naturelle : Soi-même, les Lieux et la Vénération. La régénération nécessite un repos complet, du confort et l'absence de menaces ou de stress. Ainsi, il vaut mieux dormir dans le lit douillet d'une auberge tranquille que d'essayer de se reposer au plus fort de l'hiver dans une forêt infestée de loups...

- 1 Point de Magie par heure - pour les campagnes à Magie Riche.
- 1 Point de Magie par jour - pour les campagnes à Magie Moyenne.
- 1 Point de Magie par semaine - pour les campagnes à Magie Faible.
- Les Points de Magie se récupèrent lors de conjonctions particulières – Cette option

est idéale pour les cadres à forte connotation religieuse, où l'énergie magique n'est disponible qu'à des moments spécifiques : la vénération ne fonctionnera que les jours sacrés du dieu, ou la magie d'un cercle de pierres mégalithiques n'opèrera que lors des pleines lunes.

Bien qu'une vitesse de récupération Moyenne ou Faible puisse sembler rédhibitoire pour les personnages joueurs, elle souligne la rareté de la magie dans certains genres de fantasy. D'autre part, elle offre aussi une forme d'équilibre si les personnages ont accès à certains des sorts les plus puissants.

En fait, la récupération lente est parfaite pour les campagnes avec des ennemis qui pratiquent une magie mortelle ; les personnages pourront plus facilement survivre au courroux d'un sorcier si celui-ci ne peut plus lancer ses sorts diaboliques pendant plusieurs mois.

Les Points de Magie provenant d'autres sources peuvent être récupérés en effectuant un sacrifice rituel, en détruisant certains objets ou en consommant certaines substances. De tels actes devraient exiger une heure d'effort au minimum, à moins que le magicien désire hâter l'expérience au risque de perdre l'énergie ainsi générée.

La Règle de Récupération

En règle générale, nous suggérons que les personnages ne puissent récupérer plus de Points de Magie que ceux produits naturellement par l'environnement ou lors de leur dernière « recharge ». Ainsi, un personnage se trouvant dans un lieu avec une Force Magique de 50 % ne pourra pas visiter plusieurs sites identiques pour régénérer tous ses Points de Magie. Un magicien ne pourra pas non sacrifier plusieurs chèvres d'affilée pour se recharger complètement.

Le même principe s'applique aux univers où plusieurs sources d'énergie magique existent en parallèle. Un personnage qui récupère ses PM près d'un dolmen, effectue un sacrifice, puis est vénéré par une armée de fidèles ne pourra récupérer qu'un nombre de Points de Magie égal à la plus productive de ces trois sources.

Bien sûr, les campagnes où les magiciens récupèrent naturellement leurs Points de Magie ignoreront cette règle, du moins pour les Points de Magie auto-générés.

Être à court de Points de Magie

Les conséquences d'un épuisement des Points de Magie sont à décider en fonction du cadre de jeu. Par défaut, lorsque les PM atteignent zéro, les sorts ou les capacités magiques ne peuvent plus être utilisés (sans autre conséquence pour le personnage).

Des options supplémentaires sont proposées ci-dessous :

Accumulation de fatigue

Les personnages peuvent continuer à lancer des sorts ou à utiliser des capacités, mais leur niveau de Fatigue augmente de un pour chaque Point de Magie dépensé. Notez que cela peut tuer le magicien en cas de Maladresse.

Attrition des Points de Vie

Comme pour l'Accumulation de Fatigue, mais le magicien perd 1 Point de Vie dans toutes ses Localisations pour chaque capacité ou sort utilisé, quelle que soit sa puissance, sa Magnitude ou son Intensité. Le magicien peut continuer à lancer des sorts jusqu'à ce qu'il subisse l'équivalent d'une Blessure Grave, mais à ce stade il risque la mort. Les Points de Vie perdus nécessitent une guérison naturelle, ils ne se régénèrent pas avec les Points de Magie.

Inconscience

En arrivant à zéro Point de Magie, le personnage tombe automatiquement dans le coma et y reste jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 Point de Magie. Selon la source utilisée, cela peut signifier de longues périodes de coma, voire la mort s'il n'est pas pris en charge entretemps.

Volonté

En arrivant à zéro Point, le magicien doit réussir un jet de Volonté pour rester conscient. Il peut continuer à lancer des sorts, mais chaque tentative nécessite un nouveau jet de Volonté, avec un niveau de Difficulté croissant. Ainsi, le deuxième jet sera Difficile, le troisième Redoutable et ainsi de suite. Si le magicien échoue, il tombe inconscient pour un nombre de jours déterminé aléatoirement, la valeur maximale étant égale au nombre de jets

La Saga du MJ

Pour contrebalancer le large éventail de capacités des traditions magiques, Steve choisit un rythme de récupération lent. Se reposer dans des lieux magiques permet de récupérer 1 Point de Magie par jour et éventuellement un autre Point par Vénération (uniquement les jours sacrés). Les Sacrifices deviennent ainsi la méthode la plus rapide de récupération, en supposant que des victimes convenables puissent être trouvées.

Steve décide aussi que le manque de Points de Magie ne provoque rien d'autre qu'une Accumulation de Fatigue. Avec une énergie magique si rare, il prévoit que les personnages joueurs auront tendance à consommer le moindre Point qu'ils possèdent.

de Volonté effectués (un échec au troisième test entraînerait par exemple 1d3 jours d'inconscience).

Endurance ou Mort

Atteindre zéro Points de Magie représente l'épuisement de la force vitale. Le magicien doit réussir un jet d'Endurance ou mourir, ses réserves psychiques étant complètement épuisées. S'il obtient une Réussite Critique, il regagne immédiatement 1 Point de Magie.

Si le Maître du Jeu le désire, ces options peuvent être mélangées et combinées afin de créer des variantes personnalisées qui donnent un caractère unique à la magie de sa campagne.

Personnages et Magie

RuneQuest ne présume pas que tout le monde peut utiliser la magie, ni même y avoir accès. La magie n'est pas un droit et ne devrait pas l'être. Développer des compétences magiques nécessite généralement de suivre une carrière proposant une discipline spécifique. Cela concerne particulièrement les voies de haute magie comme l'Animisme ou la Sorcellerie. Selon la richesse magique de la campagne, les personnages peuvent posséder une poignée de sorts de Magie Populaire. En règle générale, la magie est une chose qui devrait être à la fois admirée, respectée et crainte.

Devenir un Magicien

À moins que la magie ne soit omniprésente dans l'univers, les personnages ne commencent pas tous avec la capacité à l'utiliser. Comme on peut le voir dans le chapitre Carrières et Développement, les compétences requises pour la magie sont, par défaut, limitées à certaines professions. Bien sûr, ce n'est pas nécessairement le cas dans tous les univers.

Le Maître du jeu devrait se poser certaines questions avant de laisser les joueurs créer des personnages pratiquant la magie.

Est-ce que la capacité à utiliser la magie dépend d'un don inné particulier ? Si c'est le cas :

- Est-ce que ce don doit être entretenu dès l'enfance pour se révéler, ou peut-il être développé à tout moment de la vie ?
- Ce don est-il banal ou très rare ?
- Est-ce que la possession de ce don entraîne une adhésion automatique à certains cultes ou confréries ?
- Est-ce que ceux qui possèdent ce don sont persécutés s'ils ne se livrent pas à une formation officielle ?
- Si un entraînement formel n'est pas disponible, est-ce que les magiciens peuvent apprendre en autodidacte ?

Si la magie est accessible à tous ceux qui ont les connaissances appropriées, alors :

- Est-ce que les cultes ou confréries en restreignent l'accès pour préserver leur pouvoir ?
- Est-ce que l'appartenance à une telle organisation est limitée à certaines classes sociales, professions, cultures ou autre ?
- Dans quelle mesure la communauté du personnage enseigne-t-elle la magie ?

Magie de Départ

Les personnages autorisés à apprendre la magie commencent avec un nombre de capacités (sorts, miracles, esprits ou talents) basé sur la valeur de la compétence adaptée à leur tradition (Contrainte, Dévotion, Magie Populaire, Invocation ou Mysticisme). Une fois le jeu commencé, ils devront faire face à deux limitations : les capacités supplémentaires qu'ils pourront apprendre, et le moment où ils pourront les apprendre.

À la création, un personnage magicien connaît un sort ou une capacité pour chaque tranche de 20 % (tout ou partie) de sa compétence magique.

Apprendre de Nouvelles Capacités

En cours de partie, l'apprentissage de nouvelles compétences passe par un investissement en Jets

La Saga du MJ

Toujours dans une optique Sword & Sorcery, Steve décide que les magiciens sont rares et que le développement de leurs dons exige une formation spécialisée dès l'enfance. L'accès aux hautes magies sera reservée aux personnages poursuivant une profession magique spécifique : mystiques, prêtres, sorciers ou chamanes. Toutefois, il aime l'idée d'une Magie Populaire un peu plus banale, mais limitée à ceux qui se consacrent à un culte spécifique ou qui font appel à un mentor.

Dans son jeu, les trois personnages principaux sont Anathaym, Kara et Mju. Kara a commencé sa vie d'adolescente comme danseuse sacrée du temple de Myceras, où son affinité naturelle avec le dieu a été reconnue. Ainsi, elle a été formée à la prêtrise et a pu accéder au Théisme.

Mju, le nomade des montagnes, est né sous la constellation du Chacal. Ce signe astrologique de bon augure l'a destiné à devenir un mystique de la Voie des Ombres.

d'Expérience et en temps d'étude. Comme mentionné précédemment, les Maîtres du Jeu peuvent limiter la disponibilité de certaines capacités selon le rang de culte. Les personnages apprendront ainsi les secrets de leur voie dans un ordre particulier, et obtiendront les capacités les plus puissantes quand le culte les en jugera dignes.

Les valeurs indiquées dans le tableau ne sont que des suggestions. Elles peuvent être modifiées si nécessaire, en fonction de la fréquence du gain d'expérience. Comme les capacités représentent un gain important, à la fois en termes de pouvoir personnel et de progression dans une tradition, elles devraient représenter un investissement significatif. Cependant, un personnage peut répartir le coût en temps et en Jet d'Expérience sur plusieurs sessions de jeu.

À un moment donné, les personnages magiciens sont susceptibles d'avoir appris toutes les capacités offertes par leur culte, école ou voie. En fonction de l'univers de jeu, cela ne doit pas être forcément la fin de leur développement magique. Un personnage peut adhérer à un nouveau culte, trouver d'autres connaissances cachées, ou même chercher à étudier avec un maître célèbre. Ces efforts exigent de développer une autre compétence correspondant à la philosophie de cette nouvelle tradition.

Apprendre de Nouvelles Traditions

Rien n'empêche un personnage de se joindre à une nouvelle tradition, à condition :

- que cette nouvelle tradition utilise la même discipline magique. Par exemple, un théiste peut rejoindre d'autres traditions théistes ;
- qu'il n'y ait aucune antipathie entre la nouvelle tradition et celles dont il est déjà membre ;
- que le Maître du Jeu lui en donne l'autorisation.

Cela suppose que la magie puisse être apprise par quiconque décide de l'étudier. Dans ce cas, le personnage pourra éventuellement rejoindre une tradition qui enseigne de nouveaux styles de magie sans autre contrainte que les conflits d'intérêts habituels. Si cela ne convient pas à leur cadre de jeu, les Maîtres du Jeu devraient se méfier des personnages apprenant de multiples disciplines magiques.

En général, il faut compter six mois d'étude et l'autorisation des maîtres de plus haut rang pour obtenir une nouvelle tradition à la valeur de base, ainsi que tous sorts ou talents initiaux que l'élève est capable d'apprendre. Cela coûte la même quantité de Jets d'Expérience que pour apprendre les nouvelles compétences Professionnelles nécessaires à cette tradition (voir page 110), en ajoutant le coût de chaque sort appris.

Créer de Nouvelles Traditions

Certains personnages peuvent souhaiter créer leurs propres traditions : cultes, écoles de sorcellerie, voies mystiques, etc. Les traditions existantes sont des philosophies complètes : non seulement leur modification exige énormément d'efforts et de recherches, mais leurs maîtres risquent de résister aux changements. Il est peut-être plus facile de créer de nouvelles traditions, mais progresser de cette manière est intrinsèquement plus coûteux en temps et en effort que de suivre une tradition existante.

Jets d'Expérience et Temps d'Apprentissage

	Type	Jets d'Expérience	Temps
Magie Populaire	Tour d'Adresse/ Charme	3	1 Semaine
Animisme	Esprit	5	1 Mois
Mysticisme	Talent	5	1 Mois
Sorcellerie	Sort	5	1 Mois
Théisme	Miracle	5	1 Mois

Créer de Nouvelles Traditions

Capacité Ajoutée	Temps Requis (Mois)	Jets d'Expérience Requis
1er	3	7
2e	6	13
3e	10	19
4e	15	25
5e	21	31
6e	28	37
7e	36	43
Chaque +1	+ (Nombre de Capacités +1)	+6

Créer une nouvelle tradition peut parfois prendre des années, voire toute une vie de pratique dévouée. Toutefois, celui qui accomplit cet exploit sera à jamais reconnu pour ses efforts.

Utiliser la Magie

Dans RuneQuest, l'emploi de la magie repose sur quelques principes de base. Puisque chaque discipline repose sur les mêmes concepts fondamentaux, ceux-ci ont été rassemblés ici pour plus de commodité et afin d'éviter les duplications inutiles.

Les règles suivantes sont donc destinées à toutes les disciplines magiques : Magie Populaire, Animisme, Mysticisme, Sorcellerie et Théisme. Cependant, comme avec toutes les lignes directrices proposées dans ce chapitre, le Maître du Jeu est libre de les modifier comme il le désire afin qu'elles cadrent avec son style de jeu et son univers de campagne.

Conditions de l'Incantation

Des supplications passionnées d'un théiste invoquant son dieu aux gestes ésotériques d'un mystique, toutes les disciplines utilisent des mots et des gestes rituels censés faciliter la concentration du lanceur de sort.

Par défaut, les conditions suivantes sont nécessaires :

- Une pensée claire, non obscurcie par une magie préjudiciable, des drogues ou un stress émotionnel ;
- La capacité de bouger librement au moins une main ;
- La capacité d'émettre des sons adaptés à la formule ou à la demande ;
- La capacité de percevoir précisément ou de détecter la cible potentielle.

Si une ou plusieurs de ces conditions manquent à l'appel, chaque élément manquant augmente le niveau de difficulté de la compétence magique appropriée. Ainsi, un sorcier de village qui a les yeux bandés et les mains liées lancera un sort de Magie Populaire avec une difficulté Redoutable. Si les malus sont trop considérables, il peut être impossible d'avoir recours à la magie.

Restriction aux Actions pendant l'Incantation

Pendant l'incantation, et ce quelle que soit la discipline, les personnages sont seulement capables de :

- se déplacer au maximum à leur vitesse de marche ;
- effectuer des Actions Libres ou des Réactions.

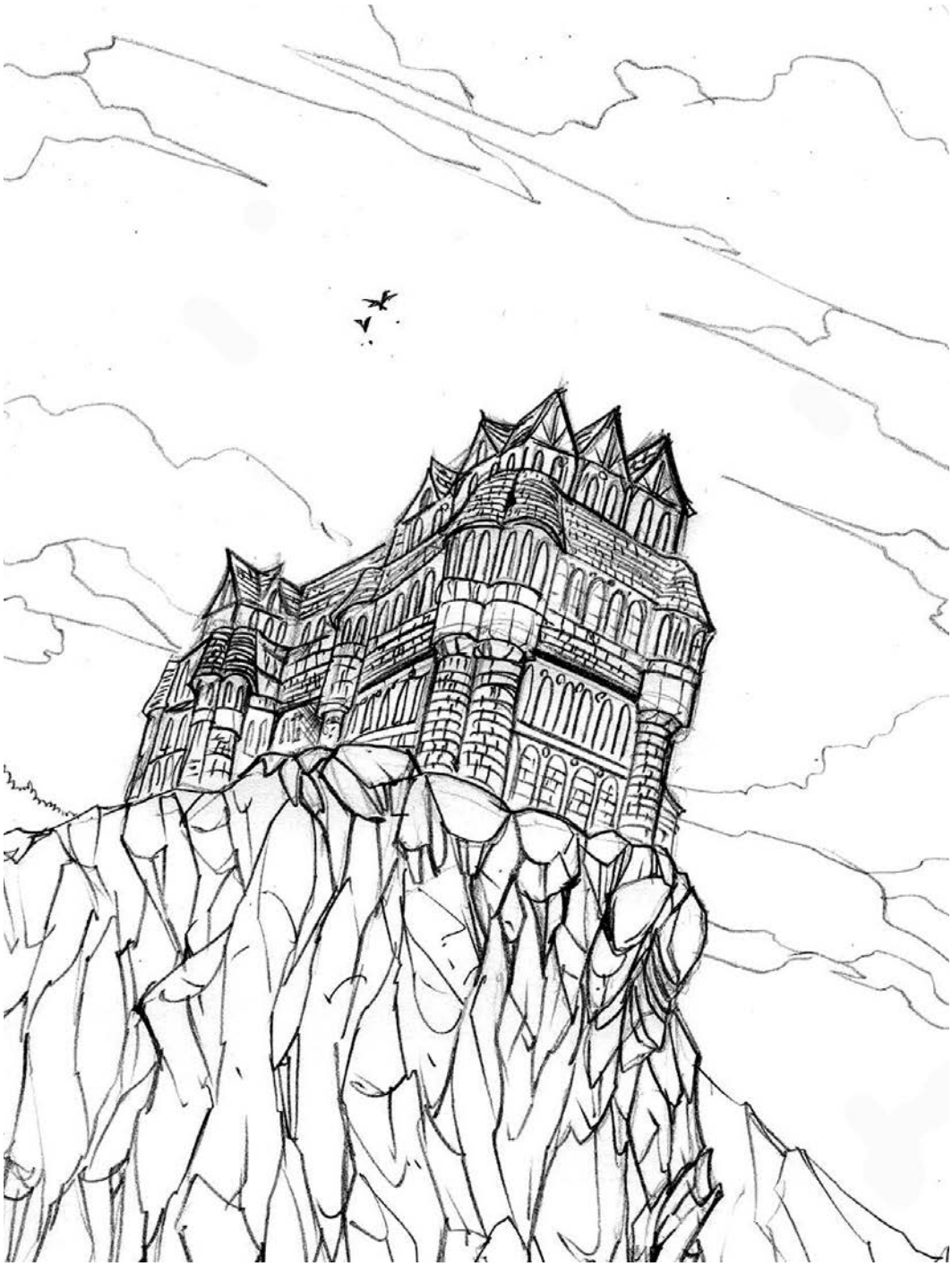
Par conséquent, les personnages préparant un sort ne peuvent pas attaquer, courir, ou utiliser une autre compétence. Cela reflète la concentration nécessaire pour canaliser l'énergie et obtenir l'effet désiré.

À la discrétion du Maître du Jeu, certaines actions réactives, comme parer ou esquiver, peuvent augmenter la difficulté d'incantation car elles perturbent la concentration et la gestuelle.

Interrompre l'Incantation

Tous les types de magie ont un temps d'incantation mesuré en Tours. Cela signifie qu'un magicien

Des trois, seule Anathaym n'a aucune compétence magique au départ, car elle s'entraîne depuis l'enfance à devenir une guerrière digne de son père. Comme elle ne commence pas le jeu avec une profession magique, elle ne pourra jamais adopter l'un des arts de haute magie, mais elle pourra apprendre quelques charmes mineurs de Magie Populaire si elle rejoint le culte approprié.



La Saga de Mju

Mju commence le jeu en tant qu'étudiant de l'art du mysticisme. Il possède 52 % en Méditation et 57 % en Mysticisme (Voie des Ombres). Il connaît trois talents mystiques (un par tranche de 20 % en Mysticisme).

Après plusieurs séances et la conclusion d'une grande aventure, Mju se retrouve avec 5 Jets d'Expérience, grâce auxquels il souhaite apprendre un nouveau talent de la Voie des Ombres. Le Maître du Jeu informe le joueur que Mju a déjà appris tous les talents disponibles pour son rang. S'il veut progresser, il doit se montrer digne de son gourou et être promu au rang de disciple.

Mju préfère utiliser ses jets d'Expérience pour développer d'autres compétences. Il espère qu'en cherchant à améliorer ses points faibles, il pourra impressionner son maître.

Plus tard...

Mju est un fidèle disciple de la Voie des Ombres, mais il estime qu'elle n'enseigne pas toutes les prouesses physiques qu'il désire apprendre.

effectuant des invocations complexes peut être retardé s'il doit consommer des Points d'Action pour réagir à des menaces. Cependant, à moins que le lanceur ne subisse un choc dramatique, cela ne fait que retarder la mise en place des effets.

Pour que l'incantation soit interrompue, il faut normalement que le magicien soit blessé ou sous l'effet d'un contrôle mental. Ce risque dépend des circonstances :

- Les Blessures Légères forcent le lanceur à effectuer un jet de Volonté, un échec augmentant de un le niveau de difficulté de l'incantation ;
- Les Blessures Sérieuses forcent le lanceur à effectuer un jet de Volonté, augmentant de un le niveau de difficulté de l'incantation en cas de réussite, et de deux en cas d'échec ;
- Les Blessures Graves ou une domination mentale entraînent l'échec automatique de l'incantation ;
- Si le lanceur est victime d'un contrôle mental, son jet échoue automatiquement.

Illustration, de gauche

Le monastère du Plateau Désertique, où Mju a vécu et étudié avant de chercher l'exil. Les Badoshi ont longtemps cherché à l'attaquer, mais sa position au-dessus de la plaine de Fera-Ki est inexpugnable.

Annuler sa Propre Magie

Les personnages peuvent utiliser une Action Libre pour annuler toute magie qu'ils ont lancée. Aucun jet n'est nécessaire, il suffit juste de le décider.

Cumuler la Magie

Dans tous les cas, la magie de différentes disciplines ne peut pas être cumulée pour produire des effets plus importants. Ainsi, un sort de Magie Populaire ne peut ajouter son effet à celui d'un miracle théiste. La magie d'une même discipline avec des effets similaires ne peut pas non plus être cumulée. Donc, deux magies d'amélioration d'arme comme Lame de Feu et ViveLame ne peuvent fonctionner ensemble.

Dans les situations où deux sorts incompatibles existent simultanément, la magie avec la plus grande Intensité aura préséance, supprimant la plus faible. Lorsque les deux magies sont d'Intensité égale, la magie la plus récente remplace la précédente.

Magnitude et Intensité

Ces deux termes servent à décrire la puissance d'une magie. La Magnitude permet de mesurer la difficulté à dissiper la magie, alors que l'Intensité reflète la puissance de son effet. Vous trouverez plus de détails concernant ces termes dans les chapitres consacrés à chaque discipline.

Bien que l'Intensité (et parfois la Magnitude) soit basée sur la valeur d'une compétence magique, elle n'est pas modifiée par d'éventuels modificateurs appliqués au jet. L'Intensité d'un sort de sorcellerie est égale à un dixième de la compétence d'Invocation du sorcier, peu importe que le jet de lancer soit Facile, Difficile ou même Herculéen.

Coût de la Magie Persistante

En règle générale, le coût de toute magie active réduit temporairement l'attribut Points de Magie (ou de Dévotion) d'un magicien. Le magicien ne peut commencer à récupérer les Points de Magie utilisés pour un sort (ou capacité similaire) qu'une fois celui-ci annulé ou expiré.

Encouragé par son maître, il décide de partir en retraite et de méditer sur une nouvelle voie mystique.

Dans les profondeurs éloignées du plateau désertique, Mju remarque les courageuses souris qui détalent et sautillent parmi les rochers. Il considère alors les rongeurs comme la source de sa nouvelle voie, et essaie d'imiter leurs capacités. Il lui faut 3 mois de contemplation et de pratique, ainsi que 7 Jets d'Expérience, pour développer sa nouvelle branche du mysticisme, qu'il nomme la Voie de la Gerboise. Elle commence au score de base du Mysticisme, soit POU+CON, et il choisit le premier talent.

Cherchant à poursuivre sa voie, Mju reste dans l'isolement, passant encore 6 mois et dépensant 13 Jets d'Expérience pour ajouter un deuxième talent. À ce stade, il sent qu'il en a fait assez et doit maintenant découvrir comment sa nouvelle voie lui sera utile dans le monde.

Les Runes Majeures de RuneQuest

Voici les Runes Majeures. D'autres existent, représentant des pouvoirs, des formes, des éléments et des circonstances spécifiques. Certaines sont de puissantes entités métaphysiques, d'autres seulement des symboles ou des expressions.

Air

Bête

Chaos

Communication

Ténèbres

Mort

Désordre

Dragon

Terre

Fertilité

Feu/Ciel

Harmonie

Illusion

Infinité

Loi

Homme

Maîtrise

Magie

Mouvement

Plante

Esprit

Stase

Vérité

Eau

Chapitre 9 : Magie Populaire

La Magie Populaire est la forme de magie la plus simple. Selon l'univers, la Magie Populaire représente :

- des tours et des charmes élémentaires qui sont enseignés dans une communauté pour faciliter les tâches quotidiennes ;
- la magie des sorciers et sorcières de village qui n'ont pas été exposés aux formes les plus élevées de magie ;
- une tradition magique facile d'accès mais peu puissante.

Bien que la Magie Populaire semble faible comparée à l'animisme, le théisme ou la sorcellerie, elle peut, si elle est utilisée à bon escient, devenir un outil très performant. Quel est son atout ? Sa facilité d'accès. En effet, la Magie Populaire peut être très courante et plus aisée à apprendre, ce qui permet de l'employer dans des situations diverses sans forcément être un spécialiste.

La Nature de la Magie Populaire

La Magie Populaire est une force invisible qui imprègne le monde : elle ne provient pas des dieux, mais serait plutôt un écho des premiers stades de la création. Elle tire peut-être son origine de la force de vie, de la géomancie ou des runes cosmiques.

Les Magiciens Populaires ont ajusté leurs sens à cette faible résonance et puisent dans l'énergie ambiante pour que la magie opère autour d'eux. Dans les mondes où la magie est limitée, ces magiciens sont appréciés pour les charmes et les bénédictions qu'ils peuvent apporter à leur communauté. Dans les univers où elle est courante, les gens l'utilisent pour les aider dans les tâches quotidiennes et ainsi faciliter leur vie.

Puisque la Magie Populaire vise surtout à réduire l'effort ou à augmenter le confort, rares sont les sorts spécialisés dans la mort ou le combat. Ceux-ci sont laissés aux disciplines plus « sophistiquées »...

La Rune de la Chance régit les lois du hasard. Ci-dessus, la rune symbolise la bonne fortune ; inversée, elle représente la malchance.

La Magie Populaire est utilisée pour éviter l'inversion de la Rune de la Chance.

La Saga d'Anathaym

Anathaym n'a jamais appris de Magie Populaire, car son enseignement a toujours été limité aux cultes de Meeros et à la prêtrise. Cependant Kara, la sœur d'Anathaym, est une acolyte de Myceras ; elle a donc appris la Magie Populaire dans le cadre de sa propre formation.

Pendant qu'Anathaym se remet de sa blessure à la main droite, Kara en profite pour lui apprendre le sort ViveLame, un charme militaire utile et un de ceux qui sont communément enseignés aux soldats de Meeros.

Accès à la Magie Populaire

Compte tenu de sa nature, la Magie Populaire peut être apprise de plusieurs façons :

- En étant au contact d'une communauté et en apprenant ses secrets ;
- En découvrant les savoirs « magiques » utilisés par une profession ;
- Grâce à un culte ou une fraternité qui a, au fil du temps, maîtrisé ces forces magiques.
- Grâce à un individu prêt à partager ses connaissances ;
- Grâce à l'auto-apprentissage, à l'étude ou à une connexion spéciale avec l'environnement.

Les Maîtres du Jeu doivent décider de la disponibilité de la Magie Populaire. Elle peut être très commune, tous les groupes culturels ayant accès à certains sorts qui les aident au quotidien. Au contraire, elle peut être limitée à des groupes ou des individus spécifiques, avec des non-initiés conscients de son existence, mais incapables de l'utiliser. Selon le monde de campagne, tous les personnages peuvent avoir ou non accès à la magie.

Magie Populaire de Départ

Comme exception à la règle générale, les personnages avec une profession spécialisée dans ce type de magie peuvent commencer le jeu avec un nombre de sorts égal au dixième de leur compétence Magie Populaire.

Dans les campagnes où les gens ordinaires peuvent prendre cette compétence en tant que hobby ou dans le cadre de leur culte ou culture, ces non-professionnels commenceront le jeu avec le nombre de sorts par défaut décrit au chapitre précédent (voir Magie de Départ à la page 177).

Ces valeurs par défaut peuvent être modifiées selon les désirs du Maître du Jeu.

Apprendre la Magie Populaire

La Magie Populaire est généralement enseignée par une personne compétente dans son utilisation. Si elle est disponible au sein d'une culture ou d'une profession, le personnage est susceptible de l'avoir apprise pendant ses années de formation. Au cours du jeu, apprendre un nouveau sort de Magie Populaire coûte trois Jets d'Expérience et dure une semaine.

Cela peut aussi impliquer un coût monétaire – en fonction de l'enseignant, et peut-être du sort. Le prix exact dépendra des circonstances, mais en règle générale un sort coûte 100 PA en biens ou services. Les Maîtres du Jeu doivent ajuster ce prix en tenant compte de plusieurs facteurs : la Magie Populaire est-elle répandue, qui l'enseigne, est-ce que l'élève appartient à un culte ou une fraternité, etc. L'apprentissage peut être gratuit dans certains cas : obtention d'un rang dans un culte, récompense pour services rendus...

Par exemple, un culte de Guérisseur offrirait sans doute le sort Soin à un prix de 50 PA à ses membres, tandis qu'une sorcière locale exigerait 150 PA. Bien sûr, une mère enseignerait certainement gratuitement ce sort à son enfant.

Si le Maître du Jeu le désire, les magiciens professionnels peuvent créer de nouveaux sorts en y consacrant du temps et des Jets d'Expérience. Comme ligne directrice, utilisez le coût présenté dans la Table de Création des Nouvelles Traditions à la page 178.

Utiliser la Magie Populaire

Un tour suffit à lancer un sort de Magie Populaire. Chaque sort coûte un Point de Magie, qui est déduit du total après un lancer réussi. Lancer un sort avec succès nécessite de réussir un jet de Magie Populaire. La compétence Magie Populaire sert pour tous les sorts qu'un personnage connaît. Ainsi, un personnage avec 70 % en Magie Populaire lancera tous ses sorts de Magie Populaire à ce niveau, car ceux-ci n'utilisent pas de compétences individuelles.

Si le jet de Magie Populaire est un/une...

- Réussite Critique : le coût en Point de Magie est réduit à zéro.
- Réussite : le lanceur perd 1 Point de Magie et le sort fonctionne.
- Échec : le lanceur perd 1 Point de Magie, mais le sort ne fonctionne pas.
- Maladresse : le lanceur perd 1d3 Points de Magie et le sort ne fonctionne pas.

Par défaut, tous les sorts de Magie Populaire ont une Intensité de 1, ce qui reflète leur faiblesse intrinsèque.

Limites aux Capacités de la Magie Populaire

Les personnages n'ont pas de limite réelle au nombre de sorts de Magie Populaire qu'ils peuvent apprendre, à condition que le Maître du Jeu leur en permette l'accès. De telles connaissances peuvent être limitées ou indisponibles selon l'univers de jeu.

Sorts de Magie Populaire

Les sorts de Magie Populaire possèdent des traits qui définissent leurs effets et leurs limitations particulières. Certains sorts peuvent posséder plus ou moins de traits que d'autres.

Durée des Sorts de Magie Populaire

À moins qu'un sort n'ait le trait Concentration ou Instantané, il dure tout le temps nécessaire à la scène ou à l'action où il est utilisé. Quelques sorts ont des durées personnalisées qui seront mentionnées dans leur définition. Par exemple, le sort Voie Sûre, utilisé pour traverser un bois d'épineux envahissant, durera jusqu'à ce que le terrain soit dégagé et que le charme ne soit plus nécessaire.

Traits

Les Traits possibles sont les suivants :

À Distance

Les sorts avec ce trait peuvent être lancés à une distance allant jusqu'au score de Magie Populaire du personnage en mètres. Le lanceur doit connaître l'emplacement de la cible : « elle est cachée derrière la porte », par exemple. S'il ne parvient pas à voir ou à sentir directement la cible, le niveau de difficulté du jet de Magie Populaire augmente de un.

Concentration

Les effets du sort perdurent tant que le lanceur reste concentré sur le sort. Le lanceur ne doit pas être distrait par des perturbations mentales ou physiques : cela interromprait sa concentration et annulerait immédiatement le sort.

Contact

Le magicien doit être en contact physique avec la cible pendant qu'il lance ce sort. Si la cible désire éviter le contact physique, le lanceur ne pourra probablement pas terminer son sort, à moins qu'une circonstance particulière empêche la cible de se soustraire au contact (par exemple à cause de l'effet de surprise ou de la Manœuvre Saisir). Pour fonctionner, un sort de Contact nécessite de toucher la cible ou ses possessions.

Déclencheur

Le lanceur peut retarder les effets d'un sort avec le Trait Déclencheur. Si le sort n'est pas déclenché pendant la scène, il se dissipe naturellement.

Instantané

Les effets du sort sont immédiats et n'ont donc pas de durée.

Résistance (Endurance, Esquive, Volonté)

La cible d'un sort qui ne veut pas en subir les effets peut Résister en utilisant la compétence indiquée par le trait : Endurance, Esquive ou Volonté. Pour résister au sort, la cible doit gagner un Jet d'Opposition entre la compétence appropriée et le jet originel de Magie Populaire. Si la cible échoue, le sort prend effet normalement. Notez que Résister est généralement une action passive si l'Endurance ou la Volonté sont utilisées. Si la cible est censée Esquiver, elle doit dépenser un Point d'Action pour cela. Si la Cible n'a plus de Points d'Action à dépenser, elle sera impuissante face au sort.

Sorts

Alarme

Durée Spéciale

Si l'Alarme est lancée sur un endroit comme une pièce ou une petite clairière, cela crée un lien psychique temporaire entre cette zone et le lanceur. Si un être vivant avec une TAI supérieure à 1 pénètre dans la zone, le lanceur du sort est automatiquement alerté de ce fait, quelle que soit la distance qui les sépare. En général, l'Alerte se manifeste par une sensation de picotement ou de pincement mental qui réveillera le lanceur. L'Alarme peut aussi être utilisée sur un objet : elle se déclenchera quand celui-ci sera touché ou déplacé.

Le sort n'identifie pas ce qui a déclenché l'alarme et ne peut pas empêcher l'intrusion. Le sort durera jusqu'à son déclenchement, mais le Point de Magie utilisé pour le lancer ne sera récupéré qu'une fois le sort annulé ou terminé. Une fois l'Alarme activée, le sort doit être lancé à nouveau.

Apaisement

À Distance, Résistance (Volonté)

Apaisement tente de refréner les Passions de la cible, pour veiller à ce qu'un amant transi d'amour ne soit pas trop entreprenant, qu'un rival apeuré ne crie pas à l'aide ou que les armes ne soient pas dégainées sous l'effet de la colère. Une personne Apaisée n'est pas autrement affectée : toute sorte d'agression ou de menace l'amènera à se défendre ou à attaquer normalement, même si elle le fera en gardant la tête froide.

Apnée

Contact

Apnée permet à sa cible de retenir sa respiration pendant une période prolongée, afin que celle-ci puisse s'aventurer temporairement dans des environnements dangereux, sous l'eau, ou dans des atmosphères viciées par de la poussière, des gaz, du poison ou de la fumée. Le sort dure au maximum la moitié du POU du lanceur en minutes, période durant laquelle la cible ne peut parler sans rompre le sort et commencer à s'asphyxier (ou s'empoisonner).

Appeau (X)

Instantané, À Distance, Résistance (Volonté)

Appeau est utilisé pour attirer un animal en particulier (d'un type spécifié par le sort), se trouvant à portée. L'animal ne peut être doté de conscience et peut résister au sort avec sa Volonté. S'il ne parvient pas à résister, il sera naturellement attiré vers le lanceur et restera passif. À la fin du sort, il agira comme il le ferait normalement en présence du lanceur. Des obstacles physiques ou des actions indésirables (comme un mur, une rivière, un mur de lances, un coup sec sur les rênes ou une laisse) peuvent interrompre le sort.

Babillage

Résistance (Volonté), Contact

Babillage déforme tout ce que dit la cible du sort. Il n'affecte pas ce que pense celle-ci, uniquement ce qu'elle prononce. Babillage peut ainsi perturber sérieusement les ordres qu'un commandant transmet à ses troupes, mais ne peut pas influencer ses intentions ou ses pensées. Le Babillage peut aussi gêner l'incantation d'un sort requérant l'usage de la parole.

Bouclier Spirituel

Concentration, Résistance (Volonté), Contact

Ce sort crée autour de la cible un bouclier qui empêche les esprits de s'approcher. Tout esprit souhaitant attaquer ou posséder la cible devra remporter un Jet d'Opposition entre sa Volonté et la compétence Magie Populaire du lanceur.

Calcul

Instantané, À Distance

Calcul permet de connaître immédiatement le nombre, le poids ou la taille d'une cible, que ce soit une formation de soldats, la longueur d'une corde ou le poids d'un sac de riz. Le sort donne toujours une quantité précise, mais pas la valeur ou la qualité. Seuls les éléments observables directement (vus, soulevés, sentis, etc.) et à portée du sort peuvent être mesurés. Le sort fonctionne aussi sur un conteneur - en supposant, bien sûr, qu'il ne soit pas vide.

Chaleur

Instantané, Contact

Chaleur augmente la température d'objets de petite taille (avec un ENC inférieur à un tiers du POU du lanceur) jusqu'à la température de l'eau bouillante. Ce sort polyvalent est utile pour cuire des aliments sans avoir besoin de feu, ou réchauffer un lit avant de dormir. Il n'affecte pas les tissus vivants, mais il peut affecter les vêtements et les armures, les réchauffant jusqu'à les rendre inconfortables.

Cimenter

Contact

Cimenter colle ensemble deux objets solides inanimés pour la durée du sort, par exemple la roue d'un chariot à son essieu ou une porte à son cadre. Sous l'effet du sort, les objets, aussi disparates soient-ils, ne peuvent être séparés à moins que quelque chose n'essaie activement de le faire. Le sort est détruit en cas d'échec à un Jet d'Opposition en Force Brute. La valeur de Force Brute du sort est égale à cinq fois le POU du lanceur de sort. Une fois que le sort se termine ou échoue, chaque élément se sépare sans dommage.

Communication Mentale

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Le lanceur du sort peut communiquer télépathiquement avec une cible, ce qui permet des échanges verbaux sans avoir besoin de parler à voix haute. Le lanceur et la cible doivent partager la même langue, ou bien le sort ne transmettra qu'un charabia. Tenter de lancer Communication Mentale sur quelqu'un qui est hors de portée échoue automatiquement.

Confusion

À Distance, Résistance (Volonté)

Confusion perturbe l'esprit d'une créature physique. La cible du sort a du mal à penser posément, au point d'oublier où elle se trouve, ce qu'elle fait et pourquoi, et peut même avoir des pensées contradictoires. Les cibles Confuses peuvent encore se défendre, mais ne peuvent mener d'activité constructive jusqu'à la fin du sort. Toute forme d'attaque ou de menace brise instantanément le sort, qu'elle cible ou non la victime confuse.

Contourner

Contact, Déclencheur

Contourner est utilisé pour franchir une zone sous l'effet d'un sort d'Alarme sans le déclencher. Quand le sort est maintenu en préparation après le lancer, il se déclenche au contact d'un sort d'Alarme. Bien sûr, le lanceur doit soupçonner qu'un sort Alarme peut être présent. Contourner n'annule pas l'Alarme et il doit être lancé à chaque franchissement d'une zone protégée par une Alarme.

Le Bouclier Spirituel au travail. Cette chasseresse Nhersaru repousse les esprits de peste qui assaillent sa tribu.

Coordination

Contact, Déclencheur

Coordination améliore la dextérité manuelle et l'agilité de la cible lors de l'exécution d'une tâche. Lancé en avance, ce sort donne au bénéficiaire la possibilité de relancer un test unique de compétence nécessitant de la coordination, comme Acrobatie ou Crochetage par exemple. Le bénéficiaire peut choisir le meilleur des deux jets, mais le sort est alors consommé.

Dare-dard

Instantané, Contact, Déclencheur

Dare-dard augmente la vitesse des projectiles lancés ou tirés afin qu'ils se déplacent plus loin avant de perdre leur efficacité. Le sort augmente de 1,5 fois la portée effective d'une arme à distance.

Décharge

Instantané, À Distance, Résistance (Esquive)

Ce sort produit une légère décharge électrique pouvant être dirigée sur un être vivant. Le lanceur doit soit toucher une extrémité spécifique, soit déterminer aléatoirement la localisation si le sort est lancé à distance. Si le sort n'est pas résisté, la localisation touchée est étourdie pendant 1d3 tours ; l'armure ne protège pas. Le sort émet un craquement sourd au moment de son lancement.

Décrépitude

Instantané, Contact

Décrépitude est l'inverse du sort Purification. Les objets affectés sont immédiatement recouverts de poussièree, de moisissure, de toiles d'araignée, etc. Le sort peut servir à faire passer des habits neufs pour des haillons et ainsi éviter que des personnes habituellement avenantes ne soient reconnues. Le lanceur peut affecter une zone égale à son POU en mètres carrés.

Démoraliser

À Distance, Résistance (Volonté)

Démoraliser remplit temporairement la cible d'un sentiment de découragement envers une personne, une espèce, une situation ou un objet particulier. Lorsque la cible est confrontée à l'objet de cet abattement, tous ses tests de compétences liés à la source voient leur niveau de difficulté augmenter de un. Cependant une attaque directe sur la cible interrompt instantanément le sort.

Ainsi, un personnage Démoralisé pourrait redouter les hauteurs, augmentant ainsi de un le niveau de difficulté de ses tests d'Athlétisme utilisés pour l'escalade ou ceux d'Acrobaties servant à garder l'équilibre.

Détection (X)

Concentration, À Distance, Résistance (Spécial)

Détection a de nombreuses variantes, toujours spécifiques et apprises comme des sorts distincts. Quelques exemples courants sont donnés ci-dessous. Le sort accorde le lanceur aux émanations naturelles d'une créature ou d'une chose, l'alertant de sa présence dans la portée du sort. La détection peut être bloquée par des matériaux denses ou épais d'au moins un mètre d'épaisseur : métal, terre, pierre... Le sort ne peut pas discerner les émotions ou les pensées.

Détection (Flèches) : Localise les projectiles perdus par la cible. Utile pour les chasseurs.

Détection des défauts : Identifie les défauts d'un objet, comme les imperfections cachées ou des dégâts physiques.

Détection (Animal) : Localise un type d'animal. Peut-être Résisté avec Volonté.

Détection (Trésor) : Localise les métaux et les pierres précieuses.

Détection (Objet) : Localise une possession personnelle perdue.

Détection (Maladie) : Identifie la présence d'une maladie, qu'elle soit magique ou ordinaire.

Dévier

Contact

Dévier protège le destinataire contre l'impact de minuscules corps étrangers, comme les gouttes de pluie, un nuage de moucherons ou des grains de sable. La protection étant limitée aux objets individuels plus petits qu'un ongle d'enfant, le sort ne peut donc pas empêcher les projectiles normaux de frapper un personnage.

Disruption

Instantané, À Distance, Résistance (Endurance)

Ce sort sert à endommager ou à détruire des objets physiques sans avoir besoin d'outils. Il est couramment utilisé pour chasser ou tuer des êtres

vivants, comme des oiseaux ou de la vermine. S'il est lancé avec succès, il inflige 1d3 points de dégâts à une Localisation aléatoire ou aux Points de Vie globaux d'un objet. Dans les deux cas, les dégâts ne tiennent pas compte de l'armure ou de la protection naturelle.

Évaluer

Instantané, Contact

Évaluer permet l'estimation immédiate de la qualité des biens physiques d'une TAI ou d'une ENC combinée égale au POU du lanceur de sort. Le sort détermine si des objets équivalents sont de la même qualité, ou si un ou plusieurs d'entre eux sont défectueux ou d'une qualité supérieure. Le sort ne fonctionne pas sur les choses organiques, uniquement sur les objets inanimés. De plus, il se contente de signaler l'existence d'améliorations ou de défauts, sans identifier leur nature.

Extinction

Instantané, À Distance

Extinction éteint immédiatement les flammes et les feux de taille modeste. Il est utile pour les bougies, les lanternes, les torches ou les petits feux de cuisson, mais il ne fonctionnera pas sur des foyers plus grands ou magiques, comme des bûchers, des maisons en feu ou les flammes d'un dragon.

Familier

Concentration, Résistance (Volonté), Contact

Familier permet au lanceur de prendre le contrôle mental d'une petite créature, de l'envoyer en éclaireur, ou d'accomplir une autre tâche complexe. Il peut être lancé sur n'importe quelle créature dont la TAI et l'INT ne dépassent pas la moitié du CHA du lanceur. Si la créature ciblée est déjà le fidèle animal de compagnie du lanceur, elle n'a pas besoin de résister au sort.

Fanatisme

À Distance, Résistance (Volonté)

Fanatisme est l'inverse de Démoraliser. Il confère à la cible une dévotion, un dévouement, ou un enthousiasme excessif ou irrationnel envers une personne, une espèce, une situation ou un objet particulier. La cible reçoit une Passion Temporaire avec un score égal à la compétence Magie Populaire du lanceur. Fanatisme peut être utilisé pour contrer Démoraliser et vice-versa.

Fatigue

À Distance, Résistance (Endurance)

Fatigue inflige un niveau de Fatigue à la cible à moins que celle-ci résiste au sort.

Flèche de Feu

Contact

Tous les projectiles lancés ou tirés par le bénéficiaire de Flèche de Feu s'enflamment lorsqu'ils sont projetés. Créé à l'origine pour servir de signal éclairant, le sort sert désormais surtout aux combats. Les projectiles avec cet effet ajoutent 1d3 de dégâts supplémentaires, mais s'éteignent s'ils pénètrent la chair. Ceux qui frappent des matériaux inflammables, comme des boucliers de bois, des toits de chaume et ainsi de suite, ont une chance égale au score de Magie Populaire du lanceur de s'enflammer. Les projectiles en bois enchantés par ce sort sont consumés à la fin du sort.

Fracasser

Contact

Fracasser est similaire à ViveLame, mais il est utilisé sur les armes et les outils contondants plutôt que tranchants ou perforants. Il est normalement utilisé pour aider à battre les grains, fouler la laine, ou pour d'autres travaux lourds.

Froid

Instantané, Contact

Ce sort réduit la température d'objets de petite taille (avec un ENC inférieur au tiers du POU du lanceur) à la température de l'eau glacée. Il est utile pour refroidir des objets brûlants, des boissons, etc. Le sort ne gèle pas un objet et ne peut lui causer aucun dégât structurel : il le rend simplement très froid.

Ignition

Instantané, À Distance

Ignition ne fonctionne que sur la matière inorganique inflammable, provoquant l'embrasement d'un objet ou d'une zone de la taille d'une main. Selon ce qui est enflammé, le feu peut alors se répandre, à moins d'être éteint ou étouffé à temps. Ce sort est normalement utilisé pour allumer de loin des bougies, des torches ou des lanternes. Il peut également être utilisé pour démarrer un feu

dans des conditions défavorables : vents forts, matériaux humides...

Imiter

Contact, Déclencheur

Imiter permet à la cible d'imiter parfaitement la voix et les manières de quelqu'un que le lanceur a déjà personnellement vu et entendu. Il n'affecte pas l'apparence physique.

Incognito

Résistance (Endurance), Contact, Déclencheur

Incognito modifie les traits du visage de la cible pour leur donner une apparence peu remarquable. Il n'affecte pas la voix, les manières ou la taille de la cible, mais assure que, visuellement, elle ne se distingue pas de la foule. Une personne sous l'effet d'Incognito n'attire pas l'attention de ceux qui la chercheraient.

Lame de Feu

Contact

Lame de Feu est similaire à Flèche de Feu, mais il est plutôt lancé sur les outils et les armes de mêlée. Le but initial du sort est de stériliser le matériel chirurgical, d'aider à la culture sur brûlis ou de fournir un éclairage sans avoir à transporter une source de lumière supplémentaire. Lancé sur une arme, le sort inflige 1d3 de dégâts supplémentaires, et a une chance d'enflammer des matériaux combustibles par un contact prolongé (voir Feu à la page 120). Les armes avec un manche en bois qui sont enchantées avec ce sort sont consumées.

Longue-Vue

Concentration

Longue-Vue permet au lanceur de voir comme s'il était deux fois plus près qu'en réalité. Utile en extérieur et pour les travaux de précision.

Lumière

Concentration, À Distance

Lumière doit être lancé sur un objet inanimé (qui peut être une branche, une épée, une pointe de lance, une torche, etc.). Il produit assez de Lumière pour éclairer une zone comme le ferait une lanterne. Il peut également être directement lancé pour contrer un sort de Ténèbres. Dans ce cas, les deux sorts s'annulent, laissant la Lumière ambiante éclairer la zone.

Main de Fer

Contact

Main de Fer permet à la cible de tenir sans dommage tout ce qui autrement provoquerait des blessures, comme des objets extrêmement chauds ou froids, ou dégouttants d'acide. Ainsi, l'utilisateur peut saisir une broche dans un feu, soulever un chaudron bouillant ou même traverser un jet de vapeur pour attraper un objet de l'autre côté. Le sort empêche simplement les dégâts de se propager depuis les mains de la cible : il n'accorde pas d'immunité totale aux dégâts. Le sort ne protège pas ce qui est porté à la main, de sorte qu'anneaux, gants et objets similaires subiront les effets de la source.

Malédiction

Durée Spéciale

La Malédiction doit être lancée en combinaison avec un autre sort à caractère nocif. Son seul effet est de rendre l'autre sort permanent. Cependant, cela a un coût, car le Point de Magie utilisé pour lancer la Malédiction ne se régénérera que si le lanceur abandonne volontairement la Malédiction, si celle-ci est dissipée, ou si le sort lié est annulé. La Malédiction est normalement combinée avec des sorts comme Confusion, Démoraliser, Morte-Lame, Répugnance et ainsi de suite.

Mélodie

Instantané, Contact

Mélodie veille à ce que l'instrument de musique ciblé soit parfaitement accordé. L'humidité, la température ou l'état de l'instrument n'affecteront pas la performance à suivre.

Mirage

Concentration, À Distance

Mirage permet au lanceur de manipuler des objets immatériels ou très légers à proximité afin de leur conférer une forme fantomatique. Ainsi, une figure spectrale peut être modelée à partir d'un brouillard d'origine naturelle, ou un visage pourra se former à partir d'un tas de feuilles mortes. À part cela, le sort a peu d'effets, et sert surtout à effrayer, intriguer ou déconcerter les spectateurs.

Mobilité

Contact

Mobilité augmente le Mouvement de la cible d'1d3 mètres. Ce sort est souvent utilisé par les chasseurs, les éleveurs et les fuyards.

MorteLame

À Distance

MorteLame est l'inverse de ViveLame : il émousse le tranchant des armes et outils. Il réduit les dégâts infligés par l'objet d'une catégorie et l'empêche de garder un fil aiguisé.

Morsure Glaciale

À Distance, Résistance (Endurance)

Morsure Glaciale fonctionne directement sur les tissus organiques vivants, infligeant un engourdissement et une douleur aux extrémités de la cible, par exemple les doigts, les orteils, les fesses, le nez, les oreilles et ainsi de suite. Le lanceur doit toucher l'extrémité visée ou déterminer aléatoirement la Localisation en cas de lancer à distance. Si le sort n'est pas Résisté, la zone affectée souffre d'engourdissement sensoriel suivi d'une douleur persistante pendant toute la durée du sort, augmentant de un le niveau de difficulté des tests de compétence utilisant cette partie du corps. Morsure Glaciale ne provoque pas de dégâts directs, mais limite l'utilité de la zone touchée pendant un certain temps. Par exemple, une victime souffrant de Morsure Glaciale aux fesses sera gênée si elle tente de s'asseoir.

Ouverture

Instantané, Contact

Ouverture permet de débloquer par magie tout dispositif verrouillé par une barre ou une serrure. Il ne fonctionne que sur les objets verrouillés normalement et non par magie. Le sort affecte une seule fermeture (barre, serrures...) ; s'il y en a plusieurs, il devra être lancé sur chacune.

Parfum

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Ce sort neutralise les mauvaises odeurs ou diffuse une fragrance agréable. Il n'affecte pas les propriétés de la source (une carcasse en décomposition continuera à pourrir) ; il ne fait que rendre son odeur tolérable.

Percer

Contact

Percer peut être lancé sur n'importe quel objet pointu afin qu'il puisse pénétrer les surfaces épaisses. Il est normalement utilisé pour coudre le cuir, enfoncer des pitons dans la pierre ou perforer du métal. Toute arme ou outil amélioré avec ce sort ignorera les deux premiers Points d'Armure de la personne, de la créature ou de l'objet frappé.

Polir

Instantané, Contact

Polir lustre instantanément tout objet d'un ENC ou TAI égal au maximum au POU du lanceur, lui donnant un éclat et un brillant attrayants, même si la qualité de l'article est inférieure à la normale.

Porte-Voix

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Porte-Voix amplifie la voix de la cible de façon à la rendre impérieuse lorsque celle-ci donne des ordres verbaux. Tous ceux pouvant entendre l'orateur sont obligés d'écouter. La vocalisation est audible même dans l'environnement le plus bruyant qui soit (vents hurlants, grondement d'une cascade, fracas des armes sur un champ de bataille) jusqu'à une distance égale à dix fois le CHA de la cible en mètres.

Préserver

Instantané, Contact

Préserver stérilise la matière organique végétale ou animale, la protégeant de la décomposition bactérienne pendant 1d3 mois. Si la cible est ensuite fumée, marinée ou salée, elle sera préservée indéfiniment. Le sort peut arrêter une putréfaction en cours, mais pas l'inverser. Le lanceur peut affecter une quantité de matière organique égale à son POU en TAI ou ENC.

Prévenir

Instantané, À Distance

Prévenir est utilisé pour annuler un autre sort de Magie Populaire à portée. Prévenir peut être utilisé en réaction à des sorts offensifs, en utilisant l'Action Contresort.

Protection

Contact

Protection est utile dans un grand nombre de tâches où il existe un risque de blessure accidentelle, comme le travail dans une fonderie ou une mine. La première fois que le personnage subit des dégâts pénétrant les vêtements de protection ou l'armure, le sort se déclenche et réduit les dégâts subis d'1d3 points. Le sort se dissipe ensuite. Le sort ne protège que contre les dégâts physiques ; il ne sera donc d'aucune aide contre des événements tels que le feu, l'asphyxie, etc.

Puissance

Contact

Puissance permet à la cible d'accomplir des exploits physiques impressionnants. Il ajoute le POU du lanceur à la FOR du destinataire, mais uniquement dans le but de soulever, briser et mesurer sa force comme pour la compétence Force Brute. Cela n'augmente pas le Modificateur de Dégâts du personnage en combat.

Purification

Instantané, Contact

La Purification est utilisée pour débarrasser un objet, une personne ou une petite zone de la saleté, la graisse, la poussière, les mauvaises odeurs et ainsi de suite. Elle n'aide pas à organiser ou à ranger les cibles ou la zone ; elle les nettoie simplement pour les rendre impeccables. Le sort est souvent utilisé pour faire la lessive. Le Lanceur peut nettoyer une zone égale à son POU en mètres carrés.

Ralentissement

À Distance, Résistance (Endurance)

Ralentissement est l'inverse de Mobilité. Si la cible ne résiste pas, son Mouvement diminue d'1d3+3 mètres.

Rangement

Instantané, À Distance

Ce sort range immédiatement des objets à portée, leur nombre ne devant pas dépasser le POU du lanceur. Les objets avec un ENC supérieur à 3 sont déplacés pour améliorer leur disposition, mais il faut une intervention manuelle pour les ranger correctement.

Réchauffement

Concentration, Contact

Réchauffement protège la cible d'une exposition à un froid mordant, ainsi que de de toute Fatigue due à l'environnement naturel. Le sort ne stoppe pas les effets magiques liés au froid, mais le niveau de difficulté du jet de Résistance sera réduit de un. Ainsi, une personne sous l'effet de ce sort pourra marcher sans dommage en sous-vêtements sur un glacier au beau milieu de l'hiver. Réchauffement affecte une cible d'une TAI allant jusqu'à 2x le POU du lanceur.

Réparation

Instantané, Contact

Réparation répare les dégâts physiques d'un objet inanimé. Chaque lancer réussi répare 1d3 Points de dégâts.

Répugnance

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Répugnance change l'apparence de la cible de manière à provoquer le dégoût de tous ceux qui l'observent, l'écoutent ou la sentent. L'effet précis doit être choisi au moment du lancer : une grosse verrue à l'extrémité d'un nez, une voix aiguë et nasillarde, une odeur corporelle âcre... Quel que soit l'effet choisi, le sort incitera les gens à se détourner de la victime ou à écourter tout échange avec elle.

Rafraîchissement

Concentration, Contact

Rafraîchissement protège la cible des effets d'une atmosphère chaude et humide, et de toute la fatigue causée par un environnement naturel. Le sort ne stoppe pas les effets magiques basés sur la chaleur, mais le jet de Résistance baissera le niveau de difficulté de un. Quelqu'un sous l'effet de ce sort et portant une armure hoplite complète peut marcher sans problème dans une forêt tropicale humide. Rafraîchissement affecte une cible d'une TAI allant jusqu'à 2x le POU du lanceur.

Repousser

Instantané, À Distance, Résistance (Spécial)

Repousser permet au lanceur de déplacer par télékinésie un objet, en lui donnant une impulsion

unique. L'objet n'est pas déplacé avec suffisamment de force pour infliger des dégâts et il est toujours soumis à la gravité. Le sort affecte une quantité de TAI ou d'ENC égale au POU du lanceur de sorts. Les cibles vivantes peuvent résister avec Endurance ou Esquive.

Séduction

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Séduction rend la cible tellement séduisante qu'elle attire naturellement les gens. La nature particulière de la Séduction doit être choisie avant de lancer le sort : une beauté naturelle accrue, une voix douce et sensuelle, une odeur corporelle envoûtante... Bien que cela n'accorde pas d'avantages mécaniques, cela permet au bénéficiaire d'attirer l'attention de quelqu'un, ou de fournir une distraction permettant à des complices d'accomplir des actes répréhensibles.

Soins

Instantané, Contact

Les effets de ce sort dépendent de la nature de l'affection à traiter. Si le sujet est atteint d'une affection bénigne comme un mal de tête, de dos, la gueule de bois, un rhume, des verrues et ainsi de suite, alors les symptômes sont immédiatement levés. Lancé sur une Localisation subissant une Blessure Légère, il restaure instantanément tous les Points de Vie perdus. En cas de Blessure Sérieuse ou Grave, aucun Point de vie n'est récupéré, mais le sort stabilise la localisation, stoppant ainsi les hémorragies et empêchant une mort imminente.

Sommeil

Résistance (Endurance), Contact

Sommeil plonge la cible dans un sommeil profond et paisible. Il n'a aucun effet sur les créatures d'une TAI supérieure au POU du lanceur. À moins que les cibles ne résistent, elles dormiront pendant un nombre d'heures égal à la moitié du POU du lanceur de sort en heures. Cependant, la cible ne s'endort qu'au bout d'1d3 rounds. Toute tentative pour lancer ce sort dans une situation de combat échoue automatiquement.

Ténèbres

Concentration, À Distance

Ce sort crée une zone d'ombre, égale au POU du lanceur en mètres carrés, qui supprime toute lumière en son sein. Ce volume est suffisant pour remplir une salle modeste, une longueur de couloir ou former un petit nuage en extérieur. Toute lumière non magique, y compris la lumière solaire, qui traverse ou se trouve dans les limites du sort est réduite à l'équivalent d'une faible lueur.

Traduction

Concentration, Résistance (Volonté), Contact

Traduction permet au lanceur de comprendre n'importe quelle langue parlée, en établissant un lien psychique avec la cible. La traduction fournie est souvent imparfaite, surtout pour des termes ou des concepts complexes, mais elle suffit à une communication simple. Le sort fonctionne entre créatures douées de raison et dotées d'une langue

construite ; il repose aussi sur la possibilité de voir, d'entendre ou de percevoir l'interlocuteur comme dans une conversation normale. S'il cible une créature avec une conscience animale, le sort se limite à la simple réception de l'état émotionnel.

Ventriloquie

Concentration, À Distance, Résistance (Volonté)

Ventriloquie permet au lanceur de projeter sa voix n'importe où à portée du sort. Le lanceur n'a besoin que de penser aux mots projetés et n'a pas à les prononcer réellement, ce qui peut déconcerter ceux qui ignorent ce qui se passe. Si le sort est lancé sur une créature vivante, le lanceur prend le contrôle de ses cordes vocales et parle à sa place.

Anathaym expérimente ViveLame pour la première fois sur une vieille lance ébréchée de l'arsenal de son père.

Vigueur

Contact

Vigueur redonne à la cible santé et énergie, et peut ainsi compenser les effets d'un travail physique intense. Pour la durée du sort, tous les effets de la Fatigue dus à une activité laborieuse sont ignorés (mais reviennent à la fin du sort). Vigueur annule les effets d'un sort de Fatigue.

Verrouiller

Durée Spéciale, Contact

Verrouiller sécurise magiquement tout appareil possédant déjà un système de fermeture. Un dispositif Verrouillé ne peut être ouvert que par le lanceur du sort et ne peut pas être forcé par des moyens ordinaires (comme un voleur à l'aide de crochets). Il peut toutefois être ouvert de force en brisant l'objet. Une fois ouvert, le dispositif doit être soumis à un nouveau lancer de Verrouiller pour restaurer l'enchantement. Le Point de Magie utilisé pour le lancer ne se récupère que lorsque le sort est annulé ou se termine.

ViveLame

Contact

ViveLame doit être lancé sur une arme de contact tranchante ou perforante. Le dé de dégâts de l'arme est alors augmenté d'une catégorie, et la pointe ou le fil de la lame sera parfaitement aiguisé jusqu'à la fin du sort. Ce sort est souvent utilisé sur des outils comme des cognées, des socs ou des rasoirs. Ainsi, une dague enchantée avec ViveLame inflige 1d6+1, alors qu'une Grande hache infligerait 2d8+2. (1d4->1d6->1d8->1d10->2d6->2d8->2d10)

Voie Sûre

Contact

Voie Sûre permet à la cible de traverser plus facilement la végétation dense ; elle évite ainsi d'être griffée, agrippée ou emmêlée. De plus, le Mouvement de la cible n'est pas réduit dans les forêts, les jungles, les marais et autres terrains similaires.

Vue Magique

À Distance, Résistance (Volonté)

Vue Magique permet au lanceur de percevoir la magie active, les objets enchantés et les entités invisibles (bien que celles-ci ne semblent être que des ombres) qui se trouvent à portée du sort. Le sort peut aussi pénétrer les illusions ou discerner l'apparence réelle de créatures change-formes. Les créatures désirant rester cachées ou déguisées doivent réussir un Jet d'Opposition entre leur Volonté et le jet de lancer du sort.

La Magie Populaire Omniprésente

Le tableau suivant est inclus pour les campagnes où la Magie Populaire est à la disposition des gens du commun, au lieu d'être limitée aux sorciers et sorcières spécialisés. Chacune des professions standards est présentée avec une liste de sorts génériques qui pourraient lui être associés.

Certains sorts étant plus fréquents que d'autres, les Maîtres du Jeu sont encouragés à adapter les listes à leur univers. Par exemple, des professions en apparence similaires peuvent avoir un ou deux sorts différents en fonction de la culture et de l'environnement. Certains sorts, plus rares, peuvent être réservés aux membres de cultes ou de confréries particulières.

Créer un Nouveau Sort de Magie Populaire

Il existe sans doute de nombreux sorts que le Maître du Jeu voudra introduire dans sa campagne et qui ne sont pas couverts dans ce chapitre. Avant d'inventer de nouveaux charmes, gardez à l'esprit ces quelques points pour éviter de rendre la Magie Populaire trop puissante :

- Comme indiqué précédemment, les sorts de Magie Populaires sont limités dans leurs effets. Évitez d'introduire des sorts qui ont des effets multiples ou de grande envergure ;
- Les sorts sont fondés sur l'utilité, pour faciliter une tâche banale en quelque sorte. Essayez donc de créer des sorts qui se concentrent sur l'aide à la vie quotidienne plutôt que sur la destruction ;
- Notez que les sorts Magie Populaires n'offrent pas, en général, de bonus ou malus aux compétences. Ceux qui affectent les êtres vivants le font de manière subtile ou limitée ;
- Il n'est pas nécessaire de créer des sorts avec un effet mécanique mesurable. Les sorts de Magie Populaire peuvent fournir couleur, saveur et atmosphère. Les magiciens rusés sauront les utiliser de manière créative.

Sorts de Magie Populaire par Profession

Profession	Magie Populaire Suggérée
Administrateur	Alarme, Calcul, Communication Mentale, Détection, Porte-Voix, Séduction, Traduction, Ventriloquie, Verrouiller
Agent	Alarme, Confusion, Contourner, Détection, Imiter, Incognito, Ouverture, Ventriloquie, ViveLame
Alchimiste	Tous
Amuseur	Apaisement, Babillage, Détection, Imiter, Lumière, Mélodie, Porte-Voix, Séduction, Ventriloquie
Artisan	Calcul, Coordination, Détection, Main de Fer, Percer, Polir, Réparation, ViveLame, Évaluer
Chamane	Tous
Chasseur	Dare-dard, Détection, Endurance, Mobilité, Préserver, Ralentissement, Réchauffement, ViveLame, Voie Sûre
Courtisan	Alarme, Apaisement, Confusion, Détection, Mélodie, Purification, Sommeil, Séduction, Évaluer
Dignitaire	Apaisement, Babillage, Calcul, Communication Mentale, Détection, Fanatisme, Porte-Voix, Séduction, Traduction
Dresseur	Appeau, Dare-dard, Détection, Endurance, Familier, Mobilité, Puissance, Ralentissement, Voie Sûre
Éclaireur	Contourner, Dare-dare, Détection, Endurance, Incognito, Mobilité, Réchauffement, ViveLame, Voie Sûre
Éleveur	Alarme, Appeau, Détection, Chaleur, Voie Sûre, Familier, Ralentissement, Dare-dard, Réchauffement
Érudit	Apaisement, Calcul, Communication Mentale, Détection, Extinction, Porte-Voix, Rangement, Traduction, Évaluer
Fermier	Appeau, Calcul, Détection, Endurance, Préserver, Puissance, Réchauffement, Réparation, ViveLame
Guerrier	Coordination, Détection, Fanatisme, Flèche de Feu, Fracasser, Lame de Feu, Protection, Vigueur, ViveLame
Marchand	Alarme, Calcul, Détection, Porte-Voix, Purification, Séduction, Traduction, Verrouiller, Évaluer
Marin	Assèchement, Détection, Dévier, Endurance, Extinction, Percer, Réchauffement, Réparation, ViveLame
Médecin	Apaisement, Apnée, Détection, Préserver, Purification, Rafraîchissement, Réchauffement, Soins, Sommeil
Mineur	Apnée, Détection, Endurance, Fracasser, Ignition, Lumière, Percer, Puissance, Réparation
Mystique	Bouclier Spirituel, Communication Mentale, Confusion, Démoraliser, Détection, Endurance, Prévenir, Soins, Vue Magique
Pêcheur	Appeau, Assèchement, Détection, Dévier, Endurance, Percer, Préserver, Réchauffement, Réparation
Prêtre	Tous
Sorcier	Tous
Voleur	Cimenter, Contourner, Coordination, Démoraliser, Détection, Mobilité, Ouverture, Ténèbres, Ventriloquie

Note : Dans les régions chaudes, toutes les professions offrant le sort Réchauffement peuvent lui substituer Rafraîchissement (et vice-versa).

Chapitre 10 : Animisme

L'Animisme est une Magie qui fonctionne à travers la communion avec les Esprits et le Monde des Esprits. C'est la Magie des chamanes et des arpenteurs spirituels. Ces magiciens ne traitent pas avec les Dieux et n'apprennent pas leurs pouvoirs dans des livres ou des tomes, ceux-ci proviennent plutôt des esprits innombrables qui peuplent les royaumes des esprits et qui interagissent de temps en temps avec le monde ordinaire. Les chamanes sont sensibles à la présence des esprits, que ces entités représentent la nature, des objets naturels, des âmes d'ancêtres vénérés ou des esprits malins, tels ceux de maladies ou de malédictions. La Magie provient des Esprits et est canalisée par le chamane.

L'Animisme repose sur la formation de multiples relations avec de nombreux esprits, qui eux-mêmes incarnent des effets magiques à disposition des chamanes. Rassembler des Esprits nécessite de la négociation, parfois des combats, et des expéditions fréquentes dans les Monde des Esprits.

Que sont les Esprits ?

Les Esprits sont la manifestation métaphysique d'un aspect particulier du cosmos. La plupart sont intrinsèquement liés à quelque chose qui existe dans le monde matériel, qui reflète et représente la nature et l'influence de l'esprit. Un ruisseau dans une clairière, par exemple, peut très bien posséder un esprit qui représente sa beauté et sa sérénité ; une espèce animale peut avoir un esprit gardien veillant sur elle, qui sera un archétype de tout ce que l'espèce est ou fait ; les fantômes et certaines âmes en peine sont liés à l'endroit où ils sont décédés ; quant aux esprits ancestraux, ils sont liés aux communautés qu'ils habitaient autrefois. Les esprits sont désincarnés, possèdent des motivations, des perceptions et des perspectives très différentes de celles du monde commun. Ils ont, par leurs connexions avec le Monde des Esprits, développé de grands pouvoirs et capacités.

La Rune de l'Esprit indique la relation entre le corps physique et spirituel, en particulier la capacité de l'esprit de transcender les limites physiques.

Un Grand Chamane de la tribu Nhersaru utilise la Transe pour entrer dans le Monde des Esprits. Le crâne sur ses genoux appartient à grand-père Aigle, l'ancêtre-chamane du peuple Nhersaru.

Qu'est-ce que le Monde des Esprits ?

Le Monde des Esprits est le miroir du monde ordinaire et réside près de lui. Ils se croisent fréquemment, mais ce Monde est invisible et tout à fait distinct. Le Monde des Esprits n'est pas entravé par les lois de la physique, ce qui signifie que les conditions là-bas peuvent être très différentes de celles du monde ordinaire : le temps peut y passer différemment ou ne pas avoir de sens, les couleurs peuvent y paraître plus vives et plus prononcées. Tous les effets physiques dans le Monde des Esprits sont le résultat des esprits eux-mêmes. En tant que plan d'existence, il est infini. Il n'a pas de forme, mais il reflète pourtant toutes les formes du monde matériel, de sorte qu'il semble à la fois familier et étranger. Les esprits remplissent le Monde des Esprits et tourbillonnent en permanence à travers lui. On trouvera aussi ici les âmes mortelles dont les esprits sont encore liés à un corps matériel. Celles-ci apparaissent comme des ombres blafardes et sont parfois difficiles à percevoir. Beaucoup d'esprits se retrouvent dans des habitats qui reflètent les communautés du monde ordinaire, d'autres se rassemblent dans des régions bien définies qui sembleraient étranges, voire infernales pour la perception humaine. Rien de physique ne peut exister ici, uniquement ce qui est non corporel.

Temps de Préparation de la Transe

Rang de Culte	Observer les Esprits	Converser avec les Esprits	Se Projeter ou Attirer un Esprit	Emporter les Âmes
Suivant	1 Heure	-	-	-
Adorateur Spirituel	1 Minute	1 Heure	-	-
Chamane	1 Round	1 Minute	1 Heure	-
Grand Chamane	1 Action	1 Round	1 Minute	1 Heure

Être Corporel et Désincarné

Une âme ou un esprit qui habite une chose matérielle, qu'il s'agisse d'un corps vivant ou d'un objet inanimé, est défini comme étant corporel. Un esprit corporel ne peut pas entrer dans le Monde des Esprits tant qu'il n'est pas arraché à sa résidence matérielle. Une âme tirée de son corps physique dans les Monde des Esprits, ou un Esprit qui y réside déjà, est considéré comme désincarné. Pendant la désincarnation, les âmes sont séparées des sens et des sensations de leur corps.

Univers sans Esprits

Dans certains univers fantastiques, les magiciens sont capables de voyager dans des plans éthérés sous forme spectrale, mais ils ne rencontrent pas d'esprits autres que les âmes d'autres praticiens de l'animisme. Pourtant, cela ne doit pas être un obstacle, car les esprits ne sont pas strictement nécessaires pour un spiritualiste accompli qui maîtrise les compétences nécessaires.

Par exemple, un praticien peut encore utiliser la compétence Transe pour envoyer des messages sur de grandes distances, avertissant les mortels dans leurs rêves et agissant ainsi en tant qu'espion ou éclaireur très efficace. De même, la compétence Contrainte peut être utilisée pour lutter contre des médiums adverses, pour posséder des corps physiques et peut-être même tuer à distance.

Ainsi, un magicien ou un médium ne doivent jamais être sous-estimés uniquement parce qu'ils n'ont pas une collection complète d'esprits liés. L'utilité de leurs compétences n'est limitée que par l'imagination du joueur.

Transe et Contrainte

Les Animistes apprennent deux compétences magiques, Transe et Contrainte. La Transe permet à l'animiste de percevoir les esprits et d'entrer dans leur Monde. Contrainte permet aux animistes de convoquer, dominer et lier des esprits en Combat Spirituel. Chaque animiste apprend Transe et Contrainte pendant sa formation, qui est toujours effectuée par un chamane ou un grand chamane. Les animistes en devenir apprennent quelles particularités naturelles sont liées à un esprit ou à leur Monde. Ils deviennent sensibles aux changements et perturbations lors d'intersections entre le Monde des Esprits et le monde matériel.

Transe (CON+POU)

La Transe représente la sensibilisation de l'animiste au Monde des Esprits et sa capacité à se déplacer entre lui et le monde matériel. N'importe qui avec Transe peut, sur un test réussi, détecter, mais pas observer, la présence d'esprits dans un rayon égal à leur POU en mètres. La compétence représente beaucoup plus que cela, mais de tels secrets sont jalousement gardés par les chamanes tribaux et révélés seulement à ceux qui évoluent dans la hiérarchie d'un culte spirituel (voir page 286). Chaque niveau de connaissance supplémentaire permet d'utiliser la compétence d'une façon nouvelle, permettant l'observation, la communication, et finalement la faculté de voyager dans le Plan Spirituel.

L'interaction directe avec le Plan Spirituel prend du temps et exige habituellement qu'un rituel soit effectué pour entrer dans un état de transe. Le temps nécessaire dépend de la capacité utilisée

(voir la table de préparation de la Transe) et coûte un Point de Magie.

Si le test de compétence est une réussite, l'animiste peut effectuer les opérations suivantes, en fonction de son rang de culte :

- Suivant - Peut observer et identifier les esprits à portée, en utilisant ses sens naturels ;
- Adorateur Spirituel - Peut converser avec les esprits à portée, par l'intermédiaire d'une communication empathique ;
- Chamane - Peut projeter son âme sur le plan des Esprits. Ils peuvent également attirer un esprit dans le monde matériel (ou expulser un esprit possédant un mortel) pour une durée égale à leur POU en minutes. Les esprits réticents à se manifester (ou à partir) peuvent résister en utilisant leur Volonté dans un Jet d'Opposition contre la compétence de Transe du Chamane [1] ;
- Grand Chamane - peut entrainer l'âme des autres dans le plan Spirituel avec lui, pour un coût d'1 point de Magie par personne additionnelle. Les participants involontaires peuvent résister à l'aide de leur Volonté dans un Jet d'Opposition contre la compétence de la Transe du Grand Chaman[1].

Les Chamanes et Grands Chamanes peuvent voyager dans le Plan Spirituel pour observer et localiser d'autres esprits. La compétence permet de mieux comprendre la géographie abstraite et la nature de la région. Un chamane peut parcourir jusqu'à la valeur de sa compétence en kilomètres loin de son corps. Depuis le Plan Spirituel, un chamane réussissant un test de Perception peut aussi distinguer les âmes des créatures corporelles dans le monde matériel, et donc chasser certaines espèces ou rechercher des personnes précises.

Si le jet est une Réussite Critique, alors entrer dans l'état de Transe est atteint une catégorie plus rapidement (avec le minimum d'une Action). Si le jet est une Maladresse, le chamane ne peut plus pénétrer dans le Plan Spirituel pendant une journée complète.

1 *Si la cible non consentante arrive à résister, elle ne peut plus être affectée par le même Chamane jusqu'à ce qu'une journée entière soit écoulée. La portée de ces capacités est égale au POU du Chamane en mètres.*

Contrainte (POU+CHA)

La Contrainte est la compétence utilisée par un animiste pour persuader ou forcer un Esprit à accomplir sa volonté. Elle dispose d'une large gamme d'applications :

- Elle sert à lier les esprits dans des fétiches, et à contrôler leurs actions une fois qu'ils ont été liés ;
- Elle peut être utilisée pour persuader un esprit d'accomplir une tâche en échange d'un service mutuellement acceptable ;
- Elle peut être utilisée pour invoquer un esprit connu depuis le plan Spirituel, à condition que l'esprit se trouve dans un rayon égal à la valeur de la compétence en kilomètres ;
- Elle peut être utilisée pour engager un Combat Spirituel, si l'animiste est présent sur le plan Spirituel.

Le POU de l'Esprit le plus puissant qui peut être persuadé, lié ou contrôlé ne peut excéder trois fois le seuil de critique de cette compétence. Ainsi, un personnage avec une compétence Contrainte de 45 % pourra contrôler des esprits avec un POU maximum de 15.

Lors d'un Combat Spirituel, la valeur de la compétence Contrainte est utilisée pour calculer la quantité de dégâts infligés par l'animiste - voir le tableau des Dégâts Spirituels, ci-contre. Le même tableau est utilisé par les Esprits pour leur compétence de Combat Spectral.

Si le test de Contrainte est une Réussite Critique, alors le maximum de dégâts est infligé. Mais si le test est une Maladresse, alors le chamane se surmène et subit les dégâts lancés à ses propres Points de Magie.

Définir les Esprits

Des esprits omniprésents de la nature aux esprits agités des morts, les habitants du plan Spirituel sont divers et variés : mais qu'est-ce qu'un esprit ?

Généralement, un esprit est une entité immatérielle sans aucune substance physique. Au minimum, ce sont des fragments magiques de la force de vie circulant entre le monde matériel et les sources métaphysiques de toute énergie : les runes elles-mêmes. L'esprit d'une puissante montagne

Dégâts Spirituels

Valeur de Compétence	Dégâts Infligés	Jet Moyen
01-20	1d2	2
21-40	1d4	3
41-60	1d6	4
61-80	1d8	5
81-100	1d10	6
101-120	2d6	7
121-140	1d8+1d6	8
141-160	2d8	9
161-180	1d10+1d8	10
181-200	2d10	11
201-220	2d10+1d2	13
221-240	2d10+1d4	14
241-260	2d10+1d6	15
261-280	2d10+1d8	16
281-300	3d10	17
Chaque +20 %	Suit la même progression	

n'est qu'un fragment substantiel représentant la Rune de la Terre ; celui d'un ouragan est l'éclat sauvage et tumultueux de la Rune de l'air ; les fantômes et leurs semblables ne sont que les restes éthérés de la Rune de l'Homme. Tous les esprits sont également la manifestation de la Rune de l'Esprit, qui les lie aux Monde des Esprits et dont ce Monde est lui-même entièrement fait. Lorsque les animistes se déplacent dans ce Monde, ils entrent directement dans la Rune de l'Esprit, devenant une partie de son domaine pour un court laps de temps.

Les esprits sont généralement doués de raison, conscients de leur environnement et capables de réagir aux événements. Ceux ayant une conscience animale ou végétale utilisent leurs pulsions emphatiques de base, comme l'amour, la faim ou la peur, pour communiquer. Les esprits doués de raison sont intelligents. Ils possèdent un mode de communication empathique beaucoup plus subtil, et qui se rapproche d'un vrai langage.

Les âmes sont des esprits qui restent attachés à un corps physique dans le monde matériel. Cela les isole du Monde des Esprits, en leur refusant l'état runique qu'ils devraient occuper. Les seuls moyens pour une âme de transcender vers ce monde sont les suivants :

- Par la mort, la séparation du physique et du spirituel, libérant l'âme pour atteindre la prochaine étape de son existence ;
- Grâce à une désincarnation entreprise par un autre esprit ;
- Par l'utilisation de la Transe pour libérer l'âme temporairement.

La nature d'un esprit dépend de son origine et de son but. Un esprit animal est une créature de la Rune de la Bête. Il erre dans le Plan Spirituel, dans des lieux similaires à ses homologues physiques. Les esprits animaux sont attirés par leurs parents et s'incarnent lorsque des jeunes sont conçus, passant dans le monde matériel grâce au miracle de la naissance physique. Quand ils finissent par mourir, ils retournent dans le Monde des Esprits, et le cycle recommencera alors.

D'autres types d'esprits servent des objectifs différents et leurs pouvoirs ont une résonance qui affecte le monde ordinaire.

Les esprits élémentaires sont ceux qui animent les phénomènes naturels du monde matériel par l'intermédiaire de leurs actions sur le Plan Spirituel. Ils constituent une émanation cosmique qui transcende les barrières métaphysiques. Quand un esprit ouragan courroucé traverse le Monde des Esprits, sa colère se fait sentir sous la forme de vents monstrueux dans le monde matériel. Un esprit de la terre peut faire trembler le sol à travers des séismes et des glissements de terrain.

Certains esprits maléfiques apportent la maladie ou la mort. La contagion d'un esprit de peste se propage dans le monde physique, là ou la maladie affecte le plus grand nombre. La malignité d'un esprit de malédiction s'attarde dans le monde ordinaire, apportant le malheur à ceux qu'il touche.

Les esprits ancestraux sont les âmes d'individus particulièrement puissants et vénérés qui conservent leur identité après la mort afin de protéger leur communauté et leurs fidèles. Communier avec eux permet de recevoir avis, conseils et secrets qui fournissent une aide dans le monde ordinaire.

Enfin, il y a les morts sans repos : des esprits qui demeurent attachés au monde physique, incapables ou ne voulant pas passer entièrement dans le domaine spirituel pour se réincarner dans le grand cycle de l'existence. Une mort naturelle et

Caractéristiques des Esprits

Type d'Esprit	INT/INS	CHA
Ancêtre	Comme quand mortel	Comme quand mortel
Malheur	1d6	1d6
Malédiction	2d6	2d6
Mort	3d6	3d6
Elémentaire	Voir les Esprits Elémentaires page 402	
Double (Allié)	2d6+6	2d6+6
Double (Eveillé)	Comme l'animiste	Comme l'animiste
Gardien	1d6+6	1d6+6
Revenant	Comme quand mortel	Comme quand mortel
Nature (Animal)	Comme l'INS Mortel	Égal à INS
Nature (Esprit Régional)	1d6	3d6
Prédateur	Comme l'INS Mortel	Égal à INS
Change-Forme	Comme l'INS Mortel	Égal à INS
Maladie	2d6	2d6
Mort-Vivant	2d6+6	3d6
Spectre	2d6+6	2d6+6

La Source des Esprits

Bien que la plus grande partie de ce Chapitre se réfère aux Runes comme sources cosmiques de toute la création, de nombreux univers ne possèdent aucune notion de ces structures métaphysiques. Les Maîtres du Jeu désirant ignorer ce concept de Runes sont tout à fait libres de le faire. Redéfinir la source des esprits n'a aucun effet sur les mécanismes de règles sous-jacentes, mais permet de mélanger facilement les esprits et les autres systèmes de croyances et de religions.

pacifique entraine l'âme dans un passage facile et en douceur entre les mondes. Une mort violente, sans raison ou injustifiée peut inhiber cette transition, l'âme s'attardant dans des sortes de limbes entre le corporel et la désincarnation. Les fantômes et autres esprits sans repos aspirent à la transition vers le Monde des Esprits, mais celle-ci leur est refusée : ils deviennent des entités obsessionnelles, agressives et égoïstes qui peuvent infliger douleurs et tourments aux vivants - même si tout ce qu'ils cherchent est la paix que l'ordre naturel du cosmos leur promet.

L'Intensité des Esprits

Tous les Esprits ont une Intensité. L'Intensité est basée sur le POU de l'esprit et mesure trois choses :

- L'avantage fourni au contrôleur de l'esprit ;
- La difficulté à lier et contrôler l'Esprit ;
- La capacité de l'Esprit à influencer le monde matériel.

Plus grand est le POU de l'Esprit, plus grande est son Intensité. Le tableau d'Intensité des Esprits peut être utilisé de plusieurs façons pour déterminer la relation POU/Intensité.

Par exemple, pour déterminer l'Intensité d'une créature récemment décédée, croisez sa valeur de POU avec l'Intensité. La plupart des personnages joueurs, quand ils meurent, deviendront par exemple des esprits d'Intensité 1 ou 2.

Pour créer un esprit originaire du Plan Spirituel, choisissez son Intensité, puis déterminer son POU grâce à un jet tel que défini par le tableau (1d6 +18, par exemple, pour un esprit d'Intensité 3).

Les esprits avec une Intensité faible sont de loin les plus répandus, mais offrent moins d'avantages. Un esprit avec une Intensité de zéro ne peut influer le monde matériel d'aucune manière notable. Les esprits d'Intensité 6 (ou plus) commencent à être au-delà de la capacité de contrôle d'un seul animiste, mais on peut encore négocier avec eux ou

les invoquer, voire même les lier si plusieurs praticiens travaillent ensemble.

Intensité des Esprits

Intensité	POU	POU typique
0	1d6	1-6
1	1d6+6	7-12
2	1d6+12	13-18
3	1d6+18	19-24
4	1d6+24	25-30
5	1d6+30	31-36
+1	+6	+6

Caractéristiques

Les esprits possèdent également deux autres caractéristiques : l'INT ou INS (l'Instinct - voir le Chapitre Créatures), et le CHA.

L'INT/INS reflète leur niveau d'intelligence de leur vivant, ou de la créature physique correspondante si elle existe.

Le CHA reflète la force de la personnalité de l'esprit, de manière à peu près identique au CHA des personnages joueurs. Le CHA varie considérablement selon la nature et le type d'esprit ; plus de détails sont fournis dans la description des esprits commençant à la page 399, mais les valeurs d'INT et de CHA sont résumées dans le tableau des Caractéristiques des Esprits.

Attributs

Faute de corps physique, les Attributs d'un esprit ou d'une âme Désincarnée sont calculés avec des Caractéristiques différentes des créatures vivantes. Les Attributs sont caractérisés de la manière suivante :

Points d'Action

Calculer en utilisant la somme de l'INT et du POU (voir le tableau des Points d'Action page 12).

Rang d'Action

Calculer en utilisant la moyenne de l'INT et du CHA.

Points de Magie

Calculé normalement, mais utilisé par les Esprits et les âmes comme leurs Points de Vie. Les Points de Magie d'un esprit ne se régénèrent pas tant qu'il est lié à un Fétiche ou présent dans le monde physique ; il ne commence à en regagner que lorsqu'il est de retour dans le Plan Spirituel. Voir aussi le concept alternatif de la Ténacité à la page 213.

Dégâts Spirituels

Ils sont basés sur la valeur de Combat Spectral d'un esprit ou celle de Contrainte d'une âme : voir le Tableau des Dégâts Spirituels à la page 201. Si un personnage Désincarné ne possède pas la compétence Contrainte, il utilisera à la place la moitié de sa valeur de Volonté dans le tableau.

Attitude

Tout esprit possède une attitude à l'égard des animistes qui l'approchent : amical, neutre ou hostile. L'attitude d'un esprit affecte la façon dont il va réagir à cette approche ou au fait d'être lié et ce qu'il pourrait faire si jamais il échappe au contrôle de l'animiste.

Les esprits appartenant à la tradition de l'animiste seront très probablement amicaux et prêts à s'allier avec lui. Un esprit ours, par exemple, lié par un chamane du Clan de l'Ours, sera aimable envers lui, ou, au pire, neutre.

Les esprits neutres comprennent à la fois ceux qui appartiennent à des traditions non hostiles à celle du chamane, et ceux qui n'appartiennent à aucune tradition.

Les esprits hostiles appartiennent à des traditions ennemies, ou intrinsèquement antagonistes en raison de leur nature ou d'une opposition runique/élémentaire. Par exemple, les esprits de Malédiction sont hostiles à presque toutes les traditions non chaotiques. Une tradition avec des esprits loup sera confrontée à l'hostilité de la plupart des esprits de leurs proies. Les esprits de l'air et ceux du feu sont immédiatement hostiles les uns envers les autres.

Trouver et Obtenir des Esprits

Dans le Monde des Esprits, on pourra trouver des esprits habitant des objets ou des lieux adaptés à leur origine runique : des grottes souterraines pour des esprits de Ténèbres, des forêts pour les esprits plantes, et ainsi de suite. Les endroits éloignés sont généralement favorisés, car il existe dans ce cas une interférence réduite avec d'autres sources plus perturbantes de magie. Dans le cas d'esprits régulièrement en déplacement (tels ceux affiliés à la Rune de la Bête ou du Mouvement), leur

localisation peut être mobile. Les esprits mineurs de troupeaux se trouvent en suivant les grandes migrations, par exemple, tandis que les plus puissants d'entre eux se trouveront sur les mythiques Terres des Morts, là où les plus grandes bêtes vont mourir. Bien souvent, ce lieu est un endroit de grande beauté.

Les esprits ancestraux vivent généralement dans des communautés reflétant leur vie mortelle, ou construisent pour eux-mêmes une nouvelle maison, comme un Hall du Festin, une Hutte de Médecine ou un Manoir des Esprits. En fait, tous les esprits ancestraux peuvent être trouvés en un même endroit, mais avec des délimitations claires entre l'ancienne culture et ses origines.

Quand le monde ordinaire et celui des Esprits se croisent, les animistes voulant rapidement accéder à un type particulier d'esprit se rendront dans les équivalents du monde réel de la demeure dudit esprit. Ainsi, un chamane voulant contacter l'esprit du Grand Ours devra s'enfoncer profondément dans les bois pour trouver les sentiers de chasse et le territoire d'ours communs. Un Grand Chamane cherchant à localiser et lier un Esprit de Mort se rendra dans un cimetière, car à cet endroit, les liens vers le Monde des Esprits, là où les esprits de mort rôdent, sont les plus forts.

Bien sûr, tous les animistes n'ont pas besoin de voyager à l'aveuglette dans des endroits sauvages et éloignés pour trouver un type spécifique d'esprit. Un gardien d'une nécropole pourrait, par exemple, avoir un accès immédiat à plusieurs esprits ancestraux, tandis que la Tradition d'un clan nomade pourrait maintenir la connaissance d'une douzaine de lieux secrets où des esprits se rassemblent (Voir les Cultes Spirituels page 280). Cependant, la méthode la plus simple pour localiser un esprit consiste à persuader un animiste qualifié d'invoquer celui-ci.

Localiser un esprit nécessite :

- Soit de parcourir le monde ordinaire, en utilisant la Transe pour percevoir le Plan Spirituel et en espérant découvrir par hasard le bon spécimen ;
- Soit de voyager complètement dans le Monde des Esprits à la recherche de celui-ci ;
- Soit de se rendre vers un lieu connu de la tradition, où des esprits particuliers sont censés résider ;
- Soit de demander à quelqu'un de plus haut rang, habileté ou connaissance, d'invoquer un esprit connu pour l'animiste.

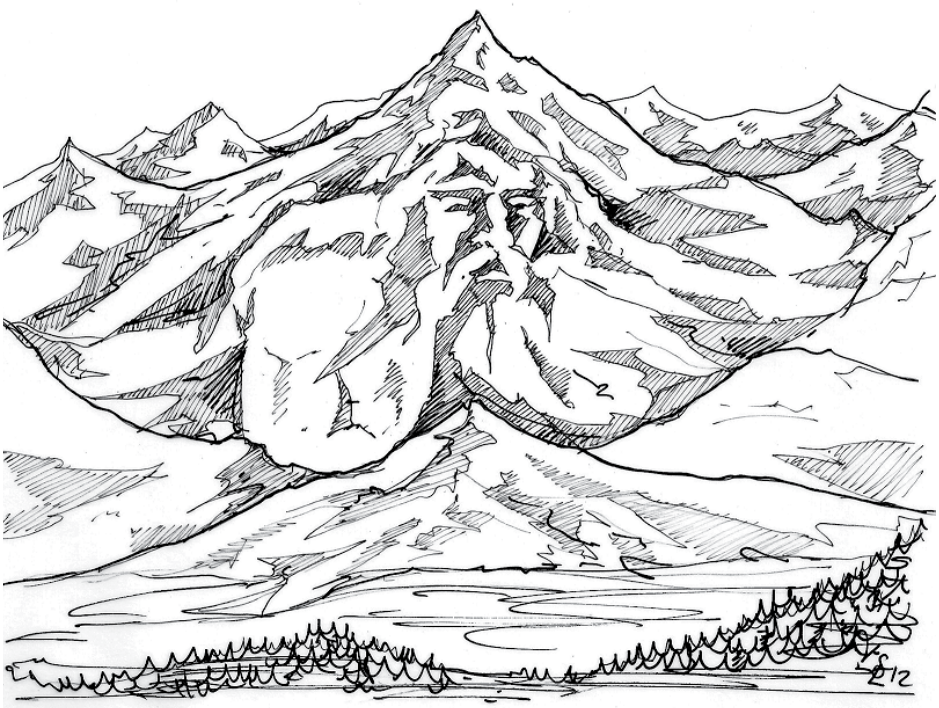
Les esprits peuvent être relativement faciles à localiser : apprendre à en contrôler un est une tout autre affaire. Chaque esprit a ses particularités propres en ce qui concerne la manière dont il peut être localisé, apaisé ou lié. Les cultes et traditions chamaniques possèdent des fragments de cette science. Ces fragments peuvent avoir une influence sur leur compétence en ce qui concerne certains types d'esprit. Par exemple, les chamanes du Clan du Grand Ours savent que l'Esprit du Grand Ours ne doit jamais être contacté au cours de l'hiver, quand tous les Esprits ours hibernent. Ils savent aussi que le meilleur moment pour rencontrer Grand-père Ours, quand il est le moins agressif, est après avoir effectué un sacrifice de ses proies préférées - comme un gros saumon fraîchement pêché, par exemple.

Une fois localisé, l'animiste peut approcher les esprits de deux façons :

- La négociation : conclure un marché, en échange d'un service particulier ;
- La contrainte : en cherchant à lier l'esprit à un service continu.

Relations avec les Esprits

Au cours d'une campagne, certains esprits alliés peuvent être disposés à entreprendre des tâches pour l'animiste ou même se battre pour lui en attaquant un ennemi en Combat Spirituel. Ce genre de comportement devrait être le résultat d'un respect mutuel ou peut-être d'une dette de gratitude, mais doit être quelque chose qui se déroule au fil du temps, dans le jeu. La possibilité existe qu'une amitié se développe entre un animiste et un esprit allié, auquel cas le Maître du Jeu doit se sentir libre d'utiliser l'esprit comme le Double potentiel de l'animiste (si c'est approprié pour l'univers) ou comme un véritable personnage non joueur, avec les conséquences que cela implique dans la relation.



Les animistes croient que toute chose possède un esprit - même des objets naturels comme les montagnes. Les habitants de Nhersaru croient que l'esprit de la Montagne de bronze surveille leurs territoires et les protège contre les esprits élémentaires malfaisants.

Prolifération des Fétiches

Dans la plupart des cultures, le Chamane est une combinaison de prêtre, de médecin, d'enseignant, de légiste, de croquemort et de gardien de la frontière spirituelle pour sa communauté. La plupart de leurs efforts concernent les affaires banales et ils ont très peu de temps pour la création de fétiches exceptionnels. Les membres de la communauté peuvent obtenir un fétiche lors du rituel de passage à l'âge adulte, et peut-être par la suite d'autres rites de passage significatifs.

Le nombre de fétiches dans une communauté dépend de nombreux facteurs : les membres de rang inférieur du culte peuvent être ou non autorisés à détenir des fétiches, les fétiches peuvent être réservés à un certain sexe ou profession, ou la tradition existe depuis si longtemps que de vieux fétiches sont transmis comme héritage au sein des familles. En général, les chamanes ont des choses plus importantes à faire que fournir des objets magiques à des personnages errants.

Négocier avec un Esprit

Un animiste va entrer en contact avec de nombreux esprits au fil du temps. Certains seront de sa propre tradition, d'autres non. Plutôt que de tous les contraindre à le servir dans des fétiches, la plupart des animistes tenteront de marchander en offrant quelque chose que l'Esprit désire en échange d'un service unique.

Pour négocier, l'esprit doit être soit amical, soit neutre à l'égard de l'animiste. Si l'échange s'effectue depuis le monde matériel, l'animiste devra entrer en transe en réussissant un test de la compétence correspondante. Il devra aussi posséder la capacité de communiquer avec l'esprit en ayant le rang d'adorateur spirituel ou plus. Sinon, l'animiste pourra demander à un chamane ou à un Grand Chamane de contacter l'esprit en question.

L'animiste peut aussi tenter d'entrer dans le Monde des Esprits directement. S'il lui est impossible de réaliser cet exploit, il pourra être désincarné par un Grand Chamane, par son Double ou par l'esprit lui-même, de sorte que la négociation puisse se réaliser directement dans le Monde des Esprits.

Une fois la communication établie, l'animiste pourra alors demander à l'esprit d'effectuer une tâche simple en contrepartie d'un service. Certains esprits sont prêts à conclure un accord plus formel en fournissant leur nom à l'animiste, devenant alors des alliés. En réponse, l'animiste accepte de réaliser des tâches régulières ou d'accepter un certain type de comportement ou de compulsion en rapport avec la nature de l'esprit. En termes de jeu, on considérera que la dépense d'un Jet d'Expérience par an représentera les désagréments et le temps perdu à accomplir le rituel ou à suivre l'obligation/la compulsion.

Ces négociations peuvent être réglées par une décision arbitraire du Maître du Jeu, ou résolues grâce à un Jet d'Opposition de compétences appropriées, comme l'Influence du suppliant contre la Volonté de l'esprit. L'impossibilité de parvenir à un accord n'a pas d'effet particulier. Une Maladresse au jet peut toutefois provoquer la colère de l'esprit.

Lier un Esprit

Contraindre un esprit exige toujours que l'animiste entre dans le Plan Spirituel (en utilisant les mêmes méthodes que pour la négociation) et engage directement l'esprit en Combat Spirituel. S'il est capable de réduire à zéro les Points de Magie de l'esprit dont le POU ne dépasse pas la limite fixée par sa compétence Contrainte, l'animiste peut alors le lier à un objet physique préalablement préparé et possédant habituellement une signification rituelle (voir ci-dessous). Ces objets, une fois liés à un esprit, sont considérés comme des Fétiches.

Un Fétiche est un objet cérémoniel, très souvent portable, qui incarne la puissance magique. N'importe quel objet peut devenir un Fétiche, mais dans les cultures primitives, les Fétiches ont tendance à être des objets fabriqués à partir d'un élément associé à un esprit (une griffe ou une dent d'ours, par exemple, ou encore sa peau).

Au fil du temps, un Fétiche imprègne son possesseur d'une partie de sa propre essence. Ainsi, le propriétaire d'une dent d'ours contenant un esprit-ours peut sembler léthargique en hiver ou dégager une odeur musquée. Un fétiche contenant un esprit de malédiction ou de maladie peut émettre une aura induisant des symptômes mineurs sur le porteur, ce qui rend ce type de Fétiche extrêmement désagréable. Inversement, une pierre contenant un esprit du feu sera chaude au toucher - ce qui peut parfois être utile.

Comme l'esprit d'un Fétiche ne se soumet qu'au contrôle de celui qui le détient, les animistes gardent jalousement leurs Fétiches. Il est habituellement tabou de toucher le Fétiche de quelqu'un sans sa permission. Ceux qui s'y risquent déclenchent généralement l'ire de l'animiste.

Créer un Fétiche

La création d'un Fétiche coûte un jet d'Expérience par point d'Intensité de l'Esprit. Cette dépense représente le temps et le développement nécessaires pour préparer l'objet à recevoir l'esprit (souvent en décorant l'objet, pour une utilisation sécurisée). Le rituel prend habituellement une semaine, à l'issue de laquelle l'animiste devrait déterminer aléatoirement les Caractéristiques de l'esprit en fonction de son Intensité. Il est parfois possible que l'esprit obtenu soit trop puissant pour être contrôlé par l'animiste.

Un animiste peut tenter d'améliorer la capacité du Fétiche à contenir un esprit de même type, mais plus puissant, en payant la différence en jets d'Expérience. Ainsi, un animiste avec un Fétiche capable de contenir un Esprit-Animal d'Intensité 2 pourra l'améliorer afin qu'il puisse contenir un esprit d'Intensité 3 en payant un jet d'Expérience. Le propriétaire peut également remplacer l'esprit d'un Fétiche par un autre de même type et Intensité, sans coût supplémentaire, pourvu que l'esprit puisse être trouvé ou qu'un chamane veuille bien le chercher.

Le bénéficiaire d'un fétiche n'a pas besoin d'avoir lié l'esprit lui-même. Les membres d'un culte spirituel de rang inférieur gagnent souvent des esprits en prenant part à un rituel en collaboration avec un chamane qui lie l'esprit pour eux. Le chamane recherche alors un esprit approprié dans Le Plan Spirituel, le bat en un Combat Spirituel, puis le lie à un Fétiche préparé pour l'occasion par le chamane et le demandeur. Pendant ce voyage, le demandeur jeûne et médite, ou bien chante et danse, se purifiant en prévision du don de l'esprit. L'esprit ainsi lié compte dans la limite du demandeur, pas dans celle du chamane.

Les animistes de rang inférieur à celui de Chamane ont le droit d'entreprendre la recherche et le lien eux-mêmes, mais ces tâches sont parfois dangereuses et il serait mal vu par la communauté que,

par exemple, la tentative se termine par un esprit malveillant possédant l'animiste trop sûr de lui.

En termes de jeu, le propriétaire d'un fétiche est celui qui le touche. Dans certains cas, deux ou plusieurs animistes peuvent se battre pour le contrôle physique d'un fétiche et, par conséquent, pour l'esprit lié. Dans ce cas-là, les protagonistes effectuent un Jet d'Opposition de Contrainte, le vainqueur gagnant le contrôle de l'esprit jusqu'à ce que celui-ci soit remis en jeu.

Les Chamanes ne fournissent habituellement des esprits qu'aux membres de la même tradition ou en récompense de grandes faveurs. Et même dans ces cas-là, les chamanes ne lient que des esprits amicaux associés à leur culte. Chercher un esprit d'une nature très différente ou opposée est dangereux à la fois pour le chamane et pour le demandeur.

Limites aux Esprits liés

Le nombre maximum d'Esprits qu'un animiste peut retenir lié dépend du rang de culte :

- Suivant : ¼ du CHA ;
- Adorateur Spirituel : la moitié du CHA ;
- Chamane : ¾ du CHA ;
- Grand Chamane : Tout le CHA.

Si ce nombre est dépassé, alors l'esprit ou les esprits les plus forts se libèrent, cherchant potentiellement à se venger s'ils étaient hostiles à la Contrainte. Les esprits neutres peuvent simplement se montrer malicieux.

Utiliser les Esprits

Les animistes utilisent généralement leurs esprits de deux façons : appeler un esprit lié à un Fétiche, ou invoquer un esprit pour accomplir une tâche convenue. Ces deux usages sont résolus différemment.

Utiliser un Fétiche

Selon son caractère, un esprit lié à un Fétiche va considérer son sort soit comme une prison, soit comme une relation positive avec son propriétaire. Les esprits hostiles chercheront toujours à retourner dans le Monde des Esprits ; ceux amicaux garderont un souvenir positif de leur expérience. Les esprits neutres n'en auront rien à faire. La manière dont un esprit se comporte lorsqu'il est appelé hors de son fétiche dépend donc de son caractère.

Tant qu'il est confiné dans son fétiche, un esprit ne peut être blessé par une magie hostile ou d'autres Esprits. Il reste en état de stase, ignorant son environnement. Pour qu'un animiste utilise la capacité magique d'un esprit lié, il doit d'abord le libérer afin de l'appeler à son service. Le lien demeure, mais l'esprit est maintenant en mesure d'exercer son pouvoir et de voyager jusqu'à son POU en mètres hors du fétiche.

Les effets d'un esprit libéré sont persistants et durent jusqu'à ce qu'il soit rappelé dans son Fétiche. Cela peut faire des animistes de redoutables adversaires. Cependant, hors du fétiche, les esprits sont vulnérables à la Magie affectant spécifiquement les entités spirituelles. Une fois renvoyé ou détruit, l'esprit part définitivement, et ce jusqu'à ce qu'un remplaçant puisse être invoqué. Ainsi, la plupart des animistes ont tendance à garder leurs esprits soigneusement cachés jusqu'au moment le plus propice pour les utiliser.

Pour libérer un esprit, l'animiste, à son tour, utilise simplement un Point d'Action : cela ne coûte aucun point de Magie, et la réussite est automatique sans qu'aucun jet ne soit requis. Commander à un esprit relâché est plus difficile. Le propriétaire d'un fétiche peut donner un ordre à un seul esprit avec une action libre. Par conséquent, un animiste peut dépenser 1 Point d'Action pour libérer l'Esprit et, au sein de la même action, essayer de le commander.

Chaque tentative de commandement coûte un 1 Point de Magie et nécessite un jet de compétence Contrainte. En fonction du résultat du test, les effets suivants peuvent se produire :

- Réussite Critique : Non seulement l'ordre est exécuté, mais cela ne coûte aucun Point de Magie ;
- Réussite : L'esprit est commandé avec succès et accomplit la tâche requise ;
- Échec : L'esprit ignore l'ordre, agissant hors de tout contrôle du propriétaire du Fétiche. L'animiste doit attendre jusqu'au prochain Tour pour réessayer ;

Terminologie Concernant l'utilisation de fétiches

Quelques-uns des termes utilisés pour décrire le fonctionnement de l'animisme peuvent être source de confusion, en raison de leur similitude. Les termes suivants ont une signification particulière dans le contexte de la magie animiste.

Libérés- *Esprit qui a été temporairement relâché hors du fétiche, mais qui est toujours lié à lui. Un esprit libéré peut être rappelé à nouveau dans le fétiche.*

Non Liés- *Esprit qui est irrémédiablement séparé du fétiche, soit parce qu'il a été affranchi, soit parce que l'objet a été brisé. Un esprit non lié ne peut pas être rappelé à nouveau dans le fétiche, même si celui-ci est intact.*

Renvoyés - *Esprit qui a été banni, soit parce qu'il n'est plus lié, soit parce qu'il a succombé à une magie ennemie. Il est parti pour de bon.*

- Maladresse : L'ordre est tellement mal donné que le Lien est brisé, ce qui permet à l'esprit de repartir dans le Plan Spirituel ou de se retourner contre l'animiste s'il est hostile.

Un esprit libéré d'un Fétiche sans être commandé, ou qui échappe à l'autorité de son propriétaire, peut agir librement jusqu'à ce qu'il soit soumis à nouveau. Si l'esprit est hostile, il peut profiter de l'occasion pour gêner ou entraver le propriétaire du fétiche.

Sous le contrôle de son propriétaire, l'esprit effectue ses instructions au mieux de ses capacités, mais si le propriétaire souhaite qu'il exécute une action différente, il doit émettre un nouvel ordre. Il existe toujours une possibilité de perdre le contrôle d'un esprit et dans ce cas, plus celui-ci sera puissant, plus il sera susceptible de devenir dangereux.

Si le POU de l'esprit est supérieur à la limite fixée par la compétence Contrainte de l'utilisateur, toute tentative de le commander échouera.

Ordonner à un esprit contrôlé de revenir dans son fétiche réussit automatiquement et ne coûte aucun Point de Magie : c'est une conséquence du rituel de Lien. Si le propriétaire du fétiche n'a pas le contrôle de l'Esprit, il doit d'abord réussir un test de contrôle pour le rappeler dans l'objet. Compte tenu du risque potentiel des esprits incontrôlés, il n'est pas surprenant que les chamanes ne fournissent aux apprentis de leurs traditions spirituelles que des esprits amicaux plus faciles à maîtriser.

Briser physiquement un fétiche libère immédiatement l'esprit contenu. Lors de cette libération, l'esprit peut soit repartir dans le Monde des Esprits ou, s'il est hostile, tenter d'attaquer le propriétaire qui l'a emprisonné. Les chamanes malveillants piègent parfois des lieux avec des fétiches facilement brisables contenant des esprits dangereux.

Un esprit peut être volontairement relâché de son fétiche par son propriétaire. Il existe de nombreuses raisons à cela, comme le désir de remplacer l'esprit avec une version moins endommagée, ou lui permettre de s'engager dans un Combat Spirituel sans détruire le fétiche pour pouvoir le réutiliser. Les propriétaires ne peuvent libérer un esprit de sa servitude que si leur compétence Contrainte est capable de gérer le POU de l'esprit enchaîné.

Invoquer un Esprit

Les animistes peuvent invoquer les esprits avec lesquels ils ont réussi à négocier par le passé. L'animiste utilise sa compétence Transe pour prendre contact avec l'esprit dans le Plan Spirituel (bien qu'il n'ait pas besoin d'y entrer) et lancera son appel en utilisant sa compétence Contrainte. Si l'esprit est à portée, il se précipitera au secours de l'animiste.

Les Esprits dans Différents Univers

Dans les univers pseudo-historiques, la présence d'un esprit et ses effets sont normalement invisibles à l'œil nu. Des indices peuvent être donnés en utilisant d'autres perceptions, une soudaine chair de poule ou un faible gémissement, par exemple. Mais sans une forme de détection magique, les esprits liés ou invoqués ne peuvent pas être ciblés.

Dans les univers de low fantasy, la présence d'un esprit peut être plus évidente. La zone à proximité de l'esprit peut produire certains effets visuels, par exemple une modification hallucinatoire des objets vus du coin de l'œil ou un inexplicable approfondissement des ombres. Cibler de telles manifestations sans aide magique exige un test de Perception réussi à chaque round.

Dans les univers fantasy épique, les esprits se manifestant sont clairement visibles et peuvent être directement pris pour cible. L'origine et la nature des esprits affectent directement leur apparence. Un chamane totémique, par exemple, peut sembler être surveillé par une sorte de fantôme-loup noir qui dévore tout sort lancé sur son maître, tandis que la victime d'un esprit de maladie peut sembler avoir la peau constellée de pustules et d'éruptions purulentes.

La visibilité des esprits dans une campagne devrait être examinée avec attention, car cela peut donner le ton de la magie animiste. Une visibilité nulle ou faible rend les animistes dangereux, et augmente la peur qu'ils inspirent chez les autres. Les esprits très visibles sont beaucoup plus faciles à battre avec la magie, mais produisent un effet dramatique.

Une fois la frontière entre le monde ordinaire et spirituel traversée, l'animiste doit invoquer l'esprit en question. Ceci implique de connaître le véritable nom de l'esprit, qui est normalement tenu secret entre l'animiste et l'entité, à moins d'avoir la permission de passer ce nom aux autres membres de la secte ou tradition.

Les tentatives d'invocation coûtent à l'animiste un nombre de Points de Magie égal à l'Intensité de l'esprit et nécessitent un test de Contrainte :

- Réussite Critique : L'esprit anticipe son invocation et est désireux d'aider. Il arrivera en 1d6 rounds et aidera volontiers l'invocateur.
- Réussite : L'esprit entend l'appel et arrivera en 1d6 minutes. Ce qu'il fera dépendra alors du service dû ou de la capacité de l'animiste à le contrôler.
- Échec : L'esprit n'entend pas l'appel. L'animiste pourra essayer à nouveau le jour suivant.
- Maladresse : L'esprit est mortellement offensé par la manière dont il a été invoqué. Le lien entre l'invocateur et l'esprit est suspendu jusqu'à ce que l'animiste puisse faire amende honorable.

Lorsqu'il est invoqué avec succès, l'esprit arrive à côté de l'animiste, mais reste dans le Monde des Esprits. Si l'animiste souhaite attirer l'esprit dans le monde physique, il doit utiliser sa compétence Transe, en supposant que son rang lui permette cette capacité.

Notez que si le POU de l'Esprit dépasse la capacité de l'animiste à le contrôler, il peut agir indépendamment ou avec sa propre interprétation du service qui lui est demandé. L'attitude de l'Esprit envers son invocateur est importante pour déterminer s'il peut être utile ou malveillant.

Observer des Esprits Manifestés

Dans le Monde des Esprits, les esprits sont imperceptibles pour toute créature mortelle, sauf celles possédant la compétence Transe ou une autre capacité, comme le trait mystique Sens Spirituel. Cependant, les esprits se manifestant dans le monde matériel peuvent devenir détectables par des moyens naturels.

Ils peuvent se manifester de plusieurs façons. En temps normal, les esprits qui augmentent les capacités de l'animiste prennent une forme fantomatique, tourbillon intangible formant une aura autour de l'invocateur. Les esprits Incarnés infestent et modifient réellement la morphologie de l'animiste, tandis qu'un esprit de possession cache sa forme éthérée dans la coquille mortelle de la cible. Comment l'esprit est perçu dépend beaucoup de l'univers de jeu.

Combat Spirituel

Dans le Monde des Esprits, rien de physique ne peut exister. Cela signifie que les conflits doivent être résolus par d'autres moyens que le fracas des armes. Le combat est donc une bataille de volontés, prenant forme et sens grâce à la créativité des participants. En raison de sa nature particulière, ce combat ne peut avoir lieu que dans le Plan Spirituel.

Les Combats Spirituels peuvent être totalement abstraits, à la fois dans le défi représenté et dans l'apparence des participants et de leur environnement : ils n'ont pas à ressembler à des combats conventionnels. Une attaque peut être le rappel d'un souvenir douloureux du passé de l'adversaire, ou une façon de le forcer à affronter et à surmonter une peur cachée. Un combat peut même être une compétition aimable d'énigmes, ou une surenchère de réparties arrogantes et humiliantes : cela ne le rendra pas moins dangereux pour autant.

Prérequis du Combat Spirituel

Les mortels ne peuvent pas entrer naturellement dans le Monde des Esprits sans aide, ils sont donc normalement isolés des attaques spirituelles. De même, les esprits qui ont été liés à un fétiche physique sont liés au monde matériel et donc absents du Monde des Esprits, incapables de commencer eux-mêmes un tel combat.

Cependant, certains esprits, comme ceux de maladies, de prédateurs ou de morts malveillants, ont la capacité de désincarner l'âme d'une créature corporelle. Grâce à cette désincarnation, les esprits descendent dans le monde matériel et arrachent l'esprit du mortel hors de son corps pour le tirer dans le Monde des Esprits. Là, le mortel désincarné devient vulnérable à un Combat Spirituel.

L'esprit de maladie invoqué par le Chamane Chaotique avait frappé les Nhersaru pendant des mois, apportant la peste et le désespoir. Grâce aux conseils de grand-père Aigle, le Grand Chamane de la tribu a maintenant la force de chasser l'esprit à travers le Plan Spirituel et d'utiliser ses pouvoirs pour le repousser dans l'Abîme des Maladies, libérant ainsi son peuple.

En outre, les animistes puissants tels que les chamanes peuvent apprendre à se désincarner, et un Grand Chamane peut même amener d'autres personnes avec lui dans le Monde des Esprits. D'autres méthodes existent aussi. Ainsi, certains narcotiques et herbes rares sont en mesure de séparer l'âme du corps, et il existe aussi des sorts qui répliquent cet effet magique.

Les animistes se désincarnent en utilisant leur compétence Transe, dont les détails sont expliqués au début de ce chapitre. Ils doivent d'abord entrer en transe avant de pouvoir accéder au Monde des Esprits. La désincarnation dirigée d'un Grand Chamane est donc de peu d'utilité en situation de combat. En fait, il est même extrêmement difficile d'utiliser cette capacité sur une cible non consentante, à moins que la victime involontaire soit l'objet de menaces ou soit réduite à l'impuissance d'une manière ou d'une autre.

Les esprits capables de désincarner autrui possèdent leur propre compétence, appelée Désincarnation. Un esprit utilisant cette capacité dépense un Point de Magie et un Point d'Action pour désincarner un être corporel dont il peut percevoir l'âme, et qui se trouve à une distance inférieure à son POU en mètres. Les cibles non consentantes peuvent

Commander un Esprit Non Lié

Résultat du Jet d'Opposition	Esprit Allié	Esprit Neutre	Esprit Hostile
Animiste l'emporte	Esprit sert l'animiste pour le reste du scénario	Esprit effectue un unique service	Esprit rend service en maugréant et tente de pervertir les ordres
Esprit l'emporte	Esprit rend un service et part en toute amitié	Esprit s'en va	Esprit se retourne contre l'animiste

utiliser leur compétence Volonté pour résister à la Désincarnation dans un Jet d'Opposition. Si la cible parvient à battre l'esprit par un ou plusieurs niveaux de réussite, il est considéré comme immunisé aux autres tentatives de désincarnation de cet esprit jusqu'à ce qu'une journée entière se soit écoulée. Sinon, l'esprit peut continuer à réessayer aussi longtemps qu'il lui reste des Points de Magie. Chaque nouvelle tentative de désincarnation coûte un Point de Magie supplémentaire par rapport à la dernière ; de sorte que la première tentative coûte 1 Point de Magie, la deuxième en coûte 2, la troisième en coûte 3 et ainsi de suite, rendant ainsi l'esprit plus vulnérable en cas de Combat Spirituel.

Les attaques de Désincarnation peuvent être bloquées magiquement par des sorts ou des effets qui protègent des dégâts ou du contact avec un esprit.

S'engager dans un Combat Spirituel

Le Combat Spirituel fonctionne de manière presque identique à un combat normal excepté que les combattants utilisent leurs Attributs Spirituels plutôt que Physiques, comme décrit précédemment dans ce chapitre.

À la place d'armes, la plupart des esprits ont une compétence de Combat Spectral dont ils se servent dans ce type de combat. Les animistes utilisent leur compétence Contrainte, alors que les non-initiés doivent s'appuyer sur leur compétence Volonté à un niveau de difficulté Redoutable. Les attaques et les défenses sont traitées en utilisant les compétences applicables et pertinentes.

Si l'attaquant l'emporte, un montant de dégâts égal au Dégâts Spirituel est retiré aux Points de Magie de l'adversaire. Si le défenseur gagne, alors aucun dégât n'est appliqué. (Pour les univers sans Points de Magie naturels, voir les Formes Alternatives de Combat Spirituel)

Si le défenseur est à court de Points d'Action pour se défendre, l'attaquant peut faire un jet d'attaque sans opposition. Un personnage engagé dans un Combat Spirituel peut renoncer à une attaque pour utiliser la magie à la place.

Fuir un Combat Spirituel est toujours possible pour les mortels désincarnés avec la compétence Transe. Au lieu d'essayer de blesser leur adversaire, ils peuvent utiliser une Action de Combat pour tenter de réintégrer leurs corps. Un Jet d'Opposition est nécessaire, comme ci-dessus. Si l'animiste l'emporte, il se libère et le combat se termine. Si l'esprit gagne, l'animiste ne parvient pas à s'échapper. Il est impossible pour les âmes qui n'ont pas la compétence Transe de s'échapper volontairement du Monde des Esprits, car ils n'ont aucune connaissance ou compréhension de la façon de se déplacer en son sein. C'est seulement s'ils vainquent ou repoussent leur agresseur qu'ils seront libérés de la désincarnation. Sinon, ils devront être secourus par un animiste.

Toutefois, les esprits ne peuvent pas non plus s'échapper à volonté. La plupart sont spirituellement liés à leur emplacement ou à leur groupe et ne peuvent donc pas fuir. D'autres, comme des esprits de maladie et leurs semblables, sont si stupidement agressifs qu'ils refusent de s'enfuir, peu importe les chances de l'emporter.

Le combat continue jusqu'à ce que l'un des combattants soit réduit à zéro Point de Magie, auquel cas il est vaincu.

Le Trait Récurrent

En temps normal, les esprits dissipés dans un Combat Spirituel sont détruits à jamais, leur essence se recyclant dans le tissu du Plan Spirituel. Mais les esprits qui possèdent le trait Récurrent ne sont pas éradiqués. Bien que mis en pièces, leurs éléments individuels se réforment progressivement, restaurant éventuellement l'esprit original, peu importe ce que lui a été infligé. Mais un tel procédé prend du temps. Un esprit dissipé a besoin d'un nombre de jours égal à son Intensité pour se reformer, même si, dans certains univers, le délai peut être plus long.

Les esprits ainsi restaurés conservent leurs anciennes connaissances, compétences et souvenirs. Cela les conduit souvent à vouloir se venger de leur destruction - une situation dangereuse pour tout animiste. Le seul moyen d'en finir avec de tels esprits est de soit les emprisonner à un Fétiche où ils ne pourront plus nuire, soit de découvrir pourquoi ils reviennent sans cesse. Le phénomène est généralement dû à un enchantement ou une tâche inachevée, qu'il faudra terminer pour que l'esprit trouve le repos.

Le Combat Spirituel en utilisant des Esprits Liés ou Invoqués

Les esprits liés à des Fétiches ne peuvent pas engager un Combat Spirituel car ils ne sont pas dans le Monde des Esprits. Ainsi, si un animiste veut qu'un esprit lié engage un combat, il faut d'abord qu'il le libère ou qu'il brise irrévocablement l'objet fétiche.

Libérer un esprit de son fétiche réduit le contrôle d'un animiste sur l'entité et ôte toutes chances de le rappeler immédiatement. Un esprit libéré ne peut donc être utilisé qu'une seule fois de cette façon. Comme le Lien est brisé et que l'esprit se rassemble pour son retour vers le Monde des Esprits, le propriétaire du fétiche a une unique chance au Tour suivant de commander à l'esprit libéré d'accomplir sa volonté.

En général, l'esprit libéré accomplit les souhaits de l'animiste, soit parce qu'il est allié à sa tradition spirituelle, parce qu'il lui est reconnaissant pour sa libération, soit parce qu'il craint la puissance de l'animiste. Toutefois, si le test est un échec, il n'existe aucune obligation pour l'esprit d'exécuter les ordres et il peut même se retourner contre lui.

La résolution se fait par un Jet d'Opposition de la Contrainte de l'animiste contre le Combat spectral de l'esprit. Le tableau de la page précédente détermine le résultat en fonction de l'attitude de l'esprit.

Conséquences d'une Défaite

Quand les Points de Magie arrivent à zéro, le perdant est réduit à l'impuissance. Plusieurs événements peuvent survenir :

- Possédé : Certains Esprits, comme ceux de maladies ou de possession, peuvent Posséder le corps du perdant, prenant son contrôle pour infliger leur malfaisance. Voir Possession et Exorcisme à la page 215.
- Lié : Si le perdant est un esprit, il peut être lié à un Fétiche ou un enchantement.
- Exorcisé : Si le perdant est un esprit possédant actuellement un mortel, il peut être exorcisé du corps de sa victime et forcé à retourner dans le Monde des Esprits.
- Dissipé : Certaines entités telles que les esprits de Malédiction peuvent détruire le perdant en déchiquetant son essence. Si l'esprit dissipé était un mortel Désincarné, le corps physique meurt avec la destruction de son âme. Certains esprits peuvent récupérer d'une dissipation s'ils possèdent le trait Récurant.
- Obligation : En échange de sa liberté, le perdant doit concéder un service au vainqueur. C'est l'un des résultats les plus communs, et constitue l'action de base pour les animistes désirant lier des esprits.
- Expulsé : Si le perdant est une âme Désincarnée, il peut être éjecté du Monde des Esprits.
- Ignoré : Si le perdant ne représente aucune menace ou intérêt pour le gagnant, il peut être simplement ignoré. Bien souvent, un esprit victorieux n'a pas la capacité de faire autre chose au perdant.
- Brisé : Limité à certains types d'entité comme les Esprits de Mort. Si le perdant est une âme désincarnée, il peut être libéré complètement de sa forme matérielle, ce

qui cause normalement la mort du corps et la transfiguration de l'âme en un esprit. Le devenir de l'âme ainsi arrachée dépendra de l'esprit victorieux : elle pourra devenir l'un de ses serfs, être exilée sur monde ordinaire pour apporter la peur aux mortels, ou être retenue comme esclave dans le Monde des Esprits.

Notez que certaines des conséquences ne peuvent être choisies que par les esprits capables de cette action. Toutefois, les animistes apprennent les compétences nécessaires pour être en mesure de choisir librement l'une de ces conséquences.

La défaite n'entraine pas inévitablement des conséquences funestes. Beaucoup de Combats Spirituels ne sont pas des luttes acharnées, mais plutôt un test de la force de l'animiste ou la représentation abstraite d'une négociation, où l'esprit et l'animiste discutent à l'aide d'images empathiques et de souvenirs. Le perdant d'un tel défi considérera le vainqueur avec respect, capitulant même sur l'objet d'un débat passionné.

Même si le Combat Spirituel a été violent, le gagnant peut ne pas désirer infliger une vengeance supplémentaire. Tout dépend du type d'esprit impliqué. L'esprit d'une paisible montagne pourra simplement rejeter l'animiste dans le monde matériel ; un esprit-prédateur infligera une cicatrice rituelle qui se manifestera sur le corps physique du perdant, montrant sa défaite ; un esprit de malédiction possédera probablement le perdant, tandis qu'un esprit de maladie infectera la victime. Les Maîtres du Jeu devront se prononcer sur les circonstances et les conséquences selon la nature de l'esprit.

Adversaires Multiples contre un Esprit Seul

Dans certains cas, un parti peut bénéficier d'un avantage numérique sur l'autre parti dans un Combat Spirituel. Cela peut être par exemple un groupe de mortels Désincarnés face à un seul Esprit de grand pouvoir. Inversement, un animiste pourrait subir une embuscade tendue par de multiples esprits de faible puissance.

Alors que les combats singuliers ne constituent pas une menace sérieuse pour un praticien doué, la situation peut changer si plusieurs adversaires faibles se liguent contre un personnage plus puissant. Le résultat classique d'un tel engagement déséquilibré sera que la partie la plus nombreuse sera capable de lancer un certain nombre d'attaques sans opposition, qui vont commencer à déborder le défenseur.

Tenter de fuir plusieurs adversaires exige du personnage qu'il remporte un Jet d'Opposition de désengagement contre tous ses ennemis. Autrement, il est piégé par le nombre. À l'opposé, si des membres du groupe attaquant décident de fuir, ils réussissent automatiquement, à condition qu'au moins un membre reste derrière pour couvrir leur retraite.

Options du Combat Spirituel

L'utilisation des points de Magie comme Points de Vie spirituels est la méthode traditionnelle pour mesurer les dégâts pendant un Combat Spirituel : cela entraîne des problèmes considérables si les victimes attaquées n'ont plus de réserves magiques pour éviter le combat, pour en atténuer les effets, ou préserver/rétablir leurs Points de Magie rapidement. Dans de telles situations, tout esprit ou chamane peut devenir incontrôlable.

Afin de surmonter ce problème, deux méthodes de fonctionnement du Combat Spirituel sont fournies ci-dessous.

Ténacité

En même temps qu'il sert à déterminer et à régénérer les Points de Magie utilisés dans le monde ordinaire pour alimenter la magie, le

Résistance Mentale

La Ténacité a l'avantage supplémentaire de pouvoir être employée comme mesure d'autres états mentaux. Si la campagne comprend des horreurs surnaturelles et exotiques capables de déchiqueter la santé mentale fragile de l'humanité, la Ténacité peut être utilisée pour suivre la détérioration de l'état mental, zéro point de Ténacité reflétant des dommages psychologiques graves et le basculement dans la folie.

De même, la Ténacité pourrait être utilisée pour résister à la corruption, ressentir la fatigue d'une bataille ou la souffrance d'une dépendance, affronter des forces surnaturelles dans un univers historique, et ainsi de suite.

POU détermine aussi les Points de Ténacité, qui mesurent la résistance d'un personnage dans le Monde des Esprits. Les Dégâts Spirituels affectent les Points de Ténacité, réservant les Points de Magie à l'usage exclusif de la Magie. De la sorte, les magiciens vaincus en Combat Spirituel sont encore capables de maintenir leurs pouvoirs magiques.

Les Points de Ténacité ne peuvent être utilisés pour la magie. Ils ne sont comptabilisés que pour juger de l'endurance psychologique des individus engagés dans un Combat Spirituel. Lorsqu'ils sont réduits à zéro, la volonté de résister est brisée et le perdant ne peut éviter les conséquences de la défaite.

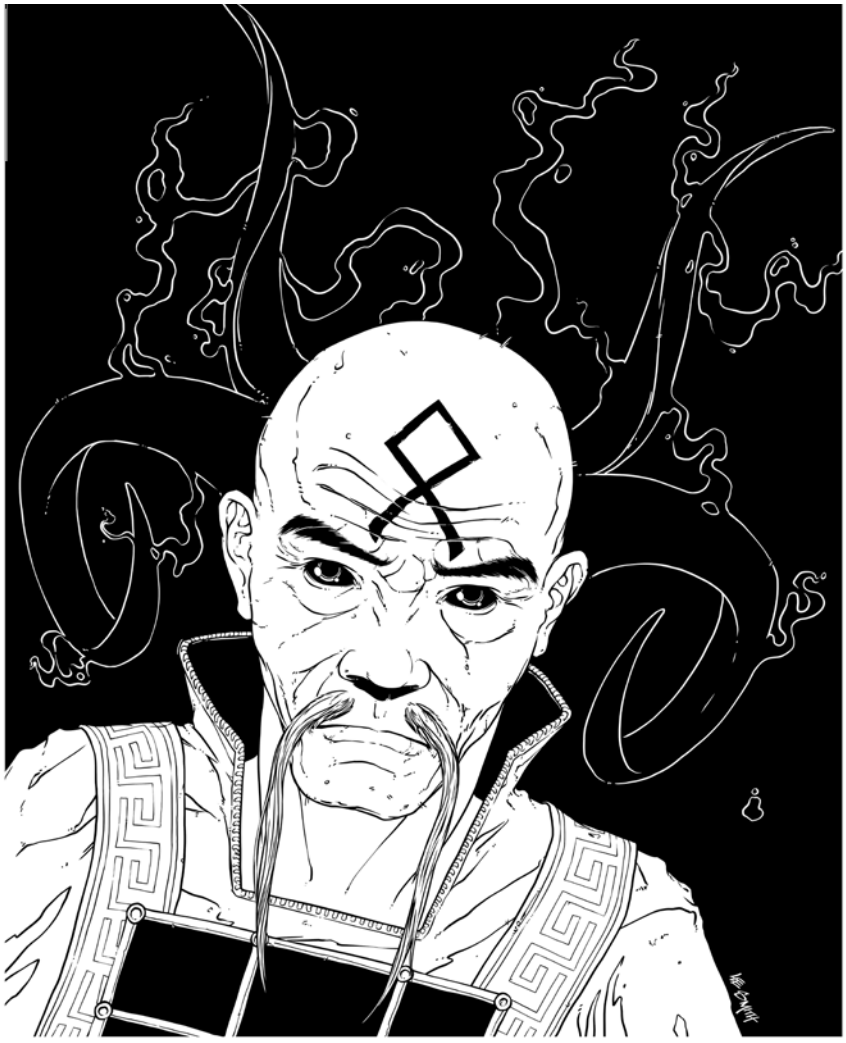
L'ajout des Points de Ténacité avantage tous les magiciens, qu'ils soient théistes, mystiques ou sorciers, car les praticiens ne s'affaiblissent pas spirituellement en utilisant leur magie. La Ténacité est indépendante de l'effort magique, mettant sur un pied d'égalité magiciens et guerriers à la volonté de fer.

Modifier le Combat Spirituel pour utiliser la ténacité revient simplement à l'ajouter en tant que nouvel attribut, en complément des Points de Magie. Les Points de Ténacité perdus en Combat Spirituel sont récupérés en 24 Heures, à condition que le personnage puisse suffisamment se reposer sur son plan d'existence natif.

Dégâts Physiques

Appropriée à presque tous les genres de Sword & Sorcery, cette option est le remplacement idéal des Points de Magie personnels dans les mondes où la Magie et les sacrifices violents sévissent. Néanmoins, elle est plus adaptée dans les campagnes où les Combats Spirituels sont des confrontations violentes plutôt que des défis abstraits.

Pour éviter les difficultés que rencontrent les êtres corporels dans les univers où il n'y a pas



d'accès normal aux Points de Magie, tout dégât reçu en Combat Spirituel est appliqué aux Points de Vie physiques plutôt qu'à l'âme. Cette approche présente plusieurs spécificités.

- Les esprits peuvent garder leurs Points de Magie comme des Points de Vie puisqu'ils n'ont pas de forme corporelle.
- Tout être corporel peut subir la même quantité de dégâts, indépendamment du fait qu'il soit utilisateur de Magie ou non.
- Les blessures subies au cours du combat deviennent plus viscérales puisque les dégâts sont appliqués aux localisations. Bien que les animistes obtiennent une augmentation effective de leurs Points de vie « spirituels », les personnages deviennent en fait de plus en plus vulnérables aux entités spirituelles infligeant de nombreux Dégâts Spirituels.
- Pour compenser la vulnérabilité des localisations, les animistes et les esprits doués de raison peuvent posséder une protection psychique d'une valeur d'un Point d'Armure par 20 % de la compétence Transe.

Puisque les dégâts Spirituels sont appliqués directement à une localisation, les Blessures Sérieuses et Graves ont un effet physiologique équivalent à une blessure physique. Sur le plan Spirituel, cependant, une Blessure Sérieuse empêche la victime d'attaquer pour ses 1d3 prochains Tours, alors qu'une blessure Grave met hors de combat, de sorte que le Combat Spirituel est immédiatement perdu.

Notez qu'un animiste peut physiquement être tué par ce type de combat, même s'il arrive quelque chose d'autre à son âme.

Possession et Exorcisme

La possession se produit quand un esprit domine l'âme d'un être Corporel, généralement par le biais d'une défaite dans un Combat Spirituel. L'entité possédante ramène l'âme capturée dans le monde matériel, et habite le corps en prenant éventuellement le contrôle de celui-ci. Possession existe sous deux formes : Dominante et Cachée.

L'esprit tisse son essence dans celle de la victime, de sorte que même s'il est forcé à engager un Combat Spirituel, une partie de lui reste ancrée dans l'hôte. Aucune créature ne peut se purger toute seule d'une telle possession. D'autres doivent d'abord vaincre l'esprit en Combat Spirituel et l'exorciser, ou bien le bannir en lançant avec succès un type spécifique de magie d'expulsion. Si le corps mortel d'origine d'un possédé est tué en son absence, son âme meurt habituellement quand il est exorcisé. Les esprits, eux, repartent simplement dans le Monde des Esprits.

Inutile de dire qu'un esprit de possession ou une âme peuvent renoncer volontairement à cette possession à tout moment - à moins qu'ils n'aient été malicieusement liés à ce corps particulier.

Possession Dominante

La Possession Dominante se produit lorsque l'esprit prend le contrôle complet du corps. La victime est pleinement consciente que son corps est contrôlé, mais elle est absolument impuissante, incapable d'exécuter la moindre action. Le possesseur n'a pas accès aux souvenirs, aux compétences ou à la Magie du possédé, mais il y substitue les siens.

Détecter activement une possession dominante exige la réussite à un test simple soit de Perspicacité pour une vision magique, soit de Transe.

Esprits Diaboliques

Dans de nombreuses cultures, les esprits ont longtemps été considérés comme des démons ou des diables, des êtres d'un autre monde qui prennent le contrôle des vivants pour provoquer des ravages dans le monde réel. Avec le large éventail de capacités et de types d'esprit disponibles, il est facile pour un Maître du Jeu d'utiliser l'animisme pour concevoir des démonistes à part entière, peut-être même d'utiliser les Spectres comme modèle pour créer des démons matériels. La hiérarchie stéréotypée des Enfers pourrait aisément être reproduite en attribuant une Intensité croissante aux différents rangs de démons, les Seigneurs Démons possédant une Intensité de 6 ou plus.

Possession Cachée

La Possession Cachée a lieu lorsque l'esprit réside dans le corps du possédé mais en y restant caché, ce qui permet à l'hôte de garder le contrôle de ses facultés. La victime n'est pas au courant de la possession, à moins que l'Esprit ne choisisse de l'informer de sa présence. Certains esprits profitent du sommeil de la victime pour prendre contrôle de son corps, gardant ainsi leur existence secrète, sauf concernant l'épuisement physique inévitable et des cauchemars fugaces.

La détection d'une Possession Cachée exige un Jet d'Opposition réussi de la Perspicacité (si on emploie la magie) ou de la compétence Transe contre la compétence Furtivité de l'esprit.

Types d'Esprits

Les Esprits peuvent prendre de nombreuses formes, allant d'esprits de la nature mineurs à de puissants kamis des grandes forces de la nature, bien au-delà du contrôle des mortels ; de fantômes malicieux aux manifestations de morts-vivants terribles.

Bien que les esprits soient des entités vivantes plutôt que de simples sorts, ils possèdent des sources ou des pouvoirs spécifiques avec lesquels ils sont associés :

- Un esprit peut être un fragment d'une Rune particulière ;
- Un esprit peut être l'incarnation d'un phénomène naturel ou magique abstrait ;
- Un esprit peut être l'essence individuelle ou collective d'une espèce végétale ou animale ;
- Un esprit peut être l'âme vénérée d'un ancêtre défunt ;
- Un esprit peut être l'émanation vengeresse d'une créature décédée.

Tous les esprits sont des êtres doués de raison, même si le degré de raisonnement varie en fonction de la représentation et du type d'esprit. Les esprits des ancêtres, par exemple, affichent toute l'intelligence et la cohérence de leur forme mortelle, alors que les esprits de la nature sont susceptibles de se comporter, de percevoir et de s'exprimer de manière à refléter leur origine. Les animistes compétents sont capables d'interpréter leurs moyens de communication (même si ceux-ci sont parfois incohérents) à travers leur formation et leur expérience du Monde des Esprits.

Créer des Esprits

La plupart des esprits énumérés dans le chapitre Créatures sont de simples exemples de la vaste gamme de possibilités. Pour créer un esprit unique esprit, utilisez les lignes directrices suivantes :

- Un esprit fournit habituellement un seul avantage. Cela peut être une connaissance, un bonus d'Attribut (pas de Caractéristique), un Effet Spécial, la domination d'une espèce particulière, un changement de forme physique, le contrôle ou la résistance à une Rune particulière, ou l'infliction d'un un état préjudiciable d'un certain type.
- Les Avantages doivent être capables d'être maintenus comme un effet permanent. L'avantage doit également être à peu près équilibré par rapport à ceux des autres esprits comparables et des autres formes de haute magie (le mysticisme, le théisme et la sorcellerie).
- Un avantage est toujours proportionnel à l'Intensité d'un esprit. Comme les esprits n'ont généralement pas de limite définie à leur POU, il existe souvent des versions plus faibles ou plus fortes.
- Tous les esprits possèdent certaines compétences par défaut. Un esprit possède au départ la compétence de Combat Spectral à 50 %+ POU+CHA et une Volonté de 50 %+(POUx2). Ceux qui possèdent la capacité de Désincarnation débutent avec un score de 50%+POU +INT, et ceux pratiquant la Possession Cachée ont également une compétence Discrétion de 50%+INT+CHA par défaut.

Pouvoirs des Esprits

Les Animistes peuvent utiliser les pouvoirs des Esprits de 4 façons : l'Augmentation, l'Incarnation, l'Abdication et la Désincarnation.

L'Augmentation

Les esprits les plus simples et les plus sûrs sont les esprits de la nature et les Gardiens qui augmentent les capacités de l'animiste. L'esprit procure au praticien un bénéfice en s'écoulant à travers ou autour de son corps, et peut facilement retourner dans son fétiche. Un animiste qui traverse certaines formes de protections magiques anti-esprit sera dépouillé de ses esprits d'Augmentation si la barrière est assez puissante pour les affecter.

L'Incarnation

L'être physique du chamane canalise et assimile les capacités de l'esprit. Les esprits élémentaires ou de change-forme fonctionnent de cette façon. L'Incarnation peut être risquée et exigeante : un animiste faible qui incarne imprudemment de tels esprits risque d'être consumé ou pris au piège par ceux-ci. Pendant qu'il incarne un esprit, l'animiste est physiquement incapable de franchir les barrières anti-esprit qui sont assez fortes pour arrêter un esprit de cette Intensité.

L'Abdication

C'est le cas où un animiste cède volontairement le contrôle total de son corps en se laissant posséder. Cela s'applique normalement aux esprits des ancêtres, qui possèdent l'animiste en prenant complètement les commandes. Cependant, d'autres esprits, surtout ceux de grande puissance ou autorité, peuvent demander d'utiliser le corps de l'animiste en échange d'un service. Si un ancêtre ou un grand esprit ne désire pas partir, il y a peu de choses que le malheureux praticien pourra faire. Comme pour l'Incarnation, les magies anti-esprit agiront comme une barrière physique par rapport à un animiste possédé.

La Désincarnation

Certains esprits, comme ceux de mort, de malédiction et de maladie, utilisent la Désincarnation pour influer sur leur victime. Ces types d'esprit doivent avoir libre accès au Monde des Esprits afin de pouvoir engager la cible en Combat Spirituel. Habituellement, si l'esprit remporte la bataille, quelque chose de désagréable survient à la victime. Si l'esprit est hostile, il risque de se retourner contre l'animiste.

Pour plus d'informations sur des types d'esprits spécifiques, se reporter aux pages 399 à 412 dans le chapitre Créatures.

Maîtriser l'Animisme

L'animisme offre une grande souplesse en mimant la plupart des formes historiques ou fantastiques de l'animisme, du chamanisme ou du totémisme. Pourtant, il existe un certain nombre d'astuces utilisées dans les romans ou tirées de la mythologie que le Maître du Jeu peut utiliser et qui sont décrites dans cette section.

Sociétés Spirituelles, Cultes & Traditions

Dans les cultures où l'animisme est la forme principale de religion, les esprits et les fétiches sont toujours présents, et un chamane remplit le même rôle qu'un prêtre. Dans les milieux où l'animisme est une partie essentielle de la croyance, les esprits sont des éléments fondamentaux de la société et sont traités avec révérence, respect et crainte – et non pas comme des batteries de pouvoirs magiques ou de bonus. La plupart des gens auront un sanctuaire pour vénérer leurs ancêtres ou plusieurs fétiches d'esprits totémiques, et prendront part aux cérémonies de souvenir et de revitalisation.

Les animistes qui explorent le Monde des Esprits pour lier des esprits contre leur gré, les traitants comme des outils, acquerront bientôt une mauvaise réputation - non seulement parmi leurs pairs, mais aussi parmi les esprits alliés de cette culture.

La plupart des animistes sont suffisamment avancés dans la compétence Transe pour voir les esprits autour d'eux quand ils méditent, et suffisamment dans la compétence Contrainte pour utiliser leurs fétiches correctement. Il est hautement improbable qu'ils s'engagent jamais dans une bataille à mort dans le Monde des Esprits, puisque c'est le rôle du chamane. Ainsi, la plupart des pratiquants se contentent de maîtriser suffisamment la compétence Contrainte pour connaître le moyen approprié d'aborder l'entité avec l'état d'esprit nécessaire, et invoquer en toute sécurité le pouvoir des esprits au sein de leurs fétiches.

Le chamane est le pont entre le monde mortel et le Monde des Esprits. Il vit dans les deux plans et, avec son aide, les membres de la communauté peuvent passer à travers la barrière des mondes pour converser avec ceux qui les ont précédés.

Les puissants chamanes ont tendance à attirer l'attention dans le Monde des Esprits. Lorsqu'ils sont observés, l'écho de l'âme du chamane est souvent l'objet de beaucoup d'attentions. Cela peut déconcentrer le chamane et attirer l'attention d'esprits prédateurs, mais un puissant chamane se doit d'avoir une toile suffisamment importante d'alliés pour que la plupart des chasseurs préfèrent traquer une proie moins puissante. Cependant, les personnages joueurs chamanes doivent parfois s'attendre à des surprises très désagréables.

Bien que la plupart des adorateurs des esprits soient membres d'une secte ou d'une tradition,

l'organisation est loin d'être aussi formelle qu'un culte théiste ou qu'un ordre mystique. Les cultes spirituels ont tendance à être des affiliations lâches d'animistes, ou à être simplement composés des membres d'une famille, d'un seul clan ou d'une race qui vénèrent quelques esprits en particulier. Ces traditions partagent une idée simple : le monde est vivant. Chaque pierre, végétal, animal et chaque nuage, lac ou tempête a leur propre esprit.

Ces esprits, surtout les esprits des ancêtres, peuvent aussi être membres d'une tradition, ou être amicaux envers une tradition particulière. D'autres n'auront simplement aucun intérêt dans le monde physique. Certains peuvent même être activement hostiles aux membres d'une tradition en particulier. Parce qu'il existe beaucoup de façons de vénérer des esprits, les cultes ont tendance à être très divers, mais en règle générale chaque tradition possède :

- Un accès direct à 1d3+3 types d'esprits spécifiques qui sont amicaux par rapport à la tradition ;
- Les Connaissances pour localiser 1d3 autres types d'esprits neutres envers la tradition ;
- Au moins un culte ennemi ou en compétition, dont les esprits alliés sont traités comme activement hostiles envers la tradition.

En fonction de l'historique du culte, la plupart auront accès à des esprits de la nature et des ancêtres comme alliés. Ce sont les esprits de base sur lesquels un culte peut être fondé, mais il n'est pas nécessaire pour celui-ci de posséder des connaissances sur chacun d'eux. Le type d'esprit Allié peut varier avec les préoccupations de la tradition.

Dans les univers où l'animisme coexiste avec le théisme ou la sorcellerie, il devient nécessaire d'avoir accès à des esprits Gardiens alliés ou neutres, alors que ce n'est pas le cas quand seul l'animisme existe.

Les esprits élémentaires de différentes Intensités seront disponibles aux cultes ayant des affiliations particulières avec des phénomènes naturels de grande échelle, tels que les séismes ou les inondations. Habituellement (sauf pour les univers de High Fantasy ou de Sword & Sorcery) les esprits de malédiction, de mort et de malheur ne constituent pas une part active de la plupart des traditions, et tout chamane tentant de les lier à son service prendra de grands risques. Les autres types d'esprits ne sont pas couramment adorés et auront tendance à être apaisés plutôt que transformés en alliés, à moins que la campagne nécessite des cultes spirituels diaboliques pour servir d'antagonistes aux personnages.

Régénérer les Esprits

Comme décrit dans la section Attributs Spirituels, les Points de Magie d'un esprit ne se régénèrent uniquement lorsqu'il se trouve dans le Monde des Esprits, car c'est la source fournissant la force de vie magique. Les esprits présents dans le monde matériel, qu'ils soient liés à un Fétiche ou manifestés, n'ont aucun moyen de récupérer leur énergie et peuvent éventuellement disparaître en fonction de la façon dont ils sont traités.

De la même manière, les âmes des créatures corporelles ne peuvent pas récupérer leurs Points de Magie au sein du Monde des Esprits, puisque leur force magique vient du monde physique.

Les animistes dont les esprits ont été endommagés par des attaques magiques ont donc un choix difficile à faire. On peut libérer un esprit d'un fétiche, de sorte qu'il puisse revenir dans le Monde des Esprits et ainsi recouvrer sa force, mais il n'y a aucune garantie qu'il se laissera lier à nouveau. Inversement, omettre de libérer un esprit très affaibli équivaut de fait à le condamner à mort : une chose que le culte, la tradition ou le donneur de l'esprit verra d'un mauvais œil.

Pour y remédier, les animistes peuvent faire don de leurs propres Points de Magie directement à un esprit diminué, restaurant son essence. Cela évite à un esprit de dépérir et n'a aucun effet négatif sur l'animiste, qui peut récupérer les points donnés normalement par le biais des méthodes utilisées dans la campagne.

Pièges à Esprits

Une panoplie de pièges rusés peut être préparée en utilisant des esprits, la logique voulant que l'esprit particulier soit activement utilisé pour protéger un objet ou une zone particulière. La méthode classique consiste à construire un fétiche en matériaux fragiles (ou qui pourra être détruit par inadvertance dans le cadre d'une utilisation quotidienne), provoquant la libération de l'esprit contenu à l'intérieur ; comme une bûche cachée dans un tas de bois qui sera brûlé pour faire un feu, ou un mandala soigneusement dessiné sur le sol sablonneux d'une grotte. Briser le fétiche provoque la fuite de l'esprit, et attire le malheur sur ceux à proximité. Les esprits hostiles sont préférés pour de tels pièges, car en retournant dans le Monde des Esprits, ils peuvent désincarner l'âme

de toute personne à proximité et l'engager dans un Combat Spirituel pour prendre leur revanche.

Lier un Esprit dans une Créature Vivante

Lier un Esprit à une créature vivante est un acte infâme réservé aux cultes chaotiques ou maléfiques. L'utilisation courante d'un tel lien est d'infliger un terrible châtiment à la victime en lui imposant un alter ego bestial. Ces liens nécessitent que l'animiste remporte un Combat Spirituel contre la cible, puis de forcer un esprit préalablement dominé à entrer dans le corps de l'hôte avant de sceller le lien. Le résultat est une possession dominante ou cachée permanente et artificiellement imposée, comme souhaité par le créateur.

Les esprits animaux sont souvent préférés de façon à ce que la victime agisse comme la créature en question, que ce soit en permanence ou lorsque l'hôte s'endort. Ce lien compte dans la limite des liens de l'animiste, et ne peut être rompu que par sa mort ou les efforts d'un animiste de plus grand talent.

La même technique peut être appliquée à l'inverse : lier un esprit doué de raison au corps d'un animal. La créature hôte est généralement quelque chose d'insultant ou de tabou, et le plus souvent, elle ne représente pas une menace pour l'animiste qui la lie. Que l'animiste laisse mourir par négligence le corps d'origine de la victime ou que celui-ci soit utilisé d'une autre manière dépend de ses objectifs. Certains liens sont tout simplement des châtiments temporaires destinés à humilier, le créateur permettant à la victime de retrouver son corps à la fin de la punition.

Lier un esprit à un être vivant ne requiert pas nécessairement que l'esprit utilise une forme de possession. Il se peut que la créature soit simplement utilisée comme un fétiche pratique, l'esprit étant lié à une cicatrice ou à un tatouage rituel sur la peau. L'animiste peut alors libérer l'esprit pour qu'il affecte la créature à laquelle il est lié. Comme ci-dessus, de tels fétiches comptent dans la limite d'esprits liés.

Mais tous ces liens ne sont pas forcément mauvais. Un esprit peut demander à être lié au corps d'un être vivant plutôt qu'à un objet inanimé lorsqu'il accepte de devenir une partie d'un fétiche. L'esprit conserve un certain degré d'autonomie et d'éveil lorsqu'il est rappelé dans son corps d'accueil. Cela lui assure également qu'il ne restera pas éternellement lié, puisque fatalement son hôte mourra - de vieillesse ou d'autre chose.

Les totémistes sont d'avides utilisateurs de tels fétiches vivants, plaçant des esprits dans le corps de leurs animaux totémiques qui agissent alors comme des compagnons animaux. Certains sorciers peuvent rechercher des animistes pour créer des esprits familiers de cette façon.

Échange de Corps

L'échange de corps pousse le concept du lien d'une âme un peu plus loin, en l'utilisant à des fins subversives. Un démon régnant sur un royaume en utilisant le corps du monarque local est un cliché familier du genre Sword & Sorcery.

Pour l'échange de corps, l'animiste choisit d'abord une victime et, après l'avoir vaincue en Combat Spirituel, enferme son âme dans une autre créature. Le corps vide restant est alors habité par l'animiste, qui n'a à s'inquiéter ni la cohabitation avec une âme potentiellement hostile, ni de la suspicion des personnes à la recherche d'une possession par l'intermédiaire de la compétence Transe ou d'autres moyens magiques.

Les échanges de corps sont presque impossibles à détecter, à part pour le changement de personnalité qu'ils induisent. Physiquement, le déguisement est parfait. Le propre corps de l'animiste peut être en danger pendant qu'il prend le contrôle d'un autre. Dans les univers où les fétiches sont inconnus, il arrive souvent que l'animiste échange littéralement son enveloppe corporelle avec celle de la victime. Une question se pose alors : qui nourrit sa coquille temporairement abandonnée ?

Bien sûr, si le corps d'origine de l'animiste meurt, il n'a plus aucun endroit à réintégrer, provoquant sa propre mort s'il est exorcisé.

Survivre après la Mort

Une technique transmise à seulement quelques chamanes très doués est la capacité de survivre après la mort. Comme les animistes talentueux ont un contrôle très strict sur leur propre âme, ils peuvent rester sur le Plan Spirituel dans un but précis, retardant, de fait, leur migration vers la source de toutes choses ou vers l'au-delà auquel ils sont destinés.

Dans le Monde des Esprits, ils ne peuvent récupérer leurs Points de Magie, et ce n'est qu'une question

de temps avant que l'attrition naturelle d'esprits agressifs dissipe finalement leur âme. Pour éviter cela, la plupart des animistes essayeront de localiser la créature la plus proche qu'ils se sentent capables de désincarner, de la vaincre en Combat Spirituel et enfin de la posséder. Cela peut être n'importe quoi, d'un petit animal jusqu'à son propre meurtrier.

Une fois de retour dans un corps vivant, le chamane peut récupérer ses Points de Magie normalement. Toutefois, le nombre maximum de Points de Magie que le chamane peut rassembler est limité par la caractéristique POU de la créature qu'il occupe désormais.

Bien sûr, un chamane persistant dans cette manière parasitique de survivre est vulnérable à l'exorcisme. Si cela se produit, cela peut entrainer la mort réelle du chamane ou le forcer à redémarrer le cycle, selon la façon dont il a réalisé sa première auto-réincarnation.

Plusieurs options sont possibles :

- Savoir comment survivre après la mort est un attribut du rang de Grand Chamane. De tels animistes doivent réussir un Jet d'Opposition de leur compétence Transe contre le jet d'attaque qui les a tués, ou ils seront submergés par le choc et seront incapables d'empêcher leur âme de transcender.
- Le chamane doit aussi réussir un test de Volonté sans opposition, mais il a aussi besoin de définir la raison pour laquelle il désire continuer à vivre. Une fois qu'il a atteint ce but, l'âme du chamane continue son après-vie.

Lier des Esprits Puissants

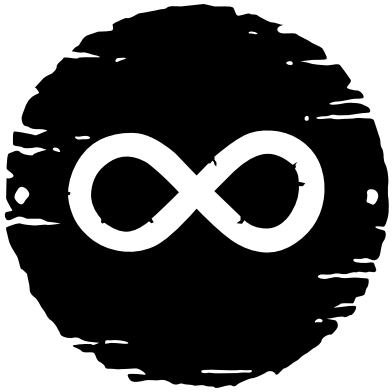
Comme le Combat Spirituel le suggère, les esprits puissants peuvent être à la portée d'un groupe d'animistes agissant de concert. Bien que fondamentalement dangereux (puisque tout animiste peut être facilement tué par le moindre choc en retour), de tels efforts peuvent être récompensés par la victoire sur des esprits d'Intensité impressionnante. La défaite de ces Esprits permet aux animistes de les lier, de les dissiper ou de les forcer à un service unique.

Lier l'esprit peut devenir une responsabilité. Le choix de lier l'esprit à un Fétiche l'emprisonne efficacement, c'est une bonne chose si l'esprit en question est malveillant ou destructeur. D'un autre côté, le POU de l'Esprit peut le rendre impossible à contrôler par quelqu'un le libérant du fétiche.

Requérir un service de l'esprit est aussi risqué. Habituellement, le service est reporté à une date ultérieure, permettant à l'esprit de récupérer. De telles requêtes sont normalement accordées au culte ou à la tradition de ceux qui ont réussi à vaincre l'esprit, et non à un individu spécifique. Cependant, cela permet à tout membre de ce culte connaissant le pacte et le nom de l'entité de faire appel à cette dette.

Lorsqu'il est invoqué pour s'acquitter de son obligation, l'esprit cherchera à accomplir ce qui lui est demandé. Si l'invocateur n'a pas la compétence pour commander un esprit de cette Intensité, il ne pourra contrôler la façon dont l'esprit accomplira la tâche. Les esprits malveillants interpréteront le libellé de la demande de façon à la pervertir, rendant tout marché avec eux hasardeux.

Chapitre 11 : Mysticisme



La Rune de l'Infini reflète la nature du cosmos. Elle représente également les pouvoirs infinis que chacun peut détenir s'il est capable de comprendre et de canaliser ses capacités.

Le mysticisme est la mise en œuvre de capacités phénoménales par la seule force de sa volonté, soit par une concentration contemplative, soit par l'invocation ou la suppression des Passions. Les effets du mysticisme peuvent être grandioses s'ils sont utilisés à bon escient, mais ils restent modestes par rapport à d'autres disciplines en termes de flexibilité et de puissance brute, alors qu'ils drainent rapidement la puissance psychique de l'utilisateur. Cependant, la voie du mysticisme encourage une philosophie d'auto-amélioration, car elle augmente les compétences et les capacités naturelles de l'utilisateur.

Les mystiques n'étudient pas de sort ; ils apprennent plutôt à canaliser leurs énergies pour améliorer leurs capacités, dépassant parfois de loin celles de leurs camarades. Grâce à une combinaison de techniques, de méditation et de connaissances appliquées, les mystiques peuvent augmenter la chance de réussite de leurs compétences, invoquer des pouvoirs apparemment surnaturels, et réagir avec une rapidité incroyable aux menaces directes et autres situations hostiles.

Ils accomplissent tout cela non pas grâce à une magie manifeste, mais grâce à la compréhension de la vraie nature de leurs capacités, en se concentrant sur les énergies nécessaires et en les canalisant de la bonne manière et au bon moment. Par nécessité, les pouvoirs d'un mystique sont centrés sur lui-même : il ne peut donc les conférer à d'autres. Le mysticisme est un voyage très personnel, que seul l'individu peut entreprendre. Ce qu'il apprend dans ce voyage le hisse au-dessus de la norme.

La Recherche de la Vérité Intérieure

Les deux compétences clés des mystiques sont Méditation et Mysticisme. La Méditation est utilisée pour former l'esprit d'un mystique, ce qui lui permet d'atteindre un état de relaxation et de parfaite confiance en soi. Cela lui permet également d'être en mesure de se concentrer sur plusieurs activités en même temps. Le Mysticisme représente la profondeur des connaissances dans une voie mystique particulière, octroyant la connaissance des capacités ésotériques – des disciplines

Saga de Mju

Étudiant fidèle de la Voie des Ombres, Mju possède déjà les talents Augmenter Perception, Augmenter Discrétion, et Invoquer Vision dans le Noir. Il lui a été interdit d'apprendre d'autres talents secrets de sa voie tant qu'il ne s'élèvera pas au rang de disciple. Pour s'en montrer digne, Mju est chargé d'escalader la montagne Touche-Nuage, une semaine avant le festival sacré du Retour du Soleil, et de rester sur son sommet pendant sept jours, afin de réfléchir sur la signification profonde de sa voie.

Mju accepte le défi et commence le long voyage à travers le désert du haut plateau jusqu'aux pics du Nord. De nombreuses aventures lui arrivent sur la route : par exemple, il a aidé quelque temps deux sœurs à la recherche d'un ancien temple de Yethis. Finalement, il atteint la montagne à la pointe blanche, gravissant soigneusement ses pentes dangereusement abruptes. Le sommet est terriblement froid, balayé par le vent et recouvert de glace, mais Mju prend cela comme une partie de l'épreuve. Afin d'ignorer ces difficultés, il commence à méditer.

Au cours des jours suivants, il commence à remarquer certaines bizarreries autour du pic. Comme une odeur

connues sous le nom de talents – relevant de cette philosophie.

Méditation (INT+CON)

La Méditation est la capacité à atteindre un état de concentration en supprimant toutes distractions extérieures. Une fois atteint, cet état mental supérieur permet au mystique de puiser dans ses forces intérieures et de réaliser des prouesses inaccessibles aux non-mystiques. Progresser dans cette compétence permet au mystique de se concentrer sur plusieurs capacités simultanément.

Un mystique peut maintenir un niveau cumulé d'Intensité pour ses talents actifs égal à sa compétence Méditation divisée par 10. Ainsi, un mystique avec 66 % en Méditation peut utiliser un maximum de 7 points d'Intensité combinés. Cette intensité peut être appliquée à un unique talent actif – dans ce cas, aucun autre talent ne peut être utilisé – ou être partagé entre plusieurs talents : Augmenter X d'Intensité 2, Invoquer Y d'Intensité 1 et Améliorer Z d'Intensité 4 par exemple. Quand un talent devient inactif, son intensité est immédiatement libérée et peut être utilisée pour autre chose.

Méditations sur le Pouvoir

De toutes les disciplines magiques disponibles dans RuneQuest, le mysticisme est peut-être la moins magique. Pour un observateur extérieur, une grande partie de ce que le mystique est capable de réaliser semble être le résultat d'une habileté ou d'un entraînement extraordinaire plutôt que d'une capacité surnaturelle. La source du pouvoir mystique, en ce qui concerne les Points de Magie tout du moins, se prête principalement à l'auto production (voir D'Où Viennent les Points de Magie, page 173). Cela peut contredire ou affaiblir les principes sous-jacents de l'écologie magique de l'univers si le Maître du Jeu ne souhaite pas une forme plus exotique de mysticisme.

Comme alternative, les mystiques peuvent fournir leurs propres Points de Magie en effectuant de longues heures de méditation, de danse, de création artistique ou de chant, gardant ainsi la restauration de leur pouvoir sous contrôle, mais aussi en accord avec la philosophie du mysticisme.

Mysticisme (POU+CON)

Le Mysticisme est la connaissance des techniques et capacités secrètes enseignées par une Voie d'Illumination Mystique particulière. Il ne contrôle pas seulement l'Intensité maximale d'un talent utilisé, mais régit également la rapidité avec laquelle les mystiques maîtrisent chacun des talents de la voie.

Le Mysticisme est utilisé pour obtenir les effets suivants :

- Augmenter des compétences spécifiques en changeant leur niveau de difficulté ;
- Renforcer les attributs du mystique (Modificateur de Dégâts, Vitesse de Guérison, etc.) ;
- Invoquer des traits ou des capacités particuliers.

Chaque talent individuel est limité à une intensité maximale égale à un vingtième de la compétence Mysticisme dont il est issu. Ainsi, un mystique avec 34 % dans la Voie du Dragon Naissant serait limité à une Intensité de 2 au maximum pour manifester ses talents. Cependant, en utilisant Méditation, il peut être en mesure de maintenir plusieurs de ces talents en même temps.

Voies et Talents

Chaque incidence de la compétence Mysticisme doit être liée à un fondement spécifique de la connaissance mystique, connu sous le nom de Voie. Ces voies sont souvent basées sur d'anciens enseignements hermétiques, que des gourous ou des écoles secrètes transmettent dans les livres sacrés.

Une voie rassemble les connaissances de plusieurs disciplines mentales appelées talents – à savoir amélioration de compétences, invocations de trait et renforcement d'attributs – qui sont définis plus loin dans ce chapitre. Il n'existe pas de limite prédéfinie au nombre de talents qu'une voie peut contenir, même si l'école mystique qui a développé ladite voie peut imposer ses propres restrictions en fonction de sa doctrine. En outre, les talents d'une voie ont tendance à être liés entre eux, et ces relations naturelles imposent leurs propres limites.

Par exemple, La Voie de l'Abjuration pourrait inclure : Augmenter Endurance, Augmenter

Survie, Invoquer Négation (Faim), Invoquer Négation (Soif), Invoquer Négation (Sommeil), Renforcer Fatigue et Renforcer Points de Vie. Inversement, La Voie des Ombres pourrait offrir Augmenter Perception, Augmenter Discrétion, Augmenter Style de Combat à distance, Invoquer Adhérence, Invoquer Projection Astrale, Invoquer Vision Nocturne et Renforcer Fatigue.

Les Voies sont donc l'équivalent mystique des styles de combat : des aptitudes et talents divers rassemblés en une seule compétence. Une Voie est généralement liée à une profession ou à une philosophie et, selon l'univers, un adepte en apprendra rarement plus d'une.

Grâce à ces combinaisons de talents, un personnage peut obtenir des capacités tout à fait remarquables dans une grande variété de situations.

Débuter en tant que Mystique

Si un personnage commence le jeu en tant que mystique, il doit choisir une voie à suivre qui sera construite à partir de talents conçus par le Maître du Jeu (seul ou en accord avec le joueur concerné), ou choisir parmi les exemples donnés dans le chapitre Cultes et Confréries. Une seule voie peut être choisie à ce stade, mais d'autres peuvent être apprises et développées en cours de partie.

Il est à noter que certains talents sont potentiellement très puissants et doivent être examinés avec soin avant d'être rendus accessibles aux personnages. Le Maître du Jeu peut souhaiter limiter la disponibilité de certains talents en fonction du rang de culte : les personnages apprendront ainsi les secrets de leur voie dans un ordre particulier, et n'obtiendront les capacités les plus puissantes qu'au moment où leur culte les jugera suffisamment responsables.

Les personnages mystiques commencent le jeu avec un nombre de talents connus égal à un vingtième de leur compétence Mysticisme. Ces talents seront généralement les moins puissants de cette voie, comme il convient pour un étudiant novice.

Apprendre des Talents

Apprendre de nouveaux talents ne se résume pas à une transaction financière. Au contraire, cela nécessite un investissement en temps et en Jets d'Expérience, comme décrit dans le chapitre Magie à la page 177. Même si un personnage possède un nombre suffisant de Jets d'Expérience disponibles, la connaissance de ces arts est soigneusement contrôlée par les maîtres de la voie : il doit donc obtenir leur consentement avant d'apprendre un nouveau talent.

Obtenir cette autorisation exige habituellement que le mystique démontre un certain niveau de compétence de base, une loyauté envers le maître, voire même sa bonne volonté en entreprenant une épreuve difficile ou dangereuse. Un ordre mystique a de nombreux moyens à sa disposition pour sélectionner ceux qui sont dignes d'apprendre leurs secrets les plus puissants. L'interprétation de l'interaction entre le mystique et ses professeurs approfondit sa relation avec la voie choisie, et peut servir de base à des aventures.

Utiliser le Mysticisme

Le Mysticisme permet l'accès à des pouvoirs extraordinaires pouvant produire des résultats spectaculaires. Bien qu'intrinsèquement moins souple que la sorcellerie et moins percutant que le théisme, le mysticisme peut s'avérer être une arme redoutable. Les talents des mystiques peuvent augmenter leurs compétences à des niveaux phénoménaux, leur accorder capacités physiques ou mentales inhabituelles, et améliorer leurs attributs à un niveau légendaire.

L'accès à ces mystères intérieurs nécessite une pratique constante et régulière. Bien que leur magie soit épuisante à entretenir, les mystiques dépendent uniquement d'eux-mêmes et n'ont pas besoin d'asservir des esprits ou de retourner à un temple pour retrouver leur efficacité. En fait, la nature de leurs talents peut poser un sérieux défi aux magiciens des autres disciplines magiques.

Activer un Talent

Pour mettre en œuvre un talent, le mystique prononce un court mantra ou pousse un cri tout en effectuant une sorte de geste mystique – normalement un mouvement de balayage ou de frappe

légèrement rance lors des brèves périodes où le vent cesse de souffler. Des rayures étranges et peut-être des gravures sur les rochers qui forment un amphithéâtre naturel. Et même quelques lambeaux de ce qui pourrait être des robes brunes du désert figées dans la glace. Tout cela indique un danger invisible : Mju augmente donc sa compétence Perception pour rester vigilant pendant le reste de sa méditation.

Durant la nuit du Retour du Soleil, ses sens aiguisés captent le bruit d'ailes battantes. Mju invoque son deuxième talent de Vision dans le Noir et aperçoit un grand nombre de créatures ailées se dirigeant vers le sommet. En désespoir de cause, il utilise son dernier talent pour augmenter sa Discrétion, se serrant dans une crevasse étroite. Toute la nuit, un assortiment de griffons, d'iqaris et d'aigles géants se livre à une curieuse danse rituelle au sommet de la montagne ; au lever du jour, ils s'envolent tous dans des directions différentes.

Lorsque Mju retourne finalement à la caravane itinérante de son maître et lui explique d'une voix respectueuse les monuments qu'il a vus, le vieux gourou sait que, contrairement à d'autres avant lui, son élève a réussi le test. Promu disciple

de la Voie des Ombres, Mju est maintenant libre d'apprendre les deux prochains talents de sa voie...

Saga de Mju

En tant que disciple de la Voie des Ombres, Mju a appris les talents Augmenter Perception, Augmenter Discrétion, Invoquer Adhérence, Invoquer Vision dans le Noir et Renforcer Fatigue. En outre, après avoir passé près d'un an en méditation dans le désert, il a également créé sa propre Voie de la Gerboise, grâce à laquelle il a maîtrisé les talents Augmenter Athlétisme et Renforcer Mouvement.

Il a donc un total de sept talents. Cependant, Mju ne possède qu'un POU de 12, ce qui signifie qu'il ne peut pratiquer et entretenir simultanément que six talents en même temps. Après mûre réflexion, il décide d'abandonner Renforcer Mouvement et de garder les autres. Si nécessaire, il pourra reprendre la pratique de ce talent en restaurant cette capacité après une semaine de méditation. Cependant, il devra alors abandonner un autre talent de son répertoire.

– qui aide à la concentration. En outre, le mystique doit satisfaire aux conditions suivantes.

Tout d'abord, il ne peut mettre en œuvre qu'un talent qu'on lui a spécifiquement enseigné. Connaître une voie ne confère pas automatiquement la compréhension (ou la conscience) de tous les talents qui la constitue.

Deuxièmement, le mystique doit avoir suffisamment de Points de Magie pour manifester le talent. S'il lui en reste trop peu, soit le talent ne fonctionne pas, soit il advient un effet préjudiciable (voir Être à Court de Points de Magie page 176).

Dernier point mais non le moindre, le mystique doit réussir le jet de Mysticisme requis. L'échec se résume normalement à la perte de quelques Points de Magie.

Coût d'Activation des Talents

Activer un Talent coûte une quantité de Points de Magie dépendant de son type – voir ci-dessous Magnitude et Intensité – et du niveau de réussite du jet.

Une fois le coût de base connu, le jet de Mysticisme est effectué :

- Réussite Critique : le talent fonctionne et ne coûte que la moitié des Points de Magie normaux.
- Réussite : le talent fonctionne et coûte le nombre de Points de Magie normal.
- Échec : le talent échoue, et un unique Point de Magie est dépensé.
- Maladresse : le talent échoue et coûte le nombre de Points de Magie normal.

Temps d'Activation

Tous les talents mystiques nécessitent un tour de préparation par point d'Intensité ; aucune autre action ne peut être effectuée pendant cette préparation. Au dernier tour de préparation, le mystique effectue un jet de Mysticisme et, en cas de réussite, le talent se déclenche immédiatement.

Magnitude et Intensité

La Magnitude correspond au coût d'activation d'un talent en Point de Magie. L'Intensité est la puissance de l'effet obtenu. Les coûts en Points de Magie sont les suivants :

- Augmentation de Compétence : 1 Point de Magie par niveau d'Intensité. Chaque niveau d'Intensité baisse le niveau de Difficulté de la compétence d'une catégorie. Par exemple, baisser le niveau de difficulté de Normal à Facile coûte 1 Point de Magie ; le baisser à Très Facile coûte 2, etc.
- Invoquer Trait : 2 Points de Magie. Tous les traits ont une Intensité par défaut de 1.
- Améliorer Attribut : 3 Points de Magie par catégorie d'amélioration. Chaque catégorie est un niveau d'Intensité. Ainsi, augmenter d'une catégorie le Modificateur de Dégâts, de 1d2 à 1d4 par exemple, coûte 3 Points de Magie ; l'amélioration de 1d2 à 1d6 coûte 6 Points de Magie et ainsi de suite.

Le résultat est que le mysticisme coûte cher en Points de Magie en comparaison avec les autres types de magie. Toutefois, lorsqu'il est utilisé ingénieusement, le mysticisme peut être incroyablement puissant. Les capacités naturelles d'un personnage peuvent être améliorées à un niveau que les autres disciplines magiques ne peuvent atteindre.

Durée des Talents

Sauf indication contraire dans la description, un talent ne reste en place que pour la période de temps nécessaire à l'action. Une fois que la tâche pour laquelle le talent a été invoqué se termine, ses effets disparaissent.

Par exemple, l'amélioration du Mouvement pour gagner une course ne devrait durer que la durée de cette course, l'augmentation d'un Style de Combat durerait jusqu'à la fin du corps à corps, alors que Légèreté de la Plume resterait jusqu'à ce

que le mystique termine son déplacement sur une rivière.

En règle générale, une fois que le mystique concentre son attention sur une tâche différente, les talents actuellement maintenus se dissipent. Toutefois, jusqu'à ce qu'un talent soit abandonné, les Points de Magie utilisés pour sa mise en œuvre ne peuvent se régénérer.

Faites appel à votre bon sens pour déterminer quand un talent se termine naturellement. Par exemple, il ne serait pas raisonnable qu'un Style de Combat augmenté continue une fois que les ennemis du mystique ont été vaincus, ou qu'une perception décuplée dure au-delà de la recherche d'une personne ou d'une zone, surtout si le mystique est distrait par d'autres événements.

Stopper les Talents

Comme le mysticisme est basé sur une concentration interne et sur la force de volonté, il n'est normalement pas susceptible d'être dissipé par des sorts comme Prévenir, Dispersion, Neutraliser, etc. La meilleure façon de neutraliser un mystique est d'induire une forme de trouble mental ou psychologique qui brisera sa concentration ou le rendra inconscient, après quoi les talents actifs cesseront immédiatement.

Lorsqu'il est soumis à de telles perturbations, le mystique peut tenter de maintenir sa concentration à l'aide d'un Jet d'Opposition entre sa Volonté et la compétence utilisée contre lui. Par exemple, s'il est blessé par un objet lancé, le mystique opposera sa Volonté au jet d'Athlétisme du lanceur. Il est nécessaire de veiller à ce que la distraction soit pertinente par rapport à la situation. Un jet de Volonté séparé est nécessaire pour chaque talent actif.

Inversement, les mystiques n'ont aucun moyen évident de se défendre contre les agressions magiques directes, sauf en augmentant leurs compétences Endurance, Esquive ou Volonté.

Limitations des Talents

Le niveau maximum d'Intensité auquel il est possible d'activer un talent individuel est égal à un vingtième de la compétence Mysticisme liée.

La valeur maximale de l'Intensité combinée de tous les talents actifs ne peut dépasser la compétence Méditation du mystique divisé par 10.

Peu importe combien de voies et de talents le mystique connaît, il ne peut pratiquer activement qu'un nombre limité d'entre eux. Un mystique peut maintenir l'entraînement d'un nombre de talents allant jusqu'à la moitié de son POU. Si le mystique désire changer un des talents régulièrement pratiqués, il peut l'écarter de son plan d'entraînement et passer une semaine à se rappeler un autre talent. Un jet de Méditation est nécessaire pour savoir si le mystique réussit. Si le jet échoue, le mystique perd non seulement l'accès au talent abandonné, mais il doit passer une semaine supplémentaire de pratique méditative pour maîtriser le nouveau talent.

Descriptions des Talents

Les talents existent en trois variétés, basées sur l'amélioration ou la capacité qu'ils accordent. Ces variétés, décrites plus en détail dans les sections suivantes, sont l'augmentation de compétence, l'invocation de trait et le renforcement d'attribut. Chacune a ses propres limitations et coûts en Point de Magie.

Augmentation de Compétence

Les mystiques augmentent leurs compétences en se concentrant sur la nature de la tâche à accomplir et en canalisant leurs propres énergies positives pour obtenir le résultat souhaité. En quelque sorte, ils anticipent leur succès et se conditionnent en vue de l'obtenir.

Chaque niveau d'Intensité améliore les chances de succès en diminuant de un le niveau de Difficulté (voir Modifier les Compétences page 56). Ceci peut être utilisé pour annuler les malus subis par le mystique, ou pour augmenter ses compétences à des niveaux surhumains.

Saga de Mju

Dans l'espoir de rencontrer un vieil ami, Mju parcourt de nuit les sombres rues de Meeros, lorsqu'il aperçoit un individu suspect furetant le long d'une ruelle, un couteau recourbé dans la main. Il suit discrètement l'assassin potentiel dans le bosquet sacré, situé à côté du sénat. Malheureusement pour le mystique, c'est l'automne et le sol est jonché de feuilles sèches qui craquent sous ses pieds. Le Maître du Jeu décide que faire preuve de Discrétion dans de telles circonstances est une tâche Redoutable. Mju prend donc quelques instants pour se concentrer sur son talent Augmenter Discrétion, avec une Intensité de 3 pour assurer sa réussite. Cela lui coûte 3 Points de Magie et modifie le niveau de difficulté de Redoutable à Facile.

Mju suit le suspect à l'intérieur du sénat. Dans le péristyle, il fait presque nuit noire. La faible lumière du ciel étoilé pénètre difficilement par l'ouverture du toit. Momentanément perplexe, Mju discerne finalement un faible éclairage de l'autre côté de la salle d'audience, où le porteur du couteau, tenant un globe légèrement luisant, converse avec une ombre masquée.

En dépit de sa Discrétion améliorée, Mju trahit sa présence lorsqu'il se glisse

près de la réunion clandestine. En un clin d'œil, le globe s'éteint. Mju entend un murmure, avec l'accent raffiné d'un noble Meerish : « tue-le ! », puis un son de sandales quittant la salle de marbre. Ne percevant aucun autre bruit de pas, Mju se rend compte que sa vie est en danger.

Il décide d'invoquer son talent Vision dans le Noir, prenant volontairement une pénalité à son jet de Mysticisme (voir Conditions d'Incantation page 179) pour ne pas avoir à déclamer le mantra à haute voix. Grâce à sa réussite, qui lui coûte 2 Points de Magie, la chambre obscure se révèle à ses sens mystiques. Le porteur de couteau n'a pas un tel avantage et Mju lui brise le cou par-derrière. Le mystique repère sur la langue de l'assassin les scarifications rituelles de la Confrérie de la Poussière, les pions favoris des Seigneurs de Guerre Badoshi...

Un mystique ne peut diminuer le niveau de Difficulté en deçà du niveau Très Facile. Tout niveau d'Intensité supplémentaire est gaspillé, mais entrera en jeu si des circonstances défavorables pénalisent le mystique par la suite.

Invoquer un Trait

Les traits sont des capacités physiques, mentales ou émotionnelles spéciales, semblables à celles de nombreuses créatures. Tous les traits ont, par défaut, une Intensité de 1, ce qui les rend très utiles et complémentaires avec les talents mystiques des autres voies. Un trait confère un pouvoir spécifique pour la durée de son activation.

Les traits disponibles sont les suivants :

Adhérence

Le mystique peut se déplacer librement et sans aucun équipement spécial sur des surfaces verticales, et même à l'envers sur un plafond. Un tel déplacement se fait toujours à la moitié du Mouvement normal du mystique.

Armes Naturelles Formidables

Les mains et les pieds du mystique sont traités comme ayant une Catégorie de Taille supérieure dans le cadre des attaques et des parades.

Aura (X)

Le mystique peut projeter un type particulier d'aura (Peur, Intimidation, Sérénité, Maîtrise, etc.) qui peut être utilisé pour imposer cet aspect particulier à ceux qui le contemplent. Surmonter cette aura mystique nécessite un Jet d'Opposition de Volonté contre le jet effectué pour invoquer l'aura. L'aura affecte toutes les créatures dans un rayon égal au POU du mystique en mètres.

Conscience

Le mystique ressent une émanation particulière (menace, amour, danger, magie, etc.) présente dans un rayon égal à son POU en mètres. Il sait seulement que l'émanation existe et se trouve à proximité.

Contorsion

Le mystique est capable de manipuler son corps de façon à se faufiler dans des interstices et des passages qui seraient autrement impossibles à franchir. La taille de la plus petite ouverture ou du volume le plus restreint qu'il peut utiliser est égale à un tiers de sa TAI.

Contrôle de la Douleur

Le mystique devient insensible à la douleur et capable d'agir malgré ses effets. Les jets d'Endurance résultant de n'importe quel type de blessure sont considérés comme des réussites automatiques.

Couper les Flèches

Le mystique est capable de parer et de dévier les projectiles (flèches, carreaux, javelots, etc.) en utilisant ses mains nues, ou des armes normalement incapables d'effectuer de telles prouesses, comme des épées ou des fouets.

Écholocation

Le mystique perçoit son environnement à travers la réflexion des ondes sonores. Cela signifie qu'il peut détecter des entités immobiles ou cachées. Dans de telles circonstances, le niveau de difficulté des jets de Discrétion pour éviter d'être repéré par le mystique est augmenté de un.

Immunité (X)

Le mystique devient complètement immunisé à un type spécifique de dégâts causés par une source particulière. Cette source peut être magique, physique, ou de type énergétique, mais ne doit pas être trop générique. Quelques exemples non exhaustifs : le froid, le feu, l'électricité, le fer, le poison, la maladie, les coupures, les chutes, l'empalement, et ainsi de suite.

Indomptable

Le mystique est totalement immunisé aux tentatives de contrôle ou de domination de son esprit, ce qui comprend les sorts et la possession spirituelle.

Légèreté de la Plume

Le poids physique du mystique devient négligeable, ce qui lui permet de prendre appui sur des surfaces incroyablement minces ou fragiles et qui ne devraient pas être en mesure de supporter sa masse (surface de l'eau, petites branches, et ainsi de suite).

Négation (X)

Le mystique peut nier les effets d'une situation environnementale spécifique. Par exemple, Négation (Pluie) gardera le mystique au sec, même au milieu de la mousson la plus intense ; Négation (Air) permet au mystique de renoncer à respirer pendant une période prolongée ; Négation (Gravité) permet au mystique de léviter brièvement

au-dessus du sol ; Négation (Lumière du soleil) permet d'éviter les brûlures et la déshydratation dues à un soleil caniculaire.

Projection Astrale

Le mystique peut projeter une image de lui-même, visible bien qu'éthérée, à une distance en kilomètres égale à son score de Méditation. La Protection Astrale agit comme un conduit et permet au mystique de communiquer et d'observer un endroit éloigné, mais il ne peut pas y interagir physiquement.

Ralentissement Cardiaque

Le mystique est capable de contrôler finement son cœur et ses rythmes métaboliques, presque jusqu'à l'arrêt total. Durant l'utilisation de ce trait, le mystique doit rester totalement inactif, mais il n'aura plus de pouls et ses fonctions organiques auront cessé. Il devient indétectable au Sens Vital et paraît tout ce qu'il y a de plus mort. Dés que le trait se termine, le mystique retrouve toutes ses facultés.

Sens de la Terre

Le mystique conserve un sens parfait de la direction, de la profondeur et de l'orientation en sous-sol. Il ne subit pas de malus aux jets de Perception dans les environnements souterrains.

Sens Magique

Semblable au Sens Vital, il permet au mystique de détecter les émanations magiques. Si un mystique touche quelqu'un d'autre, il connaîtra ses Points de Magie restant, ainsi que ses enchantements et sorts actifs.

Sens Spirituel

Il est semblable au Sens Vital ou Magique. Les sens du mystique sont spécifiquement accordés à l'activité des esprits et du plan spirituel. Le mystique peut sentir les esprits actifs dans un rayon égal à sa Volonté en mètres et, s'il réussit à un jet de Perspicacité, il peut déterminer l'Intensité des entités spirituelles. Le Sens Spirituel ne confère aucun autre pouvoir ou protection en rapport avec les esprits.

Sens Vital

En harmonie avec les rythmes de la nature, le mystique peut déterminer la vitalité de tout être vivant en le touchant. Un simple contact suffit pour connaître les blessures et le niveau de Fatigue actuel de la cible, ainsi que la présence éventuelle d'un poison ou d'une maladie. Le mystique est également conscient de toute forme de vie présente dans un rayon égal à son score de Volonté en mètres, ce qui peut compliquer toute tentative de Discrétion d'un ennemi.

Vision dans le Noir

Permet au mystique de « voir » normalement dans de mauvaises conditions de luminosité, ou même dans le noir complet.

Vision Nocturne

Permet au mystique de traiter l'obscurité partielle comme illuminée et les ténèbres comme de l'obscurité partielle.

Renforcement d'Attributs

Les Mystiques peuvent renforcer un attribut pour améliorer temporairement son efficacité. Les attributs suivants peuvent être améliorés selon les modalités décrites ci-dessous. Les Points de Chance et le Modificateur d'Expérience ne peuvent être améliorés.

Fatigue

Chaque niveau d'Intensité annule un niveau de Fatigue. Cet attribut peut être amélioré de façon préventive, dans l'attente d'un effort important. Ainsi, un mystique « frais » qui dépense 6 Points de Magie pourra s'octroyer deux niveaux de Fatigue bonus. Par conséquent, il ne ressentira les effets d'une activité intense qu'après avoir perdu ces deux niveaux.

À la fin de son effort, les niveaux de Fatigue annulés reviennent, ce qui peut provoquer l'inconscience du mystique.

Modificateur de Dégâts

Chaque niveau d'Intensité améliore le Modificateur de Dégâts d'une catégorie. Ainsi, à Intensité 3 (pour un coût de 9 Points de Magie), le Modificateur de Dégâts d'un mystique passerait par exemple de +1d2 à +1d8.

Mouvement

Chaque niveau d'Intensité augmente le Mouvement de 2 mètres.

Saga de Mju

Envoyé pour espionner les Seigneurs de Guerre Badoshi afin d'évaluer leurs plans contre Meeros, Mju tente de se faufiler dans leur enceinte – une forteresse située dans les hauteurs des Pics Gris. Se déplaçant prudemment, il traverse un long et haut couloir qui mène aux jardins d'agrément de la cour intérieure, et doit contourner les six gardes surveillant le passage. Sachant qu'il sera attaqué si jamais il est découvert, Mju considère ses options.

D'abord, il invoque Adhérence pour obtenir la capacité de se déplacer sur les surfaces abruptes et les plafonds. Mju gravit immédiatement le mur le plus proche et s'accroupit sur le plafond, tel une araignée, là où aucun des gardes ne pensera à regarder. Ensuite, il décide d'améliorer sa Discrétion avec une Intensité de 2. Son modificateur situationnel passe de Normal à Très Bon, amenant son score de base à 160 %.

Il avance prudemment le long du plafond et le Maître du Jeu demande un jet de Discrétion pour évaluer sa progression. La chance est contre lui, il obtient 96 : un échec automatique. Malgré un malus de 60 % en Perception (à cause du score supérieur à 100 % en Discrétion de Mju),

Points d'Action

Chaque niveau d'Intensité augmente les Points d'Action de 1. Ces Points d'Action supplémentaires ne peuvent être utilisés que pour des actions défensives. Ainsi, un mystique qui dépense 6 Points de Magie pour augmenter ses Points d'Action de 3 à 5 ne peut utiliser les 2 Points d'Action supplémentaires que pour Parer ou Esquiver. Il ne peut pas les utiliser pour effectuer des attaques supplémentaires ou lancer plus de sorts.

Points de Vie

Chaque niveau d'Intensité augmente les Points de Vie de 1 dans chaque localisation. Ainsi, avec une Intensité de 4, les Points de Vie de toutes les localisations augmentent de 4. Ces Points de Vie supplémentaires absorbent les dégâts en premier, avant que les Points de Vie naturels ne soient touchés.

Toutefois, ils ne changent pas les seuils de Blessure Sérieuse et Grave, qui restent liés aux Points de Vie naturels. Renforcer les Points de Vie après

une Blessure Sérieuse ou Grave ne restaure pas les parties du corps endommagées, et ne les rend donc pas fonctionnelles.

Rang d'Action

Chaque niveau d'Intensité ajoute 2 au Rang d'Action.

Vitesse de Guérison

Une Vitesse de Guérison renforcée fonctionne un peu différemment des autres attributs. La quantité de Points de Vie guérie n'est pas augmentée, c'est la vitesse de récupération qui l'est. Chaque niveau d'Intensité accélère le rythme de récupération d'une catégorie comme suit :

- Rounds de Combat ;
- Minutes ;
- Heures ;
- Jours ;
- Semaines ;
- Mois.

Habituellement, les Blessures Légères guérissent à la vitesse d'1 PV par Jour, Les Blessures Sérieuses 1PV par semaine et 1 PV par mois pour les Blessures Graves. Chaque niveau d'Intensité change cet intervalle de récupération. Ainsi, à Intensité 2, les Points de Vie sont récupérés aux vitesses suivantes : Blessures Légères 1 par minute, Blessures Sérieuses 1 par heure et Blessures Graves 1 par jour. Une Vitesse de Guérison améliorée accélère grandement la récupération, mais ne permet pas de rattacher des membres sectionnés ou de restaurer ceux qui sont déjà mutilés.

Le mystique doit rester dans un état de transe aussi longtemps que nécessaire pour se remettre complètement. Il ne peut donc effectuer aucune autre action pendant ce temps.

Conséquences du Mysticisme

Bien que le mysticisme puisse être utilisé de façon exotique et imaginative, en créant par exemple de mystérieux ermites du désert ou des moines-philosophes ascétiques, les joueurs désireront sûrement incarner de puissants guerriers mystiques, capables d'augmenter leurs compétences de combat ou leurs Points d'Action à des niveaux défiant toute concurrence.

Le Maître du Jeu devrait examiner attentivement les conséquences de l'accès à ce type de talents. S'ils sont autorisés, alors les praticiens des Voies du mysticisme seront quasiment invincibles pour des adversaires mortels – ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose, à condition que cela soit adapté à l'univers de jeu.

Cela peut être fait de plusieurs façons. Les dévots d'une tradition mystique guerrière peuvent être traités avec crainte et respect, de manière à ce que les personnages aient rarement besoin de se battre. Les simples soldats peuvent développer des tactiques spécifiques pour affronter ces adversaires redoutables, saturant leurs défenses avec des volées de projectiles ou se sacrifiant en attaquant en masse, prêts à perdre la moitié des leurs. Peut-être que les guerriers mystiques sont tellement redoutables que la loi leur interdit de tuer, sauf en temps de guerre ou sur ordre spécifique de leur maître.

Donc, à moins que les guerriers mystiques ne soient monnaie courante dans l'univers, le Maître du Jeu doit s'attendre à les voir faucher tous leurs ennemis, le seul défi valable étant d'autres mystiques croisant leur chemin. Pour maintenir l'intérêt de ce type de personnage, utilisez plutôt des intrigues politiques, usez de drogues ou de poisons, d'autres formes de magie, des pièges inventifs ou, tout simplement, jouez sur les Passions du mystique.

l'un des gardes remarque la poussière délogée du plafond, lève les yeux et aperçoit le mystique.

Mju saute immédiatement derrière les sentinelles et plonge dans la végétation luxuriante des jardins fleuris. Pendant le bref instant qu'il faut aux gardes stupéfaits pour réagir, il se glisse dans une piscine couverte de nénuphars. Comme Mju se doute que les sols et les plafonds seront désormais minutieusement fouillés, il annule son talent d'Adhérence et en profite pour améliorer sa Fatigue de quatre niveaux, tout en conservant sa Discrétion augmentée.

Trois des Badoshi vérifient la piscine pendant plus de deux minutes pour s'assurer que personne ne se cache sous la surface. Bien que Mju ait pris une profonde inspiration avant de s'immerger, il finit par manquer d'air après avoir brûlé ses niveaux de Fatigue supplémentaires. Il est proche de la noyade lorsque les gardes partent à sa recherche dans le reste du jardin. A court de Points de Magie et risquant sérieusement d'être capturé ou tué, Mju fuit discrètement la forteresse, maudissant le mauvais plâtre du plafond...

Les légendaires Citadelles Flottantes des Mystiques d'Azure. Ces sages se spécialisent dans l'Adjuration de la Terre Matérielle, en se concentrant sur la maîtrise de la Rune de l'Air et la Négation de la Gravité. Grâce à leur état avancé d'illumination, les mystiques d'Azure ont pu élever leurs citadelles-monastères dans le ciel. Ils dérivent au milieu des nuages, parcourant plusieurs lieues par jour en vol libre, allant là où les vents les emportent.

CHAPITRE 12 : SORCELLERIE

La Sorcellerie est la technique permettant d'invoquer des effets magiques, non pas en faisant appel à des dieux ou des esprits, ni même en canalisant sa force intérieure, mais en comprenant et en appliquant une connaissance transcendantale. Du moment qu'un sorcier appréhende les règles objectives de la réalité, il peut les manipuler d'une manière reproductible et méthodique. Si le sorcier ne discerne par pour autant la nature profonde de ces lois fondamentales, il est capable, après avoir appris une technique ou une formule, de la plier plus ou moins à ses besoins.

La voie de la Sorcellerie est souvent difficile et nécessite beaucoup d'études et de recherches. Sa réputation peut paraître suspecte par rapport à l'adoration des dieux ou la vénération des esprits tribaux. En effet, ceux qui ignorent ses secrets ont tendance à la considérer avec jalousie ou même peur, surtout quand le sorcier est totalement détaché de la communauté.

Mais tous les sorciers ne sont pas des solitaires. Certains prennent des apprentis pour transmettre leur art aux prochaines générations, tandis que d'autres forment des écoles ou des guildes où ils partagent leurs connaissances en échange d'une protection mutuelle ou d'un surcroît de considération. Dans les sociétés plus sophistiquées, on trouve souvent des ordres spécialisés qui vivent de leur art : faiseurs de pluies itinérants, mercenaires magelames... À son apogée, la sorcellerie peut servir à protéger les nations des formes de magie plus « primitives », ou à améliorer le niveau de vie grâce à des enchantements innovants.

En fonction du cadre de campagne, la capacité d'utiliser la sorcellerie peut être limitée à ceux qui sont nés avec un don ou qui ont été formés depuis l'enfance. Toutefois, chaque sort de sorcellerie est une invocation que peut maîtriser un sorcier prêt à consacrer du temps à appréhender ses significations philosophiques, ou du moins à en mémoriser la méthodologie. De fait, la plupart des ordres de Sorcellerie dissimulent, même à leurs propres élèves, les secrets de leurs magies les plus puissantes, par crainte que cette puissance corrompe l'utilisateur ou serve à de mauvais desseins.

Bien que dans les œuvres de Sword & Sorcery la sorcellerie soit souvent considérée comme ténébreuse ou maléfique, ce n'est pas obligatoire. Elle peut très bien avoir un rôle salutaire ou s'avérer essentielle dans les sociétés n'ayant pas d'autres formes de magie.

La Rune du Destin est fréquemment utilisée par les sorciers pour sceller et maintenir en place les formules de sort. Certains sorciers pensent avoir une affinité particulière avec cette rune : ils croient être destinés à devenir les maîtres de l'univers.

Les Sources de Connaissances

Les principes fondamentaux de la sorcellerie sont aussi variés que les sources de son apprentissage. Tout dépend de la créature ou de la chose qui a préservé un tel savoir. Bien que la sorcellerie soit souvent associée à la lecture d'anciens grimoires ésotériques, elle n'a pas besoin de coller à ce stéréotype.

La connaissance peut aussi bien être enregistrée sous forme de pictogrammes préhistoriques géants creusés dans les flancs de montagnes ou n'être accessible qu'à ceux qui ont bu les eaux d'un puits légendaire. Peut-être que seuls ceux qui osent voyager au-delà des limites de la réalité pour visiter les Runes Cosmiques peuvent maîtriser les secrets de la sorcellerie.

Bien sûr, la théorie et la pratique peuvent aussi être enseignées par des êtres vivants, sans nécessiter de livres ou d'objets. Des maîtres solitaires peuvent transmettre leur savoir à leurs élèves sous forme d'anciennes traditions orales. Ou bien cette sagesse provient de démons et d'esprits de l'au-delà, qui ne la partageront qu'après avoir été invoqués et apaisés. Ou bien encore, elle pourrait être acquise en cherchant à comprendre le sens caché des hurlements lugubres des hyènes.

Manipuler le Cosmos

La pratique de la sorcellerie nécessite deux compétences : Invocation et Manipulation. Invocation reflète la profondeur des connaissances sur une philosophie ou une école de sorcellerie, tandis que Manipulation représente la capacité du sorcier à manipuler les paramètres d'un sort afin de l'adapter à ses besoins et désirs.

Invocation (INT x2)

Invocation représente la capacité d'un sorcier à lancer les sorts appris depuis une source particulière, que ce soit un grimoire, un mentor, une école, une entité extra-planaire ou même un artefact antique. Ce que recouvre précisément la compétence dépend de l'univers de jeu, mais chaque incidence d'Invocation doit être affectée à un type ou à une source spécifique de sorcellerie.

Cela englobe une multitude de principes magiques : compréhension de la philosophie sous-jacente et du fonctionnement de ce type de sorcellerie, atteinte de l'état mental nécessaire pour manipuler la réalité, etc. À mesure que la valeur de cette compétence augmente, le sorcier peut apporter des changements plus importants.

L'Intensité d'un sort de sorcellerie est égale à un dixième de la compétence Invocation utilisée pour le lancer.

Manipulation (INT+POU)

Par défaut, les sorts de sorcellerie sont relativement faibles. Le Manipulation est la méthode utilisée pour modifier les paramètres d'un sort : par exemple, augmentation de sa portée ou de sa durée.

Une fois appris, les concepts de base de la Manipulation peuvent être appliqués à n'importe quel sort connu du sorcier, peu importe l'école ou la tradition. Ainsi, les sorciers n'ont besoin d'apprendre qu'une seule compétence de Manipulation (voir Restriction des composants de la Sorcellerie page 235).

La Manipulation n'est jamais testée lors de l'invocation d'un sort, elle agit plutôt comme une limite au degré de modification pouvant lui être appliqué. Le niveau maximal de modification est égal à un dixième de la valeur de Manipulation. Ainsi, un sorcier avec 47 % en Manipulation pourra utiliser 5 points pour modifier les paramètres de tous les sorts qu'il lancera.

Ces points peuvent être répartis comme désiré dans les paramètres suivants :

Table de Manipulation

Points de Manipulation	Combiner	Durée (Min.)	Magnitude	Portée	Cibles
Aucun	Aucun	POU	1	Toucher	1
1	2 Sorts	2xPOU	2	1 m x POU	2
2	3 Sorts	3xPOU	3	5 m x POU	3
3	4 Sorts	4xPOU	4	10 m x POU	4
4	5 Sorts	5xPOU	5	50 m x POU	5
5	6 Sorts	6xPOU	6	100 m x POU	6
6	7 Sorts	7xPOU	7	500 m x POU	7
7	8 Sorts	8xPOU	8	1 km x POU	8
8	9 Sorts	9xPOU	9	5 km x POU	9
9	10 Sorts	10xPOU	10	10 km x POU	10
10	11 Sorts	11 x POU	11	15 km x POU	11
Chaque point…	+1 Sort	+1 x POU	+1 Magnitude	+5 km x POU	+1

Les sources de connaissances de la sorcellerie sont infinies. La seule limite est votre imagination.

- Combiner : Permet de fusionner plusieurs sorts lors d'une incantation ;
- Durée : Utilisé pour prolonger la période d'effet du sort ;
- Magnitude : Utilisé pour pénétrer les défenses magiques ou résister aux contre-sorts ;
- Portée : Utilisé pour augmenter la distance à laquelle le sort peut être lancé ;
- Cible : Utilisé pour augmenter le nombre de cibles affectées par le sort.

Combiner

Ce paramètre permet au sorcier de combiner les effets de plusieurs sorts lors d'une incantation, de sorte qu'ils affectent la cible en même temps. Cela permet non seulement de gagner du temps lors de l'incantation, mais aussi de préserver ses Points de Magie, car les sorts combinés partagent les mêmes paramètres de Manipulation (voir Coûts d'Invocation page 237). Suivez les recommandations suivantes pour combiner des sorts :

- Un sort ne peut pas être combiné avec lui-même ; seuls des sorts différents peuvent l'être ;
- Si les sorts combinés proviennent de sources différentes, on utilise la compétence d'Invocation la plus basse pour le jet ;
- Tous les sorts combinés doivent partager la ou les mêmes cibles ;
- Toute manipulation d'un paramètre est appliquée à tous les sorts combinés, sans aucun coût supplémentaire en Point de Magie ;
- Chaque sort ajouté avec Combiner coûte un Point de Magie supplémentaire et augmente de un le niveau de difficulté du jet d'Invocation (voir Focus page 234).

Bien que les sorts combinés puissent nécessiter plusieurs tests de résistance, la cible ne fait qu'un seul jet – le résultat est comparé avec chaque compétence requise pour résister. Ainsi, il est parfaitement possible de résister à tous les sorts combinés qui s'opposent à l'Endurance, tout en subissant les effets des sorts qui s'opposent à la Volonté.

Durée

Par défaut, les sorts de sorcellerie ont une durée égale au POU du lanceur en minutes.

En appliquant un ou plusieurs points de Manipulation à ce paramètre, sa durée sera prolongée, comme indiqué dans le tableau. Le sort reste actif pendant toute cette durée, même si dans certains cas une partie de son effet ne fonctionne que si le lanceur maintient sa concentration (voir Concentration page 238).

Certains sorts peuvent se retrouver avec une durée prolongée en heures, voire plus. Dans ce cas, l'attribut Point de Magie du sorcier est temporairement réduit par le nombre de Points de Magie utilisés pour ce sort, jusqu'à l'expiration ou l'abandon de celui-ci.

Durée Étendue

Certains Maîtres du Jeu peuvent trouver la durée de la sorcellerie trop limitée pour le fonctionnement de la magie dans leur univers de campagne. La progression alternative suivante est offerte à ceux qui préfèrent prolonger considérablement les effets des sorts actifs. Gardez cependant à l'esprit que les Points de Magie utilisés pour le lancer ne se régénèrent pas tant qu'un sort reste actif.

Points de Manipulation	Durée
Aucune	POU du Sorcier en Tours
1	POU du Sorcier en Rounds
2	POU du Sorcier en Minutes
3	POU du Sorcier x 5 Minutes
4	POU du Sorcier x 15 Minutes
5	POU du Sorcier en Heures
6	POU du Sorcier x 6 Heures
7	POU du Sorcier en Jours
8	POU du Sorcier en Semaines
9	POU du Sorcier en Mois
10	POU du Sorcier en Années
Chaque point…	Continuez la progression : Décades, Siècles, Millénaires, etc.

La Saga de Kratos

Kratos a commencé comme un modeste scribe de la célèbre cité de Meeros. Malheureusement, son intérêt croissant pour l'art des arcanes alerta les prêtres du culte de Myceras, qui l'exilèrent en prétextant un vol de textes interdits. Bien décidé à se venger de sa ville natale, l'érudit se rendit dans des terres éloignées à la recherche de la vraie puissance.

En fin de compte, Kratos trouva une vieille sorcière qui lui enseigna les bases de la sorcellerie en échange de certaines... faveurs. Après une année passée à subir les horribles étreintes de la sorcière, Kratos apprit les compétences Invocation (Voie Stygienne) à 32 % et Manipulation à 33 %. Puis, dans un acte ignoble de trahison, il étrangla son mentor et vola le cristal étrange qui semblait être la source de ses connaissances hermétiques.

Nous le retrouvons seul dans le désert, découvert par une troupe de centaures anthropophages. Guère désireux de finir dans l'estomac des monstres, Kratos tente d'invoquer un sort pour les effrayer. Comme il ne possède pas de sort capable de les affecter directement, il essaie d'animer les ombres qui dansent autour du feu de camp.

Magnitude

Les sorts de Sorcellerie ont une Magnitude par défaut de 1, ce qui les rend faibles et vulnérables.

Appliquer un ou plusieurs points de Manipulation à ce paramètre permet d'améliorer sa capacité à submerger les défenses magiques ou à résister aux contresorts. Il n'a aucun effet sur l'Intensité du sort, qui est basée uniquement sur la compétence Invocation du lanceur.

Portée

Les sorts de sorcellerie ont par défaut une portée de Toucher, exigeant que la cible se trouve au contact du lanceur.

Appliquer un ou plusieurs points de Manipulation à ce paramètre permet de lancer le sort à de plus grandes distances et même au-delà de la perception immédiate du lanceur. Dans de tels cas, le sorcier aura besoin d'autres méthodes d'observation de la cible.

Les sorts limités au Toucher ne peuvent être lancés que si le contact physique peut être maintenu pendant toute l'Invocation.

Une fois que le sort affecte quelqu'un ou quelque chose, il fonctionnera même si la cible se déplace au-delà de sa portée. Les sorts exigeant une Concentration (voir page 238) passent en mode passif lorsque la cible dépasse cette distance, mais redeviennent actifs si celle-ci revient à portée.

Cibles

Les sorts de sorcellerie ont par défaut une seule cible, que ce soit un objet, une créature, une personne ou le lanceur lui-même.

Appliquer un ou plusieurs points de Manipulation à ce paramètre permet d'affecter un nombre croissant de cibles, chacune recevant les pleins effets du sort. Cela signifie que chaque cible reçoit une copie identique du sort d'origine.

Sauf si cela est expressément autorisé dans la description d'un sort, les cibles de celui-ci ne peuvent être changées après le lancer.

Paramètres Optionnels pour la Sorcellerie

D'autres paramètres peuvent être ajoutés à la Manipulation pour rendre les sorts de sorcellerie encore plus étranges et exotiques. Certains de ces paramètres ne sont pas équilibrés avec les autres, examinez-les donc avec soin avant de les introduire dans votre campagne.

Ablation – Utilisé avec les sorts ayant le Trait Résistance. Chaque point de manipulation appliqué à Ablation réduit de 1 la Magnitude de toute magie protectrice sur la cible qui tenterait de bloquer le sort. La magie protectrice est diminuée même si le sort est bloqué.

Focalisation – Facilite le fonctionnement d'un sort, quelles que soient les distractions mentales et physiques. Chaque point de Focalisation permet au sorcier d'ignorer un niveau de difficulté appliqué à son test. Cela permet notamment de réduire les malus dus aux blessures, à la perte des éléments verbaux ou somatiques, aux stupéfiants, ou à la combinaison de plusieurs sorts. Ce paramètre ne peut améliorer les chances de réussite au-delà de la valeur de base.

Chance – Utilisé avec les sorts ayant le Trait Résistance. Chaque point de Chance permet un jet d'Invocation supplémentaire ; le sorcier sélectionne le résultat le plus favorable. Un sorcier qui lance un sort avec 3 points en Chance peut donc effectuer quatre jets et choisir le meilleur.

Précision – Utilisé avec les sorts qui touchent une Localisation aléatoire, chaque point de Précision permet au sorcier d'ajuster le jet de localisation de 1 afin de sélectionner la zone la plus avantageuse.

Célérité – Utilisé pour accélérer l'invocation des sorts complexes ou fortement manipulés. Chaque point de Célérité réduit le temps d'incantation de 1 Tour, avec un minimum de 1.

Restreindre les Paramètres des Sorts de Sorcellerie

Toutes les écoles de Sorcellerie n'ont pas forcément accès aux mêmes paramètres. Dans certains univers, certaines voies de sorcellerie ne maîtriseront pas une technique de manipulation particulière, ce qui peut être compensé par l'accès à un autre paramètre plus exotique. Un sorcier pourrait alors avoir besoin d'une compétence distincte et spécifique pour chaque type de manipulation qu'il connaîtrait.

Par exemple, l'École Zemgarienne de l'Invisible Sorcellerie pourrait enseigner Manipulation en utilisant uniquement les paramètres Magnitude, Portée, Cible et Focalisation. Alors que les Sorciers Ivres de Tzushan enseigneront, eux, les paramètres Combiner, Durée, Magnitude et Chance !

Écoles et Sorts

La philosophie ou la tradition de sorcellerie que le sorcier étudie limitent la puissance de ses sorts. Regroupés sous le terme écoles de sorcellerie, ces éléments représentent un corpus de connaissances plutôt qu'une organisation formelle.

L'accès à une école peut dépendre d'un groupe, d'individus, d'objets ou même de lieux spécifiques. Ainsi, une tradition n'est pas nécessairement enseignée par un organisme formel ; un sorcier peut l'apprendre en autodidacte s'il en comprend la source.

Par exemple, une école de sorcellerie pourrait n'être rien de plus qu'un groupe de sorciers vaguement affiliés, usant tous de la même source : un tome infâme comme le Parchemin de Khronus, ou des pouvoirs psychiques acquis par l'inhalation de la fumée mortelle du lotus d'ébène. Certains découvrent ces secrets par eux-mêmes, d'autres sont guidés par un mentor.

Dans la même veine, il n'existe pas de limites prédéfinies au nombre de sorts dont dispose une école. Toutefois, les sorts d'une voie philosophique ont généralement des points communs, que ce soit au niveau de leurs effets ou de leur mode de fonctionnement.

Par exemple, la Voie Stygienne est une école qui se spécialise dans la manipulation de l'obscurité, donnant accès aux sorts : Animer Ténèbres, Dominer (Reptiles), Sculpter Ténèbres, Paralysie, Suffocation, Téléportation (via les ombres) et Fragmenter (Ténèbres). Alors que les Maîtres de la Métamorphose forment une école qui contrôle le changement en utilisant les sorts : Renoncer, Diminuer, Augmenter, Hâte, Régénération, Métamorphose et Transmutation.

Dans cet esprit, les écoles de sorcellerie doivent être conçues avec un concept particulier en tête. Elles n'ont pas à être équilibrées entre elles ; les cultes diaboliques corrompus peuvent en effet offrir plus de sorts que leurs homologues bienveillants. Un grimoire peut accorder un seul sort, alors qu'une guilde respectée peut en fournir une douzaine. C'est au Maître du Jeu de décider d'équilibrer ou non les écoles lors de la conception de sa campagne.

Il aura aussi à déterminer si un sorcier peut rejoindre plusieurs guildes ou découvrir d'autres sources de connaissance arcaniques. RuneQuest encourage l'utilisation intelligente et innovante des sorts plutôt que leur accumulation sans fin. Mais cela ne doit pas brider le Maître du Jeu s'il préfère des listes de sort plus conséquentes.

Commencer Sorcier

Un personnage commençant le jeu comme sorcier doit choisir une unique école de sorcellerie, qu'elle soit conçue par le Maître du Jeu (seul ou en accord avec le joueur), ou choisie parmi les exemples donnés dans les règles. Bien qu'une seule école puisse être choisie à ce stade, d'autres peuvent être découvertes en cours de jeu.

En outre, la source de cette sorcellerie doit aussi être sélectionnée, qu'il s'agisse d'un objet, d'un mentor ou d'un culte. Il n'y a pas de désavantage à être un autodidacte : on en voit souvent dans le genre Sword & Sorcery.

Les personnages sorciers commencent avec un nombre de sorts égal à un vingtième de leur compétence Invocation. Une fois la campagne commencée, les sorts supplémentaires qu'ils pourront étudier et les moments où ils pourront les apprendre seront limités.

Son score en Manipulation lui confère quatre points pour manipuler sa magie. Il utilise 1 point pour étendre la portée du sort à 16 mètres, afin d'atteindre les centaures. Les 3 points restants sont placés dans le paramètre Cible, ce qui lui permet de contrôler quatre ombres simultanément. Son invocation est réussie : il envoie les sombres silhouettes vers les centaures. À sa grande surprise, ceux-ci hurlent de terreur et se prosternent à ses pieds pour mendier sa pitié...

La Saga de Kratos

Maintenant à la tête d'une troupe fidèle de centaures, Kratos les envoie recueillir des tributs et des victimes sacrificielles pendant qu'il étudie l'étrange artefact qu'il a volé, un diamant noir de la taille d'un poing. À cause du picotement froid que provoque le contact de l'objet, il sait qu'il était la source de la magie de la sorcière. Quelques vagues souvenirs lui suggèrent que c'est peut-être la Larme de Yethis, une infâme relique censée être le seul fragment restant d'un puissant Démon Serpent ayant un jour gouverné le monde.

Après beaucoup d'expérimentations, Kratos découvre que le détenteur de la pierre, s'il verse du sang humain dessus, peut ressentir des rêves intenses où apparaît le seigneur démon, qui est prêt à transmettre des savoirs magiques interdits à celui qui veut les maîtriser. À mesure que son talent et son arrogance augmentent, Kratos commence à réclamer de nouveaux sorts à son mentor diabolique. Le démon accepte, du moment que le sorcier est prêt à en payer le prix.

En échange du massacre rituel de neuf vierges des familles les plus illustres de Meeros, le démon promet d'enseigner à un Kratos de plus en plus corrompu

Apprendre des Sorts

Apprendre de nouveaux sorts nécessite un investissement en Jets d'Expérience, comme décrit dans le chapitre Magie à la page 177. Que ces nouveaux sorts soient ou non disponibles est une autre affaire. Par exemple, un adepte d'une guilde puissante peut se voir refuser l'accès aux sorts les plus dangereux de l'ordre jusqu'à ce qu'il montre un certain niveau de compréhension ou de responsabilité. Un mage qui apprend son art d'un démon devra quant à lui fournir une offrande adaptée à l'entité (un acte diabolique ou un sacrifice rare) avant d'apprendre un nouveau sort.

Même un sorcier autodidacte étudiant un grimoire ne peut pas apprendre tous les sorts inscrits dans ses pages dès qu'il a des Jets d'Expérience à investir. Le sorcier a besoin de temps pour comprendre les implications métaphysiques complexes d'un sort.

Les sorts accessibles à une école sont généralement liés ou entrelacés de telle sorte qu'ils doivent être appris :

- Dans un ordre particulier, l'acquisition des incantations mineures étant nécessaire pour appréhender les techniques sous-jacentes des sorts plus puissants.
- Quand un certain degré de maîtrise est atteint, chaque sort étant limité à un rang de culte particulier ou à une valeur minimum d'Invocation.
- Après que l'étudiant a montré l'attitude, le comportement ou le dévouement adéquat, il est autorisé à accéder à des connaissances approfondies.

Le personnage sorcier n'a donc pas automatiquement droit à de nouveaux sorts. Il ne les obtiendra qu'au fil de la campagne, selon ses actions. Un nouveau sort doit être considéré comme une récompense pour avoir accompli une tâche particulièrement difficile, avoir changé de rang ou avoir étudié durant des mois. Lorsque le savoir amène le pouvoir, un sorcier ne doit pas être en mesure de simplement acheter un sort contre de l'argent. Bien qu'un don puisse influencer le mentor du sorcier, le sort lui-même est généralement d'une valeur inestimable.

Utiliser la Sorcellerie

Si la sorcellerie n'est pas nécessairement la magie la plus puissante à la disposition des mortels, la capacité d'un sorcier à la façonner à sa guise la rend extrêmement polyvalente. En effet, un sorcier peut lier plusieurs sorts impressionnants en une seule incantation capable de décimer une petite unité de guerriers ou de contrôler l'esprit d'une victime située à des centaines de lieux. Cette capacité à augmenter considérablement un ou plusieurs paramètres de sort permet de surpasser les autres types de magie, aux limitations plus rigides.

Et cette flexibilité s'étend au-delà de la capacité de manipulation. Par exemple, contrairement à l'animiste, le sorcier ne dépend pas d'une entité qui pourrait changer d'allégeance. Et contrairement au théiste, il n'a pas besoin de revenir dans certains lieux saints pour récupérer sa force magique. Le sorcier ne dépend donc que de lui-même. Il lui suffit de connaître le sort à lancer et de disposer de suffisamment de Points de Magie.

Invoquer un Sort

Pour lancer un sort de sorcellerie, le sorcier doit effectuer une courte incantation qui lui permet d'imposer mentalement au cosmos la formule transcendantale du sort et de changer la réalité. Cela peut se traduire par la visualisation d'un glyphe complexe ou l'articulation d'un mantra harmonique. Quelle que soit la procédure, pour que le sort fonctionne le sorcier doit répondre aux prérequis suivants.

Premièrement, il doit connaître le sort à lancer. Lire un parchemin ou le répéter comme un perroquet ne fonctionnera pas si le sorcier n'a aucune compréhension de sa métaphysique sous-jacente.

Deuxièmement, il doit avoir le nombre requis de Points de Magie. S'il n'en a pas assez, cela signifie que le sort ne fonctionne pas, ou que quelque chose de néfaste pour le sorcier se produit alors que les derniers fragments d'énergie nécessaires sont rassemblés (voir Être à court de Points Magie page 176).

Troisièmement, au dernier tour de l'incantation, le sorcier doit réussir un jet d'Invocation. Un échec n'entraîne généralement rien d'autre qu'une absence d'effet, ou, au pire, le gaspillage de quelques Points de Magie.

Coûts d'Invocation

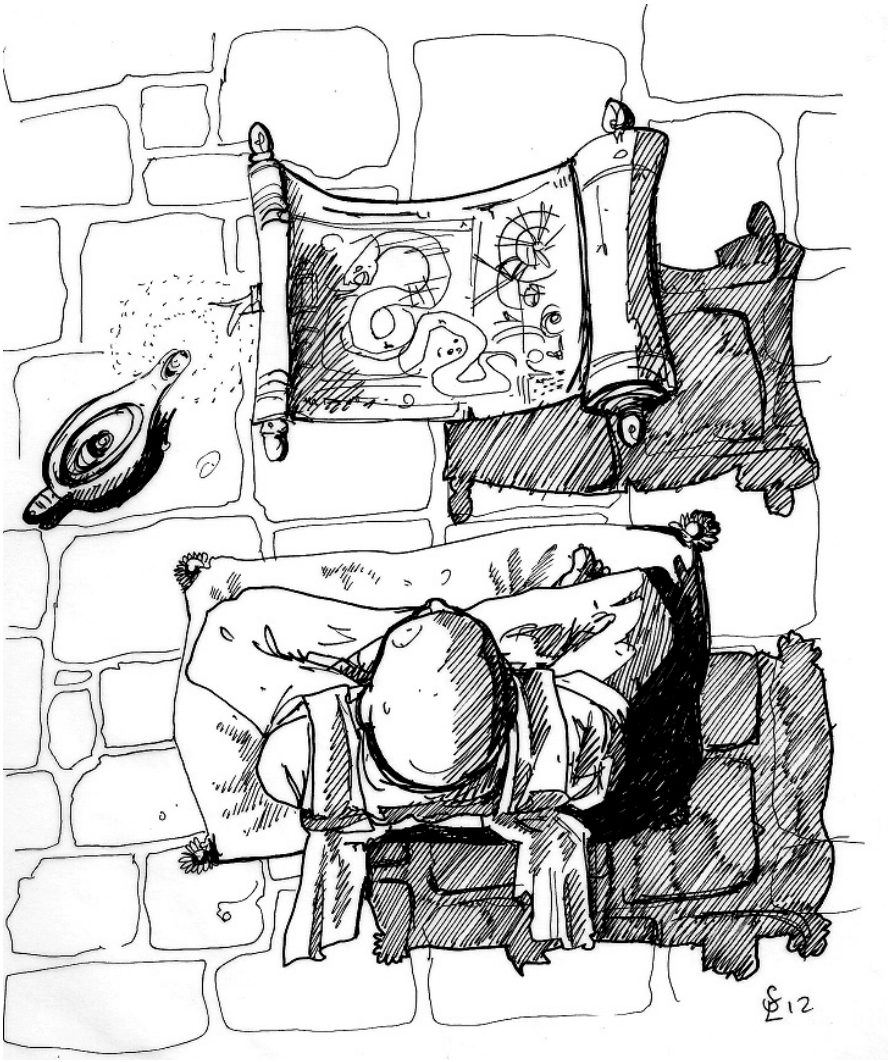
Le coût de lancement d'un sort de sorcellerie dépend des Manipulations qui lui sont appliquées et du niveau de réussite du jet d'Invocation.

Le coût de base est d'1 Point de Magie, majoré d'un point par paramètre de sort modifié. Par exemple, un sort avec les paramètres Portée et Durée modifiés aura un coût de base de 3 Points de Magie. Si plusieurs sorts sont liés en utilisant Combiner, 1 Point de Magie additionnel est dépensé pour chaque sort supplémentaire.

Une fois le coût de base connu, le jet d'Invocation est effectué :

- Réussite Critique : le sort fonctionne, mais seule la moitié du coût de base est dépensée ;
- Réussite : le sort fonctionne et le coût de base est dépensé ;
- Échec : le sort échoue, mais aucun Point de Magie n'est dépensé ;
- Maladresse : le sort échoue et le coût de base est dépensé.

le pouvoir de se déplacer à travers les ombres. Le sorcier accepte volontiers, ne comprenant pas que le prochain sort lui coûtera beaucoup, beaucoup plus.



Kratos étudie la formule de son sort de Domination. L'encens qui se consume dans la lampe accentue la perception du sorcier, et le parchemin sur lequel est inscrit le sort lévite de son propre gré.

Temps d'Invocation

Le temps nécessaire pour invoquer un sort est de 1 Tour, plus un Tour supplémentaire pour chaque paramètre modifié. Cette période est généralement égale au coût en Points de Magie, sauf pour les sorts Combinés (ou si le paramètre optionnel Célérité est utilisé).

Le jet d'Invocation est effectué au dernier tour d'invocation et le résultat se produit immédiatement.

Magnitude et Intensité

Les sorts de sorcellerie ont une Intensité par défaut égale à un dixième de la compétence Invocation du lanceur. Leur Magnitude dépend du nombre de points de Manipulation consacré à ce paramètre.

Si un sorcier désire limiter les effets du sort, il peut choisir de ne pas appliquer la totalité de l'Intensité disponible.

Dissiper un Sort de Sorcellerie

Les sorts résistent aux autres magies en utilisant leur Magnitude. Ainsi, si ce paramètre n'est pas amélioré, la sorcellerie est facilement dissipée.

Limites de la Sorcellerie

Il n'existe aucune restriction sur le nombre de sorts qu'un sorcier peut maintenir simultanément, sauf qu'il ne peut se « Concentrer » que sur un seul sort à la fois.

De plus, en raison de la complexité effrayante de la sorcellerie, un sorcier ne peut garder en mémoire qu'un nombre limité de sorts. Ce nombre est égal à sa caractéristique INT. Dans les rares cas où un sorcier a accès à plus de sorts qu'il ne peut en mémoriser, il peut passer une semaine de réflexion intense dans la solitude pour échanger les sorts.

Description des Sorts

Tous les sorts de sorcellerie sont définis par plusieurs traits qui contrôlent leur fonctionnement. Ces sorts n'ont pas de description spatiale ou temporelle puisque ces paramètres peuvent être modifiés lors du lancer.

Cette flexibilité peut rendre certains sorts remarquablement puissants, en particulier ceux dont la durée ou la portée est grandement étendue. De telles possibilités sont intentionnelles : elles récompensent ceux qui aiment manipuler finement leur magie.

La plupart des abus potentiels sont traités dans la description des sorts. Cependant, si les Maîtres du Jeu trouvent que certaines combinaisons de sorts sont à l'origine de problèmes, qu'ils n'hésitent pas à imposer des restrictions supplémentaires – comme réduire l'utilité des sorts, les restreindre à une seule école, ou bien en retournant les tactiques des joueurs contre eux.

Les deux traits suivants existent pour les sorts de sorcellerie :

Concentration

Les effets actifs du sort ne fonctionnent que si le personnage se concentre spécifiquement sur celui-ci. Pendant ce temps, le sorcier ne peut généralement se déplacer qu'à une vitesse de marche et exécuter des Actions Libres ou des Réactions. Les éléments passifs du sort fonctionnent sans nécessiter de concentration : par exemple, un sort de Vol exige de se concentrer pour se déplacer, mais si le sorcier ne le fait plus, la cible du sort continuera à flotter sur place. Par défaut, un sorcier ne peut se concentrer que sur un seul sort à la fois.

Résistance (Endurance/Volonté/Esquive)

La cible d'un sort offensif peut résister à ses effets en réussissant un Jet d'Opposition entre son Endurance, Volonté ou Esquive (selon ce que le sort spécifie) et le jet d'Invocation du sorcier. Pour Esquiver, le personnage doit dépenser une Action de Combat.

Certains des sorts qui suivent sont extraordinairement puissants ; ils ne sont inclus que pour servir de secrets magiques oubliés ou pour être utilisés par des ennemis majeurs. Ils sont extrêmement rares et ne sont donc pas destinés aux personnages débutants.

Agrandissement

Résistance (Spécial)

Agrandissement est l'opposé du sort Rétrécissement. Il est utilisé pour agrandir des objets inanimés dont la TAI initiale ne peut excéder trois fois l'Intensité du sort. Les dimensions et le poids de l'objet sont alors multipliés par un facteur égal à l'Intensité. Une planche de bois soumise à un Agrandissement d'Intensité 7 deviendrait sept fois plus longue et lourde, pouvant ainsi servir de pont.

Normalement, les objets ne peuvent résister à la magie, mais s'ils sont transportés par une créature vivante, celle-ci peut résister avec son Endurance. La créature peut alors se préparer en conséquence ou tout simplement laisser tomber l'objet lorsqu'il s'agrandit. Ainsi, même si une cotte de mailles cinq fois plus grande et lourde deviendra extrêmement gênante, elle ne causera pas directement de dégâts. Enfin, un objet cessera de croître lorsqu'il rencontrera une résistance trop importante.

Animer (Substance)

Concentration, Résistance (Spécial)

Animer accorde à un objet inanimé un semblant de vie qui lui permet de se déplacer par ses propres moyens. Chaque variante affecte une catégorie plus ou moins précise d'élément. Par exemple le bois, la pierre, le feu, l'obscurité, les cordes, les tissus, etc.

Le sorcier peut animer un objet avec une TAI maximum de trois fois l'Intensité du sort. L'obscurité ou les substances telles que l'air, le feu ou les nuages sont plutôt mesurés en termes de volume, le sorcier affectant un nombre de mètres cubes égal à l'Intensité du sort. Les objets animés obtiennent par défaut un Mouvement de 1 m, qui peut être augmenté en attribuant des points d'Intensité au Mouvement (+1 m par point d'Intensité) plutôt qu'à la quantité de TAI ou de Volume affectée.

S'ils possèdent un certain degré de flexibilité ou la capacité de modeler des parties d'eux-mêmes, les objets animés peuvent effectuer des mouvements complexes. Ceux-ci sont effectués en utilisant les compétences du sorcier, réduites d'un niveau de difficulté. En combinant ce sort avec le sort Sculpter approprié (voir Manipulation), le sorcier obtiendra un contrôle beaucoup plus fin et pourra ignorera ce malus. Si nécessaire, l'objet dispose d'un Modificateur de Dégâts basé sur sa TAI multipliée par deux, ou égal à celui d'un élémentaire de même volume.

Pierre qui Roule...

Le matériau et la forme d'un objet ont d'importantes répercussions sur la façon d'utiliser le sort Animer.

Ainsi, un sorcier avec Animer (Pierre) à 78 % peut s'en servir pour déplacer un rocher d'une TAI maximum de 24 (un peu plus de 200 kg), mais il ne pourra affecter une falaise de pierre beaucoup plus imposante, ni même briser un morceau de celle-ci, à moins qu'elle ne comporte déjà des fissures. Toutefois, un matériau moins rigide comme l'eau est plus facile à diviser, et il n'y a donc aucun problème à séparer une petite quantité d'eau d'un lac.

La forme est également essentielle. Animer un rocher permettra de le faire rouler, mais il ne pourra évidemment pas ramasser un objet, ouvrir une porte (bien qu'il puisse la défoncer) ou accomplir tout ce qui nécessite des membres. Par contre, une statue animée disposera des appendices nécessaires.

Certains objets qui semblent inoffensifs deviennent redoutables selon les circonstances. Par exemple, un sorcier qui veut gêner un adversaire peut Animer une corde ou un tapis ; s'il veut l'effrayer ou distraire son attention, il peut animer un feu qu'il ferait danser au milieu d'un campement de tentes...

Le sorcier doit se concentrer activement pour déplacer ou effectuer des manipulations complexes. L'objet reste immobile tant que le sorcier n'est pas concentré. Les objets qui sont déjà sous contrôle magique ne sont affectés que si la Magnitude du nouveau sort est égale ou supérieure au sort précédent.

Un objet animé qui est transporté ou porté par une créature vivante peut résister grâce à son Endurance. Bien que le sort puisse être utilisé pour briser des objets ou entraver leur fonctionnement, de telles manipulations ne peuvent blesser directement une créature (voir Rétrécissement page 252).

Attirer (Danger)

Résistance (Volonté)

Attirer transforme la cible en aimant qui attire certains événements, souvent nuisibles. Chaque variante affecte un type spécifique de menace : sorts, créatures, esprits, ou même projectiles. Souvent utilisé en guise de malédiction ou de sacrifice plutôt que comme arme offensive, le sort redirige sur la cible du sort toutes les menaces spécifiées situées dans un rayon égal à l'Intensité du sort en mètres.

Les effets mécaniques du sort dépendent entièrement du type de menace :

- Créatures : Attire les bêtes agressives avec une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort.
- Magie : Attire la magie offensive à distance dont la Magnitude est inférieure ou égale à l'Intensité du sort.
- Projectiles : Attire les projectiles dont les dégâts maximaux (augmentations magiques comprises) sont égaux ou inférieurs à l'Intensité du sort.
- Esprits : Attire les esprits agressifs d'une Intensité inférieure ou égale à la moitié de l'Intensité du sort.

Attirer (Créatures)

Résistance (Volonté)

Le sort attire vers une cible toutes les créatures d'un type spécifique se trouvant à portée. Chaque variante affecte une famille d'espèces, comme les poissons, les félins ou les oiseaux. Seules les créatures avec une TAI au maximum égale à trois fois l'Intensité du sort sont affectées ; elles peuvent résister à l'appel avec leur Volonté. Celles qui sont attirées se déplacent à une vitesse naturelle adaptée à leur type.

Des obstacles physiques peuvent toutefois les empêcher d'atteindre leur objectif. À leur arrivée, une autre magie doit être utilisée pour les contrôler, car Attirer ne confère aucune protection ou autorité sur les créatures affectées. Les espèces agressives peuvent donc se mettre à saccager ou à attaquer en fonction de leurs instincts naturels.

La cible du sort peut être un objet, un lieu ou une personne ; dans ce dernier cas, elle peut tenter d'y résister. En cas de réussite, la cible repousse la malédiction et le sort échoue.

Bien que ce sort puisse sembler extrêmement puissant, il nécessite beaucoup de temps pour rassembler des créatures très éloignées. En outre, interférer avec la nature sur une si grande échelle entraîne souvent des conséquences imprévisibles... et terribles. Le sort est donc le plus souvent utilisé pour harceler un individu avec des insectes, voler clandestinement un troupeau de bovins, ou maudire une cité avec une invasion de rats.

Augmenter (Caractéristique)

Résistance (Volonté/Endurance)

Augmenter permet d'améliorer une caractéristique physique ou mentale de la cible. Il fonctionne exactement comme Diminuer, sauf qu'il augmente la caractéristique de 2 par point d'Intensité du sort – avec un maximum de deux fois la valeur d'origine. Il est possible de résister à ce sort en cas d'utilisation malveillante.

L'accès à certaines versions de ce sort, comme Augmenter (DEX, INT ou POU), devrait être soigneusement pesé, en raison du déséquilibre que cela pourrait engendrer.

Asservir (Créatures)

Résistance (Volonté)

Asservir permet de manipuler un grand nombre de cibles, qui doivent toutes être de l'espèce spécifiée par le sort. Au lieu d'écraser la volonté des victimes et de les transformer en automates (comme le sort Dominer), la magie leur insuffle un zèle ou un désir puissant, qui leur procure une Passion temporaire d'une valeur égale à la compétence Invocation du lanceur. Cette Passion peut aller d'une admiration dévouée envers le sorcier à une haine implacable envers une nation jusque là amicale.

Le nombre de victimes potentielles pouvant être asservies est égal à dix fois l'Intensité du sort, multiplié par le paramètre Cible. Si le sort est lancé avec une Intensité de 7 et quatre cibles, il pourra donc affecter jusqu'à 280 victimes. Celles-ci sont généralement réunies en foule ou dans une zone restreinte, de sorte que le sorcier puisse les voir et être entendu. Le sorcier ne peut asservir des créatures avec une INT ou un INS supérieur à deux fois l'Intensité du sort. Tous ceux qui ne résistent pas aux paroles du sorcier seront influencés.

Sous l'effet de ce sort, les victimes ne peuvent pas nuire directement au lanceur, pensant qu'il est sacro-saint ou qu'il constitue une source de sagesse. Toutefois, elles rechigneront aux ordres en conflit avec une de leurs Passions de valeur égale ou supérieure. Asservir est normalement utilisé par de puissants sorciers pour lever des armées, soumettre des tribus ou corrompre des dirigeants, les permettant de s'emparer subtilement du pouvoir ou d'assurer leur sécurité au sein d'une communauté hostile.

Augmentation des Dégâts

Ce sort augmente les dégâts physiques infligés par un objet ou une créature. La cible peut aussi bien être une arme naturelle qu'une hache à deux mains, voire même les pointes d'un piège à fosse. La magie augmente la quantité minimum de dégâts infligés lors d'une attaque réussie, en élevant la valeur des dégâts à l'Intensité du sort si le jet de dé est inférieur. Les dégâts du sort ne peuvent pas dépasser les dégâts maximums de l'arme.

Bannir

Résistance (Volonté)

Bannir permet à un sorcier de renvoyer une entité spirituelle ou démoniaque dans son plan d'origine (ou celui où elle se trouvait au moment de son invocation), si le POU de celle-ci est inférieur ou égal à trois fois l'Intensité du sort. Si la cible n'est pas consentante, elle peut résister avec sa Volonté.

Ce sort ne fonctionne pas sur les esprits résidant à un Fétiche auquel ils sont liés. Par contre, si l'esprit sort de l'objet pour accomplir une tâche, il devient vulnérable au bannissement, qui peut briser le lien. De même, Bannir ne fonctionne pas sur les esprits en train de posséder une victime, seulement sur ceux qui sont amenés à abandonner leur hôte.

Boomerang

Boomerang protège la cible de la magie : tout sort lancé sur elle a une chance d'être renvoyé au lanceur. Boomerang ne peut affecter que les sorts possédant le trait Résistance et qui ont une Magnitude inférieure ou égale à celle du Boomerang.

Dans de tels cas, si la cible ne parvient pas à résister au sort adverse, celui-ci l'affecte normalement. Par contre, si la cible réussit à résister, le sort est renvoyé à son lanceur, qui doit à son tour y résister pour ne pas en subir les effets !

Boomerang ne discerne pas la magie hostile ou bienfaisante et affecte tous les sorts, même ceux que la cible se jette sur elle-même.

La TAI de la cible doit être inférieure ou égale à trois fois l'intensité du sort.

Cacher l'âme

Ce sort dissimule l'âme de la cible dans un objet spécialement préparé, appelée une jarre à âme, qui peut prendre n'importe quelle forme désirée par le sorcier. Il ne fonctionne que sur les cibles avec un POU maximum égal à deux fois l'Intensité du sort. La cible perd alors un Point de Vie à chaque localisation, mais ne peut plus être tuée. Chaque fois qu'elle subit une blessure, une affliction ou un sort qui devrait normalement la tuer, son corps disparaît pour se reformer à côté de la jarre.

Le corps se reconstitue et guérit dans un délai d'un mois, divisé par l'Intensité du sort. Inversement, si la cible s'éloigne de la jarre à âme à une distance supérieure à la portée du sort, elle commence à dégénérer, subissant les effets en sens inverse. La mort au-delà de la portée du sort est permanente.

Ce sort peut être neutralisé ou dissipé, mais le contresort doit être lancé directement sur la jarre, qui est normalement bien cachée et protégée. La seule autre façon de mettre fin au sort est de détruire directement l'objet, ce qui peut s'avérer difficile quand il est sculpté ou fabriqué dans des matériaux extrêmement résistants. Bien que ce sort empêche la mort, il ne bloque pas le vieillissement, comme l'ont découvert à leurs dépens nombre de sorciers devenus par la suite des liches flétries.

Conjurer

Résistance (Volonté)

Conjurer attire près du sorcier un être extra-planaire : démon, génie, esprit... Les seules restrictions sont les suivantes : l'être n'est pas natif du plan d'existence dans lequel il est invoqué, il ne possède pas un POU supérieur à trois fois l'Intensité du sort et son vrai nom est connu du sorcier. Dans certains cadres de jeu, chaque incidence de ce sort peut être liée à une entité spécifique.

Bien que Conjurer permette d'invoquer une entité, il n'accorde aucun pouvoir sur celle-ci. À moins d'utiliser une sorte de protection ou de

Kratos utilise son sort de Domination (Reptiles) pour forcer un groupe de pillards hommes-lézards des marais de Zo à le servir. Cette troupe d'esclaves l'aidera dans sa vengeance contre Meeros.

contrainte magique, le sorcier est complètement à la merci de l'entité et doit compter sur sa bonne volonté ou sur une tradition rituelle. Bien sûr, l'être ne va pas nécessairement attaquer ou punir son invocateur, mais il n'appréciera sûrement pas d'avoir été arraché à son plan d'origine sans une bonne raison ou un cadeau approprié.

Les entités invoquées ne restent dans ce plan que pour la Durée du sort. De plus, la distance maximale à laquelle elles peuvent s'éloigner de leur lieu d'invocation est égale à la portée du sort.

Diminuer (Caractéristique)

Résistance (Volonté/Endurance)

Diminuer permet de réduire une caractéristique physique ou mentale d'une cible vivante. Chaque variante affecte une caractéristique particulière, la diminuant de 2 par Point d'Intensité du sort – jusqu'à un minimum de 1. La cible doit bien sûr posséder la caractéristique en question.

Une cible non consentante peut résister avec son Endurance si une caractéristique physique (FOR, CON, TAI ou DEX) est affectée, ou avec sa Volonté si c'est une caractéristique mentale (INT, POU ou CHA). Alors que le sort Vampirisme (TAI) rend les créatures ciblées squelettiques, Diminuer (TAI) les rapetisse véritablement.

Dominer (Créatures)

Concentration, Résistance (Volonté)

Dominer permet de contrôler mentalement une créature appartenant à l'espèce spécifiée par le sort. Le sort est limité par l'intellect de la cible : le sorcier ne peut subjuguer que des créatures avec une INT ou un INS égal ou inférieur à deux fois l'Intensité du sort. Les créatures affectées peuvent résister avec leur Volonté.

Quand le sorcier se concentre, il peut donner mentalement des ordres à la victime, qui dans la plupart des cas ne peut refuser. Si le sorcier ne se concentre plus, la victime récupèrera temporairement son libre arbitre, du moins jusqu'à ce que le lanceur rétablisse sa concentration. Dominer ne permet pas de savoir ce que la cible fait quand elle se situe au-delà de la perception du sorcier. En outre, si la cible dépasse la portée du sort, elle est libérée du contrôle, même si celui-ci peut être rétabli si elle revient à portée.

Certaines circonstances, comme les actes contraires aux croyances ou instincts les plus forts de la cible (par exemple l'obliger à tuer un être cher), lui donnent le droit d'effectuer un nouveau jet de résistance pour rompre le sort. Dans ce cas, la victime peut résister à l'aide d'une Passion, d'un Serment ou d'une autre compétence pertinente. Les ordres suicidaires rompent instantanément le sort.

Échange de Corps

Résistance (Volonté)

Grâce à ce sort, le sorcier peut échanger son corps avec celui de la créature ciblée. La magie peut affecter des cibles avec un POU allant jusqu'à deux fois l'Intensité du sort. Les cibles non consentantes qui ne parviennent pas à résister au sort abritent l'esprit du sorcier, tandis que leur propre psyché se retrouve dans le corps du lanceur.

Le sorcier et la cible conservent leurs compétences et caractéristiques mentales, mais les caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI et DEX) correspondent au corps de l'autre, ce qui peut nécessiter de recalculer certains attributs.

Le sort pouvant aussi bien cibler des animaux que des êtres doués de raison, le sorcier prend généralement des dispositions pour s'assurer que l'occupant temporaire n'endommage pas son corps, par exemple en le laissant sous la surveillance d'un serviteur ou en l'immobilisant.

Si le corps du sorcier est tué pendant l'échange, sa conscience mourra à la fin du sort. Ce sort permet donc d'échapper brièvement à la mort de son propre corps afin de se venger. Si le sort est utilisé comme un enchantement (voir Enchanter, page 242), le sorcier peut habiter en permanence le corps de la cible et ainsi profiter du statut ou de l'influence de celle-ci.

Enchanter (Objet)

Résistance (Spécial)

Enchanter permet à un sorcier de rendre un de ses sorts permanent, mais au prix d'une importante réduction de sa puissance magique. Normalement, les enchantements sont liés à des objets inanimés, qui subsisteront après la mort du sorcier et deviendront peut-être des objets de légende. Néanmoins, une cible vivante peut aussi être enchantée, même si le sort est souvent de nature délétère.

Le sort qui doit devenir permanent doit être Combiné avec le lancer d'Enchanter. De plus, ce sort ne peut posséder un nombre de points de manipulation supérieur à l'Intensité de l'enchantement. Le coût en Points de Magie du sort combiné est soustrait au total de Points de Magie du sorcier, et ce de façon permanente. Ces Points de Magie peuvent être récupérés plus tard si l'enchantement est annulé par le lanceur original ou si l'objet (ou la personne) est détruit. Dispersion ou Neutraliser ne fait que supprimer temporairement les effets d'un enchantement.

Nous recommandons de n'autoriser l'enchantement d'objets qu'avec des sorts possédant le trait de Concentration. La compétence Invocation utilisée ainsi que toute Manipulation appliquée à la création d'un Enchantement devraient être notées.

Emprisonner

Résistance (Volonté)

Emprisonner crée une barrière invisible autour d'une personne ou d'une créature, l'empêchant de quitter la zone. La magie ne concerne que les êtres corporels dont la TAI ou le POU est égal ou inférieur à trois fois l'Intensité du sort. Si l'une de ces caractéristiques dépasse cette limite, le sort échoue. La créature emprisonnée n'a qu'une seule chance de résister. Si elle réussit, elle peut s'échapper.

Selon l'univers, Emprisonner peut nécessiter que la zone soit préparée à l'avance en utilisant des poudres, des glyphes ou des motifs géométriques. Il est souvent combiné avec le sort Conjurer pour fournir un certain degré de protection lors de l'invocation d'entités hostiles.

Pourquoi Enchanter ?

Peu de personnages joueurs sorciers sont susceptibles de créer des enchantements, car cela réduirait durablement leurs Points de Magie. Du fait de cette limitation, il semble stupide d'enchanter des objets ou des personnes avec des sorts permanents ; toutefois, il existe des circonstances où un tel investissement s'avérera raisonnable.

Dans les univers pauvres en magie, la récupération d'énergie peut être lente et difficile. Dans ce cas, un objet enchanté fera économiser du pouvoir au sorcier, surtout si le sort est utilisé régulièrement – un tapis enchanté avec Vol, par exemple.

La progression au sein d'une guilde magique ou d'un culte peut aussi nécessiter la création d'un enchantement, par exemple un bâton de sorcier. En combinant l'enchantement avec les bons sorts, un sorcier aura l'occasion de créer une arme magique dangereuse (avec Fragmenter) ou d'obtenir une source supplémentaire de Points de Magie (avec Réserve de Mana).

Dernier point mais non le moindre, un enchantement peut servir à bénir ou maudire une cible avec un effet persistant. Un prince pourrait ainsi être transformé en babouin avec un sort de Métamorphose permanent, et une sorcellerie suffisamment puissante serait à même de damner des cités entières.

Entrave

Résistance (Endurance)

Entrave réduit le Mouvement de la cible, d'une manière similaire à Hâte. Le sort affecte les cibles avec une TAI de trois fois l'Intensité au maximum. Les cibles ne parvenant pas à résister sont ralenties d'un nombre de mètres égal à l'Intensité. Cependant, le Mouvement de la cible ne peut pas être réduit en dessous de 1 mètre par Round.

Fragmenter (Source de Dégâts)

Concentration, Résistance (Esquive)

Ce sort permet de blesser des adversaires avec des vagues d'énergie meurtrières. À son tour, le sorcier peut utiliser une Action de Combat pour lancer une attaque magique contre la ou les cibles, utilisant son jet d'Invocation pour le jet d'attaque. L'attaque peut être évitée avec Esquive. Une attaque réussie touche une localisation au hasard, les dégâts infligés dépendant de l'Intensité du sort. Les armures portées ne protègent pas, mais les Points d'Armure naturels ou magiques réduisent les dégâts normalement.

Le sorcier doit se concentrer pour lancer une attaque magique ; toutefois, il peut laisser le sort en veille pour effectuer d'autres actions entre chaque assaut magique.

Chaque variante du sort inflige des dégâts d'une manière différente, en fonction de l'école qui l'enseigne. Par exemple Fragmenter (Ténèbres), enseigné par la Voie Stygienne, frappe la cible avec des spirales serpentines d'ombres glacées, alors que le Fragmenter (Mort) des Gardiens de la Tombe provoque des lésions nécrotiques sur le corps de la victime.

Dégâts de Fragmenter

Intensité	Dégâts
1-2	1d2
3-4	1d4
5-6	1d6
7-8	1d8
9-10	1d10
11-12	2d6

Fusion

Résistance (Endurance)

Fusion colle par magie un objet (d'une TAI de trois fois l'Intensité au maximum) à une autre surface. Cette liaison est incassable par des moyens normaux, sauf en détruisant la cible ou la surface à laquelle elle est liée. Elle peut être dissipée par magie si la Magnitude du contresort surpasse celle de la Fusion.

Les matériaux des deux surfaces n'ont aucun impact sur le sort. Toutefois, si un être vivant est ciblé, celui-ci peut résister avec son Endurance. Ce sort est souvent utilisé pour sceller les portes à leur cadre, bloquer des armes dans leurs fourreaux, ou même coller les voleurs aux objets qu'ils tentent de dérober !

Hâte

Hâte augmente la vitesse de déplacement de la cible, que ce soit une personne, une créature ou un objet. Le sort peut affecter des cibles ayant une TAI

Le sort Fragmenter (Ténèbres) de Kratos submerge facilement un champion Meerish. Des serpents éthérés le mordent, et leur venin provoque une sensation de froid glacial.

maximum égale à trois fois son Intensité. Le Mouvement de la cible est alors augmenté d'une valeur égale à l'Intensité. Si la cible est un objet inanimé, le sort augmente la vitesse maximum d'un véhicule ou d'un navire, mais ne fournit pas la force motrice.

Intuition

Concentration, Résistance (Volonté)

Intuition permet au sorcier de discerner les véritables émotions et motivations d'une cible, comme s'il avait réussi un jet de Perspicacité. Le sort n'affecte pas les cibles avec une INT supérieure à deux fois l'Intensité. Bien que le sort permette une meilleure connaissance de l'état psychologique, il ne donne pas accès aux souvenirs ou aux pensées cachées. Les cibles qui sont conscientes du sort peuvent tenter de dissimuler leurs sentiments : à chaque tentative, elles ont droit à un nouveau jet de résistance.

Invoquer

Résistance (Esquive)

Ce sort téléporte un objet inanimé vers la main ou une autre partie du corps du sorcier. La magie affecte les objets d'une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort. Habituellement, le sorcier doit percevoir directement l'objet ciblé, mais il peut invoquer des objets depuis une distance plus grande grâce à l'observation magique ou en les préparant avec le sort Marque Magique.

Si l'objet est en possession d'une créature vivante, celle-ci peut résister à la tentative de vol magique en serrant fermement l'objet ou en étant emportée avec lui. Ce sort sert souvent à invoquer l'équipement que le sorcier ne souhaite pas transporter, ou pour s'armer en un clin d'œil. Les vêtements et armures doivent être montés sur un mannequin pour pouvoir s'ajuster immédiatement au corps du sorcier. Quand le sort se termine, les objets retournent à l'endroit où ils se trouvaient auparavant.

Invoquer les Entités d'Outre-Monde

Selon le type d'univers, utiliser Invoquer pour faire apparaitre des entités d'autres mondes ou dimensions peut nécessiter une préparation conséquente, comme décrit dans le chapitre Introduction à la Magie (voir Temps d'Incantation Rituel page 172).

Dans ce cas, le Maître du Jeu peut exiger que la première invocation de l'entité exige un rituel de longue haleine, avec une description complète des sceaux de protection et des sacrifices nécessaires. Ensuite, en supposant que la créature invoquée ne détruit pas le sorcier ou ne l'emporte pas dans son propre domaine, un accord devrait être mis en place pour de futures demandes.

Une fois cet accord conclu, l'entité peut être autorisée à rentrer chez elle, tout en restant disponible pour une nouvelle invocation. Lors d'invocations futures, le sorcier n'aura plus qu'à utiliser le vrai nom de l'être tout en lançant son sort : il obtiendra ainsi une réponse presque instantanée.

Marque Magique

Résistance (Volonté)

Ce sort est utilisé pour marquer un objet avec un sceau mystique, de sorte qu'il puisse être localisé, invoqué, ou ciblé par un autre sort, sans devoir être à portée des sens du sorcier. La magie affecte les objets d'une TAI inférieure à trois fois l'Intensité du sort. Tant que le sorcier se trouve à portée du sort, il est conscient de la direction et de la distance de l'objet. La visibilité ou l'invisibilité de la marque magique dépend de l'univers, mais une fois placée, elle ne peut pas être retirée avant la fin du sort. Si le sort est lancé sur une créature vivante, celle-ci peut résister à ses effets.

Métamorphose (en Créature)

Résistance (Endurance)

Ce sort transforme le corps physique de la cible en celui d'une autre espèce. Le sorcier peut affecter n'importe quelle créature vivante d'une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort. Pour cela, il faut que la TAI de la forme originale, à laquelle on ajoute la différence entre la TAI originale et la TAI modifiée, soit inférieure à cette limite.

La magie transforme la cible en un membre moyen de l'espèce concernée. La cible adopte les Caractéristiques physiques (FOR, CON, TAI et DEX), les attaques et les modes de déplacement de la nouvelle espèce. Elle peut utiliser les valeurs de compétence de base de la créature, ou les siennes si elles sont meilleures. Les capacités magiques ou surnaturelles et les caractéristiques mentales ne sont pas dupliquées.

Par exemple, un sorcier de TAI 10 qui souhaite se changer en lion (TAI moyenne 22) aura besoin d'une Métamorphose d'Intensité 8 ; alors que s'il souhaite se transformer en rat (TAI moyenne 1), il n'aura besoin que d'une Intensité de 7.

Il existe de nombreuses variantes du sort, chacune concernant une catégorie de créatures. Ces catégories peuvent être plus ou moins étendues : rongeurs, chiens, serpents, etc. Par exemple, se changer en Wyverne pourrait requérir Métamorphose (Draconique). Le sort ne fonctionne que sur les êtres vivants, qui peuvent tenter de résister s'ils le désirent.

Neutraliser la Magie

Ce sort permet d'annuler un sort ou un miracle affectant une cible, si sa Magnitude est égale ou supérieure à celle de la magie à annuler. La magie n'est supprimée que pour la Durée de la Neutralisation, ce qui, dans la plupart des cas, est plus que suffisant pour que celle-ci arrive à expiration. Une magie avec une durée supérieure est rétablie à la fin de la neutralisation. Ce sort ne peut donc être utilisé pour annuler de façon permanente les longues malédictions ou pour briser des enchantements, mais peut les contourner temporairement.

S'il est utilisé contre des sorts ou miracles protégeant spécifiquement contre la magie (comme Protection ou Réflexion), Neutraliser l'emporte lorsque les deux Magnitudes sont égales.

Neutraliser la Magie peut être utilisé défensivement pour contrer les sorts à l'aide de la Réaction Contresort. Il affecte des cibles d'une TAI inférieur à trois fois l'Intensité du sort.

Non-Mort

Résistance (Endurance)

Avec ce sort, le sorcier peut transformer la cible en un monstre mort-vivant qui n'a plus besoin d'air, de nourriture, d'eau, de chaleur ou de repos. De plus, le mort-vivant est immunisé à la maladie et au poison et ne subit plus les effets néfastes des Blessures Sérieuses, de la fatigue ou du vieillissement. La cible obtient donc le Trait Mort-Vivant. Tout cela a un prix : tant qu'elle est sous l'effet du sort, la cible devient stérile, ne guérit plus et ne régénère plus ses Points de Magie naturellement.

Le sorcier peut affecter des cibles dont la CON est inférieure ou égale à deux fois l'Intensité du sort. Les cibles non consentantes peuvent résister avec leur Volonté. Les sorciers qui craignent la mort ont souvent recours à ce sort ; ils le combinent avec Enchantement pour le rendre permanent, se transformant ainsi en liche ou en momie immortelle. Parfois, le sort sert à maudire ceux qui transgressent les tabous d'un culte ou qui sont coupables de quelque crime odieux.

Paralysie

Résistance (Endurance)

Ce sort paralyse une localisation aléatoire de la cible : la zone touchée tremble et ne réagit plus.

L'effet précis dépend de l'endroit touché. Atteinte à la tête, à la poitrine ou à l'abdomen, la cible devient totalement impuissante : elle est paralysée au niveau du cou ou de la taille selon le cas ; si les membres sont touchés, ils cessent tout simplement de fonctionner.

Le sort n'affectera pas une Localisation possédant plus de Points de Vie que l'Intensité du sort. Un même lancer ne peut servir à cibler plusieurs localisations de la même victime.

Percevoir (Sens)

Résistance (Endurance)

La cible du sort reçoit un sens nouveau et inhabituel. Cela peut aller de l'Écholocation à la Vision des rayons X. La cible ne peut avoir une TAI dépassant trois fois l'Intensité du sort, et peut résister au sort si elle le désire. Chaque version du sort se rapporte à un sens unique, qui peut être créé par le Maître du Jeu ou choisi dans la table des Traits des Créatures.

Selon l'univers, le sort peut transformer des organes sensoriels existants ou en développer de nouveaux, comme des oreilles géantes de chauve-souris, des antennes, ou des pupilles fendues et lumineuses – ce qui peut provoquer méfiance, malaise ou peur chez les observateurs.

Piéger l'Âme

Résistance (Volonté)

Une fois la créature ciblée morte, son esprit peut être piégé dans une zone ou un objet spécialement préparé. La magie affecte des cibles dont le POU est inférieur ou égal à deux fois l'Intensité du sort. Les cibles non consentantes peuvent résister au sort.

Les êtres qui meurent avant la fin du sort et en restant à sa portée voient leur âme emprisonnée, incapable de partir dans l'au-delà ou le Monde des Esprits tant que l'objet qui les lie n'est pas détruit ou que le sort se termine.

Dans cette prison, l'âme est incapable de communiquer, sauf si elle est contactée par une magie d'une Intensité supérieure à la Magnitude du Piège. Les sorciers spécialisés dans la nécromancie combinent souvent ce sort avec Enchantement pour créer des oracles immortels ou emprisonner éternellement des ennemis jurés, ou encore pour lier l'âme d'une victime à son cadavre ou à son lieu de trépas afin d'en faire un Revenant (voir page 406).

Portail

Concentration

Ce sort crée une passerelle magique reliant deux endroits et permet un transport instantané entre ces points. Le portail permet le passage d'objets ou de créatures avec une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort. Le portail ne reste ouvert que lorsque le sorcier se concentre. Si le sorcier est déconcentré, le portail reste en place, mais sera impraticable.

L'apparence du portail dépend généralement de l'univers de jeu. Le Maître du Jeu devra décider si le portail d'arrivée peut être placé à l'aveuglette, s'il nécessite une connaissance précise du lieu choisi, ou implique l'utilisation d'une magie comme Projeter (Sens) ou Marque Magique.

Un portail peut aussi requérir une zone ou un objet spécialement enchanté pour fonctionner, comme un ensemble de pierres dressées. Autre élément à prendre en compte : le portail fournit-il des informations sensorielles, comme s'il était une fenêtre donnant vers l'autre endroit, ou est-ce que sa surface reste mystérieusement opaque ?

La Mort qui Vient de Loin

Bien que Projeter (Sens) soit souvent utilisé pour scruter ou espionner des endroits éloignés, son principal avantage est de permettre de lancer des sorts à grande distance en demeurant à l'abri des représailles. Mais si cela semble être le moyen idéal pour maudire ou assassiner une victime (et c'est un poncif du genre Sword & Sorcery), une telle utilisation soulève quelques difficultés.

Tout d'abord, il n'est pas garanti que le sorcier connaisse l'emplacement précis de sa victime. Bien sûr, il est possible de deviner la localisation d'un personnage public comme un roi ; toutefois, il faut un certain temps avant de trouver sa position exacte, surtout s'il n'a pas d'horaires réguliers. Si la victime découvre qu'elle est traquée par magie, il lui sera facile de se cacher ou de se déplacer dans un endroit imprévu, ce qui la rendra presque impossible à localiser par ce moyen.

Deuxièmement, après avoir étendu la Portée d'un sort à des dizaines, voire à des centaines de kilomètres, le sorcier n'aura plus beaucoup de points de Manipulation pour augmenter la Magnitude, ce qui signifie que même une modeste protection magique bloquera l'attaque. Cela est particulièrement vrai si la cible est dans un sanctuaire, un temple ou une tour de sorcier, autant de lieux qui sont souvent protégés contre de tels assauts.

Projection (Sens)

Concentration

La cible de ce sort peut projeter un de ses sens au-delà de son corps sous la forme d'une projection astrale. Étant à la fois invisible et immatériel, le sens projeté peut voyager n'importe où, et seuls ceux qui disposent d'une perception magique peuvent le repérer. Chaque version se rapporte à un sens spécifique, qui n'est pas nécessairement limité aux cinq sens humains. Si un sorcier connaît plusieurs versions du sort, il pourra les Combiner – Clairvoyance avec Claireaudience, par exemple.

Quel que soit l'endroit où se trouve le sens projeté, le sorcier pourra à travers lui voir, écouter, toucher et ainsi de suite. Lorsqu'un de ses sens est projeté de cette façon, le corps physique de la cible en perd l'usage jusqu'à la fin du sort. Ainsi, un sorcier qui projette son ouïe vers un endroit éloigné deviendra sourd jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'il rapatrie le sens projeté.

La concentration est nécessaire pour deux aspects du sort : le déplacement du sens projeté et tout test de Perception lié à ce sens. Le sens projeté se déplace très lentement, avec une vitesse maximale égale à dix fois l'Intensité du sort en km/h. Si le sorcier ne se concentre plus, le sens projeté reste statique, mais continue à relayer l'information ambiante. Si pour une raison quelconque le sens projeté est détecté, il peut être dissipé ou même attaqué avec une arme magique ou un sort – ce qui, en cas de succès, transfère l'effet magique ou les dégâts vers la tête du destinataire.

Un sorcier peut se servir de ce sens projeté pour atteindre avec sa magie une cible impossible à observer directement – que ce soit en raison de la distance ou des obstacles. La magie utilisant le sens projeté doit avoir une portée suffisante et son Intensité ne doit pas dépasser celle de la Projection.

Réanimation

Concentration

Si l'infortunée victime tombée dans les griffes de Kratos pensait que la mort allait la libérer, elle se trompait. Le sort Réanimation va la ramener à la vie en tant qu'esclave mort-vivant...

Ce sort est utilisé pour animer un cadavre, créant ainsi un automate mort-vivant dénué d'intelligence : squelette, zombie... Pour fonctionner, il requiert un corps à peu près entier, bien que des morceaux prélevés sur plusieurs carcasses puissent être assemblés, en prenant le temps de coudre les chairs ou d'attacher les os avec des câbles.

Le sorcier peut réanimer des cadavres ayant une TAI maximum de trois fois l'Intensité du sort. Les caractéristiques des squelettes et zombies sont décrites au chapitre Créatures, avec un bonus de FOR et de CON égal à l'Intensité du sort. Tous les autres attributs sont basés sur la créature originale.

Totalement stupides, ces morts-vivants doivent être guidés par leur créateur. Ils utilisent donc les scores des compétences physiques du sorcier (plafonné par la valeur de sa compétence Invocation) et deviennent passifs quand le sorcier relâche sa concentration. Rien n'empêche le sorcier d'améliorer magiquement ou d'armer ses serviteurs morts-vivants, tant que les objets qu'ils portent ou manient sont adaptés à leur anatomie.

Régénération

Concentration

Ce sort permet au sorcier de soigner des blessures en accélérant le processus de guérison naturelle de la cible. La magie stoppera les saignements et stabilisera une cible mourante, mais ne pourra soigner les Blessures Graves. La cible regénérera un nombre de Points de Vie par heure égal à l'Intensité du sort. Selon la volonté du sorcier, ces points peuvent être répartis sur une ou plusieurs Localisations. Toutefois, le sorcier doit se concentrer activement pour que la guérison se produise. S'il cesse sa concentration ou que le sort se termine plus tôt, la quantité de Points de Vie récupérée sera proportionnelle au temps passé à se régénérer.

Renoncer (Substance/Procédé)

Résistance (Spécial)

La cible du sort peut se passer de quelque chose qui est souvent nécessaire à la vie : elle ne ressentira pas le besoin d'avoir accès à cette chose et ne sera pas affectée par ses effets. Chaque variante affecte une substance ou un processus spécifique : Nourriture, Eau, Air, Sommeil, Rêves, Stupéfiants, etc. Du fait de la flexibilité du sort, le Maître du Jeu devra faire preuve de bon sens lorsque les versions les plus insolites du sort sont utilisées. Par exemple, Renoncer (Stupéfiants) ne supprimera pas seulement le désir de prendre des drogues, mais également les effets de celles qui ont déjà été prises.

Le sorcier peut affecter les cibles avec une TAI maximum de trois fois l'Intensité du sort. Si

la cible n'est pas consentante, elle peut résister avec sa Volonté. Des versions extrêmement rares et exotiques de ce sort existent, comme Renoncer Douleur, Perception Sensorielle et même Vieillissement.

Renvoyer (Créatures)

Résistance (Volonté)

Ce sort est l'exact opposé du sort Attirer (voir page 240) : il repousse les créatures d'un type spécifique se trouvant à portée de la cible. Il a de nombreuses applications pratiques : il peut par exemple servir d'insectifuge ou purger une maison de sa vermine. À plus grande échelle, des villages peuvent être protégés des créatures dangereuses qui menacent les habitants. Il peut aussi servir de malédiction : un chasseur n'arriverait plus à trouver de proies, une ville n'attirerait plus de voyageurs, etc.

Le sorcier décide de la nature précise de la répulsion. Celle-ci peut prendre la forme d'une réponse émotionnelle : dégoût, nervosité, terreur...

Réserve de Mana

Ce sort crée un lieu de stockage temporaire pour les Points de Magie, un réservoir qui peut être chargé puis déchargé pour alimenter les sorts du sorcier. Pour fonctionner, le sort doit cibler l'objet qui recevra les Points de Magie. L'objet peut être n'importe quoi : coquille d'œuf, idole de fer... Toutefois, les objets fragiles ne sont pas recommandés. L'objet peut stocker un maximum de Points de Magie égal à l'Intensité du sort. Si le sorcier s'éloigne de cet objet au-delà de la portée du sort, il ne pourra plus utiliser les points stockés.

Lors du lancement du sort, l'objet ciblé n'a aucun Point de Magie en réserve. Ceux-ci doivent être transférés depuis d'autres sources, tels que des dons volontaires d'autres sorciers. Selon l'univers, les Points de Magie peuvent également être recueillis à partir de sacrifices rituels, de siphonnages de lieux magiques ou d'autres méthodes inhabituelles (voir D'où Viennent les Points de Magie ? Page 173).

Si le sort prend fin, s'il est dissipé ou que l'objet est brisé, les Points de Magie restants dans l'objet sont perdus.

Le sorcier ne peut bénéficier que d'une seule Réserve à la fois : les nouvelles tentatives ne fonctionnent pas ou remplacent la version précédente du sort. De plus, l'utilisation du paramètre Cible ne permet pas de multiplier les Points de Magie stockés, mais seulement de les répartir entre plusieurs objets.

Résistance aux Esprits

Ce sort empêche les esprits et les entités incorporelles des autres plans d'entrer en contact avec la cible. Il bloque les entités dont l'Intensité est inférieure ou égale à la moitié de la sienne. Par exemple, un esprit de maladie d'Intensité 3 sera bloqué par une Résistance aux Esprits d'Intensité 5 ou 6.

L'esprit bloqué est incapable de toucher, de désincarner, de posséder ou d'engager la cible en Combat Spirituel. Tout sort que l'esprit lance sur la cible est également bloqué, à moins que sa Magnitude dépasse l'Intensité de la Résistance.

Résistance aux Dégâts

Résistance aux Dégâts protège un objet ou une personne contre les dégâts physiques. Le sort fournit à la cible un nombre de points d'Armure égal à l'Intensité du sort. Les Points d'Armure ne sont pas cumulés avec les protections existantes (portées ou naturelles) : seule la valeur la plus élevée s'applique.

Cette magie ne s'applique pas uniquement aux êtres vivants. Elle peut tout aussi bien être utilisée pour durcir une épée ou rendre une délicate bouteille en verre presque incassable. La TAI de la cible doit être inférieure ou égale à trois fois l'Intensité du sort.

Résistance aux Sorts

Ce sort protège la cible contre la magie. Il bloque les sorts d'une Magnitude inférieure ou égale à la sienne. Si un sort ou un miracle parvient à surmonter cette protection, la Résistance reste active, à moins d'être elle-même la cible de la magie.

Ce sort a pour défaut de ne pas établir de distinction entre la magie amicale ou hostile. Ainsi, si la cible est grièvement blessée, il faudra mettre fin à la Résistance avant de la soigner magiquement. Ce sort affecte les cibles d'une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort.

Rétrécissement

Résistance (Spécial)

Ce sort est utilisé pour miniaturiser des objets non vivants ou inanimés d'une TAI n'excédant pas trois fois l'Intensité du sort. La manière dont ces

objets diminuent en proportion est différente du sort Diminuer, car les objets ciblés peuvent devenir à la fois petits et légers. Le sort réduit en effet leurs dimensions et leur poids d'un facteur égal à l'Intensité. Par exemple, une épée large a une TAI par défaut de 1, mais avec un sort d'Intensité 8 elle serait réduite à un huitième de sa longueur et de son poids, la rendant beaucoup plus facile à dissimuler.

Une créature vivante qui porterait l'objet ciblé peut résister au sort avec son Endurance. L'objet lui-même ne peut résister à la magie. Un objet ciblé qui est porté peut se déchirer ou se comprimer. S'il est trop solide pour casser ou se déchirer, il cesse de rétrécir lorsque la résistance devient trop importante. Ce sort peut rétrécir le casque d'un soldat au point de le rendre douloureusement serré et impossible à enlever, mais il ne pourra infliger de dégâts significatifs à son porteur.

Sceau de Protection

Ce sort doit être associé avec un ou plusieurs autres, en utilisant le paramètre Combiner. Son but est de former un mur étendu auquel peuvent être liés des sorts comme Résistance aux Dégâts, aux Sorts ou aux Esprits, afin que leurs effets affectent une surface ou un volume plutôt que des cibles individuelles.

Pour chaque point d'Intensité investi, le volume ou la surface englobée fait un maximum de 1 mètre en largeur, en hauteur et en profondeur. Ainsi, un sort d'Intensité 6 pourra créer un simple mur de 6 mètres de large, une pyramide trapézoïdale de 6 m de côté et même un hémisphère de 6 m de diamètre. Le sort doit être préparé avant d'être lancé : tout le long du périmètre à protéger, il faut inscrire, peindre ou graver sur une surface solide des symboles magiques.

Lors du lancer, le sorcier peut décider de rendre la protection perméable dans un sens. Ainsi, un sceau pourrait affecter tous ceux qui entrent dans la zone protégée, ou au contraire tous ceux qui la quittent. Dans certaines circonstances, le sorcier peut aussi souhaiter que la magie fonctionne dans les deux sens.

Sculpter (Substance)

Concentration, Résistance (Spécial)

Ce sort permet à un sorcier de façonner à volonté une substance particulière. Chaque variante affecte un type spécifique de substance, qui peut être assez étendue : sable, pierre, eau, métal... Le sorcier peut modeler un volume ou un objet avec une TAI maximum de trois fois l'Intensité du sort. L'ombre ou des substances telles que la fumée ou le brouillard sont mesurées plutôt en mètres cubes par point d'Intensité.

La concentration n'est requise que pour façonner activement la substance, car le sort maintient la nouvelle forme jusqu'à la prochaine modification du sorcier. À la fin du sort, la substance conserve sa forme finale, à condition que le matériau soit rigide. Ainsi, un trou ouvert dans un mur restera, mais une statue faite d'eau s'effondrera.

Bien que l'on puisse créer n'importe quelle forme imaginable, la valeur artistique ou architecturale réelle de la création est limitée par la compétence d'Art ou d'Ingénierie appropriée. Par exemple, un sorcier qui essaie de réparer la coque d'un navire avec ce sort verra son efficacité limitée par son Artisanat (Menuiserie), mais il n'aura besoin d'aucun outil et accomplira sa tâche en un instant.

Une créature vivante qui revêt ou porte l'objet ciblé peut résister au sort avec son Endurance. Si le sort peut être utilisé pour incommoder le porteur ou briser des objets, il ne peut infliger de blessures directes (voir Rétrécissement page 251).

Des versions exotiques de ce sort peuvent cibler des substances vivantes, à condition que le sort soit capable d'affecter la plante ou la créature en entier. Une cible non consentante peut bien sûr tenter de résister au sort. Aucun dégât n'est infligé en cas d'échec de la tentative, mais le physique et l'apparence de la cible peuvent être déformés selon les désirs du sorcier.

(Sens) Mystique

Concentration

Grâce à (Sens) Mystique, le sorcier est capable de percevoir la magie par le biais d'un sens spécifié

par le sort. Il peut alors voir des auras, entendre de faibles tintements, sentir des parfums particuliers ou même ressentir la chair de poule.

Du fait de la diversité des sens impliqués, la source magique n'a pas besoin d'être perçue directement, mais les méthodes sensorielles moins précises peuvent rendre la localisation exacte plus difficile. Si des plans alternatifs, comme le Monde des Esprits, existent dans l'univers de jeu, la magie permet d'étendre la perception à ceux-ci.

Le sorcier sera en mesure de jauger les Points de Magie des objets et personnes à 1d3 points près. S'il observe un sort ou un enchantement d'une Intensité égale ou inférieure à celle de (Sens) Mystique, il peut discerner sa fonction, le type de magie (théiste, Mysticisme, etc.) employé, et la signature unique du culte, de la guilde ou de la tradition qui l'a lancé – voire même de l'individu précis si le sorcier est lui-même membre de ce groupe.

(Sens) Fantomatique

Concentration, Résistance (Spécial)

Ce sort produit un effet illusoire capable de tromper un sens spécifique. Il existe plusieurs versions, chacune affectant un sens particulier. Les versions les plus courantes affectent la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher, mais d'autres peuvent tromper des sens plus exotiques : par exemple, sens de la température, de la magie ou des émotions. Plusieurs de ces sorts peuvent être liés pour former une illusion unique, en utilisant le paramètre Combiner.

Les Illusions ainsi produites confondent les sens de ceux qui interagissent avec elles, mais ne changent pas la réalité sous-jacente. De fait, elles ne peuvent infliger de dégâts, même si elles peuvent être indirectement dangereuses. Par exemple, l'illusion visuelle d'un sol dallé peut cacher l'existence d'une fosse remplie de pointes, ou l'odeur et le goût d'un poison mortel pourraient être couverts par le bouquet illusoire d'un vin de qualité.

Bien sûr, les illusions ne servent pas seulement à cacher un danger et peuvent être utilisées pour intimider ou bluffer. Une illusion visuelle pourrait transformer un poney en terrifiant tigre à dents de sabre, ou changer les haillons d'un mendiant en tenue princière.

Normalement, les observateurs ne décèleront pas l'illusion, sauf s'ils ont de bonnes raisons de remettre en question sa réalité. L'illusion sonore et visuelle d'un tigre lancée sur un poney trompera presque tout le monde, mais un chien percevra l'odeur d'un cheval et éprouvera une forte suspicion. Dans de tels cas, l'observateur peut opposer sa Volonté à la compétence Invocation du sorcier. Les jets de résistance sont autorisés également si l'illusion se montre agressive envers ceux qui sont soumis à ses effets (voir ci-dessous).

Une illusion peut réagir à son environnement à condition que le sorcier se concentre sur elle. Si cette concentration s'arrête, l'illusion ne répond plus dynamiquement à l'environnement. Cependant, elle demeure active ; il est donc rare d'avoir besoin de se concentrer pour maintenir des bruits de fond ou des odeurs illusoires.

Par exemple, si le sorcier fait surgir de nulle part un tigre illusoire, il devra se concentrer pour le faire bouger ou réagir à des attaques. Le même sort lancé sur le poney n'aura pas besoin de concentration, car il ne fait que changer l'apparence de l'animal, qui peut se déplacer de son propre chef, même si un tigre qui broute de l'herbe et s'enfuit au moindre danger risque d'éveiller les soupçons.

Une illusion ne peut être utilisée que pour répliquer des sensations et souvenirs que le sorcier a déjà ressentis ou qu'il est capable d'imaginer mentalement. Ainsi, un sorcier pourra créer un monstre horrible doté d'une centaine d'yeux, mais ne pourra pas correctement imiter le goût de la baie de Feu s'il n'en a jamais mangé. Ces détails mineurs sont souvent un bon moyen de reconnaître une illusion.

Les conseils suivants sont fournis pour vous aider à juger des effets particuliers des différentes illusions sensorielles :

Vue

Crée une illusion visuelle mais immatérielle dont la longueur, la hauteur ou la largeur ne

peuvent excéder l'Intensité du sort en mètres. Cela peut aller du simple changement de couleur d'une porte à la création d'un tapis de serpents agressifs multicolores qui se tortillent sans cesse. Utilisée subtilement, une telle illusion peut aider à camoufler l'apparence réelle d'un objet ou d'une créature, en changeant ses couleurs et ses formes. Une illusion totalement hors contexte par rapport à l'environnement donne droit à un jet de résistance, tout comme le fait d'interagir physiquement avec l'illusion. Les créatures animées illusoires utilisent les compétences appropriées du sorcier pour effectuer des actions physiques. Par exemple, une araignée géante illusoire tentera d'éviter un javelot en utilisant la compétence Esquive du sorcier.

Odeur

Reproduit une odeur unique, depuis un parfum agréable jusqu'à l'odeur du vomi en passant par la senteur de l'herbe coupée. L'odeur illusoire est détectable dans un rayon égal à l'Intensité du sort en mètres (pour les humains du moins). Utilisée de façon créative, l'illusion peut masquer les odeurs désagréables ou provoquer une toux ou des éternuements involontaires. Elle peut aussi attirer l'attention des personnes ou des créatures qui la trouvent attrayante.

Son

Génère une illusion sonore, depuis un doux murmure distrayant jusqu'au bruit assourdissant du tonnerre. Tant qu'il se concentre dessus, le sorcier peut changer la nature et le volume du son. Bien que des sons très forts puissent être produits, l'illusion ne peut causer de dégâts ou de surdité permanente. Le volume peut être suffisamment élevé pour interférer avec les communications verbales ou masquer les bruits alentour. Le volume est égal à dix fois l'Intensité sur l'échelle des Décibels. Pour toute tâche nécessitant d'entendre une voix ou de maintenir sa concentration (comme une incantation), la cible peut tenter de résister ou subir les conséquences habituelles.

Goût

Produit n'importe quel goût que le sorcier a déjà expérimenté, des arômes les plus subtils aux saveurs les plus nauséabondes. Notez que le sort peut cibler autre chose que de la nourriture ou de la boisson. Par exemple, il peut donner le goût du citron à la peau d'un amant ou être appliqué sur un couteau pour couvrir la saveur fétide du poisson pourri. L'utilisation offensive de ce sort est difficile, mais il peut notamment amener quelqu'un à faire un faux pas, à recracher quelque chose ou à abandonner son repas afin de le récupérer pour soi.

Toucher

Crée une illusion tactile qui, combinée avec d'autres types de sens, procure un plus grand degré de réalisme. La sensation provoquée peut varier de douces chatouilles à un impact violent, là où, en vérité, il n'y a rien. La cible peut ainsi être pincée de loin ou ressentir la morsure écrasante d'un tigre fantasmatique. Le sort est si polyvalent qu'il peut servir à remplacer la douloureuse morsure d'un fouet par la sensation d'une douce caresse. L'illusion trompe simplement les sens de ceux qui interagissent avec la cible, mais le sort ne peut infliger ou atténuer des dégâts. Les victimes peuvent croire être blessées (ou l'inverse), et devront résister au sort pour éviter les effets psychosomatiques de la blessure, même si elles n'ont subi aucun mal réel.

Sentir (Objet, État ou Substance)

Concentration

Ce sort est utilisé comme un moyen de détecter à distance les objets de valeur et les biens perdus ou cachés. Chaque version se concentre sur un type d'objet spécifique, un état physiologique ou une substance unique. Ces catégories sont généralement assez étendues, afin d'assurer un certain degré de polyvalence. Voici quelques exemples : métaux précieux, eau douce, armes, chair et os, nourriture comestible, morts-vivants, résonance d'une Rune particulière...

Pour que le sort fonctionne, le sorcier doit se concentrer : un de ses sens primaires révèlera alors la présence de la cible. Ainsi, la présence d'eau pourrait être indiquée par un gargouillement ou un tintement lorsque le sorcier se rapproche.

Des matériaux d'une épaisseur suffisante peuvent bloquer le sort. Celui-ci peut pénétrer un nombre de mètres cubes de bois, de terre ou d'eau égal à son Intensité. Les matériaux plus denses comme le

métal ou la pierre réduisent cette épaisseur à un nombre de centimètres égal à l'Intensité. De plus, le sort ne fonctionne que si son Intensité est supérieure à celle d'éventuels sorts de protection.

Sentir ne peut discerner les choses sans substance comme les émotions ou les intentions.

Suffocation

Résistance (Endurance)

Ce sort asphyxie lentement une cible, la privant d'air jusqu'à ce qu'elle s'écroule. Il affecte les cibles d'une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité du sort. Celles qui ne parviennent pas à résister commencent à étouffer et subissent des dégâts au début du Round suivant (voir Asphyxie page 108). Le sort peut également être utilisé pour éteindre les flammes des bougies, des lampes et même des incendies, à raison de 1 mètre cube par point d'Intensité.

Il cesse normalement d'infliger des dégâts lorsque la victime perd connaissance. Des versions plus rares possèdent des effets plus graves, pouvant par exemple remplir les poumons avec de l'eau, du sang ou même du sable jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Télépathie

Résistance (Volonté)

Ce sort permet d'établir une communication mentale réciproque entre le sorcier et une cible, sans nécessité d'être de la même espèce ou de partager la même langue. Le sorcier peut former un lien télépathique avec des êtres d'une INT maximum égale à deux fois l'Intensité du sort. Les créatures qui ne sont pas douées de raison utilisent leur INT et non leur INS. Dans ce cas, la communication est limitée à l'échange d'images mentales et d'émotions.

Le sort permet également de partager des souvenirs si la cible est consentante. Sur des cibles multiples, le sorcier décidera si tout le monde peut communiquer librement, ou s'il agit comme le centre de nombreux liens privés.

Téléportation

Concentration, Résistance (Esquive)

Ce sort permet de déplacer la cible instantanément dans un endroit à portée du sort. Plusieurs facteurs limitent ce type de transport : la destination doit être observable, directement ou via une Marque Magique, et il ne doit pas y avoir d'objets solides bloquant l'arrivée, sinon le sort échoue automatiquement. Un sorcier peut téléporter des créatures de TAI inférieure ou égale à trois fois l'Intensité du sort.

Bien que le sort permette des sauts contigus jusqu'à son expiration, la cible est obligée de se téléporter à nouveau vers son point d'origine avant de sélectionner une nouvelle destination. Chaque saut est considéré comme une Réaction nécessitant la dépense d'un Point d'Action, et peut servir à éviter une attaque en effectuant un Jet d'Opposition similaire à une Esquive. Lorsque le sort prend fin ou est annulé, la cible est renvoyée à son point de départ. Cela se produit même si elle est morte.

Il est possible de limiter encore plus la Téléportation en la liant à un matériau ou à une substance spécifique. Par exemple, un sorcier ne pourrait se téléporter que d'ombre en ombre. On peut aussi imaginer qu'il ne pourrait se déplacer qu'à travers des flaques d'eau, des feux ou même des arbres !

Transmutation (en Substance)

Résistance (Endurance)

Ce sort convertit la substance de base d'un animal ou d'un objet en un autre matériau. Chaque variante convertit les cibles en un type de substance plus ou moins étendu selon l'univers : sel, boue, or... Le sorcier peut métamorphoser une cible d'une TAI inférieure ou égale à trois fois l'Intensité du sort. Les créatures vivantes et les constructions magiques peuvent résister au sort.

Les effets du sort vont dépendre de la substance obtenue. Avec un matériau solide comme l'or, la victime sera placée dans un état d'animation suspendue qui durera jusqu'à la fin du sort. Sauf si elle est vandalisée, la statue ainsi créée reprendra sa forme originelle sans avoir subi de dégâts. Si la substance est de la glace ou du sel, une certaine usure peut se produire en fonction des vents ou de la chaleur.

La transmutation en une substance fluide sonne généralement le glas de la cible. Les objets convertis en sable ou en eau s'effondrent sous leur propre poids et peuvent se disperser complètement. Ceux qui sont métamorphosés dans des

substances plus visqueuses se déforment, et les êtres vivants qui survivent à une telle expérience se retrouvent horriblement dénaturés.

Bien qu'elle puisse servir d'horrible malédiction, la transmutation est habituellement utilisée de manière plus productive, par exemple pour tromper des commerçants ou saper des fortifications. Si le sort risque d'être utilisé pour tuer, le Maître du Jeu devrait le limiter aux sorciers les plus infâmes.

Transférer Blessure

Concentration, Résistance (Endurance)

Ce sort permet de transférer les dégâts physiques du sorcier à une cible et vice-versa. En dépensant un Point d'Action à son tour et en se concentrant durant ce tour, le sorcier peut intervertir une blessure dont le total des dégâts est égal ou inférieur à l'Intensité du sort.

La blessure n'est transférée que si les deux localisations sont identiques ou à peu près semblables. Le sort échoue donc si la physionomie de la cible est très différente. À la fin du sort, les blessures transférées restent là où elles ont été déplacées. Si le sort vise plusieurs créatures, les dégâts transférés par le sorcier seront répartis en parts égales entre les cibles.

Traverser l'Armure

Traverser l'Armure affecte les objets, les armes et même les armes naturelles des créatures afin qu'ils puissent traverser les protections. Le sort permet d'ignorer un nombre de Points d'Armure égal à l'Intensité du sort. Il fonctionne aussi contre les protections magiques, comme Bouclier ou Résistance aux Dégâts.

Vampiriser (Caractéristique)

Résistance (Spécial)

Ce sort est utilisé pour drainer les points de Caractéristique de victimes afin d'augmenter celles du sorcier jusqu'à des niveaux surhumains. Chaque version du sort affecte une caractéristique différente. Les cibles peuvent se soumettre volontairement ou tenter de résister avec Endurance si le sort affecte une caractéristique physique (FOR, CON, TAI ou DEX), ou Volonté pour les caractéristiques mentales (INT, POU ou CHA).

Le nombre de points drainés pour chaque cible est égal à l'Intensité du sort (avec un minimum de 1). Cependant, le sorcier ne récupère qu'un cinquième de ces points, jusqu'à un maximum égal à deux fois sa valeur de caractéristique originelle. Par exemple, si un sorcier lance Vampiriser (FOR) à Intensité 7 sur quatre cibles, chaque victime perdra sept points de FOR, alors que la Force du sorcier augmentera de 6 points.

Une fois le sort terminé, les caractéristiques de toutes les créatures concernées reviennent à la normale. Certaines versions de ce sort, comme Vampiriser (INT) ou (DEX), peuvent être très puissantes, surtout combinées avec Enchantement. Vampiriser (TAI) ne rétrécit pas la victime, mais la rend décharnée et squelettique.

Vol

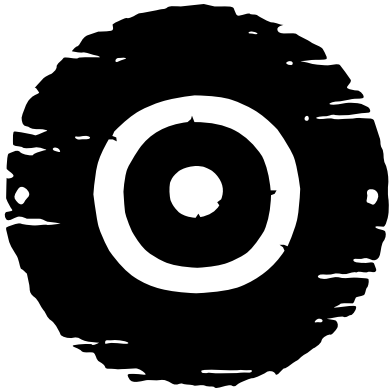
Concentration

Vol permet à une cible de se déplacer librement dans l'air. Le sort peut affecter une créature ou un objet d'une TAI allant jusqu'à trois fois l'Intensité, et lui octroie un Mouvement de 6. Tout niveau d'Intensité qui n'est pas attribué à la TAI peut servir à augmenter la vitesse de vol : 6 mètres par round pour chaque point investi. Par exemple, un sort de Vol d'Intensité 7 permet à une créature de TAI 14 de voler avec un Mouvement de 18.

Vol n'exige de concentration active que lors des déplacements. Si la concentration s'arrête, la magie continuera et la cible lévitera, mais si celle-ci voyage à grande vitesse, l'arrêt peut prendre un ou deux rounds.

Si le sort est utilisé sur une monture ou un objet pouvant en soutenir d'autres (comme un tapis), celui-ci devra être capable de soulever la TAI combinée de l'ensemble des créatures ou objets transportés. Si ce n'est pas le cas, la cible ne parviendra pas à décoller, ou tombera à une vitesse décidée par le Maître du Jeu.

Chapitre 13: Théisme



La Rune du Feu/Ciel symbolise la position du soleil par rapport à la Terre. Elle symbolise également la façon dont le Plan des Dieux entoure le monde ordinaire.

Le théisme représente la croyance et l'adoration d'êtres divins qui accomplissent des effets surnaturels pour le compte de leurs fidèles. La manière précise dont cette magie s'obtient et se manifeste peut varier considérablement selon l'univers, mais le concept de base reste le même : les adorateurs apaisent les divinités avec des dons et leur dévouement, en échange de quoi l'entité leur donne le droit de faire appel à une partie de sa puissance.

Les fidèles n'étudient pas l'art de manipuler la magie, ils apprennent plutôt les mythes et les secrets de ceux qu'ils vénèrent, gagnant ainsi un aperçu de leur nature, de leur personnalité et de leurs désirs. Avec cette connaissance, un adorateur dévoué saura formuler une demande ou une requête à ses dieux pour qu'ils lui viennent en aide.

Un adorateur doit aussi montrer son dévouement en offrant des sacrifices, des services et même une vénération désintéressée afin de se montrer digne de l'attention des dieux. La profondeur de cette piété influe sur la quantité d'effort consentie par les divinités pour aider le dévot.

Comme le statut divin d'une entité vénérée dépend souvent de la popularité de son culte, les divinités ont intérêt à veiller sur leurs fidèles. Pour ce faire, elles peuvent par exemple ordonner à leurs prêtres les plus dévoués d'établir des Cultes ou des temples – qui à leur tour apportent un soutien matériel aux adorateurs – ou favoriser l'élévation des plus zélés à des statuts politiques ou militaires importants.

L'adoration est la clé de voûte fondamentale de cette écologie magique divine (ou infernale). Plus une divinité reçoit de vénération ou de propitiation, plus son pouvoir s'accroît, et plus elle devra en céder en retour à ses adorateurs sous peine d'éroder leur foi.

Mais toute entité objet d'un culte n'est pas nécessairement un dieu. Ce qui est divin pour l'un peut être démoniaque pour l'autre. De ce fait, rien ne s'oppose à la création d'une culture qui vénère des entités monstrueuses ou extraterrestres venues d'autres dimensions. Du moment que ces êtres – peu importe leur origine – sont nourris, divertis ou apaisés de manière correcte, ils canalisent leur pouvoir vers ceux qui les contentent.

La Saga de Kara

Kara commence la campagne en rejoignant le clergé de Myceras. Elle a été choisie parmi les danseuses virginales qui divertissent le dieu avec leurs danses de guerre passionnées lors des jours saints. Mais Kara ne sait pas si elle doit son admission à l'intérêt que lui porterait le dieu ou aux machinations politiques de son père pour la préserver de la lubricité de Xenos.

En échange d'un serment d'abstinence et de loyauté, elle intègre le culte de Myceras en tant qu'Initiée. La plus grande partie de son temps est consacrée à gérer le désordre produit par les incessantes offrandes sacrificielles que réclament les guerriers de la cité ; mais le soir, on lui enseigne les voies du culte. Au moment où le jeu commence, sa Dévotion est égale à 63 % et elle a appris les quatre miracles que le culte de Myceras fournit aux Initiés (1 pour chaque tranche de 20 % dans la compétence).

Invoquer les Dieux

Invoquer les dieux pour profiter de leur pouvoir nécessite deux compétences : Dévotion et Exhortation. Dévotion reflète la force et la profondeur du lien entre le théiste et sa divinité, ou ses divinités, tandis que l'Exhortation représente la capacité de l'adorateur à psalmodier correctement sa demande ou requête, de sorte que son patron divin y réponde.

Dévotion (POU+CHA)

La nature et la puissance des pouvoirs miraculeux d'un théiste se fondent sur sa Dévotion. Cette « compétence » correspond en fait à la relation du théiste avec un dieu unique, une faction ou une famille d'êtres divins, ou encore avec un panthéon tout entier. La portée exacte de la compétence dépend de l'univers de jeu, mais chaque incidence de Dévotion doit être attribuée à une divinité ou à un groupe de divinités.

La puissance des miracles invoqués par un théiste dépend de la profondeur de sa Dévotion envers ses dieux. Chaque fois qu'un fidèle demande de l'aide à une divinité, la Magnitude et l'Intensité du miracle sont égales à un dixième de son score en Dévotion.

La Dévotion est souvent utilisée pour mesurer la progression d'un adorateur dans un culte, les échelons supérieurs étant limités à ceux qui démontrent un dévouement approprié. En retour, cela limite les miracles disponibles pour un rang de culte particulier, car peu de religions vont accorder leurs pouvoirs les plus puissants à de simples initiés.

Dernier point, dans certaines circonstances, la Dévotion peut être utilisée pour résister à des attaques psychologiques, tester sa foi ou résoudre des conflits entre des Passions contradictoires.

Exhortation (INT+CHA)

Grâce à l'Exhortation, un adorateur peut contraindre son ou ses dieux à lui prodiguer l'aide magique dont il a besoin. Cette compétence combine différents aspects, tels que la force de la Passion, la volonté égocentrique, la connaissance rituelle et la compréhension de la psychologie divine. Autant d'éléments qui servent à rendre la demande la plus convaincante possible auprès de la divinité.

En termes de règle, elle indique la chance de réussir à canaliser la puissance du dieu. Un théiste avec Exhortation (Ver des Ténèbres) 70 % a donc 70 % de chances d'accomplir un miracle.

La façon dont le miracle se manifeste peut varier considérablement en fonction de l'univers. Une exhortation réussie peut pousser la divinité à :

- Canaliser ses connaissances et son pouvoir à travers le théiste ;
- Exaucer le miracle demandé par le théiste ;
- Se manifester devant le théiste (et tout observateur) pour effectuer l'acte personnellement.

Prenons par exemple le cas du Seigneur Démon Ningilin. Un adorateur réussit à faire appel à lui pour détruire un groupe d'ennemis sacrilèges avec son pouvoir de transformation véreuse. Peut-être que le dieu fournit à l'adorateur les mots d'invocation et la force magique pour qu'il puisse lancer la magie, ou que le miracle se produit simplement, sans effort supplémentaire de l'adorateur, ou que Ningilin lui-même descend du ciel et transforme les intrus avec ses mains putréfiées.

Cultes et Miracles

Les compétences d'un théiste sont intimement liées à une religion spécifique, appelée un culte. La plupart de ces cultes sont d'anciennes croyances que la culture locale, en règle générale, accepte ou tolère. Certains se limitent à une seule cité ou tribu, alors que d'autres s'étendent sur des nations entières. Même le nombre de divinités intégrées à un culte peut varier, allant d'un seul être divin à un panthéon entier. En fait, une seule divinité peut avoir une douzaine de cultes différents et indépendants consacrés aux divers aspects de sa splendeur céleste !

Ce sont ces divinités qui fournissent les miracles accessibles aux fidèles dévoués. En conséquence, il n'existe aucune restriction au nombre de miracles qu'un culte peut posséder, et ceux-ci ne sont pas

forcément équilibrés les uns par rapport aux autres. En général, les pouvoirs offerts par un culte reflètent la nature des divinités vénérées. La seule chose à peu près certaine, c'est que l'organisation d'un culte va limiter l'accès aux miracles à ceux qui ont prouvé leur foi et leur loyauté.

Par exemple, le culte de Myceras, dieu de la guerre de Meeros, peut accorder l'accès aux miracles : Berserk, Bouclier, Confrérie sacrée, Consacrer, Dégager les Cieux, Forme Bestiale, Fortifier et Lance Solaire. Alors que le culte des Sept Démons Badoshi donne accès à : Lier Fantôme, Caméléon, Consacrer, Tremblement de Terre, Folie, Persévérance et Cimeterre de Vérité, chacun des sept demi-dieux fournissant un miracle.

À la manière des Styles de Combat qui regroupent plusieurs armes et techniques, les cultes fusionnent diverses divinités et miracles en une seule foi. Étant donné que les cultes sont souvent considérés comme les patrons de professions particulières ou sont irrévocablement liés à une philosophie spécifique, il peut s'avérer inhabituel que les adorateurs suivent plusieurs fois.

Les théistes professionnels servant dans les temples et les sanctuaires sont souvent admirés, voire craints, pour leur zèle ; ils agissent, s'habillent et se comportent de façon à honorer leurs divinités tutélaires.

Commencer Théiste

Un personnage qui commence le jeu en tant que théiste doit choisir un culte à suivre, qu'il soit conçu par le Maître du Jeu, en accord entre lui et le joueur, ou choisi parmi les exemples du chapitre Cultes et Confréries. Un seul culte peut être choisi à ce stade, mais il est possible d'en rejoindre d'autres en cours de jeu.

Les personnages théistes connaissent un nombre de miracles égal à un vingtième de leur compétence Dévotion. Ils les choisissent parmi ceux qui sont appropriés à leur rang au sein du culte. Une fois le jeu commencé, ils seront limités dans le choix des pouvoirs supplémentaires et dans le moment où ils pourront les obtenir.

Agir Comme un Dieu

Dans certains univers, au fur et à mesure que sa Dévotion augmente, un adorateur aura tendance à agir de la même façon que l'objet de sa vénération. Cette évolution n'est pas forcement surnaturelle et peut résulter de la pression sociale du culte, des obligations/tabous volontaires ou même d'une tradition séculaire. Quelle que soit la raison, le comportement ou le jugement de l'adorateur commencera à refléter celui de son dieu, ce qui peut conduire à un changement progressif de sa personnalité.

De nombreux cultes considèrent que leurs dieux sont plus disposés à aider ceux qui épousent leurs vertus divines. Et un adorateur qui agit à l'encontre des désirs de son dieu le fait à ses risques et périls... Tout dépend de la nature du lien entre le théiste et la divinité, qui peut aussi bien se résumer à une relation informelle, ou constituer un lien tellement contraignant que l'adorateur devra se comporter exactement comme le dieu afin de maintenir le flux pour faire appel aux pouvoirs divins.

Apprendre des Miracles

Le coût d'apprentissage des nouveaux miracles est basé sur une dépense de Jets d'Expérience, comme décrit dans le chapitre Magie à la page 177. Cependant, la plupart des clergés limitent la disponibilité de certains miracles selon le rang de culte, veillant à ce que les fidèles prouvent d'abord leur dévouement et leur loyauté avant de leur confier une telle connaissance. Même une promotion au sein du culte ne signifie pas nécessairement un accès automatique à de nouveaux pouvoirs.

Selon la nature du culte, le théiste aura peut-être montré qu'il est digne d'apprendre un miracle. Certains cultes exigeront la réalisation d'une quête héroïque ou un pèlerinage vers un endroit sacré et mythique où leur dieu a acquis ce pouvoir ; d'autres demanderont un sacrifice important, le soutien d'un supérieur, ou une retraite de plusieurs

semaines dans la solitude pour inhaler des drogues facilitant l'union avec la divinité.

Apprendre de nouveaux miracles se résume rarement à une simple affaire d'argent comme cela peut être le cas pour un membre laïque, qui paie les services d'un prêtre pour qu'il accomplisse des miracles en son nom. Pour obtenir ces puissants pouvoirs, les personnages doivent donc se soumettre à de grands défis et à des dilemmes moraux ; ce faisant, ils se lient encore plus au culte et aux divinités qu'ils vénèrent.

Utiliser le Théisme

Un théiste peut faire appel à certains des effets magiques les plus puissants accessibles aux mortels. Cependant, ces exhortations nécessitent beaucoup de préparation, principalement sous la forme d'adoration et de dons aux dieux. Ces actes religieux sont normalement limités aux endroits jugés sacrosaints, de sorte que l'influence magique d'un culte se limite souvent aux endroits proches de sanctuaires, de temples ou de lieux saints particuliers dédiés aux divinités en question.

Réserve de Dévotion

Les membres d'un culte qui avancent au-delà du rang de Membre Laïque peuvent commencer à invoquer les dieux en utilisant leur compétence Exhortation. Chaque miracle invoqué doit être payé à l'avance par le sacrifice ou le transfert de Points de Magie dans ce qu'on appelle la Réserve de Dévotion. Cette réserve représente la force du lien entre le fidèle et son dieu, et doit être régulièrement remplie.

Tant qu'il lui reste des Points de Magie dans la Réserve de Dévotion, le théiste peut les utiliser pour invoquer des miracles ; mais une fois la Réserve épuisée, il ne pourra plus faire de requête. La source de ces points n'est pas nécessairement le théiste lui-même (voir Donner des Points de Magie ci-dessous), mais son rang de culte limite la taille maximale de la Réserve de Dévotion :

- Membre Laïque - Aucun ;
- Initié - ¼ du POU du théiste ;
- Acolyte - ½ du POU du théiste ;
- Prêtre - ¾ du POU du théiste ;
- Grand Prêtre - Tout le POU du théiste.

La taille de la Réserve de Dévotion n'a aucune incidence sur la capacité du théiste à stocker ses propres Points de Magie. En supposant que le théiste fasse don de ses propres Points de Magie, il pourra régénérer ou récupérer ses Points de Magie normalement une fois qu'il aura effectué le transfert.

Cette méthode de paiement anticipé implique qu'avec un temps de préparation suffisant, le théiste peut à la fois recharger complètement sa Réserve de Dévotion et ses Points de Magie avant d'effectuer une quête. Par contre, remplir sa Réserve de dévotion lui impose non seulement de revenir à un lieu d'importance du culte, mais aussi de transférer des points de ses propres ressources.

Rejoindre plusieurs Cultes

Si l'univers de campagne le permet, rien ne s'oppose à l'appartenance à plusieurs cultes, tant que ceux-ci ne sont pas rivaux. Par exemple, des personnages pourraient être membres d'une religion d'État et d'un culte professionnel tout en adorant une divinité familiale. Dans de tels cas, chaque culte individuel doit avoir sa propre Réserve de Dévotion.

Il existe cependant une limite à la quantité d'énergie magique que le personnage peut accumuler. Peu importe le nombre de cultes dont le personnage est membre, le total de Points de Magie qu'il a stocké dans toutes ses Réserves de Dévotion ne peut excéder son POU. Au-delà de cette limite, les Points de Magie donnés ou transférés se dissipent.

Donner des Points de Magie

Dédier des Points de Magie à sa Réserve de Dévotion exige que le théiste se trouve dans un autel, un temple ou un lieu saint connecté à son dieu ou son panthéon. Le rituel prend la forme d'une cérémonie, d'une méditation ou d'une prière, et intègre souvent un certain type d'offrande en plus des Points de Magie : un sacrifice animal, une donation au clergé ou un cadeau destiné à la divinité.

La source réelle des Points de Magie peut être abstraite (voir d'Où Viennent les Points de Magie ? page 173). Par exemple, si les Points de Magie viennent d'offrandes sacrificielles, le théiste est censé orchestrer le sacrifice, ou au moins y participer. L'adorateur doit être physiquement présent

La Saga de Kara

Kara, à présent une acolyte de Myceras, est envoyée dans l'une des tours de guet isolées qui gardent le territoire fertile de la cité État. Une unité d'infanterie lourde Meerish y est postée. Même si elle a quitté la ville bien préparée, Kara a dû lancer de nombreux miracles sur le trajet pour faire face aux attaques d'une étrange créature, ce qui a réduit sa Réserve de Dévotion à un point.

Heureusement, elle arrive lors d'un jour sacré du culte de Myceras, et un autel sanctifié du dieu se trouve dans la tour de guet. En tant que représentante du culte, Kara guide la cérémonie des soldats. Le Maître du Jeu déclare que la cérémonie va générer un certain nombre de Points de Magie, que Kara pourra utiliser pour restaurer en partie sa Réserve de Dévotion.

Comme le groupe compte moins de 100 fidèles, le nombre de Points de Magie générés par la cérémonie est égal à un quart du POU de Kara, soit 4 PM. Elle les transfère dans sa Réserve de Dévotion, qui comprend désormais 4 PM. Ce n'est que la moitié de son potentiel maximum, mais même si elle recommence une deuxième cérémonie le lendemain, elle ne pourra augmenter

le nombre actuel de ses points de Dévotion au-delà de quatre, car la taille de sa congrégation la limite. Kara devra donc retourner au temple principal pour rassembler un plus grand nombre de fidèles, ou utiliser une autre source de pouvoir.

À gauche : Le Grand Temple de Myceras à Meeros.

lors de la donation, sinon les Points de Magie ne sont pas transférés dans la Réserve de Dévotion.

Le nombre actuel de Points de Magie dans la Réserve de Dévotion ne devrait pas excéder le montant de la dernière donation. Ainsi, un théiste avec trois Points de Dévotion qui sacrifie un taureau blanc (valant sept Points de Magie) augmentera sa réserve à sept points, pas dix. Cela évite qu'une série de petites offrandes suffise à régénérer totalement la Réserve de Dévotion.

Lieux Sacrosaints

Limiter la récupération de la dévotion à des lieux saints spécifiques peut paraître restrictif au premier abord. Toutefois, un adorateur peut faire appel à un miracle de son dieu à tout moment : il n'a besoin de retourner dans un temple que pour réaffirmer le lien privilégié avec sa divinité.

De plus, cette limitation peut être source d'inspiration pour le Maître du Jeu. Celui-ci peut ainsi imaginer des défis et des idées d'aventure amenant les personnages à retourner à la source de leur pouvoir, à rechercher de lieux saints perdus ou à chercher à construire de nouveaux temples.

Néanmoins, si cette limitation fonctionne bien dans les régions où le culte est influent, elle peut poser problème dans les campagnes où les personnages voyagent beaucoup. En supposant que le culte ne soit pas omniprésent dans le monde, Le Maître de Jeu peut venir en aide de diverses manières au théiste obligé de partir au loin. Voici quelques suggestions :

- Le théiste se voit confier une relique sainte agissant comme un autel ou temple portatif ;
- La capacité de construire des autels temporaires à usage unique, s'ils sont sanctifiés avec une offrande adaptée ;
- Permettre au théiste de vénérer une divinité similaire à la sienne dans les temples étrangers ;
- Faire de certains sites naturels des lieux sacrosaints pour ses dieux (toutes les grottes, les sources d'eau méphitiques ou la mer, par exemple).

Demander un Miracle

Invoquer un miracle consiste à exécuter l'exhortation correcte afin de convaincre le dieu de canaliser son pouvoir pour le compte de l'adorateur. Le succès d'une telle demande dépend d'un certain nombre de conditions préalables.

D'abord, le théiste doit avoir saisi le fonctionnement du miracle demandé, comme décrit plus haut dans Apprendre des Miracles. S'il ne connaît pas la prière ou l'exhortation correcte, l'adorateur ne peut convaincre sa divinité d'accomplir le miracle.

Deuxièmement, le théiste doit posséder suffisamment de Points de Magie dans sa Réserve de Dévotion consacrée à cette divinité. S'il en reste trop peu, le dieu n'écoutera plus les demandes qui lui sont faites. Ainsi, un adorateur doit, si possible, prendre soin d'effectuer régulièrement des donations à son dieu.

Troisièmement, au dernier tour de l'invocation, le théiste doit réussir un test de sa compétence Exhortation. Cela révèle si l'adorateur a accompli correctement le rituel. En cas d'échec, le dieu fait la sourde oreille, voire punit l'adorateur...

Coût de l'Invocation d'un Miracle

Le coût dépend à la fois du rang de culte et du niveau de réussite du jet d'Exhortation :

- Réussite Critique : le miracle se produit sans aucun coût en Point de Magie ;
- Réussite : le miracle se produit au coût normal en Point de Magie ;
- Échec : le miracle ne se produit pas, mais aucun Point de Magie n'est perdu ;
- Maladresse : le miracle ne se produit pas et 1 Point de Dévotion est perdu.

Les miracles coûtent 1 Point de Dévotion pour le niveau Initié, 2 Points pour le niveau Acolyte et 3 points pour les miracles de niveau Prêtre.

Temps d'Exhortation

Le temps nécessaire pour demander un miracle dépend du rang de culte nécessaire pour le maîtriser :

- Un miracle du niveau Initié prend 1 Tour ;
- Un miracle du niveau Acolyte prend 2 Tours ;
- Un miracle du niveau Prêtre prend 3 Tours.

Si le théiste souhaite lancer plusieurs instances du même miracle avec un seul jet d'Exhortation, chaque instance supplémentaire ajoute un tour d'incantation additionnel en plus du coût en Points de Magie.

Le jet d'Exhortation se fait lors du dernier tour, le résultat du test survenant immédiatement.

Magnitude et Intensité

La puissance des miracles est basée sur la force de la relation entre un théiste et son dieu. Plus l'adorateur sera dévoué, plus la divinité pourra canaliser sa puissance à travers lui. Ceci augmente non seulement l'effet du miracle, mais le rend aussi plus difficile à dissiper.

Les miracles ont par défaut une Magnitude et une Intensité égale à un dixième de la valeur de Dévotion de l'adorateur.

Un théiste n'est pas obligé d'appliquer l'intégralité de l'Intensité d'un miracle s'il souhaite en limiter les effets.

Dissiper un Miracle

Les Miracles peuvent être dissipés par des sorts ou des esprits capables d'annuler la magie. Du fait de la force inhérente des miracles théistes, cela nécessite habituellement des contresorts très puissants.

Limitations des Miracles

Il n'existe pas de limites réelles au nombre ou à la puissance des miracles qu'un théiste peut maintenir, dans la mesure où c'est son dieu qui fait tout le travail. Par contre, l'adorateur doit revenir à un sanctuaire du culte pour recharger sa Réserve de Dévotion.

Certains miracles peuvent avoir une durée prolongée qui se compte en heures, jours, voire

en mois. Dans ces cas-là, la taille de la Réserve de Dévotion du théiste devrait être temporairement réduite du nombre de Points de Magie de chaque miracle toujours actif.

Description des Miracles

Chaque miracle divin est défini par une série de traits expliquant comment il est utilisé en jeu, puis d'une description de ses effets précis. Dans la plupart des cas, les paramètres physiques et temporels des miracles peuvent être gérés « à la louche ».

Les théistes ne sont pas obligés de susciter des miracles à leur pleine puissance.

Aire (X)

Le miracle affecte toutes les cibles dans un rayon spécifique, décrit en Mètres, Dizaines de Mètres ou Kilomètres. L'unité définie est multipliée par l'Intensité du miracle afin de déterminer le rayon total. Si le miracle n'a pas le trait À Distance, l'effet est centré sur le théiste ou sur tout ce qu'il touche.

Durée (X)

Les effets du miracle restent en place pendant un laps de temps défini en Instantané, Minutes, Heures, Jours ou Mois. La période définie est multipliée par l'Intensité du miracle pour calculer la durée totale, sauf bien sûr pour les miracles instantanés. À la fin de cette période, le miracle disparaît.

À Distance (X)

Les miracles avec ce trait peuvent être lancés sur des cibles, à une distance définie en Mètres ou Dizaines de Mètres. L'unité définie est multipliée par l'Intensité du miracle afin de déterminer la distance totale. Pour les miracles n'ayant pas ce trait, le théiste doit toucher la cible pendant toute la durée de l'exhortation.

Rang

Le rang de culte minimum pour pouvoir lancer le miracle. Ceci n'est qu'un guide. Les cultes de dieux qui se spécialisent dans une rune ou une sphère du pouvoir spécifique peuvent offrir certains miracles aux adorateurs de rang inférieur.

Résistance (Esquive/Endurance/Volonté)

Les miracles offensifs ne prennent pas automatiquement effet. Les cibles désirant résister peuvent faire un Jet d'Opposition d'Esquive, d'Endurance ou de Volonté (comme indiqué) afin d'éviter les effets. Notez que pour Esquiver, la cible doit avoir une Action de Combat disponible.

Gardez aussi à l'esprit que certains miracles peuvent être extrêmement puissants. De ce fait, les Maîtres du Jeu qui ont peur d'abus potentiels devraient limiter la disponibilité de ces miracles aux cultes antagonistes, pour lesquels ils sont principalement conçus. Aucune règle spécifique n'est prévue pour savoir si certains miracles sont limités au seul théiste ou peuvent être lancés sur d'autres, ni pour savoir si le bénéficiaire doit être un membre du culte. Ces choses-là doivent être décidées lors de la conception du culte.

Absorption

Durée (Minutes), Rang Initié

Ce miracle absorbe tout sort visant la cible ou son équipement, et les Points de Magie qui ont été nécessaires pour le lancer sont transférés à la cible, rechargeant ainsi son total de PM (sans dépasser la valeur maximale). Les Points de Magie excédentaires disparaissent, tout simplement. Absorption n'affecte pas les sorts qui existaient avant la manifestation du miracle. Les effets de l'Absorption dépendent de la Magnitude relative de l'Absorption et de l'autre sort. Tout sort absorbé par ce miracle est annulé et n'a donc aucun effet.

Résultats d'Absorption

La Magnitude du sort entrant est. . .	Effet
Égale ou inférieure à la Magnitude de l'Absorption.	Le sort est absorbé et l'Absorption continue.
Supérieure de 1 point ou plus à la Magnitude de l'Absorption.	L'Absorption est éliminée et le sort prend effet.

Appeler les Nuages

Aire (Kilomètres), Durée (Heures), Rang Acolyte

Ce miracle rassemble les lambeaux et les filaments de nuage, les tissant ensemble pour bloquer le soleil, faire tomber la pluie, ou même former des nappes de brume. Comme Dégager les Cieux, l'importance de l'effet dépend du rang. Les Acolytes peuvent créer une Forte Nébulosité, de la pluie ou du brouillard Modéré, les Prêtres peuvent rassembler des Couvertures nuageuses Modérées, des pluies très Importantes ou un brouillard épais, alors que les Grands Prêtres invoqueront des Ciels de Tempête, des Déluges ou un brouillard aussi épais qu'une Purée de Pois (voir Climat page 128). Ce miracle ne peut pas modifier des effets météorologiques créés par une magie de Magnitude plus grande.

Appeler les Vents

Aire (Kilomètres), Durée (Heures), Rang Acolyte

Grâce à ce miracle, le théiste peut plier les vents à sa volonté. La force maximale des vents qu'il peut déchaîner dépend de son rang de culte. Un Acolyte peut contrôler ou créer de Fortes Brises, un Prêtre des Bourrasques Modérées, et les Grands Prêtres des Tempêtes (voir Climat page 128). Si le lanceur peut contrôler le vent, il peut le réduire au calme complet ou changer sa direction si nécessaire. Si deux magies météorologiques ou plus sont en compétition pour le contrôle des vents, le sort ou miracle avec la plus grande Magnitude l'emporte.

(Arme) de Vérité

Durée (Minutes), Rang Initié

(Arme) de Vérité augmente les dégâts que le théiste inflige avec une arme de combat rapproché spécifique au culte. Le miracle double les dégâts de l'arme, sous réserve qu'ils ne dépassent pas les dégâts maximums de l'arme. Il augmente aussi la Taille de l'arme d'une catégorie en ce qui concerne la résolution des parades. Ainsi, le théiste brandissant une épée large enchantée par le miracle lancera deux fois 1d8, mais ne pourra infliger plus de 8 points de dégâts. Les autres bonus, comme le Modificateur de Dégâts, ne sont pas affectés.

Arracher l'Âme

Durée (Instantané), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Prêtre, Résistance (Endurance)

Ce miracle rompt le lien existant entre le corps et l'esprit. Une cible qui ne résiste pas est tuée instantanément. Même si la victime résiste, elle recevra 1 point de dégâts dans chaque localisation tous les 2 niveaux d'Intensité – ce qui peut, dans certains cas, la blesser gravement ou même la tuer.

Attaque Cardiaque

Durée (Instantané), À Distance (Mètres), Rang Prêtre, Résistance (Endurance)

Seules les divinités les plus maléfiques connaissent ce miracle terrifiant. La cible d'Attaque Cardiaque sent véritablement la main de la divinité saisir sa poitrine et enserrer son cœur ou le déchirer complètement. Ceux qui ne parviennent pas à résister au miracle meurent instantanément d'une crise cardiaque. Si le jet de Résistance est réussi, la cible subit en même une perte de Points de Vie égale à l'Intensité du miracle directement à la localisation où se trouve le cœur, normalement la poitrine chez les humanoïdes. Les créatures ne possédant pas de cœur sont immunisées à ce miracle.

Différentes formes de ce miracle existent, affectant différents organes selon la nature de la divinité (Attaque Cérébrale, par exemple).

Bénir Les Récoltes

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Mois), Rang Acolyte

Quand il est lancé sur une terre agricole, ce miracle protège les cultures dans toute sa zone d'effet, que ce soit contre les infestations d'insectes, les mauvaises conditions météorologiques ou les maladies naturelles ; il garantit ainsi une récolte importante si la magie est maintenue entre les semailles et la récolte. Il peut aussi fournir une protection contre les catastrophes magiques, pourvu que leur Magnitude ne dépasse pas celle de la bénédiction.

Berserk

Durée (Minutes), Rang Initié, Résistance (Volonté)

La cible de Berserk ressent une soif de sang tellement intense qu'elle en néglige sa propre sécurité. En échange, son endurance et sa force sont prodigieusement augmentées. Pendant toute la durée du miracle, son Modificateur de Dégâts est augmenté de deux niveaux, la Taille de son arme compte comme étant d'une catégorie supérieure dans le but de pénétrer les parades et elle ne subit plus les effets néfastes de la Fatigue et des Blessures Sérieuses. Une Blessure Grave peut toujours la neutraliser.

Toutefois, la cible sous l'influence de Berserk ne peut ni Parer, ni Esquiver ni lancer de la magie. Malgré cela, elle résiste automatiquement à toute Manoeuvre utilisée contre elle.

Une cible non consentante peut résister. Normalement, la cible reste à l'état Berserk pendant toute la durée du sort, mais le Maître du Jeu peut l'autoriser à effectuer un test de Volonté standard pour sortir de sa rage. À la fin du sort, la cible reçoit immédiatement deux fois les niveaux de Fatigue qu'elle aurait dû recevoir pendant le combat.

Bouclier

Durée (Minutes), Rang Initié

Ce miracle protège le théiste des attaques physiques. Chaque point d'Intensité procure un Point d'Armure dans toutes les localisations. Ces Points d'Armure ne s'ajoutent pas à ceux de l'armure portée : pour chaque localisation, seule compte la protection la plus élevée entre l'armure et le Bouclier. Dans certains cas, même si le Bouclier protège moins que l'armure portée, il peut encore prémunir contre certains dégâts magiques.

Bouclier Spirituel

Durée (Minutes), Rang Initié

Ce miracle permet de se prémunir contre l'influence maligne des esprits. La cible est complètement protégée contre les esprits d'une Intensité inférieure ou égale à la moitié de l'Intensité du miracle (arrondi au supérieur). Ainsi, un acolyte invoquant le miracle à Intensité 7 sera protégé contre les esprits d'Intensité 4 ou moins.

Le miracle protège uniquement contre les agressions spirituelles. Il empêche ainsi la désincarnation, le Combat Spirituel ou la possession. Toutefois, il ne sera d'aucune utilité contre les sorts lancés par un revenant ou les attaques physiques d'un animal possédé par un Esprit Prédateur.

Efficacité du Bouclier Spirituel

Intensité	La cible est protégée des Esprits de...
1-2	Intensité 1
3-4	Intensité 2 ou moins
5-6	Intensité 3 ou moins
7-8	Intensité 4 ou moins
9-10	Intensité 5 ou moins
Chaque +2	+1 Intensité

Caméléon

Durée (Minutes), Rang Acolyte

Ce miracle permet à la cible de se fondre dans le décor, devenant pratiquement invisible aux observations normales. Cependant, Caméléon n'est efficace que lorsque la cible se trouve dans un environnement approprié à la nature du culte. Dans le cas d'un culte sylvestre, Caméléon ne fonctionnera que dans les bois et les forêts, tandis qu'un culte de voleur pourrait fournir une version du miracle qui n'opèrerait que dans les ténèbres ou les ombres.

Si la cible demeure immobile, accroupie ou aplatie contre le sol, elle ne peut être repérée par des jets de Perception se basant sur la vue. Si elle se déplace, le changement constant de motifs sur son corps pourra révéler sa présence à ceux dotés d'une très bonne vue. Dans ces circonstances, toute tentative de l'observateur pour interagir avec la cible - que ce soit pour la localiser, l'attaquer, parer, etc. – voit son Niveau de Difficulté augmenter de un tous les quatre points d'Intensité. Les créatures dotées

La Saga de Kara

Après des années de bons et loyaux services, Kara est promue au rang de Prêtresse et a l'autorisation de fonder un sanctuaire de Myceras dans la cité nouvellement annexée de Kopash, un havre du crime et de la débauche. Kara trouve un terrain approprié dans le quartier des mercenaires et y construit un modeste portique qui abrite la statue dorée de Myceras.

Une fois les travaux terminés, Kara organise une cérémonie d'inauguration, invitant tous les fidèles de Myceras à y assister. Au cours du rituel, elle lance Consacrer pour sanctifier le lieu. Afin de protéger le sanctuaire, elle décide de lier d'autres miracles à la consécration. Elle ne dispose que de deux miracles appropriés : Forme Bestiale et Lance Solaire.

Ne voulant pas consacrer trop de ses réserves à maintenir les défenses du sanctuaire, elle lance Forme Bestiale (Taureau) sur la statue et Lance Solaire sur l'autel. Puis elle demande à Myceras de lancer ces miracles sur quiconque oserait profaner les objets du culte. Cela réduit sa Réserve de Dévotion de quatre points, mais Kara

d'autres sens primaires ou celles avec des perceptions magiques sont insensibles à ce miracle.

Charmer

Durée (Heures), Rang Initié

Charmer augmente le pouvoir de séduction de la cible : tous ceux qu'elle intéresserait naturellement seront encore plus amicaux et focalisées sur elle, ce qui peut aussi bien être une bonne ou une mauvaise chose selon les circonstances. Si la cible effectue un jet d'Influence ou de Sens de la Rue, les interlocuteurs appartenant au sexe opposé (ou ceux du même sexe qui trouvent la cible attirante) voient le niveau de difficulté de leur jet augmenter de un. Si la cible tente de les séduire, le niveau de Difficulté de leur jet sera augmenté de deux.

Confrérie Sacrée

Durée (Minutes), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié

Lorsqu'il est lancé sur un groupe de fidèles, ce miracle permet aux cibles de partager leur énergie vitale. Dès qu'un membre de la confrérie est blessé, les effets de la blessure seront répartis entre tous les survivants.

Ces derniers reçoivent donc si possible le même nombre de dégâts, et ce à la même localisation. Par contre, les effets des Manœuvres de Combat ne s'appliquent qu'à la cible d'origine. Prenons l'exemple d'un groupe de six gardiens de temple liés par ce miracle. Si l'un d'eux est blessé au bras pour 8 points de dégâts - normalement une Blessure Sérieuse - les dégâts seront divisés, de sorte que la cible initiale et un autre gardien subiront 2 points dans ce bras, et tout le reste de la bande subira 1 point.

Le nombre maximum d'individus pouvant prendre part à l'opération ne peut dépasser l'Intensité du miracle. Les cibles doivent également posséder la même forme (humanoïde, par exemple) ou le miracle échouera.

Consacrer

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Mois), Rang Acolyte

La Consécration est essentielle à la création d'une terre sanctifiée, grâce à laquelle les théistes pourront communiquer avec leurs dieux. C'est généralement la pierre angulaire de la fondation d'un autel ou d'un temple, mais elle peut être lancée à peu près n'importe où, du moment qu'un autel provisoire ou une icône de la divinité est érigé avant l'incantation. La somme de travail requise pour créer un sanctuaire temporaire dépendra de l'univers, mais elle doit représenter un effort important : par exemple une journée entière à ramasser des pierres et des rochers pour former un autel grossier. Dans des circonstances exceptionnelles, le miracle peut être lancé sur des artefacts de culte, comme le montre l'extrait de la Saga d'Anathaym page 278.

Les effets du miracle sont nombreux. Non seulement la zone consacrée permet aux adorateurs du culte de recharger leur Réserve de Dévotion (voir page 260), mais un certain nombre de miracles (jusqu'à l'Intensité de la consécration) peuvent être incorporés ou liés à la zone, ce qui étend leur durée (ou temps durant lequel ils peuvent se déclencher) à celle de la Consécration.

Ces miracles supplémentaires n'ont pas besoin d'être invoqués par celui qui effectue la consécration, mais leur rang de culte nécessaire de magie ne peut dépasser celui du théiste ayant consacré les lieux. En outre, chaque miracle intégré diminue la Réserve de Dévotion du théiste qui l'a lancé, jusqu'à ce que la Consécration elle-même expire ou, si le Miracle est Instantané, jusqu'à son déclenchement.

La force de la présence divine est telle qu'elle complique l'invocation de miracles provenant de dieux non alliés dans la zone sanctifiée. Le Niveau de Difficulté d'invocation des miracles est augmenté de un si ceux-ci proviennent de divinités neutres, et de deux s'ils proviennent de divinités hostiles.

Contrecoup

Durée (Minutes), À Distance (Mètres), Rang Initié

Toute agression physique de la cible de ce miracle devient très dangereuse : les blessures subies sont redirigées vers l'attaquant. La magie n'affecte que les blessures qui infligent une perte de Points de Vie inférieure ou égale à l'Intensité du miracle – elle transfère ces dégâts à l'attaquant,

dans la même localisation que celle qu'il a touchée et en ignorant toute armure.

Le miracle s'applique aux attaques de mêlée et à distance, du moment que l'agresseur se trouve à portée du miracle. Même si la cible semble presque immunisée aux blessures, le miracle ne confère aucune immunité aux Manœuvres de Combat subies dans le cadre de l'attaque.

Corruption

Durée (Heures), À Distance, Rang Acolyte, Résistance (Endurance)

Ce miracle sinistre sert à maudire un ennemi ou celui qui transgresse les principes du culte. Si la cible du sort ne résiste pas, elle commence à se détériorer physiquement d'une façon appropriée au dieu. Cela peut prendre l'aspect de furoncles pestilentiels, d'excroissances végétales ou même d'une lente transformation de la chair en sable.

À la fin de chaque heure, la victime doit effectuer un jet d'Endurance standard.

- En cas de Réussite Critique, la victime ne subit aucun dégât ;
- En cas de Réussite normale, la victime subit 1d3 points de dégâts dans chaque localisation ;
- En cas d'Échec, la victime subit 1d6 points de dégâts dans chaque localisation ;
- En cas de Maladresse, la victime meurt alors que son corps se transforme horriblement.

Si la cible se rend compte de la malédiction, elle a intérêt à trouver quelqu'un capable de la dissiper ; sinon, il ne lui reste plus qu'à retourner au temple du culte et à implorer le pardon de la divinité...

Coup de Tonnerre

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Minutes), Rang Acolyte, Résistance (Endurance)

Un coup de tonnerre retentit dans le ciel, suffisamment puissant pour renverser des ennemis. Tous les non-membres du culte doivent tenter de résister à la magie. Ceux qui échouent sont projetés à terre et rendus sourds pour toute la durée du miracle. En cas de maladresse, la surdité est permanente. De plus, dans toute la zone, les objets en verre et les poteries se brisent automatiquement.

Croissance

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Heures), Rang Prêtre

Ce miracle accélère la vitesse de croissance de la végétation : jusqu'à expiration du miracle, celle-ci vieillit d'un an pour chaque heure passée. La taille ainsi que le feuillage des arbres et des arbustes s'accroissent de manière spectaculaire, au prix d'une prolifération chaotique et tentaculaire de toutes les plantes à l'intérieur de la zone d'effet. L'utilisation répétée de ce miracle peut faire pousser une forêt épaisse là où n'existait qu'un champ dégagé quelques jours auparavant.

Déflagration Mentale

Durée (Jours), À Distance (Mètres), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle oblitère l'intellect de la victime. Si la cible ne résiste pas, son INT est temporairement convertie en INS(tinct) animal : elle perd alors l'usage de la parole, de l'écriture et de toute autre forme de communication. En outre, elle ne peut plus utiliser d'équipement ou d'appareils. Si elle est obligée de se battre dans cet état, la victime utilisera par défaut sa compétence Bagarre. Notez que si la cible n'est plus capable de pensées complexes, elle peut toujours se reposer sur ses instincts ou sur sa ruse.

Dégager les Cieux

Aire (Kilomètres), Durée (Heures), Rang Acolyte

Ce miracle apporte une accalmie lorsque le temps est couvert. Les précipitations et l'humidité étouffante se réduisent, tandis que les nuages menaçants s'écartent pour révéler le ciel. L'importance de l'effet va dépendre du rang de culte du théiste. Les Acolytes peuvent disperser une Forte Nébulosité et des pluies Modérées, les Prêtres des Couvertures nuageuses Modérées et des pluies très Importantes, alors que les Grands Prêtres calmeront les Ciels de Tempête et les Déluges (voir

prévoit que l'investissement sera vite rentabilisé. Et effectivement, le lendemain matin, Kara découvre au sein de l'enceinte du sanctuaire un voleur qui a été transformé en taureau. En sacrifiant ce taureau à son dieu, elle espère envoyer un message clair aux autres profanateurs en herbe...

Climat page 128). Ce miracle ne peut pas modifier des effets météorologiques créés par une magie de Magnitude plus grande.

Dispersion de la Magie

Durée (Instantané), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié

Ce miracle peut être soit lancé contre une cible, soit contre un sort ou un miracle spécifique. Dispersion de la Magie élimine une Magnitude combinée de sorts égale à sa propre Magnitude. Un sort ne peut être partiellement éliminé. Lorsque la Dispersion est utilisée contre un sort d'une Magnitude égale ou inférieure censé contrer la magie (comme Absorption, Résistance aux Sorts ou Réflexion), la Dispersion prend le dessus.

Si le miracle ne cible pas un sort spécifique, il s'attaque à la magie la plus puissante affectant la cible. S'il ne parvient pas à éliminer un sort (dont la Magnitude serait trop élevée), le miracle se termine et les autres sorts ne sont pas affectés.

Ce miracle peut être utilisé de manière défensive pour neutraliser les sorts offensifs, en utilisant la Réaction Contresort.

Dispersion Elémentaire

Durée (Instantané), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle peut être lancé contre les Gnomes, les Salamandres, les Ombres, les Sylphes ou les Ondines. Il affecte un élémentaire de 1 mètre cube par point d'Intensité. Si l'élémentaire ne résiste pas, il est dispersé et laisse sur place les composantes matérielles de son corps.

Éclair

Durée (Instantané), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié, Résistance (Esquive)

Ce miracle crée une série d'éclairs grésillant qui soit descendent du ciel, soit sont projetés de la main ou de l'arme du théiste vers la cible. Si l'éclair n'est pas Esquivé, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux points d'Intensité à une localisation aléatoire. Au contraire d'une protection magique, l'armure naturelle ou portée n'offre aucune protection contre ces dégâts.

Égide

Durée (Minutes), Rang Initié

L'Égide crée un bouclier (ou en bénit un existant) sur lequel brillent les symboles runiques de la divinité. Ce bouclier magique a les caractéristiques d'un bouclier Hoplite, bien que sa Taille (en ce qui concerne les parades) dépende de l'Intensité du miracle. Intensité 1-2 : Petite Taille ; 3-4 : Moyenne ; 5-6 : Grande ; 7-8 : Colossale ; 9-10 : Énorme ; 11+ : Gigantesque.

L'Égide est indestructible. Lancé sur un bouclier, le miracle le protège jusqu'à son expiration.

Emmêle

Durée (Minutes), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Acolyte, Résistance (Esquive)

Le miracle anime la végétation naturelle autour de la cible afin qu'elle l'agrippe et l'enserre. La victime doit résister au miracle ou être immobilisée pour toute la durée du miracle.

Excommunication

Durée (Instantané), À Distance (Mètres), Rang Prêtre, Résistance (Volonté)

L'Excommunication ne peut être invoquée que sur un adorateur du même culte que le lanceur. Elle rompt le lien mystique entre l'adorateur et son dieu, drainant tous les Points de Magie de la Réserve de Dévotion de la cible et interdisant de façon permanente l'accès aux miracles de ce culte. À moins que la transgression qui a causé l'Excommunication ne soit pardonnée, les compétences de Dévotion et d'Exhortation qui sont liées au culte deviennent de simples connaissances théoriques sans pouvoir.

Exorcisme

Durée (Instantané), Rang Acolyte, Résistance (Volonté)

Par le biais de ce miracle, les théistes invoquent leur dieu pour chasser un esprit possédant un être corporel. Que la possession soit apparente ou cachée n'a pas d'importance. La magie chasse les esprits dont l'Intensité est inférieure ou égale à la moitié de l'Intensité du miracle. Ce qui se passe ensuite dépend de l'attitude et du type de l'esprit, mais les esprits belliqueux dotés du pouvoir de désincarnation peuvent être tentés d'engager des cibles proches en Combat Spirituel. De ce fait, ce sort peut s'avérer dangereux pour le Théiste et ses compagnons.

Extension

Durée (Spécial), Rang Prêtre

Extension allonge la durée de tout miracle (avec une durée autre que Instantané), aussi longtemps que le lanceur le désire. Ce miracle peut être lancé à n'importe quel moment, à condition que le miracle ciblé soit toujours en cours. Le maintien de l'Extension nécessite seulement de réduire les Points de Dévotion du théiste (trois pour Extension et un ou plusieurs pour le miracle prolongé), à moins que le Maître du Jeu souhaite rajouter d'autres exigences appropriées à son univers.

Extinction magique

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Minutes), Rang Acolyte

Grâce au sang des sacrifices versé sur une zone, ce miracle perturbe les flux magiques locaux. Dans l'aire d'effet, toute magie, même celle du lanceur, est supprimée à hauteur de la Magnitude du miracle. N'importe quel sort entrant dans le périmètre et dont la Magnitude est réduite à zéro est rendu inactif jusqu'à ce que la source quitte la zone. Les sorts lancés dans la zone et qui sont d'une Magnitude égale ou inférieure échouent automatiquement.

Éveil

Durée (Minutes), À Distance (dizaines de Mètres), Rang Prêtre

Ce miracle insuffle une part de la conscience du dieu à un autel ou à un temple qui lui est consacré ; selon la nature de la divinité, cela permet d'animer son idole sanctifiée ou de prendre le contrôle d'animaux sacrés. Il est normalement réservé aux jours saints du culte, sauf cas d'urgence. Le dieu incarné ne peut quitter la zone consacrée, mais il peut recevoir la vénération de ses adorateurs, exprimer son mécontentement ou défendre son sanctuaire.

Les limites du miracle dépendent de ce qui est utilisé pour l'incarnation. La statue ou l'idole animée peut avoir une somme de FOR + TAI allant jusqu'à dix fois l'Intensité. Cette valeur est utilisée

pour calculer son Modificateur de Dégâts et ses Points de Vie par localisation. Ses Points d'Armure dépendent du matériau de fabrication : généralement 6 PA pour les idoles en bois, 8 pour du métal creux et 10 pour de la pierre. L'idole effectue toutes ses actions à la valeur de la compétence Dévotion du lanceur, possède un Rang d'Action égal à l'Intensité et un Point d'Action pour quatre niveaux d'Intensité. Les autres attributs physiques devraient être basés sur la forme et la taille de l'idole (voir Armes Naturelles par Défaut pour les Créatures de Taille Inhabituelle à la page 323).

Les créatures éveillées sont traitées un peu différemment. Comme pour les idoles, la divinité peut éveiller une créature d'une FOR+TAI allant jusqu'à dix fois l'Intensité du miracle. Toutefois, si le lieu saint ne possède pas d'animal sacré géant, la divinité peut éveiller plusieurs créatures à la place, à condition que leur total de FOR+TAI ne dépasse pas la limite fixée par l'Intensité. La ou les créatures conservent leurs caractéristiques et Attributs normaux. Mais elles utilisent leurs compétences soit à leur valeur habituelle, soit à la valeur de la compétence Dévotion du Théiste, selon celle qui est la plus élevée.

Fécondité

Durée (Mois), Rang Acolyte

Lancé sur une personne ou créature, le miracle fera en sorte que la cible, en fonction de son sexe, portera ou engendrera une progéniture lors du prochain acte de reproduction. Si le miracle est maintenu pendant toute la durée de la gestation, la progéniture naîtra en très bonne santé. Fécondité fournit également une protection contre les malédictions magiques prénatales, pourvu que la Magnitude de la magie négative ne dépasse pas celle du miracle.

Folie

Durée (Jours), À Distance (Mètres), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle imprègne la cible d'une folie débilitante. Si la cible ne résiste pas, elle va délirer, divaguer, et accomplir des actes de démence appropriés à sa personnalité, à l'intrigue et à la situation. En général, un personnage fou constitue une distraction inoffensive plutôt qu'une bombe à retardement. Le Maître du Jeu est censé contrôler un personnage joueur sous l'effet de ce Miracle jusqu'à la fin de celui-ci, à moins qu'il juge le joueur capable d'interpréter cette folie.

Forme Bestiale

Durée (Heures), À Distance (Mètres), Rang Acolyte, Résistance (Endurance)

Ce miracle transforme la cible et tous ses effets personnels en un animal sacré du culte. La cible conserve son INT, CHA et POU, mais échange sa FOR, DEX, CON et TAI avec les valeurs moyennes de ce type d'animal, avec un bonus de +1 par point d'Intensité. Elle obtient également les capacités naturelles de la créature. L'animal ne peut être ni mystique, ni magique et il revient au Maître du Jeu de décider de la créature la plus adaptée au culte du théiste.

Fortifier

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Instantané), Rang Initié, Résistance (Esquive)

Fortifier renforce les constructions à grande échelle, ce qui les rend plus résistantes aux catastrophes naturelles, aux armes de siège et aux attaques magiques. Le miracle ajoute son Intensité aux points d'Armure naturels de tous les murs et bâtiments à l'intérieur de la zone d'effet. Toute magie offensive visant à endommager ou à modifier une construction sous la protection de ce miracle voit son Intensité diminuer de celle de Fortifier.

Guérir Blessure

Durée (Instantané), Rang Initié

À moins que la Localisation ciblée ne souffre d'une Blessure Grave, ce miracle la soignera jusqu'à son maximum de Points de Vie. Ce miracle n'a aucun effet sur les Blessures Graves, à part les stabiliser et éviter la mort.

Guérir les Sens

Durée (Instantané), Rang Acolyte

Ce miracle permet au théiste de guérir un type spécifique de lésion sensorielle comme la surdité, la cécité, etc. Les effets de ce miracle sont permanents.

Guérir Maladie

Durée (Instantané), Rang Initié

Ce miracle guérit les effets de toutes maladies ou poisons ordinaires affectant la cible, et même des versions magiques dont la Virulence est inférieure à la valeur de la compétence Dévotion du Théiste. Si la cible subit la possession d'un Esprit de Maladie, le sort l'exorcisera du moment que son Intensité ne dépasse pas la moitié de celle du miracle (arrondi au supérieur). Par exemple, un miracle d'Intensité 5 peut exorciser tout Esprit de Maladie d'Intensité 3 ou moins.

Guérir Membre

Durée (Spécial), Rang Prêtre

Ce miracle soigne une Localisation souffrant d'une Blessure Grave, peu importe qu'elle ait été écrasée, mutilée ou tranchée. La fraîcheur de la blessure affecte le temps nécessaire à l'accomplissement du miracle. À condition que le bénéficiaire soit toujours vivant et que la blessure ne soit pas plus vieille que l'Intensité du miracle en heures, le miracle guérira instantanément tous les dégâts.

Au-delà de ce seuil, la guérison n'est effective qu'après un nombre de jours égal aux Points de Vie perdus dans la Localisation. Si le miracle expire avant la fin de la régénération, la zone restera mutilée et inutilisable, la laissant peut-être à un niveau négatif de Points de Vie, ce qui empêcherait toute guérison naturelle.

Guérison de l'Esprit

Durée (Instantané), Rang Acolyte

Ce miracle supprime les dérangements mentaux et la folie affectant la cible. Le sort fonctionne aussi sur les démences d'origine magique, du moment que leur Magnitude est égale ou inférieure.

Guérison du Corps

Durée (Instantané), Rang Acolyte

Ce puissant miracle guérit instantanément toutes les Blessures Légères et Sérieuses de la cible. Comme Guérir Blessure, ce miracle n'a aucun effet sur les Blessures Graves, à part les stabiliser et éviter la mort. Pour soigner les parties mutilées ou tranchées, il faudra employer le miracle Guérir Membre.

Harmoniser

Durée (Minutes), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle oblige la cible à reproduire exactement ce que fait le théiste. Si la victime ne résiste pas, elle imitera chaque mouvement physique du lanceur de façon saccadée, comme une marionnette. La magie ne fonctionnera que sur des êtres avec une anatomie à peu près semblable au théiste ; les membres ou les localisations qui ne sont pas partagés par les deux participants ne seront pas affectés. Le miracle ne contrôle que la motricité globale et ne permet pas de faire parler la victime. Harmoniser est souvent utilisé pour humilier quelqu'un, ou même pour le forcer à accomplir un acte criminel ou suicidaire.

Si Harmoniser est utilisé pour forcer la cible à attaquer ou à se défendre, le Niveau de Difficulté des jets de combat de celle-ci sera automatiquement augmenté de un, du fait de ses mouvements saccadés.

Illusion

Aire (Mètres), Durée (Heures), Rang Initié, Résistance (Spécial)

Ce miracle modifie les projections sensorielles d'une zone ou d'une cible unique de façon à créer une illusion convaincante. Par exemple, un tigre peut ressembler à un chaton inoffensif qui miaulera au lieu de rugir, et dont la fourrure sera douce et soyeuse au lieu d'être rêche. Le théiste peut modifier un sens tous les deux points d'Intensité. Une fois définie, l'illusion ne peut plus être modifiée.

Pour être affectée, la cible doit pouvoir être entièrement contenue dans le périmètre du miracle. Une cible vivante peut résister avec Endurance. Les observateurs qui interagissent avec l'illusion ont le droit à un Jet d'Opposition entre leur Volonté et l'Exhortation pour résister aux effets psychosomatiques néfastes, comme la surdité, la douleur ou la nausée. Bien que l'illusion ne soit pas nuisible en soi, la cible ou la zone reste tout aussi dangereuse qu'avant le miracle.

Inébranlable

Aire (Mètres), Durée (Minutes), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle sert à affronter des défis énormes ou des obstacles terrifiants. Il immunise toutes les créatures dans l'aire d'effet à toute forme d'influence mentale ou émotionnelle naturelle. De plus, les attaques magiques qui influencent l'esprit ou les émotions, comme Peur, Fanatisme, Domination et autres, n'affectent une créature Inébranlable que si leur Magnitude est supérieure à celle du miracle.

Invocation Élémentaire

Durée (Heures), À Distance (Mètres), Rang Initié

Ce miracle invoque un élémentaire d'un type approprié au culte pour servir le théiste comme garde ou serviteur. Par exemple, le culte du Dieu des Tempêtes invoquera des sylphes. Au bout d'1d3 Rounds de Combat, un élémentaire d'un mètre cube par point d'Intensité apparaîtra et restera sous les ordres du théiste pendant toute la durée du miracle. Toutefois, il devra rester à Portée du miracle. Pour des raisons évidentes, le théiste doit avoir accès à un volume équivalent de la substance de l'élémentaire pour réussir l'invocation. Si la quantité n'est pas suffisante, un élémentaire plus petit pourra toutefois être invoqué.

Lance Solaire

Durée (Instantané), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Acolyte, Résistance (Esquive)

Ce miracle fait descendre du ciel une colonne de lumière flamboyante qui frappe une cible unique. Si la cible n'esquive pas, elle subira dans chaque localisation 1d6 points de dégâts tous les deux points d'Intensité. L'armure naturelle ou portée protège contre ces dégâts. Ce miracle ne fonctionne que sous la lumière directe du soleil.

Lever les Morts

Durée (Heures), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Acolyte

Ce miracle utilise les restes physiques d'un mort pour créer un squelette ou un zombie. Il imprègne le cadavre d'une étincelle de la conscience de la divinité, le rendant capable d'obéir aux ordres et d'agir avec un certain degré d'indépendance. Cependant, les compétences du mort-vivant sont limitées à celles du théiste qui l'a créé.

Le nombre de cadavres pouvant être animés est égal à l'Intensité du miracle. Chaque squelette ou zombie obtient également un bonus en FOR et CON égal à l'Intensité. Ainsi, un théiste qui lance ce miracle à Intensité 9 pourra animer neuf squelettes, chacun recevant un bonus de +9 en FOR et en CON. Seules les créatures d'une TAI égale ou inférieure au POU du lanceur peuvent être animées.

Pour plus de détails sur les squelettes et les zombies, reportez-vous au chapitre Créatures.

Lien Mental

Durée (Minutes), À Distance (Dizaine de Mètres), Rang Initié

Les créatures sous l'effet d'un Lien Mental peuvent communiquer mentalement entre elles et partager des connaissances théistes ainsi que les Points de Magie issus de leur Réserve de Dévotion. Elles doivent rejoindre volontairement le Lien pour que celui-ci opère. En général, seuls les membres d'un même culte ou de cultes étroitement alliés utilisent ce miracle, car une fois le lien magique établi, rien n'empêche un participant d'abuser de la situation.

Lien Mental a deux buts principaux. Soit Il permet à un culte entier de soutenir quelques-uns de ses Prêtres afin que ceux-ci invoquent des miracles en puisant dans les Réserves de Dévotion de tous les participants, soit il permet à des membres subalternes du culte de lancer (temporairement) des miracles qui sont normalement au-delà de leur capacité.

Chaque instance du miracle relie deux individus. Un individu qui est ciblé plusieurs fois, mais avec des partenaires différents, devient le centre du réseau psychique et peut puiser dans les ressources de chaque partenaire.

Si un sort affectant les émotions ou la psyché est lancé sur l'un des participants du Lien, tous les autres sont également affectés et doivent aussi résister ou en subir les conséquences. Bien que les participants partagent délibérément les pensées transmises, ils conservent leur propre individualité et peuvent, à leur tour de jeu, rompre leur connexion ou se mettre hors de portée du sort.

Lier Fantôme

Durée (Jours), Rang Acolyte, Résistance (Volonté)

Ce miracle capture l'âme d'une créature ou d'une personne tout juste décédée et la transforme temporairement en Revenant (voir page 413), la liant à son lieu de trépas. Le miracle est habituellement utilisé sur des animaux sacrifiés ou des individus consentants ; une victime non consentante a droit à un jet de Résistance.

Pour toute la durée du miracle, le fantôme devra obéir aux ordres du théiste. Cependant, la façon dont il s'acquitte de sa tâche dépend de la nature ou de la personnalité de la victime. Dès que le miracle se termine, l'âme est libérée de toutes ses obligations et voyage vers l'au-delà auquel elle est destinée. Le théiste peut seulement lier des âmes dont le POU est inférieur ou égal à deux fois l'Intensité du miracle.

Maturation

Aire (Mètres), Durée (Instantané), rang Initié

Maturation fait naître une unique récolte de fruits, de tubercules, de racines, de noix ou de graines à partir de la végétation et dans la zone d'effet. Le miracle ne garantit pas la comestibilité, car cela dépend du type de plante, mais assure que la récolte soit mure, peu importe le moment de l'année où le sort est lancé. Maturation ne peut amener un végétal à produire plus d'une récolte par an ; ainsi, si le miracle est utilisé au printemps, la végétation passera le reste de l'année à récupérer.

Mirage

Aire (Mètres), Durée (minutes), Rang Initié

Mirage dissimule une zone en la couvrant d'étranges illusions optiques en rapport avec les associations runiques de la divinité. Ainsi, un dieu de la terre pourrait créer des nuages de sable tourbillonnant ressemblant à des visages inquiétants, tandis qu'un dieu du soleil invoquera un rideau de lumière aveuglant. Le miracle cache ce qui se trouve dans la zone et rend les attaques à distance très difficiles. Le Niveau de Difficulté d'un tir visant quelqu'un dans le Mirage est augmenté de un tous les quatre points d'Intensité du miracle.

Oblitération

Aire (Kilomètres), Durée (Instantané), Rang Prêtre, Résistance (Volonté)

Celui qui recherche une gloire immortelle a de bonnes raisons de craindre ce miracle. En effet, Oblitération élimine toute trace de l'existence de la cible, l'effaçant des parchemins, des tablettes d'argile, des hiéroglyphes et de tout autre support

de conservation de l'information. En outre, à moins de résister au miracle, le nom de la personne est effacé de l'esprit de tous ceux qui sont à portée, à l'exception du théiste lançant le miracle. Bien que ce miracle soit normalement utilisé pour rayer les êtres les plus infâmes de la mémoire collective, certains dieux maléfiques l'offrent à leurs fidèles pour les aider à préserver leur anonymat.

Pacification

Aire (Dizaines de Mètres), Durée (Minutes), Rang Acolyte, Résistance (Volonté)

Pacification supprime tout comportement agressif dans sa zone d'effet. Ceux qui ne résistent pas au miracle sont incapables de blesser quelqu'un, même s'ils peuvent se défendre en utilisant des techniques non létales. Si les victimes de cette magie ne décèlent aucune menace, ils rengaineront ou lâcheront leurs armes et cesseront toute querelle ou démonstration belliqueuse. Le miracle ne change pas les opinions personnelles, il empêche juste d'agir de manière hostile.

Persévérance

Durée (Heures) Rang Initié

Grâce à ce miracle, la cible peut canaliser la puissance de son dieu pour soutenir un effort prolongé. Tant que le miracle reste actif, le niveau de Fatigue de la cible n'augmente pas, peu importe les difficultés rencontrées. Le miracle ne concède aucune capacité supplémentaire pour soulever, marcher ou travailler, il garantit juste que la cible sera capable de continuer sa tâche. Persévérance n'a aucun effet sur les pertes de Fatigue dues à l'asphyxie ou à l'hémorragie.

Peur

Durée (Minutes), À Distance (Mètres), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Ce miracle provoque chez la cible une peur irrésistible. Une cible qui ne parvient pas à résister fuit de terreur loin du théiste et évite d'engager un combat à moins d'être aux abois. Ce miracle n'a aucun effet sur une cible inconsciente, dépourvue de caractéristique INT ou INS, ou qui est actuellement sous l'effet d'un autre sort de contrôle émotionnel d'Intensité supérieure.

Pluie de (Substance)

Aire (Kilomètres), Durée (minutes), Rang Prêtre

Ce miracle invoque de lourds nuages qui font pleuvoir une substance particulière et très probablement horrible en rapport avec la divinité du culte : sang, grenouilles... Le miracle étant destiné à inspirer la crainte ou la terreur plutôt qu'à blesser, les substances sont relativement inoffensives. Par exemple, dans le cas d'une pluie d'araignées, les espèces seront non venimeuses, tandis qu'une pluie de feu sera effrayante, mais chaque goutte incandescente s'éteindra au contact du sol. Tant que le miracle est actif, les membres du culte obtiennent le trait Intimidation (voir Traits des Créatures à la page 314).

Propitiation

Aire (Kilomètres), Durée (semaines), Rang Acolyte

Les cultes qui tentent d'apaiser des divinités maléfiques et hostiles se servent souvent de ce miracle pour préserver leur tranquillité. L'effet précis dépend de la divinité ciblée, mais la zone affectée est centrée sur le sanctuaire ou le temple du culte. La Propitiation d'une divinité de la foudre, par exemple, n'empêchera pas nécessairement des tempêtes de se produire dans le rayon du miracle, mais évitera tout incendie ou blessure grave. De même, bien qu'une cité puisse toujours ressentir les secousses d'un tremblement de terre envoyé par un dieu chthonien, aucun bâtiment ne s'effondrera tant que la Propitiation fait effet.

Réflexion

Durée (minutes), rang Initié

Ce miracle renvoie vers le lanceur toute magie visant la cible ou son équipement. Cela n'a aucun effet sur les sorts affectant déjà la cible, ou que le théiste lance sur lui-même. Les effets de Réflexion

dépendent de sa Magnitude par rapport à celle du sort adverse.

Résultats de Réflexion

La Magnitude du sort entrant est. . .	Effet
Égale ou inférieure à la Magnitude de la Réflexion.	Le sort est réfléchi et la Réflexion continue.
Supérieure de 1 point ou plus à la Magnitude de l'Absorption.	La Réflexion est éliminée et le sort prend effet.

Repos Éternel

Durée (Instantané), Rang Initié

Ce miracle garantit que l'âme d'une personne ou d'une créature décédée depuis peu accèdera à l'après-vie qui lui est destinée. Son but est d'empêcher les victimes en colère ou maudites de revenir d'entre les morts en tant qu'esprits vengeurs, ou de réintégrer leurs corps sous forme de morts-vivants.

Respiration Aquatique

Durée (Heures), Rang Initié

Ce miracle permet à la cible de respirer sous l'eau (et d'être toujours en mesure de respirer de l'air aussi) pour toute sa durée d'effet. Il protège aussi contre la pression des profondeurs et permet à la cible de parler et d'utiliser la magie normalement.

Résurrection

Durée (Instantané), Rang Prêtre, Résistance (spécial)

Ce miracle peut ramener un mort à la vie en invoquant l'esprit du défunt et en le persuadant de réintégrer son corps. Pour des raisons évidentes, le théiste doit lancer Résurrection sur un cadavre disposant au moins des partie du corps indispensables à la vie. Si la cible est morte à cause d'une maladie, d'un poison ou d'une malédiction magique, l'affection doit d'abord être éliminée ou le miracle échouera.

Notez que la résurrection n'est pas garantie. En effet, l'esprit du défunt a souvent des désirs qui s'opposent à son retour à la vie. L'esprit peut avoir peur des épreuves de la vie, de la douleur, des maladies, des avanies de la vieillesse ou peut même souhaiter rejoindre ses proches dans l'au-delà. D'un autre côté, un esprit peut vouloir revenir d'entre les morts pour protéger sa famille, se venger de son meurtrier ou achever une quête sacrée.

Afin de juger de la motivation de l'esprit, cherchez la plus grande valeur parmi ses Passions ou sa Dévotion. Si cela signifie que l'esprit n'est pas disposé à retourner à la vie, il peut tenter de résister au miracle en utilisant cette Passion ou Dévotion.

La Résurrection doit être lancée dans un nombre de jours après la mort égal à sa Magnitude, sinon le miracle échouera automatiquement. Un personnage ressuscité revient à la vie avec 1 point de vie à toutes ses localisations.

Tir Infaillible

Durée (Minutes), À Distance (Dizaine de Mètres), rang Initié

Tir Infaillible guide la trajectoire des projectiles lancés ou tirés par le bénéficiaire du miracle, de sorte qu'ils font presque toujours mouche, peu importe les modificateurs de situation ou de couverture, du moment qu'au moins une partie de la cible est visible et qu'elle se trouve à portée à la fois du miracle et de l'arme elle-même. Dans ces conditions, tout jet d'attaque manqué est considéré comme une réussite. Les maladresses ainsi que les réussites normales et critiques restent inchangées. La cible de l'attaque peut toujours tenter de Parer ou d'Esquiver normalement.

Tremblement de Terre

Aire (Dizaine de Mètres), Durée (Instantané), Rang Prêtre, Résistance (Esquive)

Ce miracle provoque un tremblement de terre capable de renverser les gens et de faire s'effondrer les bâtiments. Au minimum, l'échec au jet de résistance provoque la chute de la victime. Si le miracle affecte un bâtiment, une zone bâtie ou un endroit vulnérable (comme une forêt ou une falaise), l'échec au jet d'Esquive indique également que la cible est touchée et piégée par la chute des débris. Pour les effets secondaires, consultez le tableau suivant. Utilisez la taille des dés de dégâts

Table des Tremblements de Terre

Intensité	Effets	Dégâts Potentiels
1	Les objets suspendus se balancent.	Aucun
2	Les objets délicats se renversent.	Aucun
3	Les bâtiments et les murs grincent.	Aucun
4	Les Plâtres et les vitres se fissurent, les poteaux et les arbres tremblent de façon spectaculaire.	Aucun
5	Le mobilier lourd est déplacé, le plâtre et les objets fixés au mur tombent, des fissures s'ouvrent dans les murs.	Aucun
6	Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique commencent à s'effondrer. Les petites branches tombent.	1d2 dans une seule Localisation
7	Le mobilier lourd est renversé. Les bâtiments en terre, en torchis ou en brique sont détruits. Les bâtiments en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent partiellement. Chute des colonnes, des statues et des murs d'enceinte. Les grosses branches tombent.	1d4 dans une seule Localisation
8	Les modestes bâtiments en bois massif ou en maçonnerie s'effondrent. Le sol se craquelle ostensiblement, des éboulements se produisent sur les pentes raides. Les canalisations souterraines et les égouts se brisent. Les ponts en bois s'effondrent. Les petits arbres sont renversés.	1d6 dans une seule Localisation
9	Les bâtiments robustes, en bois massif ou en maçonnerie, s'effondrent. Les fortifications, les murs des villes et les ponts en pierre sont endommagés. Le terrain se fissure de manière importante. Des glissements de terrain et des avalanches considérables surviennent. Les arbres sont renversés.	1d8 dans deux Localisations
10	Peu de structures, le cas échéant, restent debout. Les tunnels et les grottes s'effondrent. De larges fissures apparaissent dans le sol. Les arbres les plus grands sont renversés.	1d10 dans trois Localisations
11+	Destruction totale : même les gigantesques monuments de pierre comme les pyramides subissent un écroulement partiel. Les flancs des falaises et des montagnes s'écroulent.	1d12 dans quatre Localisations

lors d'une Épreuve de Force (voir Force Brute) pour déterminer la difficulté à s'extraire des décombres.

Vision

Aire (Mètres), Durée (Minutes), Rang Initié, Résistance (Volonté)

Grâce à ce miracle, le théiste peut voir à travers les yeux d'un membre du culte de rang inférieur. Pour que l'image apparaisse, le théiste doit utiliser un outil approprié au culte, comme un miroir sacré, un bassin d'eau pure, voire la fumée narcotique s'élevant d'un braséro.

La vision fournie est centrée sur la cible et limitée à la zone définie, ce qui peut permettre de localiser la cible si les indices visibles sont suffisants. Cette vision ne transmet qu'un seul sens primaire, qui pour la plupart des cultes est la vue. Cependant, certains cultes utilisent l'ouïe ou l'odorat à la place, auquel cas l'information est transmise différemment.

Si la cible est morte, magiquement protégée contre la divination par une magie de plus grande Magnitude, ou se trouve (se cache) dans une zone consacrée à un autre culte, le miracle échoue. La cible peut résister au miracle si elle le désire.

Vision de l'Âme

Durée (Minutes), Rang Initié

La cible de ce miracle discerne l'aura magique de tous ceux qu'elle regarde, ce qui lui permet de connaître les Points de Magie actuels des créatures ou des esprits, la nature et la source des sorts actifs, ainsi que les objets enchantés qu'une créature transporte. Elle peut également voir dans le Monde des Esprits et percer les illusions visuelles dissimulant la vraie forme d'une créature – bien que ce ne soit pas toujours une bonne chose.

Miracles Théistes par Rang de Culte

Les rangs de Culte – Initié, Acolyte et Prêtre – sont expliqués et décrits dans le chapitre Cultes et Confréries.

Résumé des Sorts d'Initié	
Absorption	Guérir Maladie
Arme de Vérité	Harmoniser
Berserk	Illusion
Bouclier Spirituel	Inébranlable
Bouclier	Invocation Élémentaire
Charmer	Lien Mental
Confrérie Sacrée	Maturation
Contrecoup	Mirage
Déflagration Mentale	Persévérance
Dispersion de la Magie	Peur
Dispersion Élémentaire	Réflexion
Éclair	Repos Éternel
Égide	Respiration Aquatique
Folie	Tir Infaillible
Fortifier	Vision
Guérir Blessure	Vision de l'Âme

Résumé des Sorts d'Acolyte	
Appeler les Nuages	Fécondité
Appeler les Vents	Forme Bestiale
Bénir Les Récoltes	Guérir les Sens
Caméléon	Guérison de l'Esprit
Consacrer	Guérison du Corps
Corruption	Lance Solaire
Coup de Tonnerre	Lever les Morts
Dégager les Cieux	Lier Fantôme
Emmêle	Pacification
Exorcisme	Propitiation
Extinction magique	

Résumé des Sorts de Prêtre
Arracher l'Âme
Attaque Cardiaque
Croissance
Éveil
Excommunication
Extension
Guérir Membre
Oblitération
Pluie de (Substance)
Résurrection
Tremblement de Terre

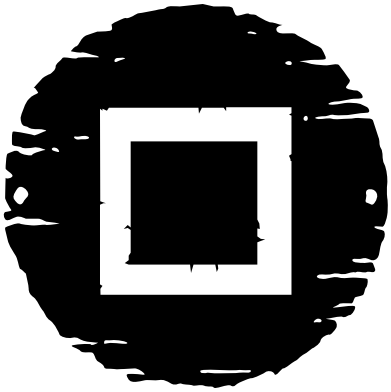
Saga d'Anathaym

Anathaym se prépare en vue d'une quête dans la forêt de Sykei – une entreprise dangereuse imposée par le sénat de Meeros. Elle se déplace vers le Grand Temple de Myceras pour offrir prières et sacrifices. Kara guide les rituels devant l'immense statue de marbre et de bronze du dieu taureau.

Avec l'approbation manifeste de Myceras lui-même, Kara inscrit la Rune du Mouvement sur la cuirasse d'Anathaym afin de Consacrer son armure. Kara intègre alors le Miracle Bouclier : la bénédiction du dieu protègera ainsi durablement Anathaym.

Mais pourquoi la guerrière doit-elle se rendre dans l'ancienne forêt hantée ? Vous en saurez plus dans le chapitre suivant, Cultes et Confréries...

Chapitre 14: Cultes et Confréries



La Rune de la Terre : stabilité, solidité et permanence. Elle sert souvent à symboliser l'influence d'un culte ou d'une organisation sur une communauté.

Les cultes sont des organisations qui orientent les croyances et le comportement d'un personnage ou d'une communauté. Runequest leur a toujours accordé beaucoup d'importance. Les confréries sont proches des cultes, mais mettent l'accent sur la vie professionnelle plutôt que sur la religion ou l'ésotérisme.

Se joindre à un culte ou une confrérie va dépendre entièrement du cadre de campagne. Bien sûr, le Maître du Jeu n'a pas besoin d'inclure toutes ces organisations. Toutefois, elles peuvent s'avérer très utiles : non seulement elles approfondissent la progression du personnage, mais elles aident aussi à créer des liens de responsabilité, de camaraderie et même des Passions qui pourront servir d'accroches pour les aventures de sa campagne.

S'il les emploie, il devra les ancrer profondément dans les cultures de son monde. Les organisations doivent être un aspect fondamental de la vie quotidienne, au même titre que la religion, les clubs sociaux et les guildes professionnelles dans nos sociétés. Un personnage qui adhère à une organisation pourra obtenir de nouveaux contacts et opportunités, celui qui refuse d'être membre d'une organisation influente peut très bien être mis au ban de sa communauté. Grâce aux organisations, le Maître du Jeu dispose d'un moyen commode pour récompenser ou punir des personnages et trouver de nouvelles idées d'intrigues.

Le plus souvent, les Cultes donnent accès à des pouvoirs magiques, contrairement aux Confréries (même s'il peut exister des confréries magiques), qui offrent, elles, des ressources liées à une profession.

Rien n'interdit l'appartenance à plusieurs cultes et confréries, à moins qu'ils ne soient considérés comme étant mutuellement exclusifs. Cultes, confréries et autres sociétés secrètes feront certainement partie intégrante de nombreux mondes de campagne, car ces organisations ajoutent à la vraisemblance du monde tout en décuplant les possibilités de jeu.

La Saga d'Anathaym

Myceras est le dieu tutélaire de Meeros. Il est le gardien de la ville, et tous les citoyens nés libres rejoignent son culte lorsqu'ils portent les armes pour Meeros. Seuls ceux qui accomplissent leur service militaire sont autorisés à voter, donc le Culte de Myceras occupe une position prééminente.

Enfant, Anathaym était frustrée de ne pas pouvoir accompagner son père lorsque celui-ci se rendait aux cérémonies secrètes du dieu. Elle devait en effet attendre d'avoir reçu son premier bouclier et prouvé sa connaissance de l'art de la guerre. Aujourd'hui, elle aspire à servir fidèlement Myceras en tant que guerrière.

Sa sœur Kara suit un autre chemin. Appelée personnellement à servir le dieu comme prêtresse, elle est devenue initiée pour servir de conduit aux pouvoirs miraculeux de Myceras.

Cultes

Les cultes sont des organisations qui fournissent une méthode formalisée de vénération ou d'apprentissage de la magie. Dans RuneQuest, la nature du culte est influencée par sa discipline magique principale : animisme, mysticisme, sorcellerie ou théisme. Les animistes vénèrent les esprits et le Monde des Esprits ; les mystiques révèrent une forme particulière d'enseignement conduisant à l'illumination et à une meilleure compréhension de l'univers ; les sorciers vénèrent les principes hermétiques qu'ils mettent en œuvre ; quant aux théistes, ils adorent une ou plusieurs divinités dans l'espoir de cultiver une relation plus intime avec elles.

À de nombreux égards, les cultes ont un mode de fonctionnement similaire. Une série de rangs au sein du culte récompense la progression des fidèles, leurs réalisations et l'amélioration de leurs connaissances. Les membres de plus haut rang guident leurs cadets, et ce sont eux qui détiennent les pouvoirs les plus redoutables ainsi que les plus grands secrets du culte. En général, les membres de rang inférieur soutiennent le culte en échange d'une protection et d'une aide éventuellement magique. La plupart n'essaient pas d'avancer dans la hiérarchie du culte, car ils cherchent un accomplissement religieux ou philosophique plutôt que le pouvoir.

- Les cultes mettent l'accent sur la foi, la spiritualité et la philosophie. Ils sont axés sur la métaphysique.
- Ils offrent un accès à la magie, qui est le plus souvent limité aux membres de rang supérieur. Toutefois, les membres subalternes peuvent généralement demander à leurs supérieurs hiérarchiques d'utiliser la magie pour leur compte.
- Dans la plupart des cas, l'appartenance à un culte est ouverte à tous, mais les rangs les plus élevés sont réservés aux plus dévoués. Ainsi, si les membres d'une tribu peuvent intégrer le culte totémique tribal, seuls ceux qui se consacrent à la voie du chamane pourront progresser.
- Les cultes peuvent privilégier certaines méthodes de vénération : services réguliers, rituels, festivals, etc.
- Ils peuvent aussi restreindre les périodes ou les procédures d'adhésion, et poser des limites sur la progression dans la hiérarchie. Par exemple, l'adhésion peut être limitée aux individus d'un certain âge, à ceux qui réussissent un rite de passage, à ceux qui sont nés dans une certaine caste et ainsi de suite.
- Les cultes font souvent partie intégrante des communautés et des cultures, et sont soumis à leurs restrictions sociales.

Selon l'univers, les personnages peuvent rejoindre plusieurs cultes, en supposant que ceux-ci ne soient pas opposés et qu'ils soient accessibles à leur culture, leur statut ou leur profession.

Ordres Mystiques

Les cultes mystiques recherchent une sorte d'harmonie fondée sur l'autodiscipline, la méditation et une contemplation profonde. Ils orientent leurs enseignements vers des concepts philosophiques plutôt que vers des êtres surnaturels, mais ils vénèrent souvent la source à l'origine de ces principes, que ce soit un dieu ou un mortel déifié. Ils peuvent donc être considérés comme une religion au même titre qu'un culte théiste, bien que l'accent soit mis sur l'auto-illumination ou la transcendance et non sur la vénération directe d'une entité.

Ordres de Sorcellerie

Les cultes sorciers cherchent à comprendre, à manipuler et à contrôler la nature de l'univers grâce à la recherche et à l'étude. De la même manière que les ordres mystiques, ils peuvent être associés à une divinité, à un démon ou à un fondateur, mais l'entité ne sera pas le foyer principal du culte, du moins pas pour la poursuite du savoir magique. Plus ésotériques que les autres types de culte, les ordres de sorcellerie sont habituellement des organisations de taille modeste, sauf dans les cultures où la sorcellerie imprègne tous les aspects de la vie.

Cultes Spirituels

Les cultes spirituels vénèrent les esprits et les forces naturelles, comme les ancêtres ou les élémentaires. La vénération animiste peut prendre de nombreuses formes, du simple chamanisme aux différents types de totémisme. À bien des égards, les cultes spirituels peuvent être considérés

comme des précurseurs du panthéisme, mais avec des esprits à la place des dieux. La vénération peut englober une famille entière d'esprits similaires ou associés, ou se concentrer sur un puissant esprit-patron fournissant des esprits inférieurs à son peuple.

Cultes Théistes

Les cultes théistes sont ceux qui adorent un ou plusieurs dieux. Le nombre et l'influence de ces divinités dépendront de la société. Certaines sociétés vénèrent un dieu unique (monothéisme) tandis que d'autres adorent un groupe de divinités, un panthéon (panthéisme). Et plusieurs sociétés peuvent honorer le même dieu de différentes manières. Ainsi, le Dieu des Chasseurs des barbares pourrait être le même que celui des cultures civilisées et nomades, tandis que la Déesse du Commerce ne sera vénérée que par les communautés civilisées. Tout cela peut rendre la structure de ces cultes très sophistiquée, voire complexe.

Confréries

Malgré leur importance dans RuneQuest, les cultes ne sont pas appropriés à tous les univers de jeu. De plus, tous les personnages ne veulent pas forcément devenir des sectateurs. Mais il existe d'autres types d'associations et de sociétés, secrètes ou non, qui donnent accès à des ressources très similaires à celles des cultes : soutien matériel, formation, etc. Ces organisations sont regroupées sous l'appellation Confréries.

Une confrérie peut revêtir des formes très diverses, allant de la guilde de voleurs à l'unité de soldats d'élite. L'accès à une confrérie nécessite souvent une épreuve d'admission et la démonstration de capacités appropriées au domaine de spécialité du groupe. Même si une confrérie est souvent moins axée sur la métaphysique qu'un culte, elle peut posséder des rituels et suivre des règles de conduite strictes, destinées à garantir la cohésion du groupe ou le respect de la communauté locale.

- Toutefois, elle ne s'occupe ni de foi ni de religion. Bien sûr, ces éléments peuvent influencer les croyances de la confrérie, mais des considérations plus pragmatiques auront la priorité.
- De plus, une confrérie n'offre pas d'accès formalisé à la magie. Certains membres peuvent être des magiciens compétents et pourront enseigner la magie aux autres membres ; néanmoins, ceci restera un cas particulier.
- Le plus souvent, une confrérie est orientée vers une activité particulière dans le but de soutenir les membres d'une profession, de protéger leurs intérêts et de fixer les prix de certains services.
- Elle a l'avantage d'être généralement moins contraignante qu'un culte. Les membres ne sont pas tenus d'assister à des festivals ou des rituels, et la plupart d'entre eux peuvent vaquer à leurs occupations quotidiennes, ne faisant appel à la confrérie qu'en cas de besoin. Ceci étant, leurs droits, sauf s'ils ont des responsabilités au sein de l'organisation, sont limités.
- Il est possible de rejoindre une confrérie à tout moment. L'adhésion est fondée non pas sur un rite de passage, mais sur le mérite ou le dévouement à un idéal.
- Une confrérie n'est pas forcément liée à une communauté ou à une culture particulière. Elle peut en effet en transcender les frontières, ce qui est moins vrai pour un culte.

Les différents types de confrérie peuvent être regroupés en cinq catégories.

Compagnies

Les compagnies sont des groupes de personnes qui s'unissent pour poursuivre un but particulier. Ce sont généralement de petites associations dont les membres se déplacent ensemble ou se réunissent sur une base saisonnière. Exemples : un club de gentilshommes explorateurs triés sur le volet, une bande de saltimbanques errants, un groupe d'investisseurs.

La Saga d'Anathaym

Les Lances Écarlates sont une confrérie de guerriers d'élite au service direct de la Reine et du Temple. Le Champion de Meeros est toujours issu des Lances Écarlates. Porter leur cape rouge sang est un grand honneur.

Naturellement, Anathaym désire plus que tout adhérer aux Lances Écarlates, comme son père l'avait fait autrefois. Mais pour espérer être acceptée, elle aura besoin de faire ses preuves au combat et de réussir un grand exploit au service de la cité.

Collèges

Les collèges sont des associations centrées sur un projet académique ou un domaine de recherche particulier. En raison de leur dépendance à des connaissances écrites ou mémorisées, ils sont souvent liés à un lieu précis où se réunissent les membres. Exemples : des érudits monastiques au service d'une grande bibliothèque, des bardes voyageant pour collecter et transmettre les nouvelles, ou un ordre secret à la recherche d'un artéfact perdu.

Gangs

Les gangs sont des organisations locales de petite taille, dirigées le plus souvent par le membre le plus puissant. La plupart sont formés pour lutter contre l'ennui, recueillir de l'argent ou se protéger contre la persécution d'un gang rival. Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Certains ont pour but de maintenir l'ordre dans des sociétés où la loi formelle n'est pas appliquée, ou de maintenir l'influence d'individus, d'entreprises ou même de dieux. Exemples : des gangs de rue formés de jeunes adolescents, des milices de quartier, des bandes de coupe-gorges ou des syndicats informels de travailleurs.

Guildes

Les guildes sont des organismes qui règlementent l'apprentissage et la pratique d'une profession. Les guildes établissent souvent la mainmise sur un artisanat ou un commerce particulier : elles lèvent une dîme sur les revenus de chaque membre en échange d'une protection, de la stabilité du marché et d'une reconnaissance de la qualité des produits. En fonction de leur puissance et de leurs objectifs, leur influence peut s'étendre d'une zone urbaine à des nations entières. Ainsi, la Guilde de la Marine Marchande peut avoir un avant-poste dans chaque cité portuaire, tandis qu'une guilde de voleurs peut n'opérer que dans un seul quartier.

Régiments

Les régiments sont des corps militaires qui fondent leur identité sur leurs exploits passés, leur style de combat, leurs armes et leur équipement, ou même leur fonction. Ils veillent principalement à ce que tous les membres forment une équipe soudée lors des combats et s'entraident en temps de paix. Enfin, ils tiennent souvent très à cœur leur réputation. Exemples : des gardes royaux d'élite ou une armée de mercenaires craints pour leur brutalité.

Pourquoi adhérer ?

La plupart des gens sont membres d'un culte ou d'une confrérie, et en rejoignent souvent plusieurs au cours de leur vie. Pour un personnage, le choix de l'organisation à rejoindre va dépendre de plusieurs éléments, notamment sa race, sa culture et sa profession. À moins que le monde de campagne ne favorise le métissage, les membres d'une espèce auront tendance à adhérer aux cultes et confréries composés de leurs semblables. De même, les membres d'une culture ou d'une profession rejoindront normalement les organisations liées à cette culture ou à cette profession.

Le choix naturel sera le culte ou la confrérie qui aura joué le plus grand rôle dans son éducation, mais cela n'est pas obligatoire. Car après tout, les aventuriers sont souvent de grands voyageurs, et ils découvriront sûrement les points de vue d'autres cultures au fil de leurs périples. Ce choix, qu'il soit fait pendant la création du personnage ou en cours de partie, soulève plusieurs questions :

- Comment votre personnage sera-t-il considéré par sa communauté et ses pairs ? Rejoindre une organisation ennemie pourrait mettre la vie du personnage en danger et faire de lui un paria.

- À quels cultes et confréries appartiennent ses compagnons ? L'appartenance à des organisations rivales risque bien sûr d'attiser les tensions au sein d'un groupe.
- Quel est le but de votre personnage en rejoignant l'organisation ? Quel genre de relation et de pouvoir personnel est recherché ? Toutes les organisations prodiguent une forme de pouvoir à ceux qui se dévouent entièrement à elles. Cependant, un tel engagement peut être source de regrets ou de désillusions.
- Dans quelle mesure pensez-vous que votre personnage progressera au sein de l'organisation ? De nombreux personnages resteront de simples membres, alors que ceux qui convoitent la puissance et le prestige des positions supérieures devront en payer le prix. Pour profiter des avantages des rangs supérieurs, qu'êtes-vous prêt à sacrifier ?

Un culte ne se choisit pas à la légère et n'est pas simplement un moyen d'optimiser son personnage. De ce fait, un personnage ne rejoint pas un culte guerrier uniquement parce qu'il manie bien une arme et qu'il aime le massacre, mais parce qu'il veut suivre la voie de son père, qui était un grand guerrier, parce qu'il souhaite s'engager dans une profession martiale, ou parce qu'il veut se venger des ennemis de sa communauté.

Les joueurs devraient considérer attentivement comment une organisation peut être reliée à la culture, à la communauté, à l'histoire et aux désirs de leur personnage. C'est grâce à ces informations qu'ils pourront établir leur choix. Dans le même ordre d'idée, un culte ou une confrérie n'est généralement pas une association amicale que l'on peut quitter à son gré ; ceux qui en ignorent ou en bafouent les principes peuvent s'exposer à de sérieuses représailles.

Enfin, le Maître du Jeu garde le dernier mot concernant le choix de l'organisation. Il peut tout à fait estimer que le personnage n'est pas sincère dans ses intentions ou que son profil ne correspond pas à l'organisation. Si c'est le cas, le personnage doit soit accepter les restrictions, soit remettre à plus tard son adhésion à une organisation.

Adhésion

Un personnage peut rejoindre une organisation de deux façons :

1. Dans le cadre de la création de personnage ;
2. Au cours du jeu, lorsqu'il en apprend davantage sur le monde et les organisations existantes.

L'adhésion n'est pas obligatoire, mais les personnages qui se joignent à un groupe obtiendront des avantages et des ressources auxquels les non-membres n'auront peut-être pas accès. De plus, ces organisations peuvent jouer un rôle important dans une société :

- Les individus héritent généralement des croyances de leurs parents et de leur communauté et ils y sont exposés jour après jour, tout au long de leur enfance et de leur adolescence. Pour un jeune, s'initier à un culte familial ou communautaire est donc souvent quelque chose de naturel.
- De plus, les individus héritent habituellement de la même profession que leurs parents et les aident à accomplir leurs tâches quotidiennes. La plupart des parents attendent donc de leur progéniture qu'elle suive la même carrière, ce qui implique de rejoindre la même confrérie.
- Très souvent, les cultes forment le socle d'une communauté. Ne pas les rejoindre, c'est risquer une stigmatisation sociale pouvant aller jusqu'à l'exil ou l'ostracisme. Et il est difficile de résister à la pression d'une communauté entière. Les confréries peuvent elles aussi exercer une influence considérable, en monopolisant l'accès à un métier et en interdisant aux non-membres de le pratiquer.

Comme les personnages créés dans RuneQuest sont par défaut de jeunes adultes, l'adhésion à une organisation est donc hautement souhaitable, voire incontournable.

Adhésion Pendant la Création de Personnage

Au cours de l'étape Carrières et Développement (voir chapitre 2) de la création de personnage, les joueurs peuvent choisir de s'initier à un culte ou à une confrérie. Le faire durant la création offre certains avantages :

- L'adhésion apporte un contexte immédiat au personnage, l'aidant à définir son identité, ses buts et ses croyances ;
- Si plusieurs personnages sont membres de la même organisation ou d'organisations similaires, cela leur donne une bonne raison de s'associer en début de partie.

Devenir membre d'une organisation pendant la création ne nécessite aucun test d'entrée. On présume que l'initiation fait partie intégrante du passage du personnage à l'âge adulte.

Comme cela sera expliqué plus en détail dans ce chapitre, il existe plusieurs niveaux d'implication dans une organisation. Un personnage se joignant à une organisation au cours de la création est considéré comme un Membre Ordinaire, son titre réel dépendant de l'organisation. Le personnage a reçu une forme d'initiation formelle, généralement dans le cadre d'un rite de passage à l'âge adulte, qui l'a lié à l'organisation. Il suit les principes et les croyances de l'organisation, mais n'obtient pas d'avantages particuliers au-delà du soutien apporté aux membres.

Les personnages qui commencent en tant que magiciens professionnels d'un culte sont autorisés à débuter à un rang plus élevé, car ils sont censés avoir accompli avec succès la cérémonie ou le rituel d'initiation associé au culte. Après le rituel d'initiation, le personnage passe par une période de formation où il étudie avec les professeurs et anciens du culte afin de devenir un membre actif et productif. Cette formation fait partie du processus global de création de personnage. Une fois celle-ci terminée, le personnage obtient les compétences magiques associées au culte.

Adhésion Pendant le Jeu

Beaucoup de personnages rejoindront une organisation au cours du jeu. Ils peuvent trouver un culte qui correspond à leurs idéaux à un moment donné ou se découvrir une vocation que seul un certain type d'organisation sera à même de satisfaire.

Le personnage qui veut adhérer à une organisation pendant le jeu doit :

1. Prouver qu'il est digne de rejoindre le groupe ;
2. Impressionner les dirigeants de l'organisation ;
3. Faire une sorte de donation.

Prouver sa valeur

En général, le personnage doit montrer qu'il possède les mêmes idéaux, les mêmes croyances religieuses ou philosophiques que l'organisation, et qu'il comprend les objectifs de celle-ci. Un personnage peut avoir rendu un grand service à l'organisation ou tout simplement avoir agi comme un membre ordinaire pendant un certain temps (généralement un an, mais parfois moins), impressionnant ainsi le chef local. L'organisation peut exiger qu'un service soit accompli, une quête ou une tâche qui confirmera l'aptitude du candidat. Elle peut aussi vérifier les antécédents du personnage et évaluer sa réputation.

Un personnage peut devoir renoncer à un comportement, à une croyance antérieure ou à un certain mode de vie. Par exemple, un mercenaire qui désire rejoindre un culte de guérisseurs devra renoncer à son passé de violence. Le sacrifice à consentir peut amener des dilemmes intéressants.

La démonstration de valeur doit être quantifiable dans le jeu. C'est-à-dire que le personnage doit avoir accompli ou devra accomplir quelque chose au cours de la partie pour prouver son mérite. Une simple déclaration de foi ne suffit pas...

Impressionner les Examinateurs

Accomplir un acte louable est une chose, persuader les autres que l'acte est louable en est une autre. Le candidat doit donc convaincre les dirigeants de l'organisation de son aptitude. S'il a déjà montré sa valeur par ailleurs, cette étape peut être résolue au moyen d'un test d'une compétence appropriée. Par exemple, entrer dans un gang de criminels peut nécessiter une démonstration en Discrétion, Passe-passe ou Sens de la Rue. Si le jet est réussi, les examinateurs sont suffisamment impressionnés pour accepter la candidature. Pour augmenter ses chances, le personnage peut :

- Utiliser une Passion appropriée ;
- Utiliser une compétence de communication adaptée comme Influence, Tromperie ou Éloquence ;
- Être membre d'un culte ou d'une confrérie allié ;
- Faire une donation impressionnante.

En cas de réussite, le personnage devient un Membre Ordinaire de l'organisation, quel que soit son statut dans la société ou son rang dans une autre organisation. De là, il peut s'élever dans la hiérarchie de ce nouveau groupe comme n'importe quel autre membre.

Contributions

Elles sont habituellement monétaires, mais peuvent aussi prendre la forme de services, de biens ou de terres. Elles témoignent du dévouement du personnage envers l'organisation. Il est difficile de quantifier la valeur du don nécessaire, car cela dépendra aussi bien du statut du personnage que de la nature de l'organisation. Toutefois, si le don en nature est important, peu importe la forme qu'il prend, le Maître du Jeu devrait réduire de un le niveau de difficulté du test d'admission.

Disponibilité selon les Cultures

Le tableau Cultures et Types de Culte ci-dessous donne un exemple des catégories de culte accessibles aux personnages selon leur culture. Le Maître du Jeu est invité à adapter cette liste à ses besoins. Si, dans sa campagne, la culture barbare a une tradition mystique, alors qu'il en soit ainsi.

Barbare

Culte Animiste, Culte Théiste.

Civilisé

Ordre Mystique, Ordre de Sorcellerie, Culte Théiste.

Nomade

Culte Animiste, Culte Théiste.

Primitive

Culte Animiste.

La Saga d'Anathaym

Pour que le Culte de Myceras l'accueille en son sein, Anathaym doit trouver un parrain et impressionner les doyens du culte. Le Maître du Jeu décide qu'Anathaym doit réussir un jet d'Influence pour que son père accepte de la parrainer, et un jet de Connaissance (Histoire Militaire) pour qu'elle puisse démontrer aux doyens comment le culte de Myceras a façonné la domination militaire Meerish dans la région.

Elle réussit de justesse son jet d'Influence. Son père accepte à contrecœur de la parrainer, mais l'avertit que le chemin de Myceras peut être dangereux : elle devra accomplir de nombreuses tâches pour le compte du culte. Sans se décourager, elle se confronte aux doyens et obtient une Réussite Critique à son jet de Connaissance, démontrant une compréhension exemplaire de l'histoire et des traditions Mycériennes. Elle est acceptée dans le culte et son père devra payer la donation habituelle, 500 pa pour quelqu'un de son statut.

La Saga d'Anathaym

Les membres du Culte de Myceras se voient accorder les droits de pleine citoyenneté en échange du devoir militaire en temps de guerre. Étant donné que ces droits ne sont pas héréditaires, l'appartenance au culte est très recherchée.

Malgré cet avantage, l'impossibilité pour un guerrier de progresser au-delà du rang de membre laïc frustre Anathaym : elle veut servir Myceras entièrement et apprendre ses secrets. Kara, qui comprend ces choses mieux que sa sœur, lui explique que le sacerdoce est une vocation. Ceux qui veulent progresser pleinement dans le culte doivent laisser leurs vies et carrières antérieures pour se consacrer entièrement à Myceras.

« Tu n'aurais plus le droit de soulever une lance, de tirer une épée ou de tenir un bouclier » explique Kara patiemment. « Myceras a

Progression

Une fois qu'un personnage a rejoint une organisation, il cherche souvent à progresser dans la hiérarchie, afin d'obtenir de plus grandes responsabilités, d'améliorer sa réputation ou tout simplement pour accroître ses connaissances et son pouvoir. La nature de l'organisation limite toutefois cette progression ; certains cultes n'accordent l'accès aux rangs supérieurs qu'aux magiciens professionnels. D'autres peuvent ralentir l'avancement en fonction des compétences du personnage ou de l'accomplissement d'une tâche héroïque, ou peuvent même bloquer toute promotion jusqu'à ce que des places se libèrent.

Comme toujours, cela dépend du cadre de campagne et de la rapidité de progression souhaitée par le Maître du Jeu. Les conseils suivants sont des suggestions destinées à aider le Maître du Jeu qui développe ses propres organisations. Par exemple, les exigences pour les compétences peuvent être ajustées afin de faciliter la progression.

Cependant, ce n'est pas parce qu'un personnage répond aux exigences d'un rang particulier en termes de règles qu'il doit progresser automatiquement. La promotion au sein d'un culte ou d'une confrérie est une récompense très importante qui demande une implication du joueur. Par conséquent, nous recommandons que chaque changement de rang soit joué sous la forme d'une aventure ou d'un test séparé. Cela donnera plus de profondeur à l'organisation.

Rangs

La plupart des cultes et des confréries possèdent une hiérarchie pyramidale. Les membres ordinaires constituent la base de la pyramide et sont donc les plus nombreux. Ce sont des soutiens occasionnels, des membres affiliés ou des camarades retraités qui peuvent s'associer à plusieurs cultes ou confréries, du moment que cela n'empiète que sur leur temps libre.

Les rangs supérieurs représentent les membres professionnels de l'organisation, qui travaillent ou étudient à plein temps en son sein. Les effectifs diminuent au fur et à mesure que l'on progresse dans la hiérarchie, jusqu'à se réduire au sommet à une poignée d'individus, voire un seul. Une promotion apporte plus de privilèges, de prestige, de connaissances, et parfois des avantages magiques. Les héros et les personnages les plus impliqués occupent généralement les plus hauts rangs, alors que les fidèles les moins actifs demeurent aux étages inférieurs.

Le nom de ces différents rangs change d'une organisation à l'autre. Le tableau ci-dessous indique le nom par défaut de chaque rang selon le type d'organisation. Bien entendu, ces noms peuvent varier selon l'univers, mais les chapitres sur la magie feront référence aux titres du tableau.

Nous allons maintenant décrire chaque rang, en détaillant leur place dans la hiérarchie, leurs prérequis, leurs devoirs, leurs avantages ainsi que la magie à laquelle ils donnent accès.

Titres Comparatifs des Rangs

Rang	Culte Théiste	Culte Animiste	Ordre Sorcier	Ordre Mystique	Confrérie
Ordinaire	Membre Laïc	Suivant	Novice	Aspirant	Associé
Dévoué	Initié	Adorateur Spirituel	Apprenti	Élève	Apprenti
Éprouvé	Acolyte	Chamane	Adepte	Disciple	Compagnon
Superviseur	Prêtre	Grand Chamane	Mage	Maître	Maître
Dirigeant	Grand Prêtre	Seigneur Spirituel	Archimage	Sage	Grand Maître

décidé que tu le serviras mieux comme guerrière et t'a accordé les talents appropriés à cette charge. » Contente-toi de cela et tu trouveras d'autres moyens de le servir. »

À contrecœur, Anathaym accepte d'être une guerrière plutôt qu'une prêtresse, et consacre tous ses efforts à intégrer les Lances Écarlates.

Membre Ordinaire

La première étape consiste à devenir un membre ordinaire. Un personnage peut être membre ordinaire de plusieurs organisations, à condition qu'elles n'aient pas d'objectifs conflictuels ou diamétralement opposés. Les membres ordinaires représentent la vaste majorité ; ce sont des pratiquants ou des adorateurs occasionnels qui suivent la doctrine et assistent régulièrement aux réunions ou cérémonies.

Ce rang représente les simples adorateurs d'une religion, les conscrits rarement appelés de la milice citadine ou les va-nu-pieds inscrits à la guilde des mendiants. En fait, il regroupe tous ceux qui ne participent à l'organisation que lorsque leurs occupations professionnelles le leur permettent.

Prérequis

Les membres ordinaires doivent avoir au moins une compréhension élémentaire des croyances de l'organisation. Ils font un petit don (en temps ou argent) à chaque fois qu'ils visitent un temple du culte ou payent les cotisations de la confrérie.

Devoirs

Les membres ordinaires ont peu de devoirs. Ils sont censés assister aux réunions, célébrations et festivals importants de l'organisation, mais n'ont pas besoin d'assister à tous les événements. Par exemple les membres laïcs d'un culte théiste doivent participer aux célébrations des jours saints, mais à moins de chercher à progresser dans l'organisation, ils ne sont pas tenus d'assister aux cérémonies régulières.

Privilèges

Les membres ordinaires sont en mesure de trouver des professeurs pour les compétences enseignées par le culte. Cependant, ils doivent payer le prix normal pour une telle formation. Ils peuvent demander protection, soutien, droit d'asile, et une aide pour leurs problèmes personnels.

Magie

On enseigne rarement la magie aux membres ordinaires, bien que cela dépende beaucoup de l'univers. Toutefois, ceux-ci peuvent demander qu'un sort soit lancé pour eux, en échange d'un don approprié. La plupart des cultes rechignent à effectuer la même chose pour des non membres, car souvent leurs ressources suffisent tout juste aux besoins de leurs ouailles.

Dévoué

Le membre dévoué est partie intégrante de l'organisation, à laquelle il doit se consacrer entièrement. Il accomplit le plus souvent les basses besognes nécessaires au fonctionnement de l'organisation, ou du moins les tâches qui ne peuvent être accomplies par les membres ordinaires. Un membre dévoué est censé apprendre et pratiquer les compétences jugées importantes par l'organisation.

Étant donné que ce rang représente le niveau d'engagement professionnel le plus bas, il est difficile pour un personnage de devenir membre dévoué de plus d'une organisation à la fois, sauf lorsque celles-ci sont étroitement liées ou se soutiennent mutuellement. Ce rang rassemble ceux qui étudient une profession particulière, comme un sorcier néophyte inscrit dans une université, un légionnaire débutant qui développe ses aptitudes martiales ou un jeune tire-laine apprenant l'art du larcin dans sa guilde.

Prérequis

Les membres dévoués verront leurs connaissances et capacités évaluées pour déterminer leur sincérité et leur aptitude. Pour être élevé à ce rang, le personnage doit connaître au moins cinq compétences de l'organisation à 50 % ou plus.

Devoirs

Les personnages sont censés travailler ou étudier à temps plein, sauf quand ils sont envoyés en mission. Si possible, ils doivent également assister à toutes les cérémonies ou festivals.

Privilèges

Les membres dévoués reçoivent le gîte et le couvert partout où leur organisation est implantée : temples, bâtiments de guilde, garnisons… Certains reçoivent aussi un petit revenu en fonction du travail ou des services qu'ils rendent. Ils ont

La Saga d'Anathaym

En tant que membre ordinaire, Anathaym devra chaque année assister aux fêtes religieuses principales : L'éloge de Myceras vainquant Yethis le démon-serpent (qui coïncide avec la fondation de la cité), ainsi que la purification annuelle des armes au début et à la fin de la saison des campagnes militaires. De plus, elle est tenue de répondre à tout ordre de mobilisation de l'armée, que ce soit pour attaquer un ennemi ou défendre la cité.

En échange de son serment, Anathaym a accès à l'entrainement dans un style de combat, et ses armes et armures qui ont été endommagées au service de Myceras seront réparées gratuitement. De plus, elle a le droit de dormir sur le plancher de tout autel ou temple du dieu.

Dernier point, mais non le moindre, les membres laïcs sont autorisés à demander à ce que des miracles soient invoqués en leur nom. Les guerriers peuvent également apprendre quelques charmes de magie populaire, mais peu considèrent que l'investissement en temps et en argent en vaut la peine.

aussi accès à des formateurs, mais n'ont pas à les payer à plein tarif.

Magie

Les membres dévoués peuvent apprendre la magie enseignée par le culte.

Éprouvé

Rares sont les membres suffisamment dévoués et talentueux pour atteindre la position d'Éprouvé, un rang qui donne accès à certains des secrets les plus intimes de l'organisation. Les membres éprouvés disposent d'un degré d'autonomie et de responsabilité. Tout d'abord, ils ont autorité sur les rangs inférieurs, que ce soit pour organiser les tâches quotidiennes, commander des troupes ou éduquer les novices. De plus, ils retrouvent une certaine liberté et peuvent utiliser ce temps libre pour leurs propres activités.

Les membres éprouvés sont souvent envoyés dans de nouveaux lieux ou encouragés à voyager pour terminer leur formation. Exemples : artisans compagnons, sergents mercenaires ou gardiens de sanctuaire.

Prérequis

Les membres éprouvés doivent avoir été membres dévoués de l'organisation pendant au moins trois ans et connaître au moins quatre compétences de culte à 70 % ou plus. Un don ou un service de grande valeur doit être offert afin de démontrer dévouement et loyauté.

Devoirs

Les membres éprouvés sont censés prendre en charge la gestion et l'éducation des membres de rang inférieur. Ils doivent également assister à toutes les cérémonies, réunions et offices essentiels à l'organisation et chercher à accroître l'influence et les effectifs de l'organisation.

Privilèges

Ils peuvent réquisitionner l'équipement et les matériaux nécessaires à l'organisation. Ils peuvent également faire appel aux rangs inférieurs pour que ceux-ci apportent tout le soutien nécessaire. En outre, ils reçoivent un revenu adapté à leur statut et leurs propres quartiers là où ils sont stationnés.

Magie

Comme pour les membres dévoués, mais avec l'accès à certaines capacités restreintes à ce rang.

Superviseur

Les superviseurs sont les membres les plus hauts placés d'une organisation et ont accès à ses secrets les plus intimes. Leurs principales responsabilités consistent à gérer la branche locale de l'organisation et à diriger les membres de rangs inférieurs. Bien qu'ils consacrent la majeure partie de leur temps à ces fonctions, ils possèdent aussi un très grand degré d'autonomie et peuvent formuler leurs propres plans, à condition que ceux-ci n'aillent pas à l'encontre de ceux de l'organisation.

Ils sont souvent les supérieurs d'une succursale ou d'un temple, se répartissant les responsabilités entre eux si l'organisation est particulièrement importante. Les membres de ce rang sont des capitaines de compagnie, des maîtres de guilde ou le chamane en chef d'une tribu. Le prêtre d'un temple, par exemple, s'occupera du lieu de culte et de la congrégation entière.

Prérequis

Les superviseurs doivent avoir été membres éprouvés de l'organisation pendant au moins cinq ans et connaître au moins trois compétences du culte à 90 % ou plus.

Devoirs

Ils doivent conduire les cérémonies, services et réunions d'importance. Ils agissent en tant qu'administrateurs et s'occupent aussi bien des finances que des manœuvres politiques nécessaires au maintien du statut (et de l'autorité) de l'organisation.

Privilèges

Les superviseurs peuvent utiliser toutes les ressources disponibles de leur branche de l'organisation. Ils peuvent également demander aux membres de rang inférieur de les assister dans la réalisation de leurs objectifs. Mais si leurs plans ne profitent pas à l'organisation, ils risquent de s'aliéner les autres membres. S'ils le désirent, ils peuvent utiliser les fonds de l'organisation pour se verser

un salaire élevé et obtenir les meilleurs quartiers d'habitation disponibles.

Magie

Les superviseurs ont un accès complet à toutes les ressources magique de l'organisation.

Dirigeant

Autocrates, chefs spirituels, héros... Les dirigeants incarnent tout ce que représente l'organisation et orientent son avenir. Lorsque des troubles menacent l'organisation, ce sont eux qui vont se battre pour sa survie et sa prospérité, pas nécessairement avec des armes ou de la magie, mais plutôt grâce à des manœuvres machiavéliques qui peuvent impliquer l'envoi d'éléments « sacrifiables ».

Toute l'organisation repose entre leurs mains. Les dirigeants sont les commandants charismatiques de légions, les patriarches d'une religion nationale ou de puissants archimages complotant dans l'ombre pour renverser des royaumes. De nombreuses organisations possèdent plusieurs dirigeants réunis en conseil, par exemple un conclave secret de maîtres-voleurs contrôlant une guilde depuis les coulisses.

Prérequis

Les dirigeants doivent avoir été superviseurs pendant au moins dix ans et connaître au moins deux compétences du culte à 110 % ou plus. Ils doivent également avoir rendu un service inestimable à leur organisation pour être reconnus comme de futurs guides, à moins qu'ils ne soient parvenus à déposer le dirigeant précédent.

Devoirs

Les dirigeants sont libres d'agir comme il leur plaît, du moment que les superviseurs au-dessous d'eux sont convenablement formés et capables d'opérer sans leur supervision directe. La plupart des dirigeants tentent d'améliorer le statut, l'influence et la puissance de l'organisation, mais d'autres sont attirés par la recherche de secrets magiques, d'une illumination profonde ou même de la transcendance vers la divinité.

Privilèges

Les dirigeants peuvent utiliser comme bon leur semble toutes les ressources et le personnel de l'organisation. Ils peuvent même tenter de changer les préceptes de l'organisation, jusqu'à modifier ou corrompre sa nature.

Magie

Les dirigeants de culte peuvent tenter de maîtriser de nouveaux pouvoirs ou capacités d'une puissance incomparable et au-delà du périmètre habituel du culte, au risque de déclencher une catastrophe si leur tentative échoue.

Bénéfices

La section suivante détaille les avantages liés à l'appartenance à une organisation. Ce ne sont que des suggestions et des conseils qui devraient servir à encourager la créativité.

Entraînement

Les membres ordinaires reçoivent une formation, mais doivent payer pour l'obtenir. Cela ne semble pas être un avantage à première vue, mais l'organisation peut être la seule à offrir une formation dans un domaine particulier, surtout quand il s'agit de compétences professionnelles.

Les rangs supérieurs reçoivent bien sûr une formation, car l'organisation a tout intérêt à ce que ses membres soient qualifiés dans les domaines qui lui sont chers. Cette formation n'est pas toujours véritablement « gratuite » ; toutefois, on considérera que les parents ou le tuteur du personnage membre auront payé l'inscription durant sa jeunesse, ou bien que le coût est couvert par les travaux effectués pour le compte de l'organisation.

Le niveau et la compétence des formateurs dépendent complètement de la taille de l'organisation ; toutefois, comme la formation est l'un des principaux avantages de l'appartenance à une organisation, le Maître du Jeu ne devrait pas se montrer trop restrictif.

La Saga de Kratos

Désormais à l'apogée de sa puissance, Kratos est littéralement la griffe droite de Yethis le seigneur démon. Il est parvenu à recréer l'Ordre de la Voie Stygienne, un culte de sorciers qui diffusent la magie noire enseignée par le serpent diabolique. La plupart des membres sont des centaures, complétés par des ophidiens et même une gorgone. Peu d'entre eux sont capables de comprendre les arts de la sorcellerie, de sorte qu'ils demeurent des membres ordinaires qui participent aux sacrifices rituels en l'honneur de leur seigneur démon.

Mais quelques ophidiens suivent les enseignements de la Voie Stygienne et les sombres connaissances de leur ancêtre les corrompent irrémédiablement. Après de nombreuses années, Kratos obtient le titre et le rang d'Archimage par la grâce de son mentor démoniaque. En récompense, le démon promet de lui enseigner un rituel secret qui va investir le sorcier d'une partie de son propre pouvoir, le rendant Immortel et Invulnérable aux armes.

Pour se préparer au rituel, Kratos prend des quantités toujours croissantes de poussière de lotus pour élargir son esprit et recevoir plus facilement le don diabolique. Lorsque le temps

Par défaut, utilisez le tableau suivant pour déterminer le coût d'une formation en fonction du rang :

Rang	Rabais sur l'Entrainement
Ordinaire	0 %
Dévoué	25 %
Éprouvé	50 %
Superviseur	75 %
Dirigeant	100 %

Protection

Les membres peuvent s'attendre à ce que l'organisation les protège, à condition bien sûr qu'ils en respectent les règles (voir Tabous et Geasa ci-dessous). Le type de protection dépend entièrement de la menace.

La protection physique peut se résumer à un refuge dans le sanctuaire ou le lieu saint le plus proche, les poursuivants s'en voyant interdire l'entrée. Un membre peut aussi demander à ce que quelqu'un lui serve de garde personnel. Par exemple, un retraité d'une confrérie militaire, dont la position a régressé à celle de membre ordinaire, pourrait demander la protection de son ancien régiment qui, par esprit de corps, assignera une paire de soldats pour régler le problème.

Cela peut également prendre la forme d'une protection juridique ou politique, l'organisation utilisant son statut pour décourager la persécution de ses membres.

Aide Matérielle

Les membres peuvent également bénéficier d'une aide matérielle. Le gite et le couvert ont déjà été mentionnés, mais d'autres aides peuvent être accordées. Une organisation peut fournir à ses membres des outils professionnels : un guerrier nouvellement admis dans une compagnie de mercenaires pourra être muni d'une armure et d'armes de base, tandis qu'un apprenti de la guilde des menuisiers recevra des outils de menuiserie.

Certaines organisations offrent un petit salaire à leurs membres en plus de l'hébergement. Ces sommes sont généralement modestes pour les rangs inférieurs, mais parfois fort coquettes pour les rangs supérieurs. Et selon l'organisation, il est aussi possible de récolter des dons de membres ordinaires, des commissions, ou le produit de taxes diverses.

L'aide matérielle ne doit pas être limitée aux seuls membres à temps plein. Un membre laïc d'une religion théiste peut demander l'aide de son culte dans des moments de malheur. Cette aide peut prendre la forme d'un don charitable pour l'aider pendant une brève période de difficulté financière, ou la participation de quelques frères à la reconstruction d'une maison détruite par un tremblement de terre.

Pratiquement n'importe quel type d'avantage financier ou matériel est possible. Des accords commerciaux, un soutien politique pendant une élection, une présence physique en cas de maladie, des services funéraires, etc. Dans les cadres de jeu où le concept d'assistance publique est inconnu, les cultes et confréries sont les seules sources de soutien.

Statut Social

Le statut social est une récompense plus abstraite, qui dépend de la position de l'organisation dans la communauté locale. La richesse, l'influence religieuse et politique, l'opinion populaire et la dangerosité de l'organisation jouent un rôle important dans la détermination du statut. Par exemple, les habitants d'une cité peuvent mépriser un membre d'une compagnie de mercenaires tout en lui témoignant un respect de façade, alors qu'ils traiteront avec déférence un membre de la guilde des maçons.

Magie

Par défaut, seuls les cultes donnent accès à la magie, comme cela est expliqué dans les descriptions des rangs et dans les exemples donnés dans les chapitres de chaque discipline magique.

De plus, il faut normalement progresser au-delà du rang de membre ordinaire pour apprendre des compétences magiques. Cela permet la création de religions qui ne fournissent pas automatiquement des pouvoirs magiques à tous leurs membres. Pourtant, rien n'empêche un Maître du jeu de procéder autrement s'il désire créer un univers particulièrement magique.

Dans ce cas, rejoindre un culte devrait être limité à des professions particulières, sinon ce type de magie perdrait son exclusivité. Dans les cas où un culte offre l'accès à plus d'un type de magie, le Maître du Jeu peut limiter les membres ordinaires à la magie « inférieure » et réserver la magie « supérieure » aux rangs plus élevés.

Il peut aussi restreindre la magie accessible aux rangs supérieurs et il vaut mieux en effet que les sorts, miracles, esprits et talents les plus puissants ne soient accessibles qu'à des rangs spécifiques, obligeant ainsi un personnage à faire ses preuves pendant des années avant d'obtenir ces capacités.

Dons

Les Dons sont des enseignements secrets fournis aux membres de l'organisation qui sont estimés dignes de recevoir de telles connaissances. Leur nature peut être magique ou ordinaire selon l'univers et les désirs du Maître du Jeu. Ils sont souvent limités aux membres de haut rang.

Ces dons varient considérablement d'une organisation à l'autre. Certaines en offrent, et d'autres pas. Les Dons peuvent prendre la forme de trésors, de reliques, de sorts uniques, de savoirs perdus et même de pouvoirs spéciaux accordés par des entités extra-dimensionnelles. Ceux qui sont bénis par de tels dons sont censés les utiliser pour faire avancer la cause de l'organisation ; s'ils en abusent, ils peuvent les perdre et s'exposer à d'autres sanctions.

Bien que les Dons dépendent beaucoup du type d'organisation, quelques exemples, avec leurs effets en jeu, sont fournis ci-dessous. La liste ne se veut pas exhaustive : Le Maître du Jeu peut en inventer d'autres en fonction de sa campagne.

Un Don récompense la loyauté et l'engagement : ce n'est pas un pouvoir acquis automatiquement en atteignant un certain niveau. C'est au Maître du Jeu de décider d'accorder le Don au personnage comme récompense pour les services rendus à l'organisation, ou de lui donner l'occasion de l'acquérir en jeu, en fonction de la réussite d'une quête ou d'un service difficile. Une liste d'exemples de Dons se trouve à la page 292.

Les Dons peuvent fonctionner de plusieurs façons :

1. Un Don fonctionne tout simplement lorsqu'il est invoqué ;
2. Cela coûte 1 Point de Magie. Cela peut coûter plus, en fonction de sa nature ;
3. Un Don ne fonctionne qu'après la réussite à un test de compétence. La compétence utilisée dépend de la nature de l'organisation. Pour les Théistes, un jet de Dévotion. Pour les Sorciers, un jet de Manipulation. Pour les Animistes, un jet de Transe. Pour les Mystiques, un jet de Méditation ;
4. Le Don nécessite un jet et une dépense de Points de Magie.

La méthode de gestion des Dons est à adapter au style de la campagne. Dans les campagnes héroïques, les Dons pourraient fonctionner immédiatement lorsqu'on les invoque. Dans les parties plus réalistes, il faudrait peut-être un jet ou des Points de Magie. Dans les campagnes pauvres en magie, un jet et une dépense de Points de Magie seraient nécessaires. Choisissez à l'avance comment les Dons seront gérés, de sorte que les attentes des personnages soient également prises en compte.

est venu, Kratos rassemble l'ensemble du culte et commence un rituel de trois jours pour ouvrir un portail vers l'enfer de Yethis. La cérémonie implique moult débauches et sacrifices, mais à son point culminant, quelque chose tourne terriblement mal.

Quand les sceaux emprisonnant le seigneur démon se brisent, Kratos se rend compte, trop tard, qu'il a été dupé et que Yethis s'est servi de lui pour se libérer. Le sorcier hurle alors qu'il est possédé par le démon ; sa peau devient écailleuse, ses yeux des fentes incandescentes et une queue épaisse pousse lentement sous sa robe.

Tous se prosternent devant le seigneur démon, qui mugit de triomphe tout en frappant le sol de sa queue dans un bruit assourdissant. Dans la lointaine Meeros, la terre tremble...

Exemples de Dons

Don	Effets
Abstinence	Permet de se passer d'un besoin vital, par exemple l'air, la nourriture, l'eau ou le sommeil.
Alacrité	Le personnage lance 1d6+6 plutôt qu'1d10 pour l'Initiative.
Animal familier	Le personnage reçoit la compagnie d'un animal naturel. Le familier obéit aux ordres simples, mais n'ira pas contre sa nature. La TAI de l'animal ne peut dépasser le POU du personnage.
Arme	Le personnage reçoit une arme de son culte. L'arme est spéciale ; par exemple, elle peut être magique (dégâts améliorés, ou Style de Combat augmenté), incassable, ou avoir un effet particulier contre certains ennemis du culte. Le Maître du Jeu devra définir les détails.
Bénédiction Chaotique	Faire un jet sur la table des Traits Chaotiques (pages 445 à 446).
Bonne Santé	La Vitesse de Guérison du personnage est doublée.
Célérité	Le personnage gagne une Action de Combat supplémentaire.
Chanceux	Lors de tout jet de compétence, le personnage peut choisir la façon de lire le résultat du d100. Par exemple, un jet de 90 pourra être interprété comme 09. Remarque : si le D100 indique un double (00, 11, 22...), le résultat ne peut être interprété.
Changement de Sexe	Le personnage change son sexe de masculin à féminin ou vice-versa. Les caractéristiques et les compétences sont inchangées, mais la voix et les autres spécificités du nouveau sexe sont acquises.
Élémentaire	Obtient l'aide d'un élémentaire qui peut être invoqué une fois par aventure.
Évolution du Culte	Le personnage peut ajouter un nouveau sort, miracle, esprit ou talent à la tradition magique de son culte.
Invocation	Certains cultes peuvent invoquer une créature spécifique du chapitre Créatures qui agira comme un familier. Ce don permet à une créature du type mentionné d'être convoquée une fois par aventure. La créature effectuera alors une action spécifique pour le compte du personnage, puis repartira.
Invulnérable	Le personnage est invulnérable aux dégâts causés par une source particulière : armes, chute, poison, feu ou similaire.
Jouvence	Le personnage retrouve la jeunesse, les effets du vieillissement étant annulés.
Oracle	Le personnage est capable d'apprécier, avec une précision raisonnable, le destin probable d'une personne qu'il rencontre. Il n'a pas de vision détaillée de son avenir, seulement une impression générale : l'individu sera prospère, mènera une vie pleine, mourra en paix, etc.
Perfection	Une caractéristique augmente d'1d6 jusqu'au maximum de l'espèce.
Perspicace	Le personnage est immédiatement conscient des ennemis du culte et de ceux qui voudraient lui nuire directement.
Polyglotte	Le personnage peut comprendre n'importe quelle langue qu'il entend – mais il ne pourra ni la lire ni l'écrire.
Puissant	Le Modificateur de Dégâts du personnage est recalculé en faisant la somme de FOR+TAI+POU
Réincarnation	Si le personnage est tué, alors son âme se réincarnera dans le corps d'une créature adaptée 1d6 jours après sa mort.
Résistance	Le personnage peut supporter la douleur. Il n'a jamais besoin de tester son Endurance pour éviter de perdre conscience en cas de blessure, et il est immunisé à la torture.
Résurrection de l'Être Aimé	Un être cher ou un compagnon est ramené d'entre les morts. Ce don ne peut être utilisé qu'une seule fois pour chaque individu.
Résurrection	S'il est tué, le personnage renaîtra 1d6 jours après sa mort, son corps étant complètement guéri de tous les dégâts subis.
Robuste	Les Points de Vie du personnage sont recalculés en se basant sur la somme CON+TAI+POU.
Sagacité	Une compétence de culte est augmentée à 100 %.
Sanctuaire	Le personnage obtient une résidence spéciale – tour, grotte, etc. – qui se trouve toujours à l'abri des ennemis de son culte. Cette résidence n'est généralement pas plus grande qu'une villa. Les ennemis du culte – mais pas nécessairement du personnage – ne peuvent passer le seuil de ce sanctuaire.
Sens Parallèles	Le personnage est conscient des faiblesses dans le tissu de la réalité. Sur un jet de Perception réussi, il peut repérer les portes et portails vers d'autres plans d'existence.
Source	Les Points de Magie se régénèrent deux fois plus vite.
Vie Éternelle	Le bénéficiaire ne peut mourir de causes naturelles tant que ce don est actif, mais il reste vulnérable à une mort violente.

Intervention Divine

Les cultes théistes peuvent bénéficier de l'Intervention Divine : le dieu vénéré intervient directement dans les affaires des mortels, généralement en réponse à la prière d'un fidèle adorateur. Aucun dieu n'est jamais obligé d'intervenir, et l'intervention ne peut avoir lieu si la divinité n'a aucun intérêt dans l'affaire. La forme de cette intervention ne peut être dictée ou contrôlée par le demandeur : un dieu ne peut être contraint de frapper les ennemis d'un prêtre de ses flammes divines, ni de ravager une cité côtière avec un raz de marée. Le dieu (et donc le Maître du Jeu) décide toujours comment il va intervenir et dans quelle mesure. L'intervention peut être évidente et grossière ou discrète et subtile. Cela dépend du dieu, de sa nature, de ses motivations et du motif de son intervention.

Solliciter une Intervention Divine nécessite les éléments suivants :

- Le demandeur doit être un membre actif d'un culte théiste avec un rang de Prêtre ou de Grand Prêtre ;
- Le demandeur ne doit pas avoir demandé d'intervention au cours du dernier mois ;
- Le demandeur doit encore avoir des points dans sa Réserve de Dévotion ;
- Le demandeur doit effectuer un jet de Dévotion de difficulté Redoutable s'il est Prêtre, et Difficile s'il est Grand Prêtre. Une réussite indique que le dieu a entendu la requête ; sa réponse, décidée par le Maître du Jeu, sera en harmonie avec sa nature, ses pouvoirs et ses runes ;
- Si le dieu répond à l'appel, la compétence de Dévotion du demandeur sera réduite de 1d4+1%.

La disponibilité de l'Intervention Divine dépend de l'univers. Dans les histoires traditionnelles de Sword & Sorcery, les dieux sont distants, souvent indifférents et peu disposés à intervenir, alors que dans les univers de High Fantasy l'intervention sera plus commune.

Restrictions

Adhérer à un culte ou une confrérie ne se résume pas à passer un test, puis à continuer à agir comme avant tout en profitant des avantages des membres. Une organisation impose souvent à ses membres des restrictions destinées à entretenir leur foi, leur dévouement ou leur loyauté. Certaines adoptent même délibérément des contraintes pour rendre l'adhésion difficile ou exclusive.

Les types de restrictions les plus communs sont les serments, les superstitions, les tabous et les geasa (geas au singulier), mot celtique qui a le sens d'obligation ou d'interdit. Le Maître du Jeu est encouragé à varier les restrictions pour rendre chaque organisation unique. Incarner un membre d'une organisation sera d'autant plus intéressant.

Ainsi, certaines organisations n'imposeront qu'une ou deux restrictions à leurs membres. D'autres auront des contraintes plus draconiennes qui se cumulent au fil des promotions. L'histoire regorge d'exemples de prêtres devant respecter tant de prescriptions qu'ils peuvent à peine quitter leur maison ou leur temple de peur de transgresser une règle !

Serments

Celui qui désire entrer dans une organisation est censé prêter un serment engageant sa loyauté.

Mais un serment est bien plus qu'une promesse de se conformer aux règles de l'organisation. C'est un gage de fidélité équivalent au dévouement à un dieu. Le serment en lui-même ne procure ni magie ni pouvoir spécial. Toutefois, celui qui a prêté serment est lié à ses frères d'une façon qui se veut indéfectible. S'il devient parjure, il s'expose à des punitions allant de la simple réprimande à la mort, selon la nature du groupe et la sévérité de l'infraction.

Les nouveaux membres prêtent serment lors de leur adhésion. Les détails varient, mais en général un serment englobe :

- La loyauté envers l'organisation ;
- La loyauté envers ses membres ;
- Une promesse de respecter ses règles ;

La Saga d'Anathaym

Les membres du Culte de Myceras doivent respecter plusieurs serments, tabous et superstitions. Pour rejoindre le culte, Anathaym doit jurer de protéger la cité de Meeros avec sa vie et de ne jamais trahir le temple, ses prêtres ou ses fidèles.

En outre, on interdit aux membres du culte de quitter le champ de bataille dos à l'ennemi, d'aller à la guerre ou de combattre sous la pluie et de manger la chair d'un taureau sans avoir jeté son cœur et ses reins dans un feu en offrande au dieu.

En tant que membre laïc, elle apprend aussi les superstitions auxquelles ses pairs croient farouchement : ne jamais passer près d'un taureau sans louer la force de Myceras ; porter un casque à huppe en crins de taureau augmente la ténacité ; et uriner avant la bataille comme le taureau urine avant de charger.

- Une promesse de suivre ses valeurs ;
- Une promesse de protéger ses idéaux ;
- Une promesse d'agir en priorité dans l'intérêt du groupe ;
- Une promesse de garder les secrets de l'organisation.

Faillir à l'un de ces engagements entraîne la rupture du serment. Évidemment, violer un serment est parfois inévitable, et si le parjure peut prouver à ses pairs que son méfait a évité un tort beaucoup plus grand, il aura sûrement droit à l'indulgence de ses confrères.

En terme de jeu, le Serment est un type de Passion, calculé comme décrit à la page 37 du chapitre Culture et Communauté : 30 % plus POU+INT du personnage.

Le serment est utilisé dans les cas suivants :

Choix Difficiles

Si un personnage est contraint à un choix qui impliquerait de rompre son serment, il devrait effectuer un Jet d'Opposition entre son Serment et sa Volonté. Si le Serment l'emporte, le personnage respectera son serment quelles qu'en soient les conséquences. Si sa Volonté prévaut, il pourra rompre son serment, mais devra faire face aux répercussions de sa transgression, notamment si son organisation l'apprend.

Dans ce cas, la valeur du Serment sera réduite d'1d4+1%. En effet, un personnage qui a déjà renié son serment une fois le reniera plus facilement à l'avenir.

Prouver son Intégrité

Lorsqu'un personnage se retrouve dans une situation où il a besoin de prouver son intégrité, il peut utiliser son Serment de l'une des façons suivantes :

- Pour augmenter son Influence (ou la compétence appropriée aux circonstances), obtenant ainsi un bonus ;
- Utiliser directement son Serment et prouver son intégrité sans l'ombre d'un doute : « En tant que membre assermenté de la Guilde de

Serments au-delà de l'Appartenance

Les serments ne devraient pas se limiter à l'adhésion aux cultes et confréries. Un serment peut être prêté à un seigneur, à un maître, et même à d'autres personnages. Les règles fonctionnent exactement de la même façon. Rappelez-vous cependant que les serments sont des promesses très sérieuses. Celui qui prête serment doit en accepter les responsabilités et les conséquences. En effet, un serment peut prendre le dessus sur les fonctions, les amitiés et les relations habituelles. Par exemple, un personnage peut détester sa reine tout en étant tenu de la servir et de la protéger.

Un personnage ne peut se libérer d'un serment que si celui à qui il l'a prêté décide de rompre l'obligation. Cela dépend de beaucoup des circonstances, mais un serment prend fin généralement lorsque :

- une obligation particulière ou une dette a été accomplie ;
- les circonstances sont telles qu'annuler le serment est la meilleure chose à faire ;
- la confiance que l'objet du serment accorde à l'assermenté a diminué au point que le serment est maintenant vide de sens ;
- l'objet du serment meurt. Toutefois, certains serments sont liés à une position plutôt qu'à une personne : la mort de la reine détestée n'annule pas les serments des serviteurs de la couronne.

En général, l'assermenté ne peut pas annuler le serment de lui-même. Il peut suggérer une annulation, si les conditions sont appropriées, mais la convention veut qu'un serment demeure en vigueur jusqu'à ce que l'objet du serment décide de l'annuler.

la Marine Marchande, je vous certifie que nous allons transporter votre cargaison en toute sécurité... »

Selon les circonstances, le Serment peut être opposé à la Volonté, à la Perspicacité ou à une autre compétence appropriée. Bien sûr, tout dépend de la façon dont ceux qui interagissent avec le personnage considèrent l'organisation.

Réputation du Groupe

La valeur du Serment se reflète inconsciemment dans la conduite et le port d'un personnage lorsqu'il est avec ses pairs. De cette façon, la valeur du Serment peut être utilisée pour se distinguer des autres membres d'un culte ou d'une confrérie. Par exemple, deux individus de même valeur qui cherchent à obtenir le même poste peuvent comparer leurs valeurs de Serment. Celui avec la valeur la plus élevée a plus de chance de faire bonne impression. Les gens qui prennent leurs serments très au sérieux ont tendance à refléter leur engagement à travers leur langage corporel, leurs signaux émotionnels, etc.

Par contre, les promotions ne sont pas liées à la valeur des Serments. Après tout, les serments sont personnels et il est parfaitement possible qu'une personne aux convictions tièdes s'élève beaucoup plus haut dans l'organisation qu'un individu sincèrement dévoué. Ainsi, les traitres et arrivistes uniquement animés par leur ambition peuvent très bien accéder à une position élevée au sein de leur confrérie ou culte.

Superstitions

Toutes les cultures sont plus ou moins superstitieuses, mais les religions et organisations possèdent souvent leurs propres croyances. Les superstitions prennent de nombreuses formes et cherchent généralement à éviter le malheur plutôt qu'à encourager la bonne fortune. Ces actes simples évitent de se faire prématurément remarquer par le destin, ou l'être surnaturel qui est lié à cette organisation. Voici quelques exemples de superstitions typiques :

- Ne jamais dire adieu sur un pont (si vous voulez revoir l'autre personne vivante) ;
- Voir un corbeau solitaire porte malheur ; voir une corneille seule signifie que la guerre est proche ;
- Celui qui met sa cuirasse avant d'attacher ses jambières verra la mort de près ;
- Celui qui brûle des os de bœuf pour faire un bouillon aura une mauvaise chasse ou une mauvaise récolte ;
- Malice et envie sont à craindre lorsque des étincelles jaillissent d'un feu ;
- Si treize personnes s'assoient pour dîner, la malchance frappera la dernière à se lever de table ;
- Si un mauvais présage est observé, cracher et toucher un morceau de fer peut conjurer la malchance.

Lors de la création d'une organisation, réfléchissez aux superstitions qui lui seront associées. Certaines pourront être des sagesses cachées, tandis que d'autres ne seront que des bizarreries. Gardez à l'esprit la nature de l'organisation et celle de la culture d'origine de ses membres. Les cultes primitifs sont susceptibles d'être plus superstitieux que les civilisés, mais ce n'est pas une règle universelle. La plupart des membres observeront les superstitions spécifiques de l'organisation.

Au choix du Maître du Jeu, la malchance peut s'abattre sur celui qui ignore une superstition. Cela peut prendre la forme d'un malus inexpliqué ou d'un coup du sort affectant le personnage au plus mauvais moment.

Tabous

Les tabous sont des interdits à respecter à la fois par tradition et pour éviter la mauvaise fortune. Briser un tabou est susceptible d'apporter le mal non seulement à soi, mais à toute l'organisation ou la communauté. Quelques tabous typiques :

- La pyromanie ;
- la lâcheté ;
- profaner un objet sacré du culte ;

La Saga d'Anathaym

Dans une éruption de colère, Anathaym frappe son rival Xenos, qui vient de faire une remarque inappropriée sur sa sœur. Elle lui casse le nez, malheureusement devant les yeux de plusieurs doyens du culte. Xenos étant membre du culte, les Sages jugent l'infraction d'Anathaym suffisamment grave pour lui valoir un geas (Xenos a bien sûr de son côté embelli l'histoire en se déclarant victime d'une agression sans provocation). Elle est condamnée à s'aventurer dans les forêts maléfiques de Sykei, à la recherche de la Couronne perdue de Meera, la première reine de Meeros. La couronne est dite magique et c'est un des trésors perdus de la cité. Si elle survit et réussit sa quête, son geas sera levé et son culte ira même jusqu'à l'honorer. Si elle échoue, elle risque la mort. Alors qu'elle quitte le Temple de Myceras, elle voit le sourire narquois de Xenos et décide qu'elle doit réussir à tout prix ; elle pourra ensuite prendre sa revanche sur le noble arrogant, mais cette fois-ci d'une façon plus subtile...

- manger de la chair humaine ;
- l'hétérosexualité ;
- l'homosexualité ;
- tuer des animaux sacrés du culte ;
- tuer des innocents ;
- le pillage ;
- mentir ;
- faire la paix avec un ennemi de sang ;
- se marier ;
- meurtre à l'extérieur d'une vendetta ;
- la nécrophilie ;
- la pédophilie ;
- le viol ;
- s'adresser à un membre d'une autre espèce ou du sexe opposé ;
- vol au sein du culte ;
- la torture ;
- trahir le culte ;
- adorer de faux dieux/des dieux étrangers (en fait, l'adoration de toute divinité).

Briser un tabou implique généralement une sanction – un procès ou une quête, par exemple, mais aussi l'acceptation d'un geas (voir ci-dessous). Les peines peuvent aller de l'ostracisme à l'exécution en passant par la torture. La sévérité de la sanction reflète l'influence du tabou sur le culte, la société et ses membres.

Geasa

Un geas est une interdiction ou une obligation souvent utilisée comme malédiction ou pour conférer un pouvoir héroïque. Si un membre d'une organisation viole un geas auquel il est astreint, il risque le déshonneur et peut-être la mort. D'un autre côté, respecter ses geasa est censé apporter puissance et bonne fortune. Dans la mythologie traditionnelle, la fin d'un héros est souvent due à la violation d'un interdit, soit par accident, soit parce qu'il est placé dans une situation où il n'a pas d'autre choix que de briser un geas pour ne pas en briser un autre.

En général, une organisation utilise des geasa qui reflètent sa nature et son but. Parties intégrantes du mythe et de l'histoire du groupe, ils en expliquent les raisons d'être. Un personnage brisant ses geasa, consciemment ou non, est privé de tous ses Points de Chance à partir de ce moment. Le Maître du Jeu peut souhaiter accorder une contrepartie à chaque geas (voir Dons page 291). Cette contrepartie est perdue elle aussi si le geas est rompu.

Un geas peut servir à renforcer une obligation sociale, comme un vœu de chasteté ou l'interdiction de manger de la viande les jours de fête. Il peut aussi être plus périlleux : par exemple, il peut amener le responsable d'un méfait quelconque à agir d'une manière contraire à ses propres valeurs ou à celles de sa communauté pour expier son crime. C'est au Maître du Jeu de décider comment les geasa sont utilisés ou non dans sa campagne. Voici quelques exemples de geasa :

- Ne jamais utiliser une épée en combat ;
- Faire vœu de silence ;
- Refuser de soigner ses blessures de combat ;
- Ne porter aucune armure ;
- Ne pas boire d'alcool ;
- Faire vœu de chasteté ;
- Devenir l'esclave direct d'un chef ou d'un ancien ;
- Accepter d'être exilé de son clan et ne pas tenter d'en rejoindre un autre ;
- S'aventurer en terres ennemies et tuer X ennemis ;
- Vivre à l'extérieur en permanence, ne jamais accepter d'abri ;
- Ne jamais manger de viande – l'offrir aux ancêtres ou au chef de clan ;
- Ne jamais manger de légumes – les offrir aux ancêtres ou au chef de clan ;
- Ne jamais mentir ;
- Provoquer et commencer une vendetta ;
- Aller jusqu'à un lieu saint et y rester sous le regard du dieu pendant neuf jours et neuf nuits.

Affinités Runiques

Les Affinités Runiques sont optionnelles et servent surtout aux cultes. Elles sont généralement réservées aux campagnes où les runes jouent un rôle important. Les cultes sont souvent associés à un petit nombre de runes qui représentent les aspects essentiels de l'identité du culte. Les cultes plus puissants auront plusieurs affinités, d'autres une seule.

Un membre peut atteindre l'illumination en adoptant l'affinité runique qui représente le mieux sa façon de considérer le culte. Cette affinité est choisie lorsqu'il rejoint le culte. C'est une part importante de son adhésion pour les raisons suivantes :

- L'affinité représente comment le personnage perçoit sa relation avec le culte et avec le cosmos. En établissant une relation runique, le personnage peut se rapprocher de ses dieux, de ses esprits ou de ses philosophies et apprendre leurs secrets les plus intimes.
- L'affinité choisie va déterminer certains des sorts, miracles, esprits ou talents accessibles au personnage. Par exemple, les affinités runiques d'un culte chtonien pourraient être Terre, Fertilité et Harmonie ; celui qui opte pour la Fertilité disposera d'un miracle approprié à la rune, comme Bénir Cultures, plutôt que d'un miracle lié aux runes Terre ou Harmonie.
- Les affinités runiques forgent le comportement. Un culte n'est pas fait d'un seul bloc et peut comporter plusieurs factions, mouvements ou philosophies avec des affinités runiques différentes. Un ordre de sorcellerie basé sur les éléments naturels peut donc avoir dans ses rangs des sous-groupes suivant des enseignements similaires, mais l'un privilégiera par exemple la rune du Feu plutôt que celle de l'Eau. Cela façonnera le comportement des membres en conséquence. Aucune règle n'est prévue pour obliger un personnage à adapter son comportement à son affinité runique, mais les joueurs verront peut-être dans les affinités un outil utile pour développer la personnalité de leur avatar.

Comme indiqué dans le tableau suivant, un personnage pourra suivre plus d'une affinité runique en progressant dans la hiérarchie du culte.

Affinités Runiques par Rang de Culte

Rang	Affinités Runiques Permises
Ordinaire	1
Dévoué	2
Éprouvé	3
Superviseur	3
Dirigeant	3

Par exemple, un personnage étant membre Laïc du culte théiste du Dieu de l'Orage peut donc choisir entre les affinités runiques Air, Mouvement ou Maîtrise. S'il devient Initié, il peut se lier à son dieu à travers une seconde Rune. En devenant prêtre, il est lié au Dieu de l'Orage à travers les trois affinités. La profondeur de sa Dévotion (Dieu de l'Orage) et l'influence des runes sur le dieu façonneront alors son comportement.

Le personnage ne développe pas une compétence distincte pour chaque affinité : la même compétence magique sert pour toutes. Au fur et à mesure que la valeur augmente et que de nouvelles affinités s'ajoutent, le comportement du personnage tendra vers les idéaux du culte ou de l'objet de vénération. Par exemple les Seigneurs des Tempêtes, les grands prêtres du Dieu de l'Orage qui suivent les trois affinités, seront énergiques, impatients, passionnés, perfectionnistes et colériques, avec un amour inné pour la liberté. Ils accueilleront avec plaisir le tonnerre, les orages et les tempêtes, se délectant de leur pouvoir brut, qui évoque celui du Dieu de l'Orage.

La Saga d'Anathaym

Le culte de Myceras met l'accent sur l'adrénaline du champ de bataille, la force intérieure et la lumière purificatrice du soleil. Il n'est donc pas surprenant que les runes de Myceras soient Mouvement, Bête et Ciel. Anathaym doit choisir l'aspect de Myceras qu'elle compte suivre. Elle opte pour Mouvement puisque ses points forts ont toujours été ses aptitudes athlétiques, sa prouesse aux armes et ses connaissances en tactique et en stratégie. En tant que membre laïc, elle peut montrer la Rune du Mouvement en public, et elle décide de l'inscrire sur la cuirasse de son armure. Elle aimerait aussi que la rune soit peinte sur son bouclier, mais elle ne peut encore prétendre à ce privilège.

Autres Aspects

Les organisations décrites dans ce chapitre sont très rudimentaires. Le Maître du Jeu devra les développer en fonction de son cadre de campagne. De futurs suppléments pour RuneQuest proposeront sûrement de nouvelles organisations entièrement détaillées. Mais la plupart du temps, il n'est pas nécessaire de décrire précisément une organisation, surtout en début de campagne. Voici donc quelques conseils pour développer un peu plus les cultes.

- Les organisations reflètent généralement une nécessité du monde réel : une profession, une façon de vivre, une philosophie. Essayez d'identifier le manque que comble votre organisation.
- Toutes les organisations ne sont pas de grande taille. En effet, nombre de cultes seront très localisés et révèreront un esprit d'un lieu proche, un petit dieu oublié ou un héros régional.
- Les organisations donnent un sens. Ce sens est généralement véhiculé à travers les mythes, les codes, les rituels et les tabous. Passez un peu de temps à réfléchir à ces aspects pendant l'élaboration d'une organisation. Rappelez-vous aussi que chaque organisation explique les choses à sa façon. Il n'existe pas de vérité unique.
- Les organisations célèbrent des cérémonies et des jours saints. Au moins un jour marquera la fondation du culte ou de la confrérie, et un autre signalera un mythe ou un exploit majeur (comme le martyre d'un prophète ou la plus grande victoire d'un héros). Établissez les dates de ces célébrations officielles dans votre calendrier de jeu, ainsi que de leur importance pour les membres des différents rangs.
- Comment sont organisées ces cérémonies ? Sont-elles très rigoureuses avec un cadre protocolaire précis, comme une offrande rituelle dans un temple, ou sont-elles au contraire moins formalisées, comme une fête de rue organisée par une guilde ? Est-ce que des célébrations différentes exigent des cérémonies différentes ? Soyez aussi vague ou aussi détaillé que vous le voulez, mais rassemblez quelques notes sur ces cérémonies, en utilisant les mythes, l'histoire et d'autres éléments pour déterminer en quoi elles consistent.
- Où se trouve la base de l'organisation ? Cela peut être évident si le groupe n'est présent que dans une petite communauté, mais les grandes organisations ont généralement un quartier général, un temple majeur, une maison de guilde ou une retraite secrète.
- Qu'est-ce qui arrive à ceux qui s'écartent de la voie du culte, trahissent ses idéaux ou tentent de partir ? Est-ce que des punitions magiques ou séculières sont appliquées ? Quelle est la conséquence la plus grave : l'exil, la mort ou la destruction entière de la famille du transgresseur ? Peut-être n'y a-t-il pas de sanction du tout ? Tenez compte de la nature de l'organisation pour définir les sanctions à appliquer.
- Quels sont les dons éventuellement offerts aux plus hauts membres ? Utilisez la nature et le rôle de l'organisation pour les choisir en conséquence. Les membres obtiennent-ils des dons surnaturels sous forme d'objets ? L'organisation a-t-elle accès à plus d'un type de don ? Regardez la liste à la page 292 pour vous aider.

Pour d'autres conseils, consultez Cultes et Confréries pendant la Campagne, à la page 436.

Centres de Culte et de Confrérie

La plupart des organisations ont une base, sous une forme ou sous une autre. Cela peut être une simple clairière dans une forêt ancienne où les esprits sont plus accessibles, une forteresse reculée où un régiment militaire se retire après une

campagne, ou quelque chose de beaucoup plus élaboré comme un grand temple construit au cœur d'une cité. Selon sa taille et son influence, l'organisation peut avoir de nombreuses propriétés ou lieux saints répartis à travers le monde, mais un seul d'entre eux sera considéré comme son cœur.

La nature de ces centres de culte est liée à celle de l'organisation et peut prendre presque n'importe quelle forme imaginée par le Maître du Jeu. Temples, sanctuaires, bosquets, monastères, maisons de guilde, palais, labyrinthes, sanctuaires, forteresses, bibliothèques, bastions, nécropoles, écoles... la liste est infinie, tout comme les lieux où on peut les trouver. Ces centres ne sont pas forcement des bâtiments ou des lieux statiques. Certains peuvent être mobiles ou errants tels des cités flottant dans le ciel, des temples sur des radeaux ou même l'intérieur de gigantesques créatures vivantes.

Les possibilités sont si nombreuses que quelques lignes directrices sont prévues pour décrire les effectifs et la composition de ces lieux. Le Maître du Jeu est bien sûr encouragé à ajouter des détails de son cru.

Temples

Les temples sont des lieux sacrés dédiés à un ou plusieurs dieux, démons ou même esprits. Un temple peut avoir plusieurs autels plus petits à l'intérieur, dédiés à d'autres entités du même panthéon ou à différents aspects d'un même être. Quelle que soit leur taille, les temples disposent généralement d'un personnel qui les entretiennent, répondent aux besoins des fidèles et président aux cérémonies.

Chaque temple est considéré comme sacro-saint et les membres des rangs supérieurs maintiennent des sorts de protection de la discipline magique appropriée. Par exemple, les temples théistes sont protégés par des sorts Consacrer, étant donné qu'ils permettent de récupérer des miracles et de l'énergie magique. Ils peuvent aussi être des lieux de guérison, de formation ou des sanctuaires. Le tableau ci-dessous peut être utilisé pour déterminer rapidement le statut, la composition et les équipements d'un temple.

S'il y a besoin d'un temple dédié aux esprits, à un culte des ancêtres ou à des héros célèbres, il suffit d'échanger le titre des rangs et la compétence magique avec ceux de l'animisme.

Autel

Les autels ne sont pas aussi organisés que les temples. Ils ont tendance à se trouver près des lieux étroitement associés à l'objet de la vénération et peuvent donc être utilisés par les traditions théistes et animistes. La plupart des autels sont adaptés à la méditation ou à la contemplation, mais guère aux grandes cérémonies, qui devront être tenues en plein air. Les autels théistes sont protégés par des sorts Consacrer, alors que la version animiste utilisera un esprit protecteur. Seuls les plus grands autels auront un gardien permanent. La plupart des autels sont très sommairement équipés.

Équipement des Temples

	Temple Mineur	Temple Modeste	Temple Majeur
Personnel Habituel	1d3+3	1d6+9	2d6+12
Rang de Culte et Niveau de Compétence	1d3 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d2 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Prêtre : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10%	1d4+4 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d3+2 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1d2 x Prêtres : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10%	1d6+6 x Initiés : Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 3 autres compétences de culte à 50+1d10% 1d4+3 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1d3+1 x Prêtres : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10% 1 x Grand Prêtre : Comme un prêtre, mais avec Dévotion (Dieu) et Exhortation (Dieu) à 110+1d10%
Autels	1d3	1d3+1	1d6+2
Terrain d'Entrainement ?	Oui	Oui	Oui
Bibliothèque	50 % de chance, petite (1d20+10 parchemins ou livres)	Oui, moyenne (2d20+50 parchemins ou livres)	Oui, grande (2d100+100 parchemins ou livres)
Hébergement	Non	Oui – 2d3 lits	Oui – 1d20+10 lits
Étables	Oui – 1d4 montures ou têtes de bétail	Oui – 1d6+6 montures ou têtes de bétail	Oui – 2d6+12 montures ou têtes de bétail

Monastères et Écoles

Les ordres mystiques et de sorcellerie ont tendance à utiliser des monastères ou des écoles à la place de temples (bien que le bâtiment puisse abriter un autel). L'accent est mis davantage sur l'étude et la contemplation que sur la vénération. Un large éventail d'enchantements, du moins dans le cas des ordres de sorcellerie, assure la protection des lieux.

En dehors de ces différences, les monastères et écoles sont similaires aux temples : utilisez la table des Temples fournie précédemment pour déterminer la capacité d'enseignement, mais triplez le personnel. Tous les monastères et les écoles offrent des installations de formation, des bibliothèques, de vastes dortoirs et même des infirmeries. La présence d'écuries dépendra de l'emplacement.

Les monastères et écoles ont un nombre de Membres Ordinaires égal à cinq fois le personnel de l'établissement : ce sont des serviteurs, des pèlerins, des étudiants, etc.

Exemples d'Organisations

Les exemples suivants décrivent quelques cultes et une confrérie de manière plus détaillée. Le Maître du Jeu peut les utiliser tels quels, en changeant juste les noms au besoin, ou s'en inspirer pour développer ses propres organisations. Chaque exemple suit la même structure, qui peut servir de modèle à l'élaboration de cultes ou de confréries.

Nom

Le nom ou les noms qui désignent l'organisation.

Équipement des Autels

	Autel Mineur	Autel Modeste	Autel Majeur
Personnel Habituel	0	0 ou 1	1d3+1
Rang de Culte et Niveau de Compétence	Aucun	Acolyte : Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% Chamane : Contrainte, Transe et 2 autres compétences de culte à 70+1d10%	1d3 x Acolytes : Comme les Initiés, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Prêtre : Comme les Acolytes, mais avec Dévotion (Dieu), Exhortation (Dieu) et 1 compétence de culte à 90+1d10% OU 1d3 x Chamane : Contrainte, Transe et 2 autres compétences de culte à 70+1d10% 1 x Grand Chamane : Comme les Chamanes, mais avec Contrainte, Transe et 1 compétence de culte à 90+1d10%
Autels	Simple marque ou objet sacré	Petit bâtiment ou aire sacrée moyenne (clairière, cercle de pierre, etc.)	Bâtiment moyens ou grande aire sacrée (y compris Hutte Sacrée, grand cercle de pierre, maison des morts, etc.)
Terrain d'Entrainement ?	Non	Non	Oui
Bibliothèque	Non	Non	1d3 zones abritées pour dormir
Hébergement	Non	Oui – 2d3 lits	Oui – 1d20+10 lits
Étables	Oui – 1d4 montures ou têtes de bétail	Oui – 1d6+6 montures ou têtes de bétail	Oui – 2d6+12 montures ou têtes de bétail

Runes

Les runes éventuelles qui sont affiliées à l'organisation. Celles-ci influencent à leur tour les mythes, la magie, les comportements, etc.

Mythes et Histoires

Comment l'organisation est apparue.

Nature

Ce que l'organisation représente, sa place dans la société et ce qu'elle cherche à atteindre. On y trouve aussi la façon dont l'organisation traite les membres apostats.

Organisation

L'administration, la distribution, les célébrations ou jours saints, les sites importants, et ainsi de suite.

Adhésion

Les conditions d'adhésion à l'organisation. Si elle est répertoriée comme standard, les exigences pour les Rangs, les Devoirs et les Privilèges sont détaillés à partir de la page 287.

Restrictions

Les éventuels serments, superstitions et tabous de l'organisation sont détaillés ici.

Compétences

Ces compétences sont enseignées au sein de l'organisation et font partie des exigences pour changer de rang. Les compétences essentielles à l'adhésion au culte sont inscrites en italique. Les autres compétences figurent en caractères normaux.

Magie

Dans cette section spécifique aux cultes sont recensés les disciplines magiques ainsi que les sorts, miracles, esprits et talents accessibles à l'organisation.

Dons

Les Dons offerts aux membres, normalement ceux de haut rang.

Alliés et Ennemis

Si une organisation a des alliances spécifiques (ou des rivalités) avec une autre organisation, elles seront détaillées ici, avec tous les avantages et inconvénients causés par ces relations.

Culte des Ancêtres (Tradition Animiste)

Runes

Homme, Esprit.

Mythes et Histoires

Lorsque ceux qui sont chers à la tribu quittent ce monde, ils vont dans la Grande Caverne des Esprits, là où vivent tous les ancêtres depuis la fondation de la tribu. Ici les ancêtres chassent, tissent et festoient, ont toujours le ventre plein et défont tous leurs ennemis. Ils veillent sur la terre des vivants et sur la grande tribu, offrant leur sagesse et leur protection. Entrer dans la Grande Caverne est un honneur. Ceux qui vénèrent les ancêtres et tiennent compte de leurs présages obtiendront une place près du feu, une lance pour la Grande Chasse et une part du gibier.

Nature

Les ancêtres sont des esprits de sagesse, de la chasse, du tissage et de la survie. Ils perpétuent dans la mort ce qu'ils faisaient dans la vie, mais ne connaissent pas la souffrance, les blessures ou la maladie. Les ancêtres ont à leur service des esprits animaux que les chamanes peuvent invoquer. Les ancêtres donnent des conseils par le biais de présages et de signes. C'est en observant les arbres, les ruisseaux, les animaux et les cieux que l'on peut déceler leur sagesse. Ainsi, si la lune bloque le soleil, la guerre est imminente. Quand les sauterelles arrivent, une famine est à craindre. Les ancêtres parlent à travers la nature. Les Ancêtres les plus illustres sont Grand-Père et Grand-Mère, qui ont créé la tribu et ont appris aux autres comment enfanter, chasser, faire du feu, et tisser.

Organisation

Les chamanes de la tribu parlent directement aux ancêtres et appellent les esprits animaux à travers eux. Le jour de Grand-Père est le jour le plus court de l'année, et celui de Grand-Mère le plus long. Il existe beaucoup de lieux saints, comme l'arbre de la foudre sur la colline solitaire et le bassin profond au bas de la cascade. C'est dans ces endroits que les chamanes entendent le mieux les ancêtres, mais ils peuvent aussi les entendre lorsqu'ils tracent son grand cercle de cendres et effectuent la Danse des Parents ou celle de la Chasse. Comme les chamanes parlent avec les ancêtres, ils sont tenus pour saints : sans eux, les ancêtres ne parleraient qu'à travers des signes et des présages, et les esprits animaux ne viendraient pas.

Adhésion

Standard. Tout membre de la tribu atteignant l'âge de douze ans est initié au culte. Les garçons doivent passer trois jours et trois nuits dans la nature, et survivre pendant que des chasseurs les traquent. S'ils sont pris, ils doivent passer l'année suivante à vivre comme une femme avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative.

Restrictions

- Quand la lune obscurcit le soleil, la guerre est proche.
- Tuer un ennemi une fois qu'on est devenu un homme permet de montrer aux ancêtres sa valeur et sa détermination.
- Ne jamais tuer un chamane, car cela barrerait l'entrée à la Grande Caverne des Esprits et apporterait le malheur à la tribu.

Compétence

Chant, Contrainte, Danse, Connaissance (Ancêtres), Perception, Perspicacité, Transe.

Magie

Animisme : peut invoquer des esprits Ancestraux, des esprits Gardiens et, quand cela est nécessaire, créer des Revenants. Les chamanes du culte peuvent avoir un Double.

Dons

Les Grands Chamanes obtiennent le Don Abstinence. Ils peuvent alors se passer d'un besoin vital.

Alliés et Ennemis

Aucun.

Derviches des Sables (Ordre Mystique)

Runes

Maitrise, Mouvement, Feu.

Mythes et Histoires

Selon la tradition orale, les Derviches des Sables ont toujours hanté les déserts. Personne ne se souvient qui a été le premier mystique. Les sables sont toujours ouverts à ceux qui souhaitent trouver la vérité en endurant la cécité et les vents brûlants du désert.

La raison de l'existence de ce culte est inconnue. Son but est tout aussi obscur. Les plus désespérés qui errent dans les déserts trouveront toujours chez les derviches un chemin vers leur salut.

Nature

Les derviches embrassent les concepts de liberté, de masochisme et de maîtrise de soi. Ils vivent dans les endroits chauds et désertiques, inconsciemment attirés par cet environnement hostile capable de brûler leurs chagrins, leur culpabilité et de purifier leur âme afin qu'ils puissent appréhender des vérités plus élevées.

Un derviche solitaire est un modèle de gentillesse et d'hospitalité, prêt à partager les quelques biens qu'il possède. Mais en groupe, les derviches deviennent une force de destruction terrible. Ils ne se rassemblent que pour accomplir un acte d'une portée historique, sortant de leurs sanctuaires désertiques pour anéantir ceux qui s'écartent du chemin de la vertu.

Organisation

Les Derviches des Sables n'ont aucune organisation formelle. Ils se contentent d'errer seuls dans les déserts, en menant une vie d'ascète. Ils consacrent la majeure partie de leur temps à méditer profondément tout en observant le soleil, dont la lumière brûlante purifie leur âme. Rapidement, ils deviennent aveugles, ce qui les libère des distractions et leur permet de percevoir vraiment le monde qui les entoure. Leur autre occupation est la danse, qui les aide à réfléchir à un niveau supérieur. Ceux qui atteignent l'illumination voyagent souvent à travers les sables en dansant.

Puisque leur philosophie fondamentale repose sur la liberté de mouvement, les derviches ne construisent ni autels ni temples. Après tout, ils ont pour sanctuaire le désert entier. Celui qui entre, par mégarde ou non, dans le domaine d'un derviche ne rencontrera généralement celui-ci qu'au moment de l'agonie. Le derviche adoptera alors le mourant sous son aile, s'il estime que la personne est prête à entreprendre le voyage de la découverte de soi. Toutefois, comme tous les derviches adoptent le vœu de silence, le protégé devra faire l'effort de comprendre ce que le derviche lui offre.

Souvent, le protégé sera ensuite confié à un mystique plus sage, pour qu'il puisse progresser plus loin dans la voie du derviche. Bien qu'il n'existe pas de hiérarchie formelle, les rangs de culte sont utilisés pour mesurer le niveau d'éveil et le statut d'un membre.

Le culte ne célèbre aucune fête ; de telles banalités sont hors de considération.

Adhésion

Standard. Un derviche n'approche que celui qui cherche la mort dans le désert, ou qui s'y est égaré. Il lui offre alors une chance de survie, en le menant par exemple vers une source de nourriture ou d'eau. Pour devenir derviche, l'âge ou la race n'ont aucune importance, seule compte la volonté d'apprendre la sagesse et les pratiques obscures du tuteur derviche. Afin d'atteindre le rang d'Élève, le mystique doit se rendre aveugle en regardant fixement le soleil.

Restrictions

Les restrictions formelles sont peu nombreuses : il est interdit de parler et de nuire aux autres membres du culte, et les effets personnels doivent être donnés à ceux qui en ont le plus besoin.

Compétences

Danse, Endurance, Esquive, Méditation, Mysticisme (Derviche des Sables), Perception, Survie.

Magie

Mysticisme : Augmenter Endurance, Vision Nocturne, Réfuter (Nourriture), Réfuter (Eau), Indomptable, Sens de la Vie, Améliorer Fatigue.

Dons

Les Dons sont obtenus en fonction du rang de culte. Les Derviches qui atteignent le rang de Disciple reçoivent le don Robuste, les Maîtres obtiennent l'Invulnérabilité au Feu/à la Chaleur et les rares qui atteignent le statut de Sage reçoivent le don Oracle.

Alliés et Ennemis

Les Derviches sont à la fois détestés et craints par tous ceux qui vivent aux frontières des déserts. Comme ils limitent leurs déplacements aux zones les plus profondes et reculées, il est rare qu'ils rencontrent la civilisation. Quand ils le font, on ne leur accorde aucune aide ou civilité, et on ira jusqu'à les persécuter s'ils semblent vulnérables.

La Voie de la Liche (Culte de Sorcellerie)

Runes

Mort, Magie.

Mythes et Histoires

Arunis-Sul découvrit des sortilèges maîtrisant la mort et créa un ouvrage surnommé la Voie de la Liche. Lorsqu'il approcha du crépuscule de sa vie, ses disciples effectuèrent le Rite de la Liche selon ses instructions. C'est ainsi qu'Arunis devint Arunis-Mort, le Seigneur Liche. Il s'est aujourd'hui établi dans les hautes tours de la Forteresse Noire, d'où il commande toutes les créatures des ténèbres.

Nature

Les sorciers qui, comme Arunis-Mort, veulent commander aux morts-vivants et en devenir eux-mêmes se joignent à l'ordre de la Voie de la Liche et étudient les Invocations écrites par Arunis-Sul. Il s'agit d'un culte de nécromanciens qui cherchent à prolonger leur existence au-delà des limites physiques et à maîtriser la nature même de la mort. Le culte est détesté parce qu'il transforme les morts récents en serviteurs squelettes et zombies. Ses membres communient avec les vampires et les démons, pratiquent des rites immondes (y compris des sacrifices humains) et s'attaquent aux innocents. Sa nature est la corruption et Arunis-Mort continue de régner sur l'organisation en tant que Seigneur Liche suprême.

Organisation

Arunis-Mort contrôle le culte depuis la Forteresse Noire. Cet immense édifice de basalte et d'os contient son armée d'ignobles monstres morts-vivants et de démons venus des profondeurs de l'enfer. Les autres membres de haut rang du culte, les Mages et les Champions, servent directement Arunis-Mort et sortent de la forteresse pour exécuter ses ordres et entrainer les adeptes du culte. Arunis-Mort a l'intention de créer d'abord un royaume pour ses morts-vivants, puis un empire, corrompant au passage toute vie. Pour cette raison, les membres de l'ordre sont secrets et solitaires, et ne parlent jamais de leurs véritables croyances. Cependant, tous les initiés de l'ordre sont tenus de chercher la Forteresse Noire et de se prosterner devant Arunis-Mort. Ce n'est qu'à ce moment qu'ils connaîtront les secrets de la voie ; après l'obtention du statut de Mage, ils apprendront le Rite de la Liche afin de pouvoir eux aussi tromper la mort.

Adhésion

Standard. Tout sorcier rejoignant l'ordre s'engage au secret et à la discrétion. Celui qui ne respecte pas son pacte sera traqué par un des six seigneurs vampires inféodés à Arunis-mort et ramené à la Forteresse Noire, où il sera esclave pour l'éternité.

Restrictions

Voir les Dons ci-dessous.

Compétences

Connaissance (Arunis-Mort), Invocation (Voie de la Liche), Manipulation, Tromperie, Volonté.

Magie

Sorcellerie : Animer (Os), Dominer (Mort-Vivant), Enchanter, Non-Mort, Réanimation,

Sculpter (Cadavre), Renoncer (Pourriture), Sentir (Mort).

Dons

Après avoir atteint le rang d'Adepte, les sorciers du culte sont amenés à la Forteresse Noire et autorisés à prendre l'un des dons suivants : Vie Eternelle, Invulnérable et Puissant. En retour, ils doivent accepter un terrible Geas, formulé pour alimenter l'énergie d'Arunis-Mort ou pour aider une de ses innombrables machinations. À chaque changement de rang, le sorcier peut prendre l'un des dons restants, pour se transformer finalement en mort-vivant monstrueux.

Alliés et Ennemis

Ce culte diabolique n'a que des ennemis et donc aucun allié.

Myceras (Culte Théiste)

Runes

Bête, Mouvement, Ciel.

Mythes et Histoire

Dans les temps anciens, quand les hommes n'étaient encore que des enfants, un grand serpent se rendit sur terre pour tout dévorer. Les enfants étaient affamés et effrayés. L'obscurité vint avec le serpent et tout fut plongé dans la nuit. Puis, un jour, alors qu'Araxis le Premier Berger surveillait son troupeau de bovins, l'un des taureaux lui parla : « Accomplis un sacrifice au soleil et tout sera rétabli. » Araxis amena sa plus belle génisse au pied du grand plateau en guise d'offrande. Alors les étoiles commencèrent à tomber comme des lances, leurs queues brillantes repoussant l'obscurité. Du haut des cieux retentit le tonnerre et Araxis vit descendre du ciel un gigantesque géant à tête de taureau, au corps auréolé de flammes. Le serpent se leva pour défier le dieu taureau, mais alors qu'ils luttaient, le visage lumineux de Myceras brûla le serpent qui fut vaincu. Le dieu lia la bête avec des chaines faites d'un feu éternel et la jeta dans un tombeau. Après cela, le soleil réapparut.

Myceras enseigna aux habitants des collines comment utiliser la fronde et la lance. Ensuite, il leur inculqua l'art de la guerre et de l'élevage. Puis il leur apprit comment dresser et soigner les bêtes. Enfin, il leur montra comment former une armée capable d'affronter le serpent et ses sbires. Ainsi Mycéras vint au monde.

Nature

Myceras est un dieu polyvalent. Il est à la fois dieu de la guerre, des agriculteurs et des éleveurs, ainsi que le dieu protecteur de la cité de Meeros. Il explique à ses disciples qu'il ne faut jamais être calme ou conciliant. Il encourage la bravoure et l'intrépidité face à l'ennemi, et enseigne que le troupeau est au centre de toutes les communautés.

Il est représenté comme un minotaure en tant que Dieu de la Guerre, comme un taureau en tant que Dieu de la Harde et comme un homme couronné de flammes en tant que Seigneur de la Lumière et du Feu.

Organisation

Le Culte de Myceras est basé sur un sacerdoce formel qui mène toutes les cérémonies et rituels. Le Grand Temple de Myceras est le lieu central du culte, bien que de nombreux petits temples et autels se trouvent dans tout le pays, chacun dédié à un ou deux de ses aspects. Le sacrifice de vaches est commun : si une génisse d'un blanc pur nait au sein du troupeau, elle est désignée comme l'épouse de Myceras et sacrifiée à la veille du solstice d'été pendant le Festival de Lumière qui marque le retour de Myceras dans le monde.

Adhésion

Standard. Seuls les guerriers sont autorisés à devenir des membres laïcs, mais des non-guerriers peuvent devenir Initiés. Les Initiés et les rangs supérieurs doivent abandonner le métier des armes et se consacrer entièrement au service de Myceras, un chemin parfois pris par les soldats à la retraite.

Restrictions

- Ne jamais quitter un champ de bataille en tournant le dos à l'ennemi.
- Ne jamais combattre ou aller à la guerre lorsque la pluie tombe.

- Ne jamais manger la chair d'un taureau sans jeter son cœur et ses reins dans un feu en offrande à Myceras.

Compétences

Bagarre, Connaissance (Pâture), Dévotion, Endurance, Exhortation, Force Brute, Style de Combat Infanterie Meerish.

Magie

Les Membres Laïcs avec une aptitude à la Magie Populaire peuvent apprendre jusqu'à trois sorts appropriés. Le culte enseigne ViveLame, Coordination et Puissance. Les Initiés accèdent aux compétences Théistes et peuvent prier pour des miracles.

Les miracles offerts sont : Berserk, Bouclier, Confrérie Sacrée, Consacrer, Dégager les Cieux, Forme Bestiale, Fortifier et Lance Solaire.

Dons

Ceux qui montrent un véritable dévouement envers le culte, quel que soit leur rang, reçoivent le don Robuste. Les Grands Prêtres obtiennent soit

Cultes Animistes

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Esprits
Culte des Ancêtres	Homme, Esprit	Coutumes, Perspicacité, Perception	Conn. (Ancêtres), Contrainte, Transe	Ancêtres
Esprits Animal	Esprits Bête	Athlétisme, Équitation, Esquive	Conn. (Esprit Animal), Contrainte, Transe	Esprits Animal, Esprit Prédateur
Esprits de la Nature	Esprits Plantes ou de Fertilité	Perspicacité, Savoir Régional, Volonté	Conn. (Esprit de la Nature), Contrainte, Transe	Esprits de la Nature, Esprits Animaux associés
Esprits de Soin	Esprit, Homme ou Fertilité	Endurance, Premiers Soins	Conn. (Esprit de Soin), Contrainte, Médecine, Transe	Esprits de Soin, Esprits Gardiens
Esprit	Désordre ou Chaos, Esprit	Endurance, Influence, Volonté	Conn. (Esprit de Maladie), Transe	Esprits de Maladie, peut-être Esprits de Malédiction.

Confréries

Type de Confrérie	Compétences Standards	Compétences Professionnelles
Anciens de Collège/Université	Coutumes, Influence, Volonté	Connaissance (2 au choix)
Compagnie Maritime	Athlétisme, Canotage, Endurance	Navigation, Orientation
Compagnie Mercenaire	Athlétisme, Esquive, Deux Styles de Combat	Conn. (Stratégie et Tactique)
Corporation Astrologique/ Astronomique	Perception, Perspicacité	Conn. (Astrologie), Conn. (Astronomie), Conn. (Mathématiques)
Entrepreneurs Marchands	Influence, Perception	Commerce, Navigation, Orientation
Fraternité Criminelle	Dissimulation, Endurance, Tromperie	Déguisement, Passe-passe
Guilde de Commerce et d'Artisanat	Coutumes, Perception	Artisanat (Approprié à la Guilde), Commerce
Guilde de Voleurs/Assassins	Dissimulation, Esquive, un Style de Combat, Tromperie	Passe-passe
Maçons/Maçonnerie	Endurance, Savoir Régional, Perspicacité	Artisanat (Maçonnerie), Ingénierie
Médecins	Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional	Conn. (Herbes), Médecine
Parties ou Mouvements Politiques	Coutumes ou Tromperie, Influence, Perspicacité	Éloquence, Conn. (Politique)
Sages-femmes	Influence, Premiers Soins, Savoir Régional	Conn. (accouchement), Médecine
Société Alchimique	Perception, Perspicacité, Volonté	Conn. (Alchimie), Conn. (Minéraux)
Troupe de Guerre	Athlétisme, Endurance, Esquive, Force Brute, un Style de Combat Approprié à la Troupe	Connaissance (Stratégie et Tactique)

Oracle s'ils optent pour une vie d'ascèse contemplative, soit Invocation si ce sont des chefs de culte plus actifs.

Ce dernier don permet d'appeler un taureau divin qui fait office de garde du corps et de monture. Traitez-le comme un Auroch.

Alliés et Ennemis

Le Dieu Serpent Yethis est l'ennemi traditionnel de Myceras. Le culte considère tous les ophidiens comme des ennemis, ainsi que ceux qui apprennent la sorcellerie.

De plus, tous ceux qui ne témoignent pas du respect dû à Myceras sont traités comme des ennemis, tout comme les cités qui les accueillent.

Exemple d'organisations

La table suivante présente une sélection de différents types d'organisations faciles à adapter à un cadre de campagne. Ces organisations n'ont pas été conçues pour être équilibrées, seulement pour illustrer des thèmes particuliers. Elles sont à développer en s'inspirant de la structure des exemples précédents.

Elles peuvent aussi être utiles au Maître du Jeu qui a besoin d'informations en urgence sur une organisation (pour identifier les runes probables, des compétences pouvant être entrainées et la magie susceptible d'être apprise).

Cultes Mystiques

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Voies
Ordre Monastique d'Épistémologie	Loi, Maitrise	Aucun	Conn. (toutes), Langage (tous), Lecture/Écriture, Méditation, Mysticisme	La Voie de Toute Connaissance Augmenter (Connaissance), Augmenter (Langage), Augmenter (Perspicacité), Aura (Sagesse), Conscience, Réfuter (Ignorance), Sens Magique
Confrérie de la Main Guérisseuse	Homme, Maitrise	Premiers Soins, Savoir Régional	Médecine, Méditation, Mysticisme	Voie de la Guérison Améliorer (Fatigue), Améliorer (Vitesse de Guérison), Augmenter (Médecine), Augmenter (Endurance), Augmenter (Premiers Soins), Immunité aux Maladies, Immunité aux Poisons
École du Silence Impénétrable	Maitrise, Ténèbres	Discrétion, Perception	Méditation, Mysticisme, Passe-passe	Voie des Ombres Adhérence, Augmenter (Perception), Augmenter (Discrétion), Augmenter (Style de Combat à Distance), Vision Nocturne, Améliorer Mouvement
Confrérie du Serpent	Bête, Maitrise	Influence, Tromperie	Éloquence, Méditation, Mysticisme	Voie de la Tromperie Améliorer (Mouvement), Augmenter (Dissimulation), Augmenter (Influence), Augmenter (Passe-passe), Augmenter (Tromperie), Augmenter (Volonté), Vision Nocturne
École du Tigre Bondissant	Harmonie, Maitrise	Bagarre, Athlétisme	Méditation, Mysticisme, Survie,	Voie du Tigre Améliorer (Modificateur de Dégâts), Améliorer (Points d'Action), Augmenter (Athlétisme), Augmenter (Bagarre), Augmenter (Endurance), Augmenter (Force Brute), Invoquer Armes Naturelles Formidables

Cultes Mystiques (Suite)

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Voies
Ordre de l'Ascétisme	Homme, Maitrise	Endurance, Volonté	Méditation, Mysticisme, Survie	Voie de l'Abjuration Améliorer (Fatigue), Améliorer (Points de Vie), Augmenter (Endurance), Augmenter (Survie), Réfuter (Eau), Réfuter (Nourriture), Réfuter (Sommeil)
École de l'Être Illuminé	Harmonie, Maitrise	Coutume, Influence	Conn. (toute), Méditation, Mysticisme	Voie de la Raison Améliorer (Rang d'Action), Augmenter (Coutumes, Augmenter (Influence), Augmenter (Perspicacité), Augmenter (Volonté), Aura (Autorité), Aura (Sagesse)

Ordres de Sorcellerie

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Sorts
Ordre Militaire	Magie, Maitrise	Bagarre, Style de Combat	Connaissance (Stratégie et Tactique), Invocation, Manipulation	Attirer Projectile, Augmentation des Dégâts, Résistance aux Dégâts, Sceau de Protection
Ordre Nécromantique	Magie, Mort	Endurance, Volonté	Conn. (Mort-Vivant), Invocation, Manipulation	Dominer (Mort-Vivant), Piéger l'Âme, Renoncer (Décrépitude), Réanimation
Ordre Alchimique	Loi, Maitrise	Savoir Régional	Commerce, Conn. (Alchimie), Invocation, Manipulation	Fusion, Neutraliser la Magie, Sculpter (Chimie), Sculpter (Métal)
Ordre Scolastique	Magie, Vérité	Perception, Perspicacité	Conn. (toutes), Invocation, Manipulation	Augmenter (INT), Intuition, Renoncer (Sommeil), Sentir (Connaissance)
Ordre Hermétique	Destin, Maitrise	Perception, Volonté	Conn. (toutes), Invocation, Manipulation	Bannir, Intuition, Renoncer (Nourriture ou boisson), Vision Mystique
Ordre des Forces Noires	Désordre, Magie	Discrétion, Perspicacité	Déguisement, Invocation, Manipulation	Boomerang, Dominer (Humains), Paralysie ou Fragmenter, Vampiriser (CON ou POU)
Ordre de Communication	Communication, Magie	Coutumes, Influence	Invocation, Langage (tous), Manipulation	(Son ou Vue) Fantomatique, Hâte, Projeter (Son ou Vue), Vol
Ordre Médical	Homme, Maitrise	Premiers Soins, Savoir Régional	Invocation, Médecine, Manipulation	Neutraliser la Magie, Régénération, Résistance aux Dégâts, Transférer Blessure
Ordre des Transmutations	Bête, Homme	Bagarre, Endurance	Conn. (Créatures), Invocation, Manipulation	Augmenter (Caractéristique physique),Dominer (Espèces), Métamorphose (en Créature), Échange de Corps

Cultes Théistes

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Miracles
Déesse de la Fertilité	Fertilité et Bête ou Plante	Endurance, Savoir Régional	Artisanat (Agriculture ou Élevage), Dévotion, Exhortation	Fécondité, Croissance, Pacification, Maturation, Charmer, Emmêle, Forme Bestiale, Guérir Blessure, Dégager le Ciel, Dispersion de la Magie, Appeler les Nuages, Bénir Récoltes
Dieu Artisan	Maitrise, Stase	Force Brute, Endurance	Artisanat (tous), Dévotion, Exhortation	Arme de Vérité,Contrecoup, Dispersion de la Magie, Extinction Magique, Fortifier, Harmoniser, Inébranlable, Lien Mental, Pacification, Persévérance
Dieu Chasseur	Bête, Maitrise	Athlétisme, Discrétion	Dévotion, Exhortation, Pistage	Appeler les Nuages, Arme de Vérité, Bouclier, Caméléon, Dispersion de la Magie, Emmêle, Forme Bestiale, Harmoniser, Illusion, Pacification, Repos Éternel, Tir Infaillible
Dieu de la Mort	Mort et Chaos ou Loi	Influence, Volonté, Style de Combat	Dévotion, Exhortation	Arme de Vérité, Arracher l'Âme, Attaque Cardiaque, Bouclier Spirituel, Contrecoup, Corruption, Dispersion de la Magie, Lever les Morts, Lier Fantôme, Peur, Repos Éternel, Vision de l'Âme, Égide
Dieu de la Terre	Fertilité, Terre	Force Brute, Savoir Régional	Dévotion, Exhortation, et Ingénierie ou Conn. (Mine ou Forge)	Absorption, Bouclier, Confrérie Sacrée, Contrecoup, Dispersion de la Magie, Dispersion Gnome, Fortifier, Invocation (Gnome), Inébranlable, Pluie de Pierre, Propitiation, Repos Eternel, Tremblement de Terre
Dieu de l'Air/ Tempête	Dieu de l'Air : Air, Maitrise Dieu des Tempêtes : Air, Mouvement	Dieu de l'Air : Athlétisme, Esquive Dieu des Tempêtes : Athlétisme, Force Brute	Dévotion, Exhortation, Survie	Appeler les Nuages, Appeler les Vents, Berserk, Bouclier, Confrérie Sacrée, Coup de Tonnerre , Dispersion (Sylphe), Dégager le Ciel, Invocation (Sylphe), Pluie de Grêle, Éclair
Dieu du Savoir	Stase, Vérité	Coutumes, Perception	Conn. (au choix), Dévotion, Exhortation	Bouclier Spirituel, Dispersion de la Magie, Déflagration Mentale, Guérir l'Esprit, Inébranlable, Lien Mental, Oblitération, Propitiation, Réflexion, Vision de l'Âme
Dieu Guérisseur	Homme, Harmonie	Premiers Soins, Endurance	Dévotion, Exhortation, Médecine	Corps,Dispersion de la Magie, Exorcisme, Fécondité, Guérir (Blessure, Maladie, Membre et Esprit), Pacification, Repos Éternel, Résurrection, Sens

Cultes Théistes

Nom du Culte	Runes	Compétences Standards	Compétences Professionnelles	Miracles
Dieu des Mers/ de l'Eau	Eau, Mouvement	Canotage, Natation	Dévotion, Exhortation et Artisanat (Pêche) ou Navigation	Appeler les Vents, Confrérie Sacrée, Coup de Tonnerre, Dispersion de la Magie, Dispersion Ondine, Forme Bestiale, Invocation (Ondine), Inébranlable, Persévérance, Propitiation, Respiration Aquatique
Dieu du Feu/ Soleil	Maitrise, Soleil	Influence, Perspicacité	Dévotion, Éloquence, Exhortation	Bouclier, Confrérie Sacrée, Dispersion de la Magie, Dispersion de Salamandre, Dégager les Cieux, Extinction Magique, Illusion, Invocation (Salamandre), Lance Solaire, Mirage, Peur, Pluie de Feu, Égide
Dieu du Commerce	Communication, Maitrise	Coutumes, Perspicacité	Commerce, Dévotion, Exhortation	Charmer, Dispersion de la Magie, Illusion, Lien Mental, Pacification, Persévérance, Propitiation, Réflexion, Vision de l'Âme
Dieu Bouffon	Désordre, Illusion	Dissimulation, Tromperie	Déguisement, Dévotion, Exhortation	Absorption, Caméléon, Charmer, Contrecoup, Corruption, Dispersion de la Magie, Folie, Forme Bestiale, Harmoniser, Illusion, Mirage, Peur, Vision de l'Âme
Dieu de la Guerre	Mouvement, Maitrise	Esquive, Endurance, Style de Combat	Dévotion, Exhortation	Arme de Vérité, Berserk, Bouclier, Confrérie Sacrée, Dispersion de la Magie, Fortifier, Inébranlable, Persévérance, Réflexion, Tir Infaillible, Égide

Miracles Théistes

Les listes de miracles indiquées pour ces cultes théistes génériques ne sont que des suggestions, dont le Maître du Jeu peut s'aider afin de créer des listes de miracles plus restreintes reflétant les spécialisations des cultes qu'il crée (voir Combien de Capacités ?, page 171). Les miracles Éveil, Vision, Consacrer, Excommunication et Extension sont communs à presque tous les cultes. Quand un Maître du Jeu choisit les miracles offerts par un culte particulier, il devrait envisager d'inclure certains de ces cinq miracles communs en plus des miracles spécialisés, mais il doit prendre en compte la nature du culte. Par exemple, le culte d'un Dieu de la Guerre offrirait les miracles Éveil, Vision, Excommunication, tandis que le culte d'un Dieu Bouffon fournirait plutôt Éveil, Vision, Excommunication et Extension.

Chapitre 15: Créatures

Les animaux, les monstres et les créatures des mythes, des légendes et du folklore sont au centre de ce Chapitre. Les créatures serviront principalement d'adversaires, mais il ne faut pas les réduire à ce seul rôle. En effet, comme les personnages, les créatures ont des motivations, des instincts et des buts spécifiques. De plus, les créatures intelligentes peuvent se montrer aussi astucieuses que des personnages. Elles peuvent même être développées comme des personnages à part entière. Ce chapitre offre donc des conseils sur la façon de créer des créatures, pensantes ou non, aussi efficaces que possible.

La plupart des créatures de RuneQuest sont définies par les mêmes caractéristiques, Attributs et Compétences que les personnages joueurs. Cela signifie que certaines espèces, pensantes ou non, peuvent être utilisées comme des personnages si le Maître du Jeu le permet. Toutefois, il existe quelques éléments qui différencient ces espèces des humains standards, notamment les Capacités, l'Intelligence et l'Instinct.

Intelligence et Instinct

Toutes les créatures ne peuvent pas être mesurées selon les critères d'intelligence humains. Cela vaut notamment pour la plupart des mammifères, qui agissent plus par instinct qu'en suivant un raisonnement. Pour de telles créatures, l'INT est une valeur fixe déterminée par le type général de la créature (voir le tableau l'INT des Créatures ci-dessous), et une nouvelle caractéristique, l'Instinct (INS), est utilisée pour déterminer les compétences et les attributs normalement calculés sur le score d'INT. L'INS d'une Créature est calculé selon la formule 2d6 + INT fixe. Ainsi, le loup, un mammifère carnivore, a une INT fixe de 6 et une INS de 2d6+6, donnant une plage d'INS de 8 à 18 avec une moyenne de 13.

L'INS représente à la fois l'instinct, la ruse et les autres capacités innées indispensables à la nature et à la survie de la créature, qu'un score d'INT fixe représenterait mal.

La Rune de la Bête est une des Runes de Forme régissant la forme et la nature des créatures qui ne sont pas alignées avec la Rune de l'Homme. Elle décrit à la fois la forme physique et la nature mentale de toutes les créatures.

Lors du calcul du Rang d'Action d'une créature, on utilisera son INS au lieu de son INT.

Tableau d'INT des Créatures

Valeur d'INT	Type de Créature
1	Invertébrés (vers, escargots et autres)
2	Insectes et Crustacés
3	Amphibiens et Poissons
4	Reptiliens, Oiseaux et Mammifères herbivores (tels que le cerf ou le tricératops)
5	Reptiliens et Oiseaux carnivores (comme l'allosaure)
6	Mammifères carnivores (ours, félins et autres)
7	Mammifères à l'intelligence quasi humaine et Monstres (singes, chimère, etc.)

Capacités des Créatures

La capacité d'une créature est quelque chose qu'elle peut accomplir naturellement du fait de son anatomie, de sa biologie, de sa magie innée, et ainsi de suite. Par exemple, le vol est une capacité innée des oiseaux.

Vous trouverez ci-dessous une description des différentes capacités :

Adhérence

La créature peut se déplacer librement sur les surfaces verticales et même sur les plafonds sans avoir besoin d'équipement spécial. De tels déplacements s'effectuent à la moitié de la vitesse de Mouvement de la créature.

Allergie

La créature est allergique ou réagit négativement à une substance spécifique qui n'inflige normalement pas de dégât, comme le vin, l'eau, le sel, etc. La créature subit 1d6 points de dégâts par Round à chaque Localisation en contact avec la substance. L'armure portée bloque les dégâts normalement, en supposant que la créature ne soit pas complètement immergée dans la substance. Toutefois, l'armure naturelle ne compte pas.

Apnée

La créature peut retenir son souffle pendant une longue période. Si elle est préparée et reste relativement statique, la créature peut retenir son souffle pour un nombre de minutes égal à sa CON. Cette période est réduite de moitié si elle est active, par exemple si elle combat ou se déplace.

Aquatique

La créature respire de l'eau plutôt que de l'air, et possède généralement des branchies ou une peau capable d'absorber directement l'air dissous. Si elle est hors de l'eau et que ses organes respiratoires sèchent, elle commencera à suffoquer après CON minutes si elle reste passive, ou la moitié de ce temps si elle se déplace ou combat.

Armes Naturelles Formidables

La créature est capable de parer ou de dévier activement les attaques en utilisant ses armes naturelles. Cela est dû à une combinaison de style de combat et d'armement naturel formé de substances résistantes telles que la corne, l'os ou la chitine qui sont capables d'ignorer les dégâts causés par les armes manufacturées. Notez que les créatures qui n'ont pas ce trait doivent soit compter sur leur armure naturelle, soit utiliser l'Esquive.

Attaque de Regard

La créature possède une attaque de regard. Cette attaque peut être active (la créature doit consciemment utiliser un Point d'Action à son tour pour l'utiliser sur un ennemi) ou passive (tous ceux qui regardent la créature sont affectés), comme indiqué dans la description.

Attaque en Piqué

Certaines créatures peuvent tomber du ciel ou surgir hors de l'eau pour attaquer leurs proies, les frappant avec une force incroyable. C'est l'équivalent de la charge pour les créatures non terrestres. Cette action augmente d'une catégorie la Taille de l'attaque et d'une catégorie le Modificateurs de Dégâts de la créature, pour cette seule attaque seulement. Une Attaque en Piqué ne peut être utilisée

qu'une fois par Round. Pour utiliser cette capacité, la créature doit être à au moins un round complet de Mouvement au-dessus de sa cible (ou éventuellement en dessous si elle est submergée).

Aura Chaotique

La rune du Chaos marque cette créature. Une autre créature chaotique peut effectuer un test de Volonté lorsqu'elle rencontre la créature dotée de l'Aura. En cas de réussite, la créature dotée de l'Aura ne sera pas attaquée tant qu'elle n'entreprend aucune action hostile.

Camouflage

La créature peut se cacher facilement, en raison de sa coloration ou d'une texture de peau inhabituelle. Ceux qui tentent de la repérer voient le niveau de difficulté de leur test de Perception augmenté de deux.

Drain de Caractéristique

La créature peut drainer temporairement des points de Caractéristique de la cible de ses attaques. Le type d'attaque, la Caractéristique affectée et la façon de résister à l'effet sont détaillés dans la description de la créature.

Écholocation

La créature perçoit son environnement grâce à la réflexion des ondes sonores. Cela signifie qu'elle peut déceler des choses qui peuvent être soit immobiles, soit cachées. De ce fait, celui qui veut éviter d'être repéré par la créature verra le niveau de difficulté des tests de Discrétion augmenté de deux.

Empoigne

Si la créature frappe avec succès en combat, elle peut immédiatement Empoigner en plus d'infliger des dégâts. Si l'attaque de la créature est parée (ou qu'elle-même pare), elle obtient quand même la Manœuvre Saisir contre le membre de l'adversaire ou la Manœuvre Coincer contre son arme. La créature utilise toujours sa Force Brute pour empêcher une victime de se libérer.

Engloutissement

La créature possède un orifice qui lui permet d'avaler entièrement ses cibles. La taille maximale d'une victime avalée est égale à la moitié de la TAI de la créature avec cette capacité, mais elle peut être inférieure selon les particularités physiques de la créature. La victime avalée subit alors au moins un jet de dégâts basé sur l'attaque de morsure de la bête ; le temps passé à mâcher la victime dépend de la créature et de la sensibilité de ses entrailles. La victime, si elle est encore en vie après la morsure, commencera à suffoquer et l'asphyxie la tuera sûrement avant l'acide gastrique. Normalement, une victime avalée ne peut pas se déplacer à l'intérieur du tube digestif, ou alors la créature est si grande que la victime mourra longtemps avant qu'elle ne puisse se tailler une issue.

Esprit Collectif

L'intelligence de ces créatures est limitée si elles sont prises isolément, mais s'améliore nettement lorsqu'elles sont en groupe.

Flairer le Sang

Permet à la créature de détecter l'odeur du sang dans l'eau ou dans l'air sur de grandes distances. Des traces de sang peuvent être détectées à une distance égale à la moitié de son INS en kilomètres.

Frénésie

Lorsqu'elle est blessée ou exposée à une substance particulière – par exemple du sang – la créature doit réussir un test de Volonté ou entrer en frénésie. La frénésie dure un nombre de rounds égal à la CON de la créature. Pendant la frénésie, la créature utilise ses Actions de Combat uniquement pour attaquer ou se déplacer dans le combat. Le lancement de sorts, la parade, l'esquive et les autres actions sont interdits, et la rage empêche toute prudence. En contrepartie, la créature ne subit plus la douleur ou la fatigue et devient imperméable au contrôle mental. Elle ignore tous les effets néfastes des Blessures Sérieuses, mais une Blessure Grave la mettra toujours hors de combat. Si elle est encore en vie lorsque la frénésie se termine, la créature reçoit automatiquement le niveau de fatigue Harassé.

Immunité

La créature est complètement insensible aux dégâts causés par un type de source : froid, feu, fer, etc. Certaines immunités spécifiques seront

détaillées plus amplement dans la description de la créature.

Immunité aux Maladies

La créature est immunisée à toutes les maladies. Toutes les créatures sans TAI obtiennent automatiquement cette capacité, même si cela n'est pas spécifié dans leur description.

Immunité aux Poisons

La créature est immunisée à tous les poisons. Les créatures sans TAI obtiennent automatiquement cette capacité, même si cela n'est pas spécifié dans leur description.

Intimidation

La créature cherche à impressionner ses adversaires potentiels : elle grogne, gronde, baisse les cornes, et ainsi de suite. Les adversaires doivent effectuer un test de Volonté normal pour garder leur sang froid. Une réussite permet à un personnage d'agir normalement, tandis qu'un échec indique qu'il doit dépenser son prochain round à se mettre à bonne distance de la créature. Si le personnage obtient une Maladresse, il fuit à sa vitesse maximale. Une Réussite Critique permet au personnage d'ignorer toutes les autres tentatives d'intimidation de la créature ou de ses congénères pendant toute la rencontre. L'effet se poursuit tant que la créature continue d'agir d'une manière menaçante, ce qui comprend le fait d'attaquer.

Membres Multiples

Similaire à Polycéphale. La créature gagne une Action de Combat par paire supplémentaire de membres (au-delà de la première) qu'elle peut utiliser pendant le combat – ceux utilisés pour soutenir ou déplacer la créature ne comptent pas. Ces Actions de Combat supplémentaires ne peuvent être utilisées que pour effectuer des actions avec ces membres spécifiques, et elles diminuent si des paires de membres sont immobilisées ou détruites.

Mort-Vivant

Étant déjà morte, la créature est immunisée aux conséquences de la fatigue et des Blessures Sérieuses. Même les Blessures Graves ne la neutralisent pas, mais ses Localisations peuvent être tranchées ou brisées comme d'habitude. La Localisation tête ou poitrine du mort-vivant est considérée comme la zone reliée à l'esprit ou à la magie qui anime la créature. Toute Localisation (et celles qui sont contigües) qui est brisée ou tranchée cesse de fonctionner, mais le reste du corps peut continuer à fonctionner s'il reste des membres encore valides. Par contre, une Blessure Grave à la localisation reliée détruit immédiatement le mort-vivant. Seules les créatures mortes corporelles peuvent posséder le trait Mort-vivant.

Nageur

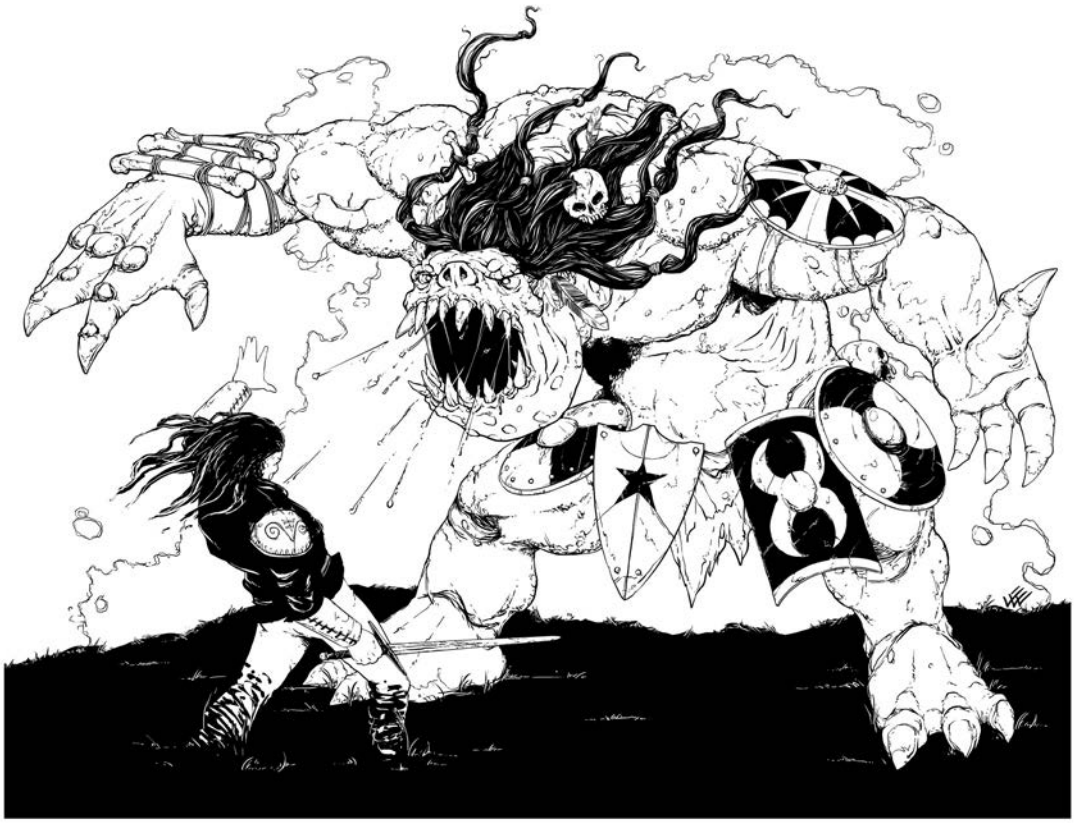
La créature réussit automatiquement les déplacements et manœuvres de natation de routine ; elle n'aura pas besoin de tester sa compétence Natation, à moins d'entreprendre une tâche particulièrement difficile, comme nager contre un courant puissant ou bondir hors de l'eau. Tant qu'elle est dans l'eau, elle pourra remplacer sa compétence Athlétisme ou Esquive par Natation.

Piétinement

La créature est capable de piétiner les êtres d'une TAI inférieure à la moitié de la sienne, en utilisant la compétence Athlétisme pour attaquer. Cela inflige des dégâts égaux à deux fois le Modificateur de Dégâts de la créature et augmente la taille de l'attaque d'une catégorie. Le coût en Points d'Action du Piétinement dépend des circonstances. Si la créature est immobile, elle peut piétiner un adversaire à plat ventre à son tour, mais cela coûte une Action de Combat. Si le piétinement est effectué lorsque la créature se déplace ou charge vers un adversaire, il devient une Action Libre.

Polycéphale

La créature gagne une Action de Combat supplémentaire par tête en plus de la première. Chaque tête individuelle tranchée ou hors combat diminue de un le nombre d'Actions. Tant qu'une tête reste active, la créature peut toujours contrôler son corps partagé. Quand une créature à plusieurs têtes tente de résister à un sort affectant les émotions ou l'intellect, elle effectue un test de résistance pour chaque tête encore intacte.



Cet ogre monstrueux arbore les boucliers et les armures de ses victimes et pousse un rugissement féroce... Un bel exemple d'emploi de la capacité Intimidation !

Possession, Cachée

La possession cachée est un moyen de possession insidieux, car le possesseur n'est qu'un passager dans le corps de la victime. Il ne cherche pas à contrôler le corps de l'hôte tant que celui-ci est conscient. Dans de nombreux cas, l'hôte ne sait même pas qu'il est possédé.

Possession, Dominante

Bien plus flagrante que la version cachée, la possession dominante se produit lorsque la créature prend le contrôle total de la victime. L'identité (INT, POU et le CHA) du possesseur écrase celle du propriétaire du corps. La victime est absolument impuissante, incapable d'effectuer la moindre action ou de récupérer des Points de Magie : elle devient prisonnière dans son propre corps. Si le possesseur a le contrôle total du corps, il n'a toutefois accès ni aux souvenirs, ni aux compétences, ni à la magie du possédé.

Régénération

La créature est capable de régénérer ses Points de Vie perdus. La vitesse de régénération varie selon la créature. Sauf indication contraire, la régénération ne permet pas de remplacer les membres perdus, et la destruction d'une Localisation vitale (tête, thorax ou abdomen) entrainera la mort.

Sang Froid

La créature n'a pas besoin de manger fréquemment. Un repas par semaine suffit à la maintenir en bonne santé et bien nourrie. La consommation d'une grande quantité de viande supprime le besoin de manger pendant un mois. À l'opposé, lorsque la créature est exposée à des températures inférieures à 15 degrés Celsius, ses réflexes diminuent : elle subit alors un malus de -6 au Rang d'Action et perd une Action de Combat par round. En dessous de 5 degrés Celsius, les créatures à sang froid deviennent complètement engourdies et entrent dans un état catatonique.

Sauteur

La créature utilise des Bonds Offensifs comme décrit à la page 152 du Chapitre Combat, mais peut combiner le saut avec une attaque physique, comme un coup de griffe ou une morsure. Si la créature bondissante remporte le Jet d'Opposition de Bond Offensif, elle inflige automatiquement à la cible les dégâts d'au moins une de ses armes naturelles. Ces dégâts ne peuvent être parés que par une Parade Passive.

Sens de la Magie

La créature peut détecter les émanations magiques dans un rayon égal à sa compétence Volonté en mètres. Si la créature en touche une autre et réussit un jet de Perception, elle connaîtra les Points de Magie actuels, les enchantements et les sorts actifs de la cible.

Sens de la Mort

La créature peut se rendre compte de la mort d'autres créatures et de la présence de chair morte dans un rayon égal à la moitié de son INT ou INS en kilomètres.

Sens de la Terre

Certaines créatures, comme celles liées à la rune de la Terre, sont tellement en phase avec le monde souterrain qu'elles peuvent parfaitement vivre dans l'obscurité totale des profondeurs. En se repérant grâce aux vibrations et à la pression de l'air, la créature peut se battre et effectuer des tests de Perception sans pénalité à condition que sa cible ne se trouve pas à plus de son INS en mètres. La portée de Sens de la Terre est réduite de moitié si la capacité est utilisée au-dessus du niveau du sol.

Sens de la Vie

En harmonie avec les rythmes de la nature, cette créature peut déterminer la vitalité de toute créature vivante en la touchant. Si elle réussit un jet de Perception, elle connaît les blessures actuelles de la cible, son niveau de fatigue et si elle est actuellement sous l'effet d'un poison ou d'une maladie. La créature est également consciente de toute forme de vie dans un rayon égal à sa compétence Volonté en mètres, ce qui peut rendre difficile les tests de Discrétion contre elle.

Souffle Enflammé

La créature peut souffler des flammes sur une zone en tant qu'Action de Combat. Les flammes remplissent un cône faisant face à la créature et qui s'étend sur sa CON en mètres. Au point le plus éloigné, la largeur du cône est égale à un quart de la CON de la créature. Toute créature prise dans les flammes subit des dégâts de feu sur toutes les Localisations touchées, mais la cible peut tenter d'Esquiver pour réduire les dégâts de moitié. Les Points d'Armure comptent normalement, sauf indication contraire.

Une créature ne peut souffler des flammes qu'une fois dans une période de temps spécifiée (généralement une fois par heure ou par jour). Toute nouvelle tentative pour souffler durant cette période exige que la créature réussisse un test d'Endurance avec une difficulté augmentant d'un niveau après chaque essai ; sinon, son niveau de Fatigue augmentera de un.

Terrifiant

L'apparence, la forme ou l'aura de la créature est si terrifiante qu'elle oblige ceux qui l'observent à effectuer un jet de Volonté standard. En cas de succès, l'observateur est effrayé et ne peut agir offensivement pendant un round. L'échec le pousse à fuir, terrorisé. Sur une Maladresse, l'observateur s'évanouit de terreur. Seule une Réussite Critique permet d'agir sans entrave. L'observateur n'a pas besoin d'effectuer de tests supplémentaires pour le reste du combat, même si plusieurs de ces créatures sont présentes. L'exposition répétée à un type spécifique de monstre terrifiant peut éventuellement réduire le niveau de difficulté du jet de Volonté.

Trait Chaotique

Les créatures souillées par la rune du Chaos n'obéissent pas toujours aux lois normales de la nature et elles sont souvent affreusement déformées. Chaque Trait Chaotique entraîne un jet sur le tableau des Traits Chaotiques, pages 445 à 446 , et les effets correspondants au résultat sont immédiatement appliqués.

Tunnelier

La créature est capable de creuser des tunnels dans la terre à sa vitesse normale de Mouvement. Certaines créatures sont limitées dans le type de sol qu'elles peuvent creuser, comme indiqué dans leur description.

Vampirisme

La créature draine le sang de sa victime, entraînant une augmentation des niveaux de Fatigue de

celle-ci. La créature doit utiliser une attaque de morsure et causer des dégâts à la victime pour être en mesure de drainer son sang au rythme indiqué dans la description.

Venimeux

La créature dispose d'un moyen d'attaque venimeux : morsure, dard... La description de la créature indique les effets du poison utilisé. Une créature venimeuse peut, si elle le désire, appliquer son poison grâce à la Manœuvre de Combat Injecter Venin.

Injecter Venin

Si le dard de la queue d'un scorpion ou les crocs d'un cobra sont extrêmement dangereux, une créature venimeuse ne parvient pas toujours à injecter son venin. En effet, les crocs ou les dards peuvent ne pas traverser le bouclier ou l'armure de la cible. De ce fait, une créature qui cherche à empoisonner un adversaire emploiera si possible la manœuvre Injecter Venin. La créature perd alors toute chance d'infliger des dégâts directs, mais elle trouvera un point faible dans la défense ou l'armure qui lui permettra d'injecter son venin. Par exemple, un grand serpent venimeux attaquant un guerrier en cotte de mailles peut, au lieu d'infliger ses dégâts de morsure, contourner la parade de la victime et égratigner de ses crocs empoisonnés le dos de la main portant l'épée. Les créatures venimeuses peuvent utiliser cette manœuvre en attaque comme en défense.

Vision dans le Noir

Permet à la créature de voir normalement en l'absence de lumière.

Vision Nocturne

Permet à la créature de traiter l'obscurité partielle comme une zone illuminée et les ténèbres comme de l'obscurité partielle.

Vol

La créature réussit automatiquement les déplacements et les manœuvres aériennes de routine. Elle n'a pas à tester sa compétence de Vol, à moins de tenter une action particulièrement difficile, comme voler contre un vent puissant, esquiver une attaque à distance en vol, ou prendre le dessus sur un ennemi volant. Si elle reste dans les airs durant un combat, la créature peut utiliser sa compétence Vol (basée sur FOR+DEX) à la place de l'Esquive.

Vulnérable

La protection naturelle et magique de la créature ne peut atténuer les dégâts causés par un type de source particulier (le froid, le feu, le fer, etc.). Par exemple, un loup-garou subira les dégâts d'armes en argent. Certaines vulnérabilités spécifiques seront détaillées plus amplement dans la description de la créature.

Les Créatures comme Personnages

Toute créature douée de raison (avec une INT de 8 +) peut servir de personnage joueur si le Maître du Jeu autorise de tels personnages exotiques dans sa campagne. Certaines espèces, comme les elfes, les nains et les trolls, sont des classiques de la fantasy et se prêtent facilement à l'exercice grâce à leurs similitudes avec les êtres humains. D'autres seront moins adaptées, à cause par exemple de leur psychologie ou de leur physique, et se mélangeront donc moins bien avec les autres personnages du groupe. Par exemple, un géant dans un groupe d'humains ou de nains risque de poser problème dans certains cas de figure.

Le Maître du Jeu doit examiner attentivement si une espèce particulière peut servir de personnage joueur, et réfléchir aux inconvénients potentiels avant le début de la partie. Cependant, autoriser des espèces exotiques peut s'avérer très amusant, tant que les joueurs et le Maître du Jeu restent conscients des complications possibles. Les joueurs doivent aussi prendre en compte le défi que représente l'interprétation d'une créature exotique. Ainsi, un personnage Iqari pourra voler, mais il aura du mal à communiquer verbalement en raison de son physique. Selon la façon dont le joueur s'approprie le rôle, cela peut autant être un obstacle à l'interprétation qu'une opportunité de sortir des sentiers battus.

Il faut toujours se rappeler que chaque type de créature possède sa propre psychologie. Jouer

Création par Point pour les Non Humains

Les joueurs souhaitant jouer des personnages non humains peuvent définir leurs caractéristiques en utilisant la méthode de construction par points (voir page 12). Les mêmes règles s'appliquent pour les non humains, sauf que le nombre de points de départ est basé sur le total des caractéristiques moyennes du type de créature.

Par exemple, un Iqari utilisant la méthode de construction par point commencera avec 108 points (arrondis au supérieur) à répartir dans ses sept caractéristiques. Cependant, cet Iqari devra avoir un minimum de 15 en FOR, 14 en DEX et TAI, 8 en CON et INT, et 3 en POU et CHA. Il existe donc des limites à la façon dont les points peuvent être distribués.

Le Maître du Jeu devrait réfléchir sérieusement avant de permettre aux joueurs d'utiliser cette méthode lors de la création de personnages non humains. En effet, un joueur sera certainement tenté d'optimiser les bonus d'Attribut de son personnage, et cela risque d'accentuer le déséquilibre entre les personnages si le joueur a choisi une créature déjà puissante à la base.

un Iqari de la même manière qu'un personnage humain n'a guère d'intérêt.

Enfin, gardez à l'esprit que les différents types de créatures ne sont pas équilibrés entre eux. Bien que leurs compétences culturelles et professionnelles commencent à des niveaux similaires, leurs capacités physiques ou mentales peuvent varier du tout au tout. De ce fait, un personnage Iqari dans un groupe d'humains peut frustrer certains joueurs, ou compliquer la tâche du Maître du Jeu, qui devra proposer des défis appropriés à l'Iqari sans mettre en danger les autres personnages.

Création de Créature comme Personnage

La création de personnages non humains ressemble à celle de personnages humains. Les Caractéristiques sont déterminées en utilisant les dés de caractéristique de l'espèce, avec des plages de valeurs différentes de celles des humains ; tous les autres éléments, comme les attributs, la culture ou la profession, fonctionnent comme d'habitude. Bien sûr, les créatures peuvent avoir des bases culturelles très différentes, amenant des professions et des compétences spécifiques, mais rien n'empêche un Maître du Jeu d'adapter les tables humaines si cela convient à son univers.

Le manque de place ne permet pas de traiter les cultures et les carrières propres à chaque espèce jouable, mais des options sont proposées pour quelques créatures emblématiques. Le Maître du Jeu peut adapter certaines de ces options à d'autres espèces, ou s'en servir comme source d'inspiration pour développer d'autres cultures et carrières. Les descriptions des créatures les plus détaillées comportent quelques notes sur leur psychologie pour aider à leur interprétation.

Le Bloc de Statistiques

Les statistiques des créatures sont disposées sous forme de tableau appelé Bloc de Statistiques (ou Bloc de Stat pour faire court). Le bloc est organisé comme suit :

- Nom de la Créature – Le ou les noms de la créature.
- Description – Une description de l'apparence de la créature, de son comportement, de son tempérament, et toute autre information utile.
- Caractéristiques – Les dés de Caractéristiques de la créature, utilisés en cas de création sur mesure. Les valeurs moyennes des dés de Caractéristiques sont indiquées à la suite. Ceci est utile pour utiliser rapidement une créature en cours de partie. Les moyennes servent également à calculer les Attributs donnés dans la description. Rappelez-vous qu'une créature avec INS l'utilise en remplacement de l'INT lors du calcul des Points d'Action et du Rang d'Action.
- Localisations – Les Localisations et les Points de Vie varient selon les créatures. Les créatures humanoïdes utilisent les mêmes Localisations que les humains, même s'il peut exister quelques variations en fonction de leur physique. Par contre, les créatures avec un physique différent de l'homme ont des Localisations spécifiques. Un résumé des différentes Localisations par type de créature (quadrupède, ailé, et ainsi de suite) est fourni à la page 447.
- Attributs – Les Points d'Action, le Mouvement, le Rang d'Action et les autres attributs sont indiqués en utilisant les valeurs moyennes des caractéristiques. Ils sont calculés selon les règles du Chapitre Les Bases de la Création de Personnage.
- Armure – L'armure, naturelle ou manufacturée, que la créature possède. Les créatures avec une armure naturelle, telles que des écailles ou une peau épaisse, ne souffrent d'aucune Pénalité d'Armure à leur Rang d'Action.
- Capacités – Les Capacités spécifiques que la créature possède (comme le Vol).
- Magie – Si une créature utilise la magie, le type de magie, les compétences nécessaires (par exemple Magie Populaire), ainsi que les sorts typiques utilisés sont répertoriés ici.

- Compétences – Pour chaque créature sont répertoriées les compétences Athlétisme, Force Brute, Endurance, Esquive et Volonté. D'autres compétences pertinentes, comme Natation, sont listées si nécessaire. Les valeurs indiquées correspondent à un jeune adulte typique de l'espèce et doivent être augmentées pour les spécimens plus vieux et plus expérimentés.
- Styles de combat – Le(s) Style(s) de Combat que la créature utilise, avec le pourcentage et les armes incluses.
- Armes – Les statistiques des armes accessibles à la créature sont répertoriées ici.
- Notes Spéciales – Des explications sur les mécanismes de jeu propres à la créature, comme les poisons, ou l'attaque de souffle.
- Options de Personnage Joueur – On y trouve les cultures, les carrières et les autres informations nécessaires pour jouer la créature en tant que personnage.

Compétences des Créatures

À l'instar des humains, les créatures ne sont pas égales entre elles. Le principe de la survie du plus apte veille à ce que les plus compétents aient le dessus, mais même ainsi, les spécimens d'une même espèce n'auront pas le même niveau d'expertise.

Quel Niveau de Compétence les Créatures devraient avoir

Les valeurs de compétence des créatures décrites dans le présent Chapitre correspondent à celles d'un jeune adulte typique de l'espèce. Les valeurs sont obtenues en calculant la base de compétence, comme pour les humains, et sont modifiées pour refléter l'expérience et les connaissances (ou instincts) développées. En général, une créature aura son score de base plus 20 à 40 points, ce qui représente la formation parentale ou l'auto-apprentissage durant l'adolescence.

Il existe cependant des spécimens plus forts ou plus intelligents, ou encore plus âgés, plus sages et plus expérimentés. Si le Maître du Jeu compte créer une créature comme source d'interaction ou d'adversité, il devra tenir compte des exceptions possibles et ajuster les valeurs en fonction de facteurs tels que l'âge, le degré de maturité ou la sagesse de l'animal. Il est raisonnable d'augmenter les compétences appropriées de 20 à 40 % en fonction de ces éléments.

Par conséquent, il est parfaitement possible pour des personnages de rencontrer des créatures expérimentées, qui dépassent de loin la moyenne en termes de compétences, et qui seront capables de faire face aux aventuriers les plus émérites.

Comment Équilibrer les Créatures et les Personnages

Le plus souvent, une créature est introduite en cours de partie pour combattre les personnages. Dans ce cas, les compétences de la créature – notamment les styles de combat et les autres compétences fréquemment utilisées en confrontation comme l'Endurance et l'Esquive – doivent être comparées à celles des personnages. Il n'est pas toujours nécessaire d'équilibrer les créatures par rapport aux personnages : l'un des défis du jeu est de voir comment les personnages s'en sortent contre des adversaires plus puissants. Néanmoins, si les personnages se retrouvent fréquemment face à des adversaires plus nombreux et nettement plus compétents, ils risquent de mordre la poussière rapidement... Voici donc quelques conseils pour équilibrer les rencontres sans réduire leur intérêt.

1. D'abord, regardez les capacités de la créature. Certaines capacités donnent à celle-ci un avantage inné sur ses adversaires. Décidez comment la créature utilisera ces capacités et demandez-vous si la puissance d'une capacité implique de modifier la taille du groupe de créatures par rapport à celle du groupe de personnages.

2. Prenez les valeurs des compétences de la créature, en particulier celles qui servent en combat, et comparez-les avec celles du groupe ou du personnage avec les compétences similaires les plus élevées. Si les compétences de la créature, en particulier son Style de Combat, sont égales à celles des personnages à 10 ou 20 points près, le défi posé devrait être raisonnable.
3. Considérez également l'armure, les Points de Vie et les Armes de la créature. Il faut plus de temps pour vaincre des créatures résistantes. Celles avec des armes redoutables infligeront beaucoup de dégâts et pourront tailler en pièces le groupe de personnages, surtout si elles sont en grand nombre.
4. Pensez à la tactique, aux habitudes et à la nature de la créature. Certaines créatures préfèrent harceler l'adversaire, d'autres préparent des embuscades, etc. Adopter une tactique différente peut totalement changer la physionomie d'un combat. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans la section Comment Combattent les Créatures ci-dessous.
5. N'oubliez pas l'effet du nombre. Des créatures plus petites, plus faibles ou moins compétentes peuvent être en surnombre, jusqu'à deux ou trois contre un. Par contre, les créatures d'un niveau équivalent aux personnages ne devraient que rarement être plus nombreuses que le groupe, sauf dans les moments les plus dramatiques. Et les personnages devraient être plus nombreux que les créatures plus puissantes qu'eux, sinon le groupe sera annihilé.
6. Est-ce que la créature utilise la magie ? Si oui, a-t-elle la possibilité de préparer des sorts avant l'engagement ? Les créatures dotées de magie étant souvent intelligentes, elles emploieront leurs sorts tactiquement, comme les personnages joueurs. Le type de magie et les sorts disponibles aideront également à déterminer le nombre de créatures à opposer aux personnages. De même, les compétences magiques et les sorts disponibles devraient être mis en balance avec ceux des personnages.
7. Enfin, ne présumez jamais que les créatures se battront jusqu'à la fin. Un animal acculé n'aura peut-être pas le choix, mais si les circonstances le lui permettent, l'instinct de survie prendra le dessus et il fuira ou se rendra, selon sa nature. Les plus forts ne prévalent que s'ils survivent pour apprendre de leurs expériences : cela est vrai pour toutes les créatures. Seuls les êtres fous ou désespérés combattront jusqu'à la mort. Si un chef de meute fuit, alors ses compagnons l'accompagneront sûrement dans sa fuite. De la même manière, à moins que les créatures ne voient les personnages comme de la nourriture, elles seront peu susceptibles de tuer ceux qui se soumettent, fuient ou se retirent. Ce simple fait peut servir à équilibrer la rencontre et à éviter les bains de sang.

En dehors de ces conseils, RuneQuest ne prévoit pas de règles strictes pour équilibrer les rencontres, les variables des combats étant trop diverses pour être toutes décrites. Cependant, le Maître du Jeu finira par savoir instinctivement ce que son groupe sera capable de gérer en fonction du style d'interprétation des joueurs et de leur agressivité.

Comment Combattent les Créatures

Les créatures pensantes appliquent leur intelligence et leur raisonnement à leur environnement, à leurs adversaires et au combat imminent : le Maître du Jeu peut facilement diriger les actions de telles espèces parce qu'elles sont proches des modes de fonctionnement humains.

Toutefois, si le Maître du Jeu désire préserver la vraisemblance des combats, il devra tenir compte des spécificités des créatures plus instinctives, notamment celles avec la caractéristique INS.

Les notes qui suivent sont destinées à aider le Maître du Jeu à préparer et à jouer les combats

avec de telles créatures d'une manière réaliste et stimulante.

Les Raisons d'Attaquer

Les animaux attaquent rarement sans raison. Les attaques aléatoires et non provoquées sont relativement rares, et même l'animal le plus bête a toujours une bonne raison d'initier un combat. La faim est le principal motif, mais les animaux ne s'attaqueront normalement pas à quelque chose de plus grand qu'eux, sauf s'ils opèrent en nombre suffisant pour submerger leur proie. Les animaux isolés, en particulier ceux de taille et de poids proches des normes humaines, restent à l'écart des humains, sauf s'ils sont vraiment affamés. La seconde motivation est la protection du groupe ou de la progéniture. Si un animal a des petits, ceux-ci seront la cible des prédateurs : les parents vont donc instinctivement tenter d'intimider et de chasser ces prédateurs potentiels. Troisièmement, certaines créatures cherchent à défendre leur territoire et à en préserver les ressources pour leur propre usage. Dans toutes ces situations, une lutte à mort n'est pas forcément nécessaire.

Juger des Chances

Même les animaux dangereux préfèrent ne pas avoir affaire aux humains et évitent l'infériorité numérique. Normalement, ils ne se battent que dans des circonstances favorables : effectifs égaux ou supérieurs, effet de surprise, victime endormie...

Intimidation

Beaucoup d'animaux n'ouvrent pas immédiatement les hostilités. Par exemple, nombre de grands herbivores miseront d'abord sur l'intimidation. Le Maître du Jeu aura ainsi l'occasion d'effrayer les personnages ou de leur faire prendre conscience de la dangerosité de la créature. En faisant marche arrière, ils pourront éviter le combat, car l'animal sera susceptible de se retirer paisiblement si la menace est écartée. Après tout, l'animal n'aura pas envie de se blesser non plus. Les prédateurs aussi ont recours à l'intimidation pour éloigner les menaces, bien que les chances qu'une intimidation se transforme en agression soient plus élevées, surtout si les personnages semblent un repas facile. L'intimidation prend la forme de signes gestuels et verbaux : grognements, grondements, abaissement des cornes, grattement du sol, ainsi que des mouvements lents et délibérés vers l'ennemi en préparation d'un assaut brutal. Les tactiques d'intimidation visent à pousser l'adversaire à s'éloigner ou à fuir. C'est seulement si l'intimidation échoue que la plupart des animaux se lanceront à l'attaque.

Tuer n'est pas toujours l'objectif

Dans certaines circonstances, une créature n'aura pas vraiment envie de tuer des humains, même si elle a été délibérément provoquée ou attaquée. Si elle parvient à blesser son assaillant, elle ne tentera donc pas nécessairement de le tuer ou même de lui infliger une Manœuvre de Combat létale. Comme elle désire avant tout qu'on la laisse en paix, elle mettra fin au combat une fois que la résistance cessera, laissant les blessés derrière elle.

Fuir plutôt que mourir

La plupart des créatures fuiront lorsqu'elles seront blessées. Cela peut transformer un simple combat en une course-poursuite ou en jeu du chat et de la souris, dans la mesure où la vitesse des animaux et leur capacité à se déplacer dans un environnement naturel sont souvent bien supérieures à celles de l'homme. Une créature peut éventuellement poursuivre le combat pour respecter les ordres de son chef de meute, de troupeau ou parce que son groupe est en supériorité numérique, mais le plus souvent elle tentera de fuir plutôt que de risquer une mort certaine.

L'Infériorité Numérique

Quelle que soit sa puissance, une créature est très vulnérable si elle est en infériorité numérique. Un groupe armé de lances est capable de massacrer même un gros ours. Cela ne signifie pas que le système de combat ne fonctionne pas : c'est précisément ce qui se passerait dans la vie réelle. L'ours pourrait blesser, voir tuer, un ou deux adversaires, mais en fin de compte, il succombera sous le nombre s'il ne parvient pas à fuir.

Tactiques Insolites

En combat, les prédateurs ne sont pas dénués de sens tactique. Une créature en chasse n'attaquera pas volontairement plusieurs adversaires de face, mais elle utilisera la furtivité et le camouflage

pour se glisser derrière une victime et l'attaquer par surprise. Si elle traque des ennemis dangereux, elle s'attaquera aux cibles isolées. Par exemple, un tigre mangeur d'hommes bondira sur quelqu'un en train de se soulager dans les buissons, ou se faufilera dans une tente à la périphérie du camp. Et si le tigre met sa victime hors combat, il la traînera dans une cachette avant qu'elle ait pu alerter ses compagnons. Dans ce genre de situation, une créature utilisera Saisir et Emmêler, ou ses propres Manœuvres de Combat spéciales comme Attaque Silencieuse ou Paralyser. Les grosses créatures avec une longue queue sont en mesure d'effectuer des attaques de balayage pour faire tomber plusieurs ennemis ; celles avec des tentacules peuvent attaquer plusieurs adversaires ; les tigres à dents de sabre tentent d'abord de mettre leur victime à terre, etc.

Utilisation du Terrain

Les animaux adaptés à des environnements particuliers possèdent un avantage supplémentaire. Ainsi, une mygale géante peut non seulement attraper la dernière personne d'une colonne (empêchant ainsi les autres de voir ce qui se passe), mais aussi traîner le corps dans un terrier étroit pour se mettre hors de portée des amis de la victime ; elle pourra alors se régaler en toute impunité... Des singes peuvent aussi se balancer la tête en bas depuis les hautes branches des arbres pour attaquer ou saisir leurs adversaires, alors que le feuillage dense bloque la vision et les armes de jet. Pensez à l'environnement et au lieu où se trouve la créature, et servez-vous-en contre les personnages.

Tactique de Harcèlement

Le carnivore rusé qui blesse un à un les participants à une chasse est un classique du genre fantastique. L'animal ne reste pas dans les parages pour un combat prolongé. Au contraire, il prépare des embuscades, bondit soudain pour asséner une seule attaque avant de replonger à couvert et à l'abri des représailles. Il abat ses victimes une par une, jusqu'à ce que celles-ci se rendent compte du défi à relever et adaptent leurs tactiques en conséquence.

Poison et Fuite

Un concept similaire au Harcèlement, à ceci près que la créature venimeuse reste juste assez longtemps pour empoisonner la victime avec un venin incapacitant ou mortel, puis se retire avant d'être blessée. La créature suit alors la victime empoisonnée jusqu'à ce que celle-ci soit incapable de se défendre ; elle s'en servira alors comme repas ou comme incubateur pour ses œufs.

Attaque de Meute

Une tactique classique des loups, des lions et des créatures qui préfèrent attaquer en nombre. La plupart des meutes commencent par encercler leur victime ; l'un des membres de la meute bondit alors pour placer une seule attaque, puis se met immédiatement hors de portée, tandis qu'un autre membre enchaine une nouvelle attaque depuis une autre direction. Les membres de la meute n'attaqueront pas simultanément à moins que la zone de combat ne soit trop petite pour manœuvrer autour de la victime. De même, les herbivores peuvent être une menace sérieuse : un troupeau peut se réunir pour protéger ses petits (comme les éléphants) ou se ruer vers l'agresseur.

Se Battre Très Près

Pour la plupart des animaux, le moyen de défense le plus sûr consiste à se rapprocher le plus près possible de l'adversaire. Cela peut se faire automatiquement si la créature a bondi sur sa victime, l'a embusquée, ou l'a chargée. Selon la situation, la créature pourrait même utiliser la Manœuvre Se Rapprocher. Une fois au corps à corps, la victime sera incapable de se défendre avec la plupart de ses armes et devra probablement recourir au Combat sans arme. L'animal aura alors certainement l'avantage, surtout s'il a réussi à renverser la victime.

Charge

Les charges (ou les attaques en piqué) répétées sont particulièrement éprouvantes pour l'adversaire. La cible d'une charge a le choix entre l'Esquive, la Défense ou une Attaque pendant la course de la bête. La créature qui charge peut également avoir la capacité Piétinement, ce qui est une mauvaise nouvelle pour la victime qui est renversée pendant la charge. Entre chaque attaque, la créature continuera son déplacement pour se mettre hors de portée ou à couvert, puis préparera son prochain assaut. Le rhinocéros et l'auroch sont de bons exemples de créatures utilisant cette tactique.

Considérations sur le Combat Sans Arme

La compétence Bagarre est englobée dans le Style de Combat des créatures, donnant ainsi une idée générale de leur façon de combattre avec leurs armes naturelles. Les créatures avec INS ne peuvent normalement attaquer qu'une fois par round avec chaque membre ou Localisation. Ainsi, un scorpion géant avec trois Actions de Combat pourra, à chaque round, attaquer une fois avec sa pince gauche, une fois avec la droite et utiliser son dard.

Cependant, certains animaux, en particulier les herbivores, ne possèdent qu'une seule méthode d'attaque, ce qui les désavantagera en combat rapproché. Dans ce cas, la créature est susceptible de se mettre hors de portée ou de s'enfuir. Les autres animaux utiliseront les autres tactiques déjà examinées dans la section précédente.

Combat sans arme contre des Adversaires Armés

Comme décrit dans le Chapitre Combat, la compétence Bagarre peut servir à parer une attaque armée. Les dégâts sont réduits comme d'habitude, en comparant les tailles respectives de l'arme naturelle et de l'arme manufacturée. Ceci joue souvent en faveur des créatures les plus grandes, surtout pour traverser la défense d'un adversaire armé.

Toutefois, il est assez rare qu'une bête pare activement un coup, car elle n'a souvent pas l'intelligence nécessaire pour le faire efficacement. La plupart des créatures avec INS comptent plutôt sur leur armure naturelle ou sur l'esquive.

Néanmoins, dans certains cas, un style de combat basé sur le blocage ou l'empoignade permettra à la créature de parer. Quant aux animaux bien protégés (chitine, corne, etc.), il leur suffit de s'agiter dans tous les sens, et leurs armes naturelles se mettront peut-être accidentellement en travers du coup. Ces créatures possèdent en effet le trait Armes Naturelles Formidables, leur permettant de parer au combat.

Toutefois, une créature sans ce trait peut tout de même tenter de parer. Elle empêchera ainsi son adversaire d'obtenir une Manœuvre contre elle ; par contre, si l'attaque est réussie, la créature subira les dégâts directement dans le membre utilisé pour parer. Les Points d'Armure de la Localisation sont toujours pris en compte.

Manœuvres de Combat des Armes Naturelles

Comme les épées ou les lances, les armes naturelles peuvent exploiter certaines Manœuvres de Combat grâce à leur forme et à leur souplesse. Le tableau suivant répertorie les Manœuvres spécifiques à chaque type d'arme naturelle.

Manœuvres des Armes Naturelles

Type	Manœuvres de Combat
Aile	Repousser, Emmêler
Bec, arrachement	Saigner, Saisir
Bec, Pointe	Empaler
Cornes	Empaler
Dard	Empaler
Défense	Empaler
Dents, Écrasement	Saisir
Dents, S'accrocher	Saisir, Empaler
Dents, Trancher	Saigner
Griffes/Serres	Saigner, Saisir
Main/Poing	Saisir, Étourdir, Prendre l'Arme
Patte	Étourdir
Pince	Saisir, Fracasser
Proboscis	Empaler
Queue	Repousser, Emmêler, Saisir
Sabots	Repousser, Étourdir
Tentacule	Saisir, Prendre l'Arme

Armes Naturelles par Défaut des Créatures de Taille Inhabituelles

Les dégâts que peuvent infliger les armes naturelles d'une créature sont généralement proportionnés à la taille de celle-ci. Certains spécimens peuvent toutefois posséder des armes anormalement petites ou grandes. Les humains ont par exemple des armes naturelles inefficaces : la taille et les dégâts de leurs membres baissent d'une

catégorie par rapport à la normale, soit 1d3 de dégâts, une Taille Petite et une allonge Toucher.

Le Maître du Jeu doit traiter les tableaux suivants comme des valeurs moyennes. Si une créature possède plus d'un type d'arme naturelle, la Taille ou l'Allonge de l'une d'entre elles peut être augmentée, éventuellement au détriment d'une autre. Les valeurs de ces tableaux ont été appliquées à la plupart des créatures de ce livre, avec quelques adaptations pour celles avec un gabarit et des membres disproportionnés par rapport à leur masse.

Dégâts des Armes Naturelles

TAI de la Créature	Dégâts d'Écrasement/ Frappe/Griffe	Dégâts de Morsure/Piqure
1-10	1d3	1d4
11-20	1d4	1d6
21-30	1d6	1d8
31-40	1d8	1d10
41-50	1d10	1d12
51-60	1d12	2d6

Taille et Allonge des Armes Naturelles

TAI de la Créature	TAI	Allonge de Morsure	Allonge de Corne	Allonge de Membre	Allonge de Langue/Queue
1-10	P	T	T	C	M
11-20	M	T	C	M	M
21-30	G	C	M	M	L
31-40	C	M	M	L	L
41-50	E	M	L	L	TL
51-60	G+	L	L	TL	TL

Considérations sur le Combat avec des Armes

La plupart des situations impliquant des combats avec des armes sont couvertes dans le Chapitre Combat. Toutefois, en raison des différences d'échelles dues aux créatures plus grandes ou plus petites que la moyenne humaine, plusieurs modifications importantes sont précisées ici.

Modifications des Armes pour les Créatures de Taille Inhabituelle

Quand une créature brandit une arme à la place de ses armes naturelles, elle gagne certains bonus ou pénalités proportionnés à sa taille. Ainsi, la massue d'un humain ressemblera à celle d'un troll, mais cette dernière sera plus grande et lourde. Ce facteur compte également pour les armes à distance, à condition qu'elles soient proportionnées à leur utilisateur.

Pour tous les 10 points de TAI que la créature possède au-dessus de 20, la Taille et l'Allonge de son arme augmentent de 1 catégorie.

Si les caractéristiques augmentées de l'arme dépassent les valeurs humaines maximales (Taille Enorme et Allonge Très Longue), les coups deviennent effectivement imparables et les personnages joueurs seront incapables d'atteindre la créature. De ce fait, les catégories supérieures n'ont pas besoin d'être pris en compte.

Si un combat a lieu entre deux créatures colossales, le Maître du Jeu peut noter le nombre de catégories bonus et comparer leurs valeurs pour

Taille des Armes et Bonus d'Allonge

TAI de la Créature Armée	Bonus à la Taille	Bonus à l'Allonge
1-10	-1 Catégorie	-1 Catégorie
11-20	-	-
21-30	+1 Catégorie	+1 Catégorie
31-40	+2 Catégories	+2 Catégories
41-50	+3 Catégories	+3 Catégories

Progression des Catégories d'Arme

Taille	Allonge
Petite	Toucher
Moyenne	Courte
Grande	Moyenne
Colossale	Longue
Énorme	Très Longue
Gigantesque	Inaccessible

voir si le défenseur est capable de dévier de tels coups.

Utiliser des Armes de Taille Disproportionnée

Parfois, un personnage voudra récupérer l'arme d'un ennemi monstrueux et l'utiliser en combat. Cela peut poser problème : ce qui serait une épée courte pour un humain peut être l'équivalent d'un simple poignard pour un troll. À l'inverse, un maillet à deux mains troll sera trop lourd pour un humain normal.

Utilisez le tableau suivant pour discerner quelle est la plus grande « Taille » d'arme qu'une créature peut manier à une ou deux mains. Ce n'est qu'une indication approximative, car certaines armes sont

Taille Maximale des Armes

TAI du Personnage	Arme à 1 Main la plus grande	Arme à 2 Mains la plus grande*
1-10	Petite	Grande
11-20	Moyenne	Colossale
21-30	Grande	Énorme
31-40	Colossale	Gigantesque
41-50	Énorme	N'y pensez même pas !

* Utilisez cette colonne pour les boucliers à 1 main

Combattre des Quadrupèdes

Étant donné la taille de la plupart des quadrupèdes, un humain qui fait face à l'un d'entre eux aura souvent du mal à atteindre d'autres Localisations que les membres antérieurs, le poitrail ou la tête. Pour cette raison, il est suggéré que lorsqu'un personnage attaque un tel animal, il lance 1d10 +10 pour connaître la Localisation touchée. Bien sûr, si l'animal est entouré par plusieurs ennemis, l'ensemble des Localisations devrait être disponible.

utilisées de manière inhabituelle, comme les lances d'arçon.

Créer ses Propres Créatures

Le Maître du Jeu est encouragé à concevoir ses propres créations : créatures issues du folklore, inspirées par la fiction populaire, où même des chimères inédites sorties de son imagination débordante. Il existe deux approches pour cela.

Trouvez une créature de ce chapitre qui se rapproche de la nouvelle créature à créer, puis modifiez ses Caractéristiques, Capacités, Compétences et ainsi de suite. C'est généralement la méthode la plus simple, car le plus gros du travail est déjà fait et qu'il suffit d'adapter la créature à ses besoins.

La deuxième approche consiste à la construire de toutes pièces. Voici quelques lignes directrices pour vous aider.

1. Les Caractéristiques d'une créature sont établies en utilisant des multiples de d3 ou de d6, de manière très similaire aux personnages humains. Aucune créature ne devrait avoir plus de 4d6 dans une Caractéristique, mais des créatures plus grandes, plus puissantes ou plus rapides auront un bonus fixe conséquent. Par exemple, le mammouth a une FOR de 2d6+40, lui donnant une valeur entre 42 à 52 et une moyenne de 47.
2. Quelle est la taille de la créature ? Si sa taille est proche des normes humaines, alors il est raisonnable d'utiliser 2d6+6 comme base pour sa TAI. Si elle est plus grande, évaluez de combien, puis ajustez le nombre de dés utilisés ou le bonus fixe de TAI si une augmentation de la TAI minimale est nécessaire. Notez que les créatures présentées ici utilisent une valeur de TAI basée sur le poids, et que la table d'équivalence de la Taille des Créatures n'évolue pas de façon linéaire. Donc plus la base fixe de TAI est élevée, moins vous devriez utiliser de dés – sinon la disparité des valeurs amènerait des créatures d'une masse deux à trois fois supérieure au spécimen moyen.
3. La FOR d'une créature ne doit pas nécessairement être identique à sa TAI, car le ratio force/poids tend à baisser pour les créatures plus imposantes. Une valeur de FOR plus basse permet aussi de limiter les bonus aux dégâts des créatures, ce qui favorise la survie des personnages.
4. Quelle est l'intelligence de la créature ? Par défaut, les créatures douées de raison devraient avoir une INT de 2d6+6 comme les humains. Bien sûr, il est possible d'adapter cette valeur si les créatures ont un intellect supérieur ou sont lentes d'esprit. Calculez l'INS comme décrit dans la section Intelligence et Instinct, au début de ce chapitre.
5. La DEX de la créature doit être évaluée d'une manière similaire à la FOR, la TAI et l'INT/INS. Les créatures rapides, agiles ou celles avec de nombreux membres ont naturellement une plus grande DEX que les humains. Ajustez le nombre de dés ou le bonus fixe pour refléter cette différence. Les bêtes lentes et paresseuses auront naturellement une valeur de DEX plus faible.
6. Par défaut, le POU de la plupart des créatures douées de raison est égal à 3d6, comme les humains. Cependant, certains monstres surnaturels ou créatures mythiques peuvent avoir été créés par magie ou disposer de grandes capacités magiques. Dans ce cas, augmentez le nombre de dés ou le bonus fixe afin de refléter ces affinités magiques innées. Les animaux ordinaires tendent à avoir moins de POU, dépassant rarement les 2d6, et les petits animaux ou les insectes plus primitifs en possèdent encore moins.
7. Le Charisme est important uniquement pour les créatures douées de raison, qui ont des interactions sociales significatives avec d'autres espèces. Le CHA mesure la personnalité et la capacité de communication plutôt que la beauté ou l'apparence : utilisez donc la base de 3d6 des humains

et ajustez si la créature a une personnalité particulièrement extravertie, introvertie ou étrange. Dans les parties non centrées sur les humains, le Maître du Jeu peut ajuster les scores de CHA afin que les races non humaines possèdent 3d6 alors que les étranges humains auront moins, étant incapables de comprendre les cultures dominantes.

8. Les compétences devraient être choisies en fonction des besoins primaires de la créature et de son environnement. Évidemment, les créatures intelligentes et sociales pourront avoir accès à la gamme complète des compétences humaines, tandis que les autres n'auront accès qu'aux compétences liées à leurs besoins immédiats. Les valeurs de base sont calculées comme pour les humains, mais doivent faire l'objet d'un ajustement supplémentaire – par exemple de +30 % – afin de refléter la nature de la créature.

Les Capacités découlent de la nature de la créature. Les créatures aériennes auront évidemment besoin de la capacité Vol ; les créatures aquatiques de la capacité Nageur, et ainsi de suite. Considérez la nature globale de la créature, son physique, ses facultés, son environnement et les talents exotiques spécifiques qu'elle peut afficher, puis accordez-lui les Capacités appropriées. Dans la plupart des cas, il vaut mieux que les créatures ne reçoivent pas plus de trois Capacités parmi celles énumérées plus haut dans ce chapitre.

Poids des Créatures

Les créatures ne suivent pas la même progression en hauteur et en poids que les humanoïdes (voir page 14). En général, RuneQuest reste dans l'abstraction concernant le poids, mais si vous avez besoin de connaître le poids approximatif d'une

Table d'Equivalence de la TAI des créatures

TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos	TAI	Kilos
1	Jusqu'à 5	26	238-258	51	2069-2259	76	18001-19600
2	6-11	27	259-282	52	2260-2468	77	19601-21500
3	12-16	28	238-307	53	2469-2690	78	21501-23400
4	17-23	29	308-335	54	2691-2931	79	23401-25800
5	24-35	30	336-366	55	2932-3199	80	25801-27800
6	36-41	31	367-399	56	3200-3490	81	27801-30300
7	42-49	32	400-436	57	3491-3809	82	30301-33100
8	50-55	33	437-476	58	3810-4149	83	33101-36100
9	56-58	34	477-518	59	4150-4531	84	36101-39400
10	59-64	35	519-567	60	4532-4954	85	39401-43000
11	65-70	36	568-617	61	4955-5363	86	43001-46700
12	71-76	37	618-672	62	5364-5863	87	46701-51200
13	77-83	38	673-754	63	5864-6409	88	51201-55800
14	84-91	39	755-799	64	6410-7000	89	55801-59400
15	92-99	40	800-872	65	7001-7600	90	59401-66300
16	100-109	41	873-950	66	7601-8300	91	66301-67500
17	110-118	42	951-1040	67	8301-9000	92	67501-71900
18	119-130	43	1041-1131	68	9001-9800	93	71901-76700
19	131-140	44	1132-1231	69	9801-10800	94	76701-81700
20	141-154	45	1232-1349	70	10801-11700	95	81701-87100
21	155-167	46	1350-1468	71	11701-12800	96	87101-87900
22	168-182	47	1469-1599	72	12801-14000	97	87901-88800
23	183-199	48	1600-1741	73	14001-15100	98	88801-89700
24	200-218	49	1742-1899	74	15101-16600	99	89701-90600
25	219-237	50	1900-2068	75	16601-18000	100	90601-91500

créature, utilisez le tableau d'équivalence des TAI suivant. Ce tableau peut également être utilisé pour déterminer le poids d'objets inanimés.

Comme la TAI est aussi une abstraction, l'allonge et la taille des armes naturelles doivent être ajustées en fonction des dimensions et des proportions des créatures.

Créatures

Les créatures qui suivent sont tirées des mythes, des légendes, du monde naturel et, dans quelques cas, d'ouvrages populaires de fantasy. La sélection est vaste, mais pas exhaustive. Dans certains cas, des espèces similaires ont été regroupées.

L'accent est mis sur les créatures capables d'offrir un défi aux personnages de RuneQuest. Nous n'avons pas inclus certains animaux peu dangereux ni ceux qui s'enfuiraient ou se cacheraient à l'approche des aventuriers.

Les esprits, fantômes et autres spectres sont gérés légèrement différemment des créatures corporelles, et ont donc droit à leur propre section à la fin de ce chapitre.

Sommaires des Entrées

Acéphale
Araignée, Géante
Asipatra
Auroch
Babouin
Bagini
Bakru
Basilic/Cocatrice
Bonacon
*Centaure**
Cheval
Chimère
Crabe, Géant
Crocodile/Alligator
Cyclopes
Dragon
Élémentaires
*Elfe**
Fourmi, Géante
Gobelin/Orque
Gorgone
Goule
Griffon/Hippogriffe
Géant
*Halfelin**
Harpie
Homme-Lézard/Ophidien
Hybride du Chaos
*Iqari**
Licorne
Lion
Loup
Lézard, Géant
Mammouth
Mante Religieuse, Géante
Manticore
*Minotaure**
Momie
*Nain**
Nuée d'Insectes
Ogre
Ours
*Panthotaure**
Pieuvre, Géante
Requin
Sanglien
Sanglier
Scarabée, Géant
Scorpion, Géant
Serpent, Géant
Serpent de Mer
Singe Ailé
Slargr
Smilodon
Squelette
Tigre
*Troll**
Vampire
Wyrm/Wyverne
Zombie

* Personnage Joueur Optionnel.

Acéphale

C'est une étrange race d'humanoïdes sans cou ni tête. Comme les traits faciaux des acéphales sont situés sur la poitrine et l'abdomen, ces créatures ne peuvent porter de vêtements ou d'armure à ces endroits.

Les Acéphales sont des éleveurs et des bergers primitifs habitant les terrains vallonnés. Ils construisent des huttes grossières en pierre brute, mais préfèrent les grottes naturelles quand ils peuvent en trouver. Sans être forcément agressifs, ils peuvent se montrer hargneux et préfèrent rester entre eux. La plupart des autres espèces pensantes sont troublées par l'absence de tête des acéphales, ce qui ne facilite pas la communication avec eux.

Compte tenu de la vulnérabilité de leur poitrine et de leur abdomen, les acéphales préfèrent les armes à distance et évitent le combat rapproché. Ils sont d'ailleurs d'excellents archers et frondeurs. Certains acéphales utilisent un écu spécialement conçu avec une fente taillée dans l'ombon du bouclier pour la vision. Cela protège la poitrine et l'abdomen (parade passive), tandis que le bras libre peut manier la fronde.

Acéphale

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+6 (13)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/5
CON : 3d6 (11)	Modif. de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	1/5
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	11	7–10	Abdomen	0/6
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	8 m	11-14	Poitrine/Visage	0/7
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	11 (pénalité de -2 incluse)	15–17	Bras Droit	1/4
POU : 3d6 (11)	Armure	Généralement en Cuir	18–20	Bras Gauche	1/4
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Aucune			
	Magie	Magie Populaire 56% (Confusion, Coordination, Flèche de feu)			

Compétences : Athlétisme 56%, Endurance 52%, Esquive 46%, Force Brute 46%, Perception 44%, Pistage 54%, Survie 52%, Volonté 52%

Style de Combat : Chasseur Acéphale (Fronde, Bolas, Arc) 66%, Posture Défensive (Lance, Bouclier) 56%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Fronde	G	-	1d8	1/2
Bolas	-	-	1d4+1d2	2/2 (Emmêle)
Arc Court	G	-	1d6+1d2	4/4
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Écu	G	C	1d4+1d2	6/12

Araignée, Géante

Certaines araignées sont capables de sauter très loin grâce à leur puissante musculature. Pour concevoir de telles araignées, utilisez la Capacité Sauteur.

Si les aventuriers les plus endurcis ont parfois peur des araignées normales, on peut comprendre la terreur que peuvent causer les araignées géantes. Celles-ci sont d'excellentes prédatrices, qui utilisent toutes sortes de méthodes ingénieuses pour attirer et piéger leurs proies. Qu'elles utilisent des chausse-trapes (mygales), des toiles collantes, ou simplement leur vitesse de course, les araignées sont rusées, patientes et mortelles. Lorsque vous utilisez une araignée géante, déterminez sa méthode de chasse et utilisez les techniques de combat appropriées décrites ici.

Toutes les araignées géantes ont la capacité d'adhérer aux surfaces verticales. Cela signifie qu'elles peuvent s'accrocher au plafond d'une grotte ou courir à grande vitesse sur un mur. Elles ont une excellente perception visuelle, mais aussi vibratoire à travers les poils de leurs pattes. Il est donc difficile de se faufiler derrière elles, à moins de se déplacer très lentement et de ne pas déranger les fils de soie qui entourent leurs tanières.

Les araignées immobilisent leurs proies avec une ou plusieurs de leurs pattes, avant de les mordre avec leurs mandibules. Si une morsure pénètre l'armure, elle injecte un venin d'une Virulence égale à l'Endurance de l'araignée. Les Maîtres du Jeu sont libres d'élaborer leurs propres poisons pour des espèces particulières, mais par défaut utilisez la toxine suivante.

Le venin d'araignée générique agit 1d6 rounds après l'injection (période durant laquelle l'araignée bat en retraite ou maintient sa prise) et paralyse la victime en cas d'échec au Jet d'Opposition. Une fois immobile, l'araignée enroulera la victime dans de la soie. La paralysie dure un nombre d'heures égal au quart de la CON de l'araignée. Toutefois, le venin a un effet secondaire plus mortel. Chaque heure après l'inoculation, la victime perdra 1 point de vie à chaque Localisation, car ses entrailles commenceront à se liquéfier. Ceci continue jusqu'à la mort de la victime.

Sous le parapet délabré, un coffre à trésor expose son contenu tentateur sur les pavés.

C'est là que l'ancienne sorcière-araignée Murgh attend sa prochaine victime, elle qui est plus vieille encore que le trésor qu'elle garde.

Depuis des siècles, un flot constant d'aventuriers avides lui apporte bonheur et satiété. Pour Murgh, l'or n'est qu'un appât.

La soie d'araignée est incroyablement solide et collante : un lien de soie ou un fil de toile possède 6 points d'Armure et un nombre de Points de Vie égal à moitié de la TAI de l'araignée. Si un personnage touche la toile, il restera empêtré, à moins de remporter un Jet d'Opposition de Force Brute contre la résistance de la soie (égale à l'Endurance de l'araignée). Si cela échoue, la victime reste attachée, incapable de se libérer par sa seule force. Tenter de couper la toile risque d'empêtrer l'arme ou l'outil utilisé. En dépit de la croyance populaire, les toiles d'araignées ne sont pas inflammables, même si un personnage peut lentement se tailler un chemin à travers des fils en utilisant une flamme pour les ratatiner (les dégâts de feu ne tiennent pas compte des points d'Armure).

Araignée, Géante

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+9 (20)	Points d'Action	3	01-02	Patte Arrière Droite	4/9
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d10	03-04	Patte Arrière Gauche	4/9
TAI : 3d6+18 (29)	Points de Magie	4	05-06	Patte du Milieu Arrière Droite	4/9
DEX : 3d6+9 (20)	Mouvement	10 m	07-08	Patte du Milieu Arrière Gauche	4/9
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	15	09-10	Patte du Milieu Avant Droite	4/9
POU : 1d6 (4)	Armure	Exosquelette	11-12	Patte du Milieu Avant Gauche	4/9
	Capacités	Adhérence, Sens de la Terre, Empoigne, Venimeux	13-14	Abdomen	4/12
			15-16	Patte Avant Droite	4/9
	Magie	Aucune	17-18	Patte Avant Gauche	4/9
			19-20	Céphalothorax	4/11

Compétences : Athlétisme 80%, Discrétion 69%, Endurance 64%, Esquive 80%, Force Brute 69%, Perception 53%, Volonté 48%

Style de Combat : Horreur à huit Pattes (Pattes, Mandibules) 80%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Mandibules	G	T	1d6+1d10	Comme la Tête
Pattes	G	TL	Empoignade	Comme les Pattes

Asipatra

Un asipatra errant peut se rendre sur des champs de bataille pour tourmenter encore plus ceux qui sont tombés au combat ou les emporter dans l'après-vie.

Les asipatras sont de grands oiseaux issus des mythes hindous. Leur nom signifie « Aile épée ». Leur principale fonction est de tourmenter les âmes peuplant les enfers, qu'ils tailladent avec leurs ailes en forme de lame et leurs griffes longues comme des poignards.

Étant constitués de métal, ils sont extrêmement bien protégés, mais on peut les abattre avec des armes ordinaires. Notez cependant qu'ils sont totalement immunisés contre les armes tranchantes - épées, lances, haches, etc. Les flèches et les armes contondantes leur infligent des dégâts normaux.

Les asipatras sont généralement solitaires et peuvent être soit invoqués depuis les enfers, soit avoir trouvé un chemin vers le monde matériel par eux-mêmes. S'ils sont invoqués, c'est généralement dans un but précis, que ce soit pour punir quelqu'un ou pour agir comme gardiens. D'autres viennent des enfers pour punir ceux qui ont commis un péché vis-à-vis d'un dieu particulier.

Les asipatras qui sont confinés sur le monde mortel pendant un certain temps accumulent lances, épées et autres objets tranchants pour confectionner leurs nids.

Asipatra

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 1d6+9 (13)	Points d'Action	3	1–3	Serre Droite	6/5
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	Aucun	4–6	Serre Gauche	6/5
TAI : 1d6+6 (10)	Points de Magie	7	7–9	Abdomen	6/6
DEX : 4d6+6 (20)	Mouvement	12 m (Vol)	10-12	Poitrine	6/7
INS : 2d6+5 (12)	Rang d'Action	16	13–15	Aile Droite	6/5
POU : 2d6 (7)	Armure	Plumes Métalliques	16–18	Aile Gauche	6/5
	Capacités	Attaque en Piqué, Vol, Immunité (Armes tranchantes)	19–20	Tête	6/5
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 32%, Endurance 62%, Esquive 60%, Force Brute 23%, Perception 59%, Vol 72%, Volonté 54%

Style de Combat : Cisaillement (Serres et Ailes) 72%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Serres	P	C	1d4	Comme les Serres
Coup d'Aile	M	M	1d6	Comme l'Aile

Aurochs

Les cornes des aurochs peuvent être plus grandes qu'un homme et s'inclinent vers l'avant dans une configuration parfaite pour la charge. Naturellement, elles peuvent empaler, et un auroch pourra donc utiliser la Manoeuvre appropriée s'il parvient à encorner un ennemi lors de sa charge.

D'une taille de 2 m au garrot, les aurochs sont des bovins géants du Pléistocène que l'on trouvait autrefois dans une grande partie du nord de l'Europe. Ils sont célèbres pour leur force et leur agressivité.

Ils se battent généralement en chargeant les menaces potentielles. Si la cible se retrouve à terre et continue à se mouvoir, les aurochs la piétinent jusqu'à ce qu'elle cesse de bouger. Une charge réussie augmente le Modificateur de Dégâts à +2d8. Même estropié, un auroch continuera à se battre sur place jusqu'à s'effondrer d'épuisement.

Les cornes d'auroch sont capables à la fois d'Empaler et de Fracasser. Si un ennemi est empalé, au tour suivant le taureau tentera de le projeter d'un coup de tête. Si la victime est encore consciente, elle peut tenter d'opposer son Athlétisme ou son Acrobatie à la Force Brute du taureau. En cas de succès, elle atterrit en toute sécurité sur ses pieds ou à quatre pattes. En cas d'échec, ou si elle est inconsciente, la victime subira des dégâts équivalant à une chute d'1d6 mètres et atterrira allongée.

Aurochs

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+24 (31)	Points d'Action	2	1–2	Patte Arrière Droite	4/12
CON : 3d6+10 (21)	Modificateur de Dégâts	+2d6	3–4	Patte Arrière Gauche	4/12
TAI : 4d6+24 (38)	Points de Magie	7	5–7	Arrière-Train	4/13
DEX : 2d6 (7)	Mouvement	12 m	8–10	Poitrail	4/14
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	9	11–13	Patte Avant Droite	4/11
POU : 2d6 (7)	Armure	Peau épaisse	14–16	Patte Avant Gauche	4/11
	Capacités	Intimidation, Piétinement	17–20	Tête	4/12
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 58%, Endurance 82%, Esquive 34%, Force Brute 89%, Perception 38%, Volonté 38%

Style de Combat : Encorner et Renverser (Cornes) 68%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Cornes	C	M	1d10+2d6	Comme la Tête
Piétinement	E	T	4d6	Comme la Patte

Babouin, Géant

Les babouins sont des primates qui habitent les savanes, les forêts clairsemées et les zones montagneuses des climats chauds et subtropicaux. Étant omnivores, ils mangent des insectes, mais aussi à l'occasion des oiseaux, des poissons, des crustacés, des petits mammifères, des primates plus petits et de petites antilopes. Les babouins vont parfois jusqu'à piller les habitations humaines et à s'attaquer aux moutons et aux chèvres.

Les troupes de babouins se composent généralement d'environ 30 individus, mais des groupes plus grands ne sont pas rares. En tant que figure dominante du groupe, le chef de troupe, qui peut être mâle ou femelle, choisit ses partenaires et a droit aux meilleurs aliments. Les babouins utilisent leurs cris et leurs ululements pour se signaler aux autres et indiquer leur position dans la hiérarchie sociale.

Le modèle du babouin peut être adapté à d'autres grands primates, par exemple les gorilles (FOR +9, TAI +12, DEX 2d6 +3) ou à de grands singes mangeurs d'hommes (FOR +12, TAI +15, DEX 2d6).

Babouin

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 1d6+6 (10)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/5
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	-1d2	4–6	Jambe Gauche	1/5
TAI : 1d6+6 (10)	Points de Magie	7	7–9	Abdomen	1/6
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/7
INS : 2d6+7 (14)	Rang d'Action	16	13–15	Bras Droit	1/4
POU : 2d6 (7)	Armure	Fourrure	16–18	Bras Gauche	1/4
	Capacités	Vision Nocturne	19–20	Tête	1/5
	Magie	Aucune			

Compétences : Acrobatie 57%, Athlétisme 47%, Discrétion 61%, Endurance 42%, Esquive 74%, Force Brute 40%, Perception 61%, Survie 58%, Volonté 54%

Style de Combat : Fracas Furieux (Morsure, Poing, Objets lancés) 67%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	T	1d4-1d2	Comme la Tête
Poing	P	-	1d3-1d2	Comme les Jambes
Projectile	P	-	1d3-1d2	Dépend de l'Objet

Bagini

Les Baginis sont des monstres lubriques et vampiriques à moitié femme et à moitié animal. Elles possèdent la tête et le torse d'un être humain et le reste du corps d'une créature canine, le plus souvent un dingo, un chien, un loup ou une hyène. À la lumière du jour, elles semblent tout à fait normales et peuvent même communiquer amicalement avec un groupe de voyageurs. La nuit venue, la bagini prend sa véritable forme et se régale de la chair des mâles présents.

La bagini a deux appétits à assouvir. Le premier est sa concupiscence. Elle cherche à être fécondée par des hommes avec qui elle a sympathisé afin de donner naissance à de nouvelles femelles bagini. La séduction initiale est effectuée sous forme humaine, mais l'imprégnation elle-même se déroule sous la forme démoniaque. Le second est son appétit de sang. Elle boit le sang qui s'écoule de la peau de sa victime là où elle l'a mordue.

Sous sa forme véritable, la bagini est incroyablement forte et capable d'immobiliser un homme pendant qu'elle satisfait ses pulsions. Sa tactique consiste donc à boire le sang pendant l'accouplement et, si possible, de continuer à s'en repaître après. Une bagini drainera un nombre de niveaux de Fatigue égal à la moitié de sa CON avant de se considérer comme rassasiée, ce qui conduira souvent sa victime à la mort. Si elle est dérangée, elle se battra, à moins d'être en infériorité numérique. Si des femmes sont présentes, soit la bagini les ignorera, soit elle tentera de les séparer des hommes afin de pouvoir agir en toute impunité.

Cette version de la bagini est basée sur un mythe aborigène australien. De nombreuses cultures décrivent des créatures similaires à la bagini et il n'y a aucune raison pour qu'il ne puisse exister des types d'animaux plus exotiques, comme les chats ou les lézards, ou même des espèces aquatiques comme les dauphins ou les requins. Une bagini requin peut ainsi servir à créer une variante intéressante de la légende des sirènes.

Une bagini de type hyène sous sa vraie forme, déterminée à trouver un compagnon et un repas.

Une bagini utilise sa morsure uniquement pendant les rapports sexuels et l'attaque se fera par surprise si la victime n'a pas remarqué la transformation préalable. La morsure elle-même cause des dégâts minimes, mais la bagini aspire un niveau de Fatigue par minute tout en poursuivant l'accouplement. Une bagini préfère viser la gorge, car elle peut ainsi exercer une pression sur la trachée de la victime, l'empêchant d'appeler à l'aide.

Si la morsure est réussie, la victime devra réussir un Jet d'Opposition de Force Brute pour se libérer. Un échec signifie que la victime reste coincée sous le poids de la créature et continue de subir la Manœuvre Saisir. D'autres essais peuvent être effectués, mais le niveau de difficulté de chaque nouvelle tentative est augmenté de un. La Bagini n'utilise ses griffes que pour se défendre et chasser les intrus qui perturbent son repas.

Bagini

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	1–3	Patte Arrière Droite	1/6
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Patte Arrière Gauche	1/6
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	11	7–8	Arrière-Train	1/7
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	8 m	9-10	Poitrail	1/8
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15	11–12	Patte Avant Droite	1/6
POU : 3d6 (11)	Armure	Fourrure	13–14	Patte Avant Gauche	1/6
CHA : 3d6 (11)	Capacités	Sens de la Vie, Vision Nocturne, Vampirisme	15–16	Poitrine	0/7
	Magie	Magie Populaire 62% (Séduction, Sommeil)	17	Bras Droit	0/4
			18	Bras Gauche	0/4
			19–20	Tête	0/5

Compétences : Athlétisme 56%, Discrétion 50%, Endurance 56%, Esquive 64%, Force Brute 72%, Influence 62%, Perception 54%, Séduction 64%, Volonté 62%

Style de Combat : Séduction Sauvage (Griffes, Morsure, Empoignade) 76%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d2+1d4	Comme la Tête
Griffes	M	M	1d3+1d4	Comme les Bras

Bakru

Ces créatures étranges sont des créations magiques dues à un accident de sorcellerie ou à la fantaisie obscure d'une divinité. Lorsqu'ils sont d'origine divine, les bakrus sont le produit de la fusion des runes de la Plante, de la Magie et de l'Homme, avec pour résultat une créature minuscule et espiègle qui ressemble à un enfant humain avec une tête surdimensionnée. Constitué de fibres végétales (bois ou plante), leur corps a un étrange aspect noueux. La petite taille des bakrus les aide à se cacher dans les bois et les sous-bois, où ils sont très difficiles à repérer. Il est possible que les bakrus soient liés aux elfes, et certaines espèces peuvent avoir une origine féérique.

Les bakrus utilisent la magie pour semer la discorde et le chaos parmi les mortels. Ils disposent d'un nombre de sorts de Magie Populaire égal à leur POU et d'un nombre de sorts de Théisme égal à la moitié de leur CHA. Le Maître du Jeu devra choisir les sorts possédés, mais en général tout ce qui peut être utilisé pour jouer des tours ou semer la zizanie sera approprié.

Les armes ordinaires ne peuvent pas blesser ces créatures. Cependant, les armes magiques de toute nature infligeront des dégâts normaux. Les tuer est synonyme de malchance extrême. Pour simuler ceci, le Maître du Jeu peut infliger une malédiction à un personnage ayant tué un bakru, accidentellement ou non. Utilisez les tables suivantes pour déterminer l'effet et la durée de la malédiction.

Dans les campagnes de type high fantasy ou avec un royaume des fées, les bakrus sont une espèce naturelle. Espiègles, parfois malveillants, ils n'hésitent pas à tourmenter les humains (cordonniers, marchands ambulants, etc.) qui ont eu le malheur de les irriter.

Bakru

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 1d3 (2)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/2
CON : 1d6+1 (5)	Modificateur de Dégâts	-1d8	4–6	Jambe Gauche	1/2
TAI : 1d3 (2)	Points de Magie	17	7–9	Abdomen	1/3
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/4
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15	13–15	Bras Droit	1/1
POU : 3d6+6 (17)	Armure	Peau en bois	16–18	Bras Gauche	1/1
CHA : 2d6+6 (13)	Capacités	Immunité (Armes Ordinaires)	19–20	Tête	1/2
	Magie	Magie Populaire 70%, Dévotion 60%, Exhortation 66%			
Compétences : Acrobatie 59%, Athlétisme 49%, Force Brute 24%, Tromperie 66%, Endurance 30%, Esquive 74%, Savoir Régional 66%, Perception 70%, Passe-passe 70%, Discrétion 70%, Volonté 74%					
Style de Combat : Aucun					

Type de Malédiction Bakru

1d6	Type de Malédiction
1	Les chances du personnage d'obtenir une Maladresse sont de 90-00 au lieu de 99-00.
2	Le niveau de difficulté des tests de compétence augmente de un.
3	Le personnage oublie complètement une compétence professionnelle.
4	Le personnage subit au moins un niveau de fatigue.
5	L'odeur du personnage devient repoussante, ce qui entraîne son bannissement des lieux publics.
6	Tous les sorts néfastes ou manipulateurs que le personnage dirige vers un adversaire l'affectent lui-même à la place.

Type de Malédiction Bakru

1d6	Durée
1	1d6 Rounds
2	1d6 Minutes
3	1d6 Heures
4	1d6 Jours
5	1d6 Mois
6	1d6 Années

Ôter la malédiction exige une forme de propitiation en faveur du dieu qui a créé le bakru, si cela est possible. Sinon, une autre forme de guérison ou d'atténuation magique peut être nécessaire, mais dans ces circonstances, la Magnitude de la malédiction est égale au POU du Bakru mort.

Basilic/Cocatrice

Les sorciers apprécient les œufs de Cocatrice pour leurs expérimentations et engagent des aventuriers pour les recueillir. Ces derniers feraient mieux de bien se préparer en vue de la collecte...

Combinaison curieuse et mortelle d'un coq et d'un serpent, le basilic et la Cocatrice sont des créatures magiques terrifiantes en dépit de leur petite taille. Le premier sort d'un œuf de coq couvé par un serpent, alors que la seconde sort d'un œuf de serpent couvé par un coq. Les deux créatures sont très solitaires et détestent toute forme de vie.

Toutes deux sont à peu près de la taille d'un grand coq avec un corps reptilien, de petites ailes de dragon inutiles, une tête avec une crête ainsi que deux, voire quatre, ergots de coq. Les sorciers les convoitent, car il est possible d'extraire de leur corps de nombreux ingrédients utiles pour les rituels et les sortilèges. Les deux créatures ont un sang extrêmement acide, mais leur véritable pouvoir réside dans leur Regard Mortel. Elles doivent dépenser un Point de Magie et un Point d'Action durant leur tour pour activer ce terrible pouvoir. Cela provoque un Jet d'Opposition entre leur Volonté et l'Esquive de la cible (pour éviter le regard à temps). Si la cible perd, elle subit immédiatement une Blessure Grave à la tête : du sang coule de ses yeux, de ses oreilles, de ses narines et de sa bouche. Elle devra effectuer un jet d'Endurance normal au prochain round pour éviter la mort. Le Regard Mortel est également efficace contre le règne végétal, et peut tuer même les plantes les plus robustes.

La tactique des basilics et des Cocatrice repose sur l'esquive et leur regard : ils préfèrent éviter le corps à corps. S'ils sont blessés, leur sang acide infligera 1d6 points de dégâts à l'arme utilisée (les points d'armure ne protègent pas), l'acide continuant à infliger 1D6 points de dégâts par round pendant les deux prochains rounds.

Basilic/Cocatrice

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 1d6+1 (5)	Points d'Action	2	1-3	Queue	1/4
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	-1d6	4-5	Patte Arrière Droite	1/4
TAI : 1d6+1 (5)	Points de Magie	19	6-7	Patte Arrière Gauche	1/4
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	6 m	8-10	Arrière-Train	1/5
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	12	11-14	Poitrail	1/6
POU : 2d6+12 (19)	Armure	Écailles	15-16	Aile Droite	1/3
	Capacités	Attaque de Regard, Sens de la Vie, Terrifiant	17-18	Aile Gauche	1/3
			19-20	Tête	1/4
Compétences : Athlétisme 48%, Endurance 52%, Esquive 66%, Force Brute 30%, Perception 69%, Volonté 78%					
Style de Combat : Attaque de Regard (voir description)					

Bonacon

Cet herbivore quadrupède a le corps d'un taureau et la tête d'un cheval orné de cornes pointues, tordues et surdimensionnées. Les bonacons peuvent être apprivoisés et utilisés comme montures, mais la capture de tels animaux à l'état sauvage est dangereuse, ces créatures étant naturellement féroces et hostiles. S'ils sont obligés de s'enfuir, les bonacons expulsent des excréments qu'ils éparpillent avec leur queue touffue.

À la suite d'un processus digestif complexe, leurs selles deviennent toxiques et créent des résidus d'une odeur âcre entraînant l'asphyxie. Le contact de ces matières fécales avec la peau provoque d'abord des démangeaisons, puis une sensation de brûlure intense. S'ensuit au bout de quelques heures une sensation d'essoufflement, puis la mort par obstruction des voies respiratoires. Une boulette – d'environ la taille d'un poing – peut être utilisée pour recouvrir la lame d'une arme de taille Moyenne, la rendant ainsi empoisonnée.

Les selles d'un bonacon ont une Virulence de 70 et les démangeaisons débutent 1d4 rounds après le contact. Un Jet d'Opposition entre l'Endurance de la victime et la Virulence des excréments est nécessaire après une période d'une heure pour éviter que la zone touchée ne subisse la condition Agonie (voir page 113). Après 1d3 heures, un nouveau jet d'Endurance, d'un niveau de difficulté inférieur, doit être réussi pour éviter de subir 1d3 niveaux de Fatigue représentant l'essoufflement. 1d3 heures plus tard, les voies respiratoires commencent à s'obstruer, entraînant la mort en CON minutes si un antidote n'a pas été trouvé. Si, à n'importe quelle étape, la victime résiste au poison, tous les effets suivants sont ignorés.

Les Minotaures (voir page 375) sont immunisés aux déjections toxiques des bonacons. Certaines tribus élèvent des bonacons et recueillent leurs excréments pour les utiliser comme munitions de fronde ou tout simplement pour les lancer à ceux qui leur déplaisent.

Bonacon

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	2	1–3	Patte Arrière Droite	2/9
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d8	4–6	Patte Arrière Gauche	2/9
TAI : 4d6+12 (26)	Points de Magie	7	7–9	Arrière-Train	2/10
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	10 m	10-12	Poitrail	2/11
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	12	13–15	Patte Avant Droite	2/9
POU : 2d6 (7)	Armure	Peau épaisse	16–18	Patte Avant Gauche	2/9
	Capacités	Piétinement, Venimeux (selles)	19–20	Tête	2/9
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 62%, Endurance 62%, Esquive 46%, Force Brute 65%, Perception 38%, Volonté 34%

Style de Combat : Encorner et Transpercer (Cornes) 72%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Cornes	M	C	1d10+1d8	Comme la Tête
Piétinement	C	C	2d8	Comme les Pattes

Centaure

Le centaure classique est le croisement magique entre une forme humaine et équine, la partie supérieure du corps étant celle d'un être humain. Toutefois, d'autres variantes sont possibles : centaures elfes, gobelins, orques...

Les centaures sont réputés pour leur intelligence et officient souvent comme enseignants et tuteurs. Ce sont des créatures sociales qui se regroupent en hardes. Si leurs sociétés se basent sur une culture barbare ou nomade plutôt que civilisée, les centaures peuvent aussi bien afficher des qualités culturelles propres aux sociétés civilisées que se montrer sauvages et bestiaux, surtout en état d'ivresse.

Ils nouent fréquemment des liens d'amitié avec des individus ou des groupes, mais ils demeureront avant tout fidèles à leur harde. S'ils ne peuvent s'accoupler avec les humains, ils éprouvent des émotions humaines, et des liaisons amoureuses entre les deux espèces ne sont pas inconnues.

Ils peuvent étudier et pratiquer la magie comme les humains. En fait, leur propension à l'utiliser est plus élevée que chez ces derniers, car les centaures ont une affinité naturelle avec la rune de la Magie. Tous les types de magie leur sont ouverts et leur choix dépendra entièrement des pratiques sociales, culturelles et religieuses de la harde.

Note : Du fait de l'anatomie du centaure, le Modificateur de Dégâts et les Points de Vie de sa moitié supérieure sont calculés avec FOR x2 et CON x2.

Centaure

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+6 (17)	Points d'Action	2	1-3	Patte Arrière Droite	1/8
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	+1d4 (+1d10 en piétinant)	4-6	Patte Arrière Gauche	1/8
TAI : 3d6+18 (29)	Points de Magie	16	7-8	Arrière-Train	1/9
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	12 m	9-10	Poitrail	1/10
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	11-12	Patte Avant Droite	1/8
POU : 2d6+9 (16)	Armure	Peau sur les parties équines. N'importe quelle armure pour les Localisations humaines ou caparaçon pour les Localisations équines.	13-14	Patte Avant Gauche	1/8
CHA : 3d6 (11)			15-16	Poitrine	0/7
			17	Bras Droit	0/4
	Capacités	Piétinement	18	Bras Gauche	0/4
			19-20	Tête	0/5
	Magie	Les spécialistes peuvent suivre n'importe quelle tradition magique.			

Compétences : Athlétisme 58%, Bagarre 58%, Connaissance (Variable) 66%, Endurance 52%, Enseignement 64%, Esquive 62%, Force Brute 70%, Jouer d'un instrument 62%, Perception 49%, Perspicacité 59%, Savoir Régional 66%, Volonté 62%

Style de Combat : Guerrier Centaure (Lance, Bouclier, Arc Court) 68%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Pelta	G	C	1d4+1d4	4/12
Arc Court	G	-	1d6+1d4	4/4
Sabots	G	M	1d6+1d4	Comme la Patte
Piétinement	C	M	2d10	Comme les Pattes

Personnages Centaures

Les centaures peuvent facilement être utilisés comme des personnages joueurs, bien que leur taille soit susceptible de poser problème.

Culture

La culture Centaure est à peu près équivalente à la culture Barbare, même si les centaures ne construisent pas de bâtiments fixes et n'étudient pas de nombreux arts intellectuels. La harde est un groupe social avec des traditions et des principes forts. Les hardes affichent naturellement la même variété de comportements que toute société, et bien que la plupart des centaures soient pacifiques, il existe des hardes belliqueuses appréciant la guerre, les raids et le pillage. D'ailleurs, quelques-uns des exemples du chapitre Combat illustrent ce côté plus agressif de la culture centaure.

- Coutumes +40%, Langue Natale +40%
- Compétences Standards : Athlétisme, Force Brute, Endurance, Premiers Soins, Perspicacité, Savoir Régional, Perception
- Exemples de Styles de Combat : Guerrier Centaure, Berserker Centaure
- Compétences Professionnelles : Courtoisie, Art (tous), Médecine, Langage (tous), Connaissance (toutes), Jouer d'un instrument, Enseignement, Pistage

Un guerrier centaure de la harde des Ephécari vénérant Grand-Mère Cheval. Ce centaure est également chamane – notez le tatouage de la Rune de la Bête – et les mouches volant à ses côtés sont en fait des esprits alliés.

Passions Culturelles

- Loyauté envers la Harde
- Amour (Personne, Alcool, Enseignement, Femmes)
- Haine (Ignorance, Prédateurs, et autre)

Professions

Artisan, Éleveur, Chasseur, Médecin, Prêtre, Érudit, Éclaireur, Chamane, Guerrier

Argent de Départ

Les personnages Centaures commencent le jeu avec des biens et de la monnaie d'une valeur de 4d6 x 60 pièces d'argent.

La Voix du Centaure

« Notre harde contrôle ces pâturages, mais vous êtes libre de passer tant que vous restez à distance de nos juments et de nos poulains ; nous comptons sur votre sens de l'honneur. En fait, nous connaissons bien votre cité et j'ai eu le privilège d'être le précepteur d'un de vos nobles : peut-être avez-vous entendu parler de lui ? Non ? Ah, et bien... tout le monde n'est pas destiné à de grandes choses.

En ce moment, nous sommes vigilants, car les hommes-bêtes du Chaos multiplient les raids. Déjà, la saison dernière, nos guerriers ont dû repousser le raid d'une troupe qui cherchait à propager des maladies. Une de nos juments a été capturée et elle a mis bas une terrible monstruosité ; il est donc de notre devoir d'éradiquer ce fléau. Nous essayerons de les empêcher d'atteindre votre cité, même au prix de nos vies. Certes, nous craignons le chaos, mais il faut parfois se battre pour préserver la pureté du monde.

Mais vous avez l'air fatigué. Ma caverne n'est pas loin et notre harde se rassemble pour festoyer ce soir. Désirez-vous veiller avec nous ? Vous pourrez écouter des histoires, assister à de nombreuses compétitions... Et si vous savez manier cet arc que vous transportez, vous pourriez même vous frotter à certains de nos archers ! Sinon, nous pourrons toujours vous montrer comment mieux vous servir de votre arc. À vous de choisir. Si vous nous rejoignez, vous serez les bienvenus et demain, deux de nos guerriers vous serviront de guide à travers les collines de l'Ouest où se terre le nid du chaos.

Passez en paix, frère à deux pattes.

Cheval

Il existe de nombreuses variétés de chevaux, élevés à des fins différentes. Tous ont une énorme endurance et une grande capacité de travail. La plupart des cultures ont domestiqué le cheval pour l'utiliser comme monture et bête de somme.

L'exemple suivant représente un cheval de monte standard qui peut être acheté ou loué par la plupart des aventuriers. Pour un Cheval de Guerre – élevé spécifiquement pour sa taille et sa fiabilité au combat – ajoutez 4 en FOR et TAI. Pour un Cheval de Bât, utilisé spécifiquement pour les lourds travaux agricoles, ajoutez 8 en FOR et TAI.

Cheval

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	2	1–3	Patte Arrière Droite	1/9
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d12	4–6	Patte Arrière Gauche	1/9
TAI : 2d6+24 (31)	Points de Magie	7	7–9	Croupe	1/10
DEX : 2d6+3 (10)	Mouvement	12 m	10–12	Poitrail	1/11
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	11	13–14	Patte Avant Droite	1/8
POU : 2d6 (7)	Armure	Peau	15–16	Patte Avant Gauche	1/8
	Capacités	Aucune	17–20	Tête	1/9
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 52%, Endurance 66%, Esquive 40%, Force Brute 83%, Perception 48%, Volonté 34%

Style de Combat : Ruade et Cabrage (Sabots) 62%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Sabots	C	L	1d6+1d12	Comme les Pattes

Chimère

Certains mythes décrivent la chimère comme ayant une tête de lion cracheur de feu avec des cornes de chèvre. Si vous utilisez cette variation, alors souvenez-vous que les cornes peuvent être très efficaces pour empaler...

Produit du Chaos ou d'une magie terrible, la Chimère possède la tête et le corps d'un lion (ou d'une lionne) avec un serpent en guise de queue ainsi qu'une tête de chèvre émergeant de la partie médiane de sa colonne vertébrale. Le serpent est venimeux (voir le venin du cobra de la page 115) et la tête de chèvre peut cracher du feu, tandis que la tête de lion mord et rugit. La chimère est un monstre redoutable capable d'affronter plusieurs ennemis simultanément. Le souffle de la tête de chèvre rend toute approche difficile et seules des armes magiques ou enchantées peuvent blesser le monstre.

Les chimères sont solitaires et servent souvent de gardiennes, bien que certaines puissent voyager, provoquant peur et destruction là où elles passent. Toujours affamées, les chimères dévorent toute viande fraîche sur leur chemin.

Pour tuer une chimère, il faut décapiter la tête de lion ; la perte des têtes de serpent ou de chèvre réduit seulement les attaques du monstre. La créature peut facilement diviser ses attaques entre plusieurs ennemis à portée.

Chimère

Carac. (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	5 (Têtes multiples)	1-2	Queue de Serpent	1/7
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d8	3-4	Patte Arrière Droite	1/8
TAI : 2d6+18 (25)	Points de Magie	13	5-6	Patte Arrière Gauche	1/8
DEX : 2d6+9 (16)	Mouvement	10 m	7-8	Arrière-Train	1/9
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15	9-10	Tête de Chèvre	1/8
POU : 2d6+6 (13)	Armure	Crinière et Peau	11-14	Poitrail	1/10
	Capacités	Souffle Enflammé, Immunité (Armes Ordinaires), Têtes Multiples, Venimeux	15-16	Patte Avant Droite	1/8
			17-18	Patte Avant Gauche	1/8
	Magie	Aucune	19-20	Tête de Lion	2/8

Compétences : Athlétisme 55%, Endurance 66%, Esquive 62%, Force Brute 68%, Perception 56%, Volonté 66%

Style de Combat : Chaos Chimérique (Morsure de Serpent et Lion, Cornes, Griffes) 75%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure de Serpent	M	L	1d4+Poison	Comme la Queue de Serpent
Cornes	L	L	1d10+Feu	Comme la Tête de Chèvre
Morsure de Lion	L	T	1d6+1d8	Comme la Tête de Lion
Griffes	L	M	1d4+1d8	Comme les Pattes

Crabe, Géant

Versions gigantesques des crustacés marins, ces crabes peuvent être trouvés aussi bien en mer que sur terre, bien que, dans ce dernier cas, ils préfèrent être à proximité de grands plans d'eau.

Les crabes géants sont capables de s'enterrer, même s'ils ont tendance à rester près de la surface plutôt que de creuser des tunnels.

Tous les crabes bénéficient de l'armure naturelle de leur carapace, mais les variétés géantes en tirent particulièrement avantage. Les crabes géants se comportent à peu près de la même manière que les crabes normaux, avec leurs déplacements sur le coté et leur style de vie aquatique (bien que des crabes terrestres puissent également être rencontrés dans les environnements de jungle). Ils possèdent une pince surdimensionnée qu'ils utilisent pour attaquer, tandis que la pince secondaire sert plutôt à la défense, même s'ils peuvent aussi parer des coups avec la pince principale.

Les deux pinces sont capables de Saisir et de Fracasser.

Comme d'autres espèces, les crabes géants abandonnent leur carapace lors de leur développement. Ces carapaces sont très prisées par certaines cultures, qui s'en servent pour fabriquer des armes et des armures.

Crabe, Géant

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	1	Patte Droite 4	8/8
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d8	2	Patte Gauche 4	8/8
TAI : 4d6+12 (26)	Points de Magie	4	3	Patte Droite 3	8/8
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	6 m	4	Patte Gauche 3	8/8
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	13	5	Patte Droite 2	8/8
POU : 1d6 (4)	Armure	Carapace	6	Patte Gauche 2	8/8
	Capacités	Tunnelier	7	Patte Droite 1	8/8
		Armes Naturelles Formidables	8	Patte Gauche 1	8/8
	Magie	Aucune	9-10	Abdomen	8/10
			11-16	Céphalothorax	8/11
			17-18	Pince Droite	8/11
			19-20	Pince Gauche	8/9

Compétences : Athlétisme 56%, Endurance 64%, Esquive 54%, Force Brute 75%, Perception 43%, Volonté 38%

Style de Combat : Crustacé Écraseur (Pinces) 76%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Pince Principale	C	L	1d8+1d8	Comme la Pince Droite
Pince Secondaire	G	M	1d6+1d8	Comme la Pince Gauche

Crocodile/Alligator

Les crocodiles préhistoriques peuvent être beaucoup, beaucoup plus grands que les crocodiles ordinaires. Pour représenter quelque chose comme un Deinosuchus ajoutez +12 en FOR, +24 en TAI et doublez ses Points d'Armure.

Les crocodiles et les alligators infestent les rivières et les marais tropicaux et subtropicaux, où ils se nourrissent de toutes sortes de proies vivantes. Leur camouflage est parfaitement adapté à leur environnement : en restant parfaitement immobiles dans l'eau trouble, ils peuvent facilement passer inaperçus. Passés maîtres dans l'art de l'embuscade, ils n'hésitent pas à attaquer des proies beaucoup plus grandes qu'eux-mêmes ; ils bondissent de leur cachette pour saisir la proie, puis l'entraînent sous l'eau pour la noyer. En dépit de leur taille et de leur masse, les crocodiles sont étonnamment rapides bien qu'ils soient incapables de maintenir leur allure sur la durée.

Ils choisissent toujours la Manœuvre Saisir quand ils le peuvent et la conservent aussi longtemps que possible, en utilisant leur Force Brute et leur Athlétisme pour attirer la proie sous l'eau. Ils maintiennent celle-ci dans leur gueule tout en tournant sur eux-mêmes pour les noyer et les blesser plus facilement. Cette rotation n'inflige pas de dégâts supplémentaires, mais augmente de deux le niveau de difficulté des tentatives de libération. La victime submergée est sujette aux règles de Noyade (voir page 108).

Crocodile/Alligator

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+24 (31)	Points d'Action	3	1-3	Queue	5/12
CON : 2d6+12 (19)	Modificateur de Dégâts	+2d6	4-5	Patte Arrière Droite	5/12
TAI : 4d6+24 (38)	Points de Magie	7	6-7	Patte Arrière Gauche	5/12
DEX : 2d6+9 (16)	Mouvement	6 m	8-10	Arrière-Train	5/13
INS : 2d6+5 (12)	Rang d'Action	13	11-14	Poitrail	5/14
POU : 2d6 (7)	Armure	Écailles Épaisses	15-16	Patte Avant Droite	5/12
	Capacités	Camouflage, Sang Froid	17-18	Patte Avant Gauche	5/12
	Magie	Aucune	19-20	Tête	5/13

Compétences : Athlétisme 47%, Endurance 78%, Esquive 32%, Force Brute 99%, Natation 80%, Perception 49%, Volonté 44%

Style de Combat : La Mort Cachée (Morsure, Balayage de Queue) 67%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	C	M	1d10+2d6	Comme la Tête
Queue	C	L	1d8+2d6	Comme la Queue

Cyclope

Les légendes grecques désignent sous ce nom deux races distinctes. Dans RuneQuest, les cyclopes sont une race de géants à l'œil unique avec un goût prononcé pour la viande et un talent naturel pour la métallurgie et la construction de fortifications.

L'œil unique du Cyclope est situé au centre de son front, juste au-dessus de son nez crochu. Au-dessus de l'œil se trouve une corne qui est la source du pouvoir magique du Cyclope. Un Cyclope typique mesure environ trois fois la hauteur d'un homme. La partie inférieure de son corps ressemble à celle d'une chèvre, recouverte d'une laine hirsute et se terminant par des sabots fourchus.

Les cyclopes vivent dans des zones isolées où ils élèvent un cheptel (qu'ils consomment cru) et confectionnent des produits métalliques dans leurs forges souterraines, souvent situées dans des volcans ou des grottes proches de la mer. Ils sont capables de forger des armes, des armures, des outils et des bijoux d'une qualité extraordinaire et ils sont prêts à vendre leurs marchandises à ceux qui parviennent à établir des liens avec eux.

Colériques et imprévisibles, ils peuvent même s'en prendre à ceux qui sont censés être leurs amis, les attaquant avec d'énormes pierres, des troncs d'arbre ou des marteaux de forge. Les plus malchanceux – et cela inclut tous ceux qui volent leur bétail – sont dévorés. Les Cyclopes ont l'habitude de lancer de gros blocs sur les intrus ou même sur des navires de passage, utilisant leur compétence Athlétisme pour viser.

Page précédente :

Les îles voisines de Meeros abritent des cyclopes solitaires qui n'apprécient guère qu'on les dérange, comme le constate à ses dépens ce jeune Initié de Myceras...

Ils sont capables d'utiliser la Magie Populaire et leur corne frontale agit comme un focus Magique. Si cette corne est prise sur le cadavre frais d'un Cyclope, elle contiendra les Points de Magie restants de la créature, qui peuvent alors être utilisés pour alimenter les sorts de Magie Populaire lancés par le propriétaire. La capacité de la corne se détériore au fil du temps – un Point de Magie est perdu chaque année jusqu'à ce que la corne devienne inutile –, mais jusque-là, les Points de Magie contenus se reconstituent au même rythme que ceux du propriétaire.

Si un cyclope est touché à la tête, peu importe les dégâts subis, il devra effectuer un jet d'Endurance opposé au jet de l'attaquant. Si le Cyclope échoue, cela signifie qu'il a été touché dans l'œil : le niveau de difficulté de tous ses tests de compétences physiques est immédiatement augmenté de un. En cas de Maladresse, il devient complètement aveugle et le niveau de difficulté de tous ses tests de compétences physiques est immédiatement augmenté de trois niveaux.

Cyclope

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+24 (31)	Points d'Action	2	1-3	Jambe Droite	4/13
CON : 2d6+18 (25)	Modificateur de Dégâts	+2d6	4-6	Jambe Gauche	4/13
TAI : 4d6+24 (38)	Points de Magie	13	7-9	Abdomen	4/14
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	10 m	10-12	Poitrine	2/15
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	13-15	Bras Droit	2/12
POU : 2d6+6 (13)	Armure	Peau & Fourrure (partie inférieure du corps)	16-18	Bras Gauche	2/12
CHA : 1d6 (4)	Capacités	Immunité (Feu)	19-20	Tête	2/13
	Magie	Magie Populaire 65% (Fracasser, Main de Fer)			

Compétences : Artisanat (Forge) 64%, Athlétisme 62%, Bagarre 72%, Connaissance (Agriculture) 66%, Endurance 80%, Esquive 42%, Force Brute 109%, Perception 56%, Savoir Régional 56%, Volonté 66%

Style de Combat : Énormes Objets Contondants (Marteau, Massue) 82%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Marteau de Forge	E	TL	1d10+3+2d6	6/325
Grande Massue	C	TL	2d8+2d6	4/270
Roc lancé	E	-	4d6	4/-
Coup de talon	C	L	1d8+2d6	Comme les Jambes

Dragon

Présents dans nombre de mythologies, les dragons sont d'immenses reptiles ailés cracheurs de feu, qui sont réputés pour leur intelligence, voire pour leur sagesse. Selon l'univers de jeu, ils peuvent aussi bien être des prédateurs brutaux s'attaquant aux plus faibles que des pillards cupides gardant d'immenses trésors ou des sages mystiques aidant ceux qui sont en quête de savoir. Leurs actions peuvent parfois sembler bestiales d'après les normes humaines, mais elles sont guidées par des motivations et des désirs totalement étrangers à la psyché humaine.

Les dragons peuvent parler. Ils disposent de leur propre langue (Draconique) et peuvent maîtriser d'autres langues ou même communiquer mentalement. Quel que soit le moyen de conversation, ils chercheront toujours à piéger ou à tromper ceux qui écoutent leurs paroles séduisantes. Ils ont également accès à la magie : La Magie Populaire, certainement, et peut-être d'autres formes supérieures comme la sorcellerie. Le choix de la magie utilisée par un dragon dépendra de la campagne.

La nature solitaire des dragons ne les empêche pas de s'accoupler et produire des œufs, qui sont étroitement gardés. La reproduction est susceptible d'être une entreprise longue et difficile compte tenu de la relative rareté de ces créatures. Cette rareté est une bonne nouvelle pour les personnages, car rencontrer un dragon est généralement synonyme d'une fin proche. En effet, un dragon dans la force de l'âge est capable de tenir en respect une petite armée à lui tout seul, même si un coup chanceux pourra toujours le terrasser.

Les caractéristiques fournies ici sont celles d'un jeune dragon utilisant la Magie Populaire pour augmenter ses capacités naturelles. Les spécimens plus âgés devraient avoir des compétences, des caractéristiques physiques et une protection naturelle augmentées pour refléter leur expérience. Notez également que nous avons pris pour modèle le dragon occidental classique. Les dragons que l'on trouve dans les mythologies orientales n'ont souvent pas d'ailes (mais peuvent voler), un corps à l'apparence plus serpentine, et une gueule aux traits léonins plutôt que reptiliens. Les mêmes statistiques peuvent être utilisées, avec des Localisations différentes.

Le balayage de la queue d'un dragon peut atteindre plusieurs ennemis ; son jet d'attaque est appliqué simultanément à tous ceux à portée et qui sont dans son dos ou sur ses flancs.

Le feu craché par un dragon s'étend en cône sur une longueur égale à la CON du dragon en mètres, et une largeur égale au quart de la CON. Tout ce qui est pris dans le souffle s'embrase si inflammable ; la chaleur dégagée est assez puissante pour faire fondre les métaux non enchantés. L'utilisation répétée de cette attaque sur une courte période est très fatigante. S'il crache du feu plus d'une fois par heure, le dragon devra effectuer systématiquement un jet d'Endurance avec une difficulté augmentant d'un niveau à chaque nouvel essai. Si le test échoue, le dragon subit un niveau de fatigue. Les dragons réservent donc leur souffle aux moments les plus critiques.

Les vaillants guerriers Meerish de la Légion de l'Aigle attaquent le dragon Alaxathros, que le sorcier Kratos a libéré de sa prison souterraine...

Dragon

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+24 (31)	Points d'Action	4	1-2	Queue	8/17
CON : 2d6+24 (31)	Modificateur de Dégâts	+2d8	3-4	Patte Arrière Droite	8/17
TAI : 4d6+36 (50)	Points de Magie	19	5-6	Patte Arrière Gauche	8/17
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	12 m, 18 m (Vol)	7-8	Arrière-Train	8/18
INT : 2d6+12 (19)	Rang d'Action	19	9-10	Aile Droite	8/16
POU : 2d6+12 (19)	Armure	Écailles épaisses	11-12	Aile Gauche	8/16
CHA : 2d6+12 (19)	Capacités	Souffle Enflammé, Sang Froid,	13-14	Poitrail	8/19
		Vision dans le Noir, Attaque en Piqué,	15-16	Patte Avant Droite	8/17
		Engloutissement, Vol,	17-18	Patte Avant Gauche	8/17
		Armes Naturelles Formidables	19-20	Tête	8/17
		Immunité (Feu), Terrifiant, Piétinement			
	Magie	Magie Populaire 78% (Prévenir, Confusion, Purification, Coordination, Malédiction, Vive-Crocs, Détection Trésor, Séduction, Soin, Communication Mentale, Bouclier Spirituel, Vigueur, Vue Magique)			

Compétences : Athlétisme 80%, Connaissance (Dragon) 68%, Endurance 92%, Enseignement 58%, Esquive 68%, Force Brute 120%, Perception 78%, Perspicacité 78%, Savoir Régional 68%, Tromperie 78%, Vol 90%, Volonté 78%

Style de Combat : Mort et Destruction (Morsure, Griffes, Queue) 90%, Souffle Enflammé 80%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	E	L	1d12+2d8	Comme la Tête
Griffes	E	L	1d10+2d8	Comme les Pattes
Queue	E	TL	1d10+2d8	Comme la Queue
Souffle Enflammé	Spécial		4d6	
Piétinement	G+	T	4d8	

Elémentaires

Les élémentaires sont des manifestations physiques semi-conscientes d'entités surnaturelles, liées à une rune ou un élément particulier. Ils habitent généralement le Monde des Esprits. Avec la magie appropriée, ils sont capables de passer dans le monde ordinaire et d'assumer une forme physique constituée de la substance qu'ils représentent. Les descriptions suivantes portent sur leurs manifestations physiques. Pour plus d'informations sur les Esprits Élémentaires, voir page 410.

Les cinq types d'élémentaires sont les suivants : Gnomes (Terre), Salamandres (Feu), Ombres (Ténèbres), Sylphes (Air) et Ondines (Eau).

Les caractéristiques de chaque type d'élémentaire dépendent de l'élément qui les constitue. Les gnomes sont des êtres corporels faits de gravier, de boue ou de sable qui peuvent fusionner avec le sol ou le traverser sans gêne. Les sylphes sont constitués de vents hurlants, les ombres de ténèbres stygiennes, les salamandres de grandes flammes et les ondines d'eau ou de tout autre liquide capable de supporter leur forme fluide.

Les élémentaires sont le plus souvent rencontrés lorsqu'un magicien (qu'il soit animiste, sorcier ou prêtre) les invoque à son service. Le magicien doit avoir un volume suffisant du matériau de base correspondant au type d'élémentaire à invoquer. Pour plus de commodité, cela est mesuré en termes de mètres cubes. En règle générale, plus l'élémentaire est grand, plus il sera puissant.

Les élémentaires sont naturellement immunisés à la magie basée sur leur élément particulier. Les salamandres ne peuvent donc pas être blessées par les sorts de feu ; les sylphes ne sont pas affectés par les vents magiques, et ainsi de suite. Ils ne peuvent pas non plus être blessés par des armes ordinaires, leur forme physique se reconstituant simplement avec la matière environnante, mais ils seront vulnérables aux dégâts magiques sans rapport avec leur élément.

Dans la mesure où les élémentaires sont informes, ils n'ont pas de Localisation. Par conséquent, tous les dégâts subis sont retirés de leur réserve de Points de Vie généraux ; ils sont donc à l'abri des Blessures Graves ou Sérieuses. Cependant, une fois les Points de Vie réduits à zéro, l'esprit animant l'élémentaire se dissipe. Cela ne « tue » pas l'élémentaire, mais le perturbe suffisamment pour qu'il retourne à l'endroit d'où il a été invoqué.

La seule faiblesse de l'élémentaire réside dans sa vulnérabilité à l'élément opposé au sien. L'élémentaire subit le double des dégâts des attaques magiques basées sur l'élément opposé.

Tous les élémentaires possèdent les traits Engloutissement, Immunité (propre Élément) et Vulnérabilité (Élément Opposé). Enfin, ils partagent les mêmes caractéristiques et attributs fondamentaux :

Caractéristiques et Attributs des Élémentaires

Mètres Cubes	FOR	DEX	INS	POU	PV	Protection
1	2d6+4	1d6+2	2d6+1	1d6+3	1d6+6	1
2	2d6+8	1d6+4	2d6+2	1d6+6	1d6+12	1
3	2d6+12	1d6+6	2d6+3	1d6+9	1d6+18	2
4	2d6+16	1d6+8	2d6+4	1d6+12	1d6+24	2
5	2d6+20	1d6+10	2d6+5	1d6+15	1d6+30	3
6	2d6+24	1d6+12	2d6+6	1d6+18	1d6+36	3
7	2d6+28	1d6+14	2d6+7	1d6+21	1d6+42	4
8	2d6+32	1d6+16	2d6+8	1d6+24	1d6+48	4
9	2d6+36	1d6+18	2d6+9	1d6+27	1d6+54	5
10	2d6+40	1d6+20	2d6+10	1d6+30	1d6+60	5
Chaque mètre additionnel	+4	+2	+1	+3	+6	+1 tous les 2 niveaux

Les Points de Vie sont lancés plutôt que calculés. Seuls les dégâts infligés par des sorts ou des armes qui peuvent affecter l'élémentaire, comme une épée enchantée avec Vivelame, blesseront celui-ci, mais le Modificateur de Dégâts du porteur ne sera pas comptabilisé.

La Protection représente la résistance naturelle d'un élémentaire aux dégâts magiques. Elle agit comme les Points d'Armure sur les dégâts que l'élémentaire subit.

Les Points d'Action et le Rang d'Action sont calculés normalement. Cependant, le Modificateur de Dégâts est basé sur FOR x2 plutôt que sur FOR + TAI. Pour calculer la taille des armes naturelles, remplacez la TAI par la FOR sur la table page 324. En plus, les élémentaires obtiennent les compétences suivantes : Force Brute (FOR x2)+20, Esquive (DEX x2)+40, Perception (INS+POU)+30, Volonté (POU x2)+50 et Style de Combat Élémentaire (FOR+DEX)+40.

Les valeurs de Mouvement des Eléméntaire sont les suivantes : Gnome et Salamandre 6 mètres, Ondine 8m et Sylphe 8m.

Les élémentaires blessent ou endommagent leurs cibles soit en les frappant (coups ou lancés de loin), soit en les engloutissant complètement. Les deux méthodes nécessitent un jet d'attaque réussi et infligent une quantité de dégâts égale au Modificateur de Dégâts de l'élémentaire. Ces attaques peuvent être parées si la cible utilise un Bouclier de taille suffisante pour bloquer la substance dirigée contre lui ; les dégâts sont infligés à une seule localisation.

Les attaques d'Engloutissement doivent cependant être esquivées, sinon la victime subit les dégâts à chaque localisation simultanément. De plus, à moins que la victime ne puisse s'échapper, elle subit

automatiquement les mêmes dégâts au début de chaque round. Pour s'échapper, la victime doit réussir un Jet d'Opposition d'Acrobatie, de Force Brute ou d'Esquive contre la Force Brute de l'élémentaire.

Chaque élémentaire possède un certain nombre de capacités spécifiques correspondant à son type :

- Les gnomes sont capables de manipuler la terre et les pierres : ils peuvent ainsi sans effort créer des tunnels, ouvrir des puits, ou provoquer des éboulements. Ils infligent leurs dégâts en écrasant leurs adversaires, en leur lançant des rochers ou en les broyant s'ils arrivent à les engloutir ;
- Les salamandres manipulent le feu, et sont capables d'aviver et de contrôler des flammes existantes. Elles produisent chaleur et lumière, variant la température et l'intensité au besoin. Elles combattent avec des fouets de feu, projettent des jets de flammes ou immolent directement leurs victimes en les engloutissant ;
- Les ombres sont capables de concentrer les ténèbres, de manipuler les ombres et de créer des poches d'obscurité intense même en plein jour. Elles transissent leurs adversaires avec leur toucher glacial ou les gèlent complètement en les engloutissant ;
- Les sylphes créent des brises et des rafales, contrôlent l'air naturel, peuvent priver d'air (ou le rediriger) et peuvent déplacer des objets dans les airs. Ils infligent des dégâts en projetant leurs ennemis, en les frappant avec des débris volants ou en les engloutissant dans un tourbillon vicieux ;
- Les ondines manipulent l'eau, qu'elle soit stagnante ou vive. Elles peuvent créer des courants, des tourbillons et des remous, rediriger les crues, diminuer (ou augmenter) les vagues, etc. Elles écrasent leurs ennemis avec de lourdes vagues, projettent au loin des jets à haute pression, ou engloutissent leurs victimes et les écrasent sous une énorme pression.

Ces élémentaires sont des exemples moyens. Des entités élémentaires beaucoup plus puissantes existent : des sylphes créant des ouragans, de gigantesques ondines qui provoquent des raz-de-marée, des salamandres capables de créer les torrents pyroclastiques d'un volcan en éruption...

Élémentaires Moyens

Mètres Cubes	Taille et Dégâts des Armes Naturelles	Points d'Action	Rang d'Action	PA/PV	Compétences
1	Aucune	2	+7	1/10	Force Brute 42%, Esquive 52%, Perception 45%, Volonté 64%, Combat 57%
2	M/1d2	2	+9	1/16	Force Brute 50%, Esquive 56%, Perception 49%, Volonté 70%, Combat 63%
3	G/1d6	2	+10	2/22	Force Brute 58%, Esquive 60%, Perception 53%, Volonté 76%, Combat 69%
4	G/1d10	2	+12	2/28	Force Brute 66%, Esquive 64%, Perception 57%, Volonté 82%, Combat 75%
5	C/1d12	3	+13	3/34	Force Brute 74%, Esquive 68%, Perception 61%, Volonté 88%, Combat 81%
6	C/2d6	3	+15	3/40	Force Brute 82%, Esquive 72%, Perception 65%, Volonté 94%, Combat 87%
7	E/2d6	3	+16	4/46	Force Brute 90%, Esquive 76%, Perception 69%, Volonté 100%, Combat 93%
8	G+/1d8+1d6	3	+18	4/52	Force Brute 98%, Esquive 80%, Perception 73%, Volonté 106%, Combat 99%
9	G+/2d8	4	+19	5/58	Force Brute 106%, Esquive 84%, Perception 77%, Volonté 112%, Combat 105%
10	G+/1d10+1d8	4	+21	5/64	Force Brute 114%, Esquive 88%, Perception 81%, Volonté 118%, Combat 111%

Elfe

Les elfes sont natifs d'un royaume connu sous le nom de Féérie, un plan coexistant avec le monde ordinaire, mais distinct de lui. La Féérie est accessible à travers certaines clairières et forêts qui sont à la frontière entre les deux plans. Les elfes peuvent aller et venir entre les deux plans à leur guise, alors que d'autres races auront sûrement besoin d'un guide elfique pour cela. Les elfes peuvent même avoir des colonies permanentes qui existent dans les deux plans simultanément.

Ils ont aussi une psychologie bien différente de celle des autres espèces. S'ils sont aussi versés dans les choses de la nature que dans les arts magiques, ils se montrent étrangement naïfs lorsque les émotions ou les motifs les plus prosaïques sont impliqués. Malgré leur longue espérance de vie et leur connaissance du monde magique, ils voient les choses avec un regard d'une innocence presque enfantine. Bien que les elfes préfèrent la simplicité à la complexité, leur société s'avère particulièrement sophistiquée.

Les elfes ne sont pas forcément tous sages ou bienveillants. Ils peuvent être aussi cruels, vindicatifs, malveillants et espiègles que les êtres humains, en particulier s'ils sont en colère. Et lorsqu'ils sont amoureux, leur Passion consume tout leur être. Ils habitent souvent des havres ruraux ou forestiers, mais construisent aussi de grandes et magnifiques cités. Ils mènent une vie paisible, tout en étant prêts à entrer en guerre en cas de menace ; ils deviennent alors des combattants obstinés et brutaux.

Ils sont généralement plus grands, plus sveltes et plus gracieux que les humains (tous les elfes ont une corpulence Légère) et se distinguent par une ossature fine, un crâne étroit et effilé, et des oreilles pointues. La couleur de leurs yeux est très variable, allant des nuances humaines à celles des pierres précieuses. La société elfique est souvent monarchique. Nous vous présentons ici des elfes inspirés du folklore celtique. Selon l'univers de campagne, la magie des elfes variera autant que leurs croyances.

Dans le monde d'Anathaym, les elfes se sont retirés dans leurs terres ténébreuses, jaloux de l'ascension de l'humanité. Les Rois Elfes connaissent depuis longtemps les pratiques de la sorcellerie, mais ont toujours boudé son pouvoir. Maintenant, ils la voient comme l'arme rêvée pour susciter la chute de l'humanité. Les elfes ont enseigné la sorcellerie à des humains avides de pouvoir comme Kratos. Maintenant, il leur suffit d'attendre que ces ambitieux croquent à pleines dents le fruit pourri qui leur a été offert...

Elfe

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6 (11)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/6
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	0/6
TAI : 2d6+9 (16)	Points de Magie	16	7–9	Abdomen	0/7
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 2d6+9 (16)	Rang d'Action	14	13–15	Bras Droit	0/5
POU : 2d6+6 (13)	Armure	Aucune Naturelle. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure	16–18	Bras Gauche	0/5
CHA : 3d6 (11)			19–20	Tête	0/6
	Capacités	Sens de la Vie, Vision Nocturne			
	Magie	Magie Populaire 64% (MorteLame, Séduction, Lumière, Mobilité, Sommeil, Vigueur). Les spécialistes favorisent le théisme, mais toutes les voies magiques leurs sont ouvertes.			

Compétences : Athlétisme 52%, Bagarre 42%, Connaissance (Féérie) 62%, Coutumes 72%, Endurance 42%, Esquive 52%, Force Brute 47%, Perception 69%, Perspicacité 69%, Savoir Régional 72%, Tromperie 67%, Volonté 56%

Style de Combat : Guerrier Elfe (Épée, Lance, Bouclier, Arc) 62%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée Longue	M	L	1d8+1d2	6/12
Grande Lance	G	TL	1d10+1+1d2	4/10
Écu	G	C	1d4+1d2	6/12
Arc Long	C	-	1d8+1d2	4/7

Le sorcier elfe Llonos. Âgé de quelques milliers d'années et corrompu par ses études, il est l'architecte du plan elfique consistant à accorder la sorcellerie aux humains. Il sait à l'avance que ces derniers défieront les dieux et provoqueront ainsi leur propre chute.

Personnages Elfes

Aux yeux des humains, les elfes paraissent étranges et déroutants. Tout d'abord, ils ont tendance à se tenir à l'écart des affaires du monde, tout en les comprenant avec une acuité étonnante. De plus, étant une espèce à longue durée de vie (ils vivent plusieurs siècles), ils n'apprécient pas le temps de la même manière que l'humanité, et sont souvent inconscients de l'écoulement de courtes périodes. Enfin, ils accordent une grande importance à la nature, et prennent grand soin de préserver leur environnement, tout particulièrement les zones où la Féérie est la plus accessible.

Culture

La culture elfique est semblable à la culture civilisée. Une grande importance est accordée à l'apprentissage et à la compréhension. Les elfes attendent de leurs congénères et des autres espèces une conduite intègre. Ils valorisent les manières dignes et considèrent avec dédain et méfiance les comportements rustres et grossiers. La plupart des sociétés elfes ont un roi ou une reine, et la loyauté au monarque est primordiale. Les elfes ont du mal à comprendre les sociétés dénuées de telles structures : comment les gens peuvent-ils s'organiser sans un dirigeant royal pour les guider et les représenter ?

Passions Culturelles

- Loyauté au Roi/à la Reine
- Amour (quelque chose d'émotionnel)
- Haine (n'importe quel ennemi de la grâce et de la beauté).

Professions

Administrateur, Agent, Artisan, Chamane, Éclaireur, Érudit, Guerrier, Médecin, Prêtre, Voleur

Argent de Départ

Les personnages elfes commencent le jeu avec 4d6 x100 pièces d'argent en monnaie et biens divers.

La Voix de l'Elfe

« Nous vivons dans les deux royaumes. Pour nous, les deux n'en forment qu'un, bien que la Féérie soit notre domaine ancestral. La beauté est partout ; on peut la trouver même dans les lieux les plus sordides. Mais nous préférons l'admirer dans les clairières et les zones boisées, là où les animaux vivent en liberté et où les grands chênes qui tutoient le ciel nous rappellent les forêts de la Féérie.

Les esprits nous entourent et nous comprenons leur présence, même lorsque nous ne communiquons pas directement avec eux. Nous savons qu'ils sont toujours là à observer, qu'il nous appartient de préserver le caractère sacré de la nature, et de ne rien prendre qui ne soit offert.

Que chérissons-nous par-dessus tout ? La liberté. Réduire quelqu'un en esclavage, c'est tuer son esprit. Ceux qui agissent ainsi ne méritent que notre mépris et nos flèches. Si nous servons notre monarque, c'est

parce qu'il nous guide dignement, sans nous contraindre à obéir à la moindre de ses lubies. Bref, tout le contraire des roitelets humains... Au fil des millénaires, nous avons vu des monarques humains essayer d'imposer leur volonté au monde et échouer à chaque fois. Laisser sa marque coûte que coûte... Est-ce là la malédiction de ceux qui sont affligés d'une courte existence ? Regardez autour de vous : voyez-vous des signes de notre passage ? Alors qu'un elfe laisse rarement plus qu'une empreinte, vous autres jeunes races avez piétiné la terre, sans vivre assez longtemps pour en voir les cicatrices.

Pourtant, vous nous intriguez. Vos coutumes sont fascinantes et contradictoires. Les êtres humains sont aussi brutaux que sensibles, et leurs Passions sont parfois tellement vives que l'on se demande pourquoi ils n'ont pas développé de but plus noble que la quête de pouvoir. Les nains se terrent dans les profondeurs, dans la crainte du soleil, de la nature, ou de la beauté, et pourtant ils sont capables de créer les plus beaux objets qui soient.

Vous êtes des peuples curieux. Laissez-moi vous montrer la féérie et la vraie beauté. Venez, marchez avec moi. »

Fourmi, Géante

Les fourmis géantes habitent des ruches et travaillent sous la direction d'une reine. Chaque individu a un rôle très spécifique (typiquement guerrier ou travailleur) nécessaire à la survie de la colonie. Individuellement, les fourmis ont déjà des instincts très développés, mais en groupe leur capacité à résoudre de problèmes est remarquable. Elles sont aussi de redoutables prédatrices et élèvent de petites espèces de mammifères et d'insectes pour leur alimentation, voire parfois pour l'incubation des œufs.

Grâce à leurs mandibules géantes, les fourmis géantes peuvent saisir, tordre ou écraser leurs ennemis. Elles utilisent la Manœuvre Saisir pour immobiliser la proie et, si celle-ci continue à résister, déplacent leur thorax pour la piquer avec leur dard. Si la victime est touchée, elle doit effectuer un jet d'Endurance opposé à l'Endurance de la fourmi afin de résister au poison. Si le jet est raté, elle subit une douleur atroce à la Localisation touchée, qui sera inutilisable pendant 30-CON minutes.

Les fourmis solitaires n'engageront pas d'adversaires plus grands qu'elles, bien qu'un groupe de fourmis n'hésitera pas à attaquer. Une fourmi solitaire préfèrera fuir ou rester sur la défensive, tout en envoyant des phéromones à ses congénères afin de rassembler une troupe conséquente.

Les statistiques fournies correspondent à une fourmi ouvrière ou à un soldat. Les reines sont deux fois plus grandes et deux fois plus fortes : 4d6 +14 pour la FOR et la TAI, mais une DEX de seulement 2d6, reflétant leur existence sédentaire dans la colonie.

Fourmi, Géante

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 4d6 (14)	Points d'Action	2	1	Patte Arrière Droite	4/6
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d2	2	Patte Arrière Gauche	4/6
TAI : 4d6 (14)	Points de Magie	4	3	Patte Milieu Droite	4/6
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	12 m	4	Patte Milieu Gauche	4/6
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	11	5-9	Abdomen	4/8
POU : 1d6 (4)	Armure	Chitine	10-13	Thorax	4/9
	Capacités	Esprit Collectif,	14	Patte Avant Droite	4/6
		Armes Naturelles Formidables, Venimeux	15	Patte Avant Gauche	4/6
			16-20	Tête	4/7
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 67%, Endurance 74%, Esquive 56%, Force Brute 68%, Perception 53%, Pistage 66%, Volonté 48%

Style de Combat : Fourmi (Mandibules et Dard) 67%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d6+1d2	Comme la Tête
Dard	M	M	1d4+1d2	Comme l'Abdomen

Géant

Dans la mythologie Meerish, les géants sont les hérauts des dieux. Le héraut de Myceras est un minotaure gigantesque conduisant un char de la taille d'une galère et tiré par un énorme bonacon. Quand les géants apparaissent, les légendes disent que les dieux se préparent à la guerre.

Les géants sont d'immenses humains pouvant atteindre plusieurs mètres ou dizaines de mètres de haut, les plus grands d'entre eux étant bien au-delà des capacités de la plupart des mortels. Leur taille naturelle, et son éventuel accroissement avec l'âge, dépend de l'univers de jeu. Par défaut, les géants les plus courants font entre quatre et dix mètres de haut. Bien que les géants soient des créatures pensantes, certains d'entre eux sont si stupides ou benêts qu'ils sont en fait moins intelligents que des animaux.

Les légendes les dépeignent souvent comme des êtres au tempérament vicieux, parfois friands de chair humaine et de pain fait de farine d'os. Certains, comme le fameux etten, ont deux têtes. En vérité, tout comme les humains, les géants peuvent aussi bien se montrer hargneux que chaleureux. Ils ne sont pas nécessairement des mangeurs d'hommes dévastant tout sur leur passage.

Les espèces géantes ont cependant en commun une culture relativement primitive. La plupart des géants sont des êtres solitaires, bien qu'il puisse exister des sociétés géantes relativement complexes (culture barbare, voire civilisée). Leur taille rend assez difficile la création d'objets tels que les armes et armures, compte tenu de la quantité de matières premières nécessaire et des contraintes logistiques. De fait, de nombreux géants s'appuient sur leur armure naturelle et des armes improvisées, comme d'énormes branches ou des troncs. En raison de leur taille, ils peuvent effectuer de grands mouvements de balayage avec leurs armes et les spécimens les plus grands peuvent écraser leurs ennemis avec la capacité Piétinement.

Lors d'un combat contre un géant, la Localisation des attaques de mêlée est déterminée avec 1d10, voire 1d6, ce qui représente la difficulté à atteindre les zones supérieures du corps. Les armes à distance utilisent le d20 habituel.

L'exemple donné ici représente un géant de quatre mètres. Pour tous les 2 mètres de hauteur supplémentaire, ajoutez +3 en FOR, +6 en TAI et +1 Point d'Armure.

Géant

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	3/10
CON : 2d6+12 (19)	Modificateur de Dégâts	+1d10	4–6	Jambe Gauche	3/10
TAI : 2d6+21 (28)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	3/11
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	12 m	10-12	Poitrine	3/12
INT : 3d6 (11)	Rang d'Action	11	13–15	Bras Droit	3/9
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau épaisse. Certains géants portent des bottes renforcées et des peaux d'animaux.	16–18	Bras Gauche	3/9
CHA : 3d6 (11)			19–20	Tête	3/10
	Capacités	Piétinement			
	Magie	Aucune normalement, mais certains géants civilisés ont accès à la Magie Populaire			

Compétences : Athlétisme 53%, Bagarre 63%, Endurance 68%, Esquive 42%, Force Brute 80%, Perception 42%, Volonté 42%

Styles de Combat : Frapper et Écraser (Massue, Maillet, Grande Masse) 73%, Jouer des Pieds 63%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Branche d'Arbre	C	L	2d6+1d10	4/30
Pieds	G	M	1d6+1d10	Comme les Jambes
Piétinement	C	T	2d10	Comme les Jambes

Gobelin/Orque

Les humanoïdes tordus et rabougris abondent dans les mythes et la fantasy. Ils ont beaucoup de noms : gobelins, hobgobelins, orques... Ils partagent tous certaines similitudes : une peau grise ou verdâtre, une laideur repoussante, une nature vicieuse, et une intelligence limitée. Les gobelins ou les orques sont les fantassins et les serviteurs des dieux maléfiques. Tous ceux qu'ils capturent lors de leurs raids meurtriers font les frais de leur cruauté. Les espèces gobelines les plus grandes reçoivent un préfixe comme « hob » (comme dans hobgobelin) ou « dai » (comme dans dai-bakemono, le nom japonais de telles créatures) signifiant grand, terrible ou féroce.

Les gobelins n'aiment pas la lumière et habitent donc sous terre, ce qui peut en faire les ennemis naturels des nains. Leurs sociétés sont primitives et ils préfèrent voler plutôt que de créer, pillant les communautés qui disposent des produits qu'ils convoitent : armes, armures, nourriture... Les gobelins sont particulièrement sournois et prompts à trahir, c'est d'ailleurs pourquoi ils se méfient même de leurs propres congénères.

Comme ils sont lâches par nature, ils fuiront ou se rendront dès qu'ils seront en infériorité numérique. Dans le même ordre d'idée, ils n'engageront le combat que s'ils sont beaucoup plus nombreux que leurs adversaires (un groupe de chasse ou de pillage typique comporte 1d6+3 individus).

Les caractéristiques ci-dessus représentent un gobelin ou un orque standard. Les hobgobelins ont 2d6+8 en FOR et TAI, mais les autres caractéristiques sont inchangées. En tant que chefs, ils peuvent avoir de meilleures armes et armures.

Gobelin/Orque

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+4 (11)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	1/5
CON : 3d6+3 (14)	Modificateur de Dégâts	Aucune	4–6	Jambe Gauche	1/5
TAI : 2d6+4 (11)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	1/6
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/7
INT : 1d6+7 (11)	Rang d'Action	11	13–15	Bras Droit	1/4
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau épaisse. Certains porteront	16–18	Bras Gauche	1/4
CHA : 2d6 (7)		Une armure récupérée.	19–20	Tête	1/5
	Capacités	Vision Nocturne			
	Magie	Aucune normalement, même si certaines tribus peuvent avoir des prêtres ou des chamanes spécialisés.			

Compétences : Athlétisme 52%, Bagarre 52%, Endurance 48%, Esquive 62%, Force Brute 42%, Perception 61%, Tromperie 57%, Volonté 42%

Style de Combat : Guerrier Gobelin (Épée Courte, Bouclier, Lance, Fronde) 62%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée Courte	M	C	1d6	6/8
Lance Courte	M	L	1d8+1	4/5
Rondache	G	C	1d4	4/9

Gorgone

Dans l'iconographie grecque, les gorgones sont parfois dépeintes comme des femmes ailées avec des têtes rondes et larges, des serpents en guise de cheveux, des défenses de sangliers, des langues pendantes, des narines évasées, et parfois de courtes barbes. Ce sont clairement d'horribles démons et les Maîtres du Jeu sont encouragés à les rendre aussi grotesques et terribles que nécessaire. Elles n'ont pas nécessairement besoin d'avoir la même forme serpentine que dans cet exemple et peuvent par exemple être ailées.

Dans la mythologie grecque, les gorgones étaient des sœurs condamnées à l'immortalité, et dont la laideur était telle que ceux qui les contemplaient étaient instantanément transformés en pierre. Dans RuneQuest, les gorgones sont des démons mortels dont la partie inférieure du corps ressemble à un immense serpent, et la partie supérieure à une femme. Leur visage est tellement hideux qu'il pétrifie immédiatement tout mortel qui le contemple, comme décrit ci-dessous. Elles ont des serpents vivants en guise de cheveux, et leurs doigts se terminent par des griffes tranchantes comme des lames. De plus, leur sang est un poison mortel pour les autres créatures.

Même si elles restent vulnérables aux armes des mortels, elles sont tellement redoutables qu'elles doivent rester isolées du monde extérieur. Les temples, les tombeaux et les catacombes constituent leurs lieux de retraite privilégiés ; ceux qui les vénèrent placent des offrandes de nourriture et de boisson aux limites de leur tanière avant de repartir rapidement. Les malchanceux qui ont trop trainé dans les parages sont désormais des statues de pierre.

Toutefois, en dépit de leur apparence cauchemardesque, les gorgones ne sont pas nécessairement mauvaises. Elles sont intelligentes et utilisent de temps en temps leur voix magnifique pour amener des serviteurs à accomplir leur volonté. Elles peuvent aussi donner des avertissements utiles ou bien cacher leurs traits de manière à converser avec ceux dont elles ont besoin, sans chercher à les tuer.

Leur arme principale est leur Attaque de Regard, qu'elles doivent activer à leur tour au prix d'1 Point de Magie. Toute créature mortelle regardant dans la direction d'une gorgone et qui est susceptible d'apercevoir son visage doit effectuer un Jet d'Opposition entre sa Volonté et celle du monstre. Si la gorgone l'emporte, la victime croise son regard et meurt immédiatement en étant pétrifiée. Si la victime l'emporte, elle parvient à éviter à temps le regard de la créature.

Gorgone

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+6 (17)	Points d'Action	3	1–3	Extrémité de la Queue	4/6
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Queue	4/7
TAI : 3d6+6 (17)	Points de Magie	16	7–9	Bas du Corps	4/8
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	5/9
INT : 2d6+9 (16)	Rang d'Action	14 (Pénalité d'Armure incluse)	13–15	Bras Droit	5/6
POU : 2d6+9 (16)	Armure	Écailles de serpent en bas ; armure	16–18	Bras Gauche	5/6
CHA : 3d6 (11)		Hoplite sur le haut du corps.	19–20	Tête	2/7
	Capacités	Attaque de Regard, Immunité (Poisons), Terrifiant, Venimeux			
	Magie	Dévotion 57%, Exhortation 67%			

Compétences : Athlétisme 64%, Force Brute 74%, Tromperie 57%, Endurance 72%, Esquive 74%, Perspicacité 62%, Perception 72%, Séduction 67%, Pistage 62%, Volonté 72%

Style de Combat : Horreur Gorgone (Griffes, Queue, Cheveux-Serpent, Regard et Arc) 74%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	M	C	1d4+1d4	Comme les Bras
Queue	G	L	1d6+1d4	Comme la Queue
Arc Recourbé	C	-	1d8+1d4	4/8
Cheveux-Serpents	P	C	Poison	Comme la Tête
Regard	Spécial (voir description)			

Combattre une Gorgone

Il faut à tout prix éviter de croiser le regard de la gorgone. Toutefois, regarder la créature indirectement ne provoque pas la pétrification. Ainsi, il est possible de combattre une gorgone en utilisant un miroir ou l'intérieur d'un Bouclier de métal, préalablement poli afin d'obtenir une surface réfléchissante. Néanmoins, combattre en utilisant seulement le reflet augmente de deux le niveau de difficulté des tests de style de combat. Une autre option est de combattre les yeux bandés ou fermés. Dans ce cas, le niveau de difficulté est augmenté de trois...

Celui qui parvient à entrer en combat rapproché avec une gorgone devra composer non seulement avec les cheveux-serpents, mais aussi avec la queue et les serres du monstre. Les serpents attaquent comme une seule entité, frappant à Courte portée. Leurs crocs sont trop petits pour infliger des dégâts significatifs, mais une morsure réussie sur un ennemi non protégé (ou par le biais de la Manœuvre Injecter Venin) injectera un venin d'une virulence équivalente à l'Endurance de la gorgone. Le poison agit durant le Round de combat suivant l'inoculation, paralysant la zone touchée. La paralysie de l'abdomen signifie que les deux jambes ne fonctionnent plus. La paralysie de la poitrine ou de la tête mène à la mort au bout d'un nombre de tours égal à la CON de la victime.

L'attaque de Regard de la tête de la Gorgone reste efficace même après la mort de celle-ci, la Volonté du monstre restant inchangée. L'utilisation de cette tête comme arme est toutefois très dangereuse puisque amis comme ennemis (et même le porteur en cas de Maladresse) peuvent subir les effets du regard mortel.

Aramya est l'oracle-gorgone de l'île de Kot, à plusieurs jours de navigation de la rive sud de Meeros. Si les nombreuses formes pétrifiées qui parsèment ses terres attestent de ses dangereuses capacités, elle est toutefois prête à négocier ses prophéties et ses conseils contre des faveurs et de la nourriture.

Goule

Les goules sont des créatures mort-vivantes qui se nourrissent de charognes et de cadavres frais. Aucune espèce intelligente n'est à l'abri de la malédiction à l'origine des goules. Ces créatures possèdent un corps rachitique, des yeux laiteux ainsi que des dents et des ongles aiguisés. Une faim insatiable pour la chair nécrosée les pousse à fréquenter les sépultures, les champs de bataille, les charniers, et tout autre endroit où abondent les cadavres en décomposition.

Elles n'ont aucune attirance pour la chair vivante, mais si elles sont forcées de se défendre, elles tenteront de mordre leurs adversaires et, en cas de succès, d'introduire une malédiction magique qui les transformera en goule à leur mort (ce qui peut avoir lieu dans plusieurs années). Une fois qu'une victime infectée décède, elle semble au premier abord tout ce qu'il y a de plus mort. Cependant, après 1D6+3 jours, elle se ranime avec une vitalité impie, car son âme corrompue est devenue un esprit mort-vivant guidé par des pulsions détestables. La nouvelle goule creuse son chemin hors de la sépulture qui la retient, puis s'en va à la recherche de son premier repas.

La seule façon d'empêcher un organisme infecté de se transformer en goule consiste à le brûler dès que possible. C'est d'ailleurs une des raisons qui incitent certaines cultures à incinérer leurs morts plutôt qu'à les enterrer.

Lever cette malédiction nécessite un sort Guérir Maladie d'une Magnitude supérieure au POU de la goule qui a mordu la victime. Une victime infectée n'a pas forcément conscience de l'infection, et même celle qui l'est ne peut compter que sur la magie. L'amputation d'un membre mordu n'empêchera pas la malédiction dormante d'imprégner l'âme, et de se déclencher après la mort de la victime.

Comme tous les morts-vivants, les goules sont extrêmement difficiles à détruire. Dans le cadre de leur transformation, leur peau se dessèche et se durcit, ce qui leur donne un bonus d'1 Point d'Armure naturelle à toutes leurs localisations. En outre, la puissance extrême de la malédiction qui les anime leur permet de régénérer lentement leurs blessures. Ainsi, une goule démembrée finira par faire repousser de nouvelles parties de son corps, au rythme d'un Point de Vie par Localisation et par semaine jusqu'à reconstitution complète. Le seul moyen sûr de les tuer est le feu, qui inflige des dégâts normaux.

Les caractéristiques de la goule sont basées sur celles de la créature infectée. On ajoute +6 en FOR, +3 en CON, +3 en DEX,

mais l'INT est converti en INS et le CHA est entièrement perdu. Le POU, peu importe sa valeur précédente, est remplacé par 1d6. La goule suivante est basée sur un cadavre humain.

Si la morsure d'une goule pénètre l'armure, la victime doit faire un jet d'Endurance sans opposition pour résister à l'infection. L'échec signifie que la malédiction spirituelle a infecté la victime, qui se transformera en goule à sa mort. La tactique habituelle de la goule consiste à saisir l'adversaire avec ses mains, puis à tenter de mordre une zone de peau exposée. Après une morsure réussie, elle s'enfuit et essaie de trouver un endroit sûr jusqu'à ce que la menace soit passée. Elle pourra alors reprendre sa quête de chair morte.

Goule

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+6 (17)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/6
CON : 3d6+3 (14)	Modificateur de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	1/6
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	4	7–9	Abdomen	1/7
DEX : 3d6+3 (14)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/8
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	14	13–15	Bras Droit	1/5
POU : 1d6 (4)	Armure	Peau Durcie. Certaines goules peuvent porter une armure, si elles ont été enterrées avec.	16–18	Bras Gauche	1/5
			19–20	Tête	1/6
	Capacités	Sens de la Mort, Régénération, Mort-vivant			
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 71%, Endurance 58%, Esquive 48%, Force Brute 50%, Perception 47%, Volonté 38%

Style de Combat : Horreur Sans Vie (Griffes, Dents) 71%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	P	T	1d4+1d2	Comme les Bras
Morsures	P	T	1d3+1d2	Comme la Tête

Griffon/Hippogriffe

Il existe plusieurs variantes du nom de cette créature : griffin, gryphon, griffon... Les griffons possèdent la tête, le poitrail et les ailes d'un aigle géant, et l'arrière-train d'un lion. Ce sont des prédateurs aériens tenaces qui nichent sur les hauteurs et chassent les animaux d'élevage, voire les chevaux. En général, ils ne s'attaquent pas aux humains, sauf si ceux-ci s'aventurent sur leur territoire de chasse (qui peut s'étendre sur plusieurs kilomètres autour de leur nid).

Astucieux et rapides, ils utilisent des attaques en piqué pour harceler et affaiblir leurs proies avant de les emporter dans leurs serres immenses. Les griffons préfèrent attaquer depuis les airs, mais ils sont loin d'être maladroits sur la terre ferme. Lorsqu'ils doivent combattre au sol, ils tournent autour de leur proie en gardant la tête basse et les membres recroquevillés, comme les lions, puis se lancent sur celle-ci pour la saisir et l'entailler avec leur bec et leurs serres avant de s'envoler.

Les griffons forment généralement des couples qui partagent un nid ; chaque couple se taille un grand territoire de chasse qu'il défend contre les autres griffons et prédateurs. Les couples ont tendance à chasser de

concert, sauf lorsque l'un des deux reste pour protéger les œufs ou des oisillons. Toutefois, si un griffon est en difficulté, il peut émettre un puissant cri pour appeler son compagnon à la rescousse. Lorsqu'on s'en prend à un griffon, le second n'est donc jamais très loin...

Les griffons sont parfois dépeints comme étant des êtres sages. Si une telle représentation correspond à votre campagne, donnez au griffon une INT plutôt qu'un INS, et accordez-leur la capacité de parler.

Il est possible d'apprivoiser et d'utiliser les griffons comme montures, si ceux-ci sont capturés tout petits et dressés à cette fin. Les spécimens adultes sont trop sauvages pour être apprivoisés, bien que des histoires témoignent de liens noués avec des humains. Certaines cultures peuvent priser les montures griffons et conduire des raids audacieux sur leurs nids, en quête d'œufs et de jeunes, même si le taux de mortalité de telles aventures est élevé.

Les hippogriffes sont le résultat d'un croisement entre un cheval et un griffon. Ils combinent la tête, le poitrail et les ailes d'un aigle géant avec les pattes et l'arrière-train d'un cheval. Ces créatures vivent dans des territoires similaires aux griffons, mais forment des communautés bien distinctes, avec des nids regroupant jusqu'à douze individus.

Moins farouches que leurs cousins griffons, les hippogriffes sont donc un peu plus faciles à dresser et à monter. À tous les autres égards, ils se comportent comme des griffons.

Griffon/Hippogriffe

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+12 (23)	Points d'Action	3	1-2	Patte Arrière Droite	1/11
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d12	3-4	Patte Arrière Gauche	1/11
TAI : 3d6+24 (35)	Points de Magie	11	5-7	Arrière-Train	1/12
DEX : 3d6+12 (23)	Mouvement	8 m, 18 m (Vol)	8-10	Poitrail	2/13
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	18	11-12	Aile Droite	2/10
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau et Plumes	13-14	Aile Gauche	2/10
CHA : 2d6+12 (19)	Capacités	Attaque en Piqué, Vol	15-16	Patte Avant Droite	2/11
	Magie	Aucune	17-18	Patte Avant Gauche	2/11
			19-20	Tête	2/11

Compétences : Athlétisme 76%, Endurance 64%, Esquive 66%, Force Brute 78%, Perception 64%, Vol 76%, Volonté 52%

Style de Combat : La Mort Venue d'en Haut (Bec, Serres) 86%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bec	C	M	1d10+1d12	Comme la Tête
Serres	C	L	1d8+1d12	Comme les Pattes

Halfelin

Bien que les halfelins soient clairement une espèce quasi-humaine dans la plupart des univers fantastiques, ce n'est pas une obligation. Par exemple, on pourrait très facilement utiliser les caractéristiques de l'halfelin pour représenter une race de canards intelligents...

Les halfelins sont des humanoïdes plus petits que les nains d'environ une tête et de carrure plus légère, mais avec des pieds qui semblent trop grands pour leur corps. Comme ils refusent de porter chaussures et bottes, leurs voutes plantaires sont extrêmement épaisses et offrent une protection plus qu'adéquate contre les rochers et les pierres. Certains les confondent avec les nains, mais les différences sont évidentes pour les connaisseurs.

Pacifiques et civilisés, les halfelins vivent dans des communautés agricoles très unies ; leurs villages sont composés de fermes et de masures. Ils ne sont guère aventureux et passent même souvent inaperçus tant ils sont inoffensifs.

Toutefois, ils ont tendance à être très curieux : ils aiment connaître et partager des secrets, ils adorent les histoires, les mythes et les fables et ont des esprits inquisiteurs. Cette curiosité insatiable peut leur causer des problèmes à l'étranger, surtout chez les cultures habituées à plus de discrétion. En dehors de cette particularité, c'est un peuple plutôt prosaïque et posé, qui ne se soucie que de lui-même et préfère ne pas interférer avec le reste du monde.

Halfelin

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6 (7)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/4
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	-1d4	4–6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 1d3+6 (8)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	0/5
DEX : 3d6+3 (14)	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine	0/6
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	14	13–15	Bras Droit	0/3
POU : 3d6 (11)	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/3
CHA : 3d6 (11)	Capacités	Aucune	19–20	Tête	0/4
	Magie	Habituellement aucune, mais les spécialistes peuvent suivre n'importe quelle voie magique.			

Compétences : Artisanat (tous) 57%, Athlétisme 41%, Bagarre 41%, Connaissance (Agriculture) 56%, Coutumes 66%, Discrétion 67%, Endurance 62%, Esquive 68%, Force Brute 35%, Passe-passe 55%, Perception 64%, Perspicacité 54%, Savoir Régional 66%, Tromperie 46%, Volonté 52%

Style de Combat : Guetteur Halfelin (Épée, Fronde, Bouclier) 51%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Épée Courte	P	C	1d6-1d4	6/8
Fronde	G	-	1d8-1d4	1/2
Targe	M	C	1d3-1d4	6/9

Personnages Halfelins

La grande agilité des halfelins compense leur fragilité physique et les sauve de bien des situations délicates. Malgré les apparences, les halfelins ne sont pas des lâches : quand ils doivent combattre pour ce qui leur est cher, ils peuvent faire preuve d'un courage insoupçonné. En bref, les halfelins font de bons personnages joueurs, en particulier pour les joueurs épris de discrétion.

Culture

Les halfelins sont Civilisés et utilisent les choix de compétences Civilisées que l'on trouve aux pages 21 et 22. Leurs communautés très soudées sont formées de familles étendues vivant dans des villages ou de petites villes. Leur économie est simple et basée principalement sur l'agriculture, bien qu'il existe aussi des artisanats comme la poterie, le tissage, le travail du cuir et des textiles. S'ils savent travailler les métaux, ils ne fabriquent que très rarement des armes et des armures.

Leur unité administrative de référence est la Circonscription : une zone de taille variable entourée par trois villes. Trois Circonscriptions forment un Arrondissement, l'échelon administratif le plus élevé.

Passions Culturelles

- Loyauté au Village, à la Ville ou à une Circonscription
- Amour (quelque chose d'émotionnel)
- Haine (Industrie Lourde)

Professions

Administrateur, Amuseur, Artisan, Dresseur, Éleveur, Érudit, Fermier, Guerrier, Marchand, Médecin, Pêcheur, Voleur

Argent de Départ

Les personnages halfelins commencent le jeu avec 4d6 x30 pièces d'argent en monnaie et biens divers.

La Voix du Halfelin

« Notre Circonscription a été fondée par les Hoarfoots, qui ont été rejoints par les Slintwistles puis, plus tard, par les Argreaves. Les Hoarfoots n'ont jamais aimé les Slintwistles depuis que le vieux Slintwistle a négligé d'inviter le vieux Hoarfoot à sa fête d'anniversaire. À vrai dire, il l'a fait, mais il a oublié de lui envoyer l'invitation... Comme quoi, les petites erreurs ont parfois de grandes conséquences !

Mais où en étais-je ? Ah, oui, notre Circonscription. Comme dans n'importe quelle circonscription, il existe trois villages : Hoarenderby, Slintenderby et Greavenderby, tous trois nommés d'après les familles fondatrices. Hoarenderby est célèbre pour sa laine, car le village profite de la bonne eau douce qui descend des collines, ce qui est parfait pour le pâturage des moutons. Slintenderby produit les plus beaux légumes de tout le district, et la bière de Greavenderby vaut vraiment le détour.

Au fait, avez-vous soif ? Moi, j'ai soif. Peut-être pourrait-on se rendre au Lion Gris à Greavenderby et vider une chope de leur meilleure bière ? Entre nous, je préfère la Binouze de Nadger, mais je sais que vous, les sudistes, préférez quelque chose d'un peu plus léger... Bah, pourquoi pas le Miel Doré ? Quoique, on n'est jamais déçu au Lion Gris ; le tavernier, ce bon vieux Duffer, connaît bien sa besogne et vous ne risquez pas d'avoir une bière aigre ou coupée à l'eau. Et il ne faut pas oublier leurs succulents plateaux de pain et de fromage...

Bon, c'est décidé, on ira là-bas ! Histoire de se mettre dans l'ambiance, ça vous dit de pousser la chansonnette en chemin ? »

Harpie

Les harpies possèdent la tête et la poitrine d'une femme, le plus souvent celles d'une vilaine sorcière hargneuse, alors que le bas du corps et les ailes sont ceux d'un vautour. Ces créatures cruelles et pernicieuses se délectent de la torture et de la souffrance des autres. Plutôt que de tuer directement un ennemi, elles préfèrent le lacérer, le griffer et le mordre avant de s'envoler à bonne distance pour lui hurler des insultes.

Une de leurs pratiques favorites consiste à voler et à souiller la nourriture. Les harpies peuvent ainsi gâcher une fête ou un banquet, ou s'en prendre délibérément aux stocks de nourriture, détruisant les récoltes ou ruinant les maigres réserves qu'une communauté a réussi à conserver pour l'hiver. Elles gardent rarement la nourriture pour leur propre subsistance : elles veulent simplement en priver les autres. Le plus souvent, les harpies plongent sur la cible pour frapper la tête et le haut du corps, qu'elles taillent avec leurs griffes acérées. En outre, elles tentent de s'emparer des armes et des boucliers (à l'aide de la Manœuvre Saisir) pour les lâcher ensuite hors de portée de leurs propriétaires.

Les harpies sont les ennemis naturels des iqaris. Si des iqaris pénètrent dans une région fréquentée par les harpies, celles-ci consacreront tous leurs efforts à les faire fuir ou à les tuer aussi rapidement que possible.

Harpie

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6 (11)	Points d'Action	3	1–3	Griffe Droite	1/5
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	Aucune	4–6	Griffe Gauche	1/5
TAI : 1d6+9 (13)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	1/6
DEX : 4d6+6 (20)	Mouvement	4 m, 12 m (Vol)	10-12	Poitrine	0/7
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	17	13–15	Aile Droite	1/4
POU : 3d6 (11)	Armure	Plumes	16–18	Aile Gauche	1/4
CHA : 1d6 (4)	Capacités	Attaque en Piqué, Vol	19–20	Tête	0/5
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 51%, Force Brute 44%, Tromperie 57%, Endurance 42%, Esquive 60%, Vol 71%, Perception 64%, Volonté 42%

Style de Combat : Lacérer et Attraper (Griffes) 71%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Griffes	M	M	1d4	Comme les Griffes

Homme-Lézard/Ophidien

Créatures classiques de la littérature fantastique, les hommes-lézards et les ophidiens sont des races de reptiles bipèdes intelligents. Les hommes-lézards possèdent un corps musclé, des mains et des pieds griffus, un museau allongé rempli de dents tordues, une grande queue et une peau écailleuse souvent magnifiquement colorée. Les ophidiens sont similaires, mais ressemblent plus à des serpents : ils sont donc plus maigres, avec un museau plus court et des crochets venimeux au lieu de crocs. Ils sont souvent plus intelligents que les hommes-lézards.

Les deux espèces ont en commun un caractère tendant vers la froideur et l'insensibilité, mais alors que les hommes-lézards forment généralement des sociétés primitives ou barbares, les ophidiens sont naturellement enclins à la civilisation, avec toute la décadence et les trahisons que cela implique. Les premiers peuvent être vus comme des sauvages illettrés, alors que les seconds seraient amoraux et sophistiqués. Les hommes-lézards sont plus enclins à l'affrontement physique, alors que les ophidiens préfèrent les manipulations subtiles et les assassinats.

Pourvues d'écailles épaisses et adaptées aussi bien aux environnements humides que secs, les races reptiliennes peuvent vivre dans des régions qui seraient des enfers pour des humains, comme les déserts brûlants, les marais pestilentiels et torrides ou les jungles tropicales. Au sein de ces forteresses isolées, leurs civilisations s'élèvent et chutent selon des cycles d'une

longueur impensable pour les autres espèces. Les communautés qui s'installent à proximité des territoires reptiliens risquent de perdre nombre des leurs, qui peuvent être tués, capturés en vue d'un sacrifice, ou même mangés, les hommes-lézards appréciant la chair humaine.

Quand ils ne sont pas en guerre, les hommes-lézards fabriquent souvent des outils et des armes, le plus souvent pour le commerce ou comme offrandes aux esprits et dieux locaux. Les ophidiens ont des goûts plus raffinés et aiment les œuvres d'art ou les travaux savants, leur attention étant plus tournée vers la sorcellerie et le mysticisme.

Les caractéristiques suivantes correspondent à un homme-lézard. Les ophidiens ont des caractéristiques légèrement différentes : échangez les jets de dés de la FOR avec le POU, et de la TAI avec l'INT. Ils ont deux Points d'Armure de moins que les hommes-lézards, mais possèdent la capacité Venimeux : leur morsure est empoisonnée. Remplacez Artisanat par une Connaissance appropriée. La plupart des ophidiens utilisent la Magie Populaire et les spécialistes étudient la Sorcellerie ou le Mysticisme.

Homme-Lézard/Ophidien

Carac. (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+9 (16)	Points d'Action	3	1-3	Queue	3/6
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4-5	Jambe Droite	3/6
TAI : 2d6+9 (16)	Points de Magie	11	6-7	Jambe Gauche	3/6
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	6 m	8-10	Arrière-Train	3/7
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	13	11-14	Poitrail	3/8
POU : 3d6 (11)	Armure	Écailles épaisses. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure.	15-16	Bras Droite	3/5
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Sang Froid, Vision Nocturne	17-18	Bras Gauche	3/5
	Magie	Les spécialistes peuvent pratiquer l'Animisme ou le Théisme	19-20	Tête	3/6

Compétences : Athlétisme 59%, Force Brute 62%, Artisanat (primitif) 56%, Coutumes 56%, Endurance 66%, Esquive 56%, Perspicacité 44%, Savoir Régional 66%, Perception 54%, Natation 69%, Bagarre 59%, Volonté 52%

Style de Combat : Guerrier Homme-Lézard (Hache de pierre, Lance Courte, Rondache) 69%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	M	1d6+1d4	Comme la Tête
Griffes	M	T	1d4+1d4	Comme les Bras
Queue	M	L	1d4+1d4	Comme la Queue
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Hache de Pierre	M	M	1d6+1+1d4	4/8
Rondache	G	C	1d3+1+1d4	4/9

Les hommes-lézards et les ophidiens peuvent être utilisés comme personnages joueurs dans certaines campagnes. Les hommes-lézards utiliseront les cultures primitives et barbares. Les ophidiens, avec leur intelligence supérieure, formeront des communautés civilisées, bien que très étranges.

Venin Ophidien

Le venin ophidien a une Virulence de 70%. Une victime doit réussir un Jet d'Opposition entre son Endurance et la Virulence du venin ou souffrir des symptômes suivants : au début du round suivant l'empoisonnement, la localisation mordue reçoit la condition Agonie. Cela la rend inutilisable pour 2d6 minutes et perturbera toute tentative de concentration ou de lancer un sort. Une heure plus tard, la victime commence à subir les effets combinés de l'Hallucination et de la Folie, développant une peur irraisonnée des serpents. Cet effet dure 2d6 jours, au cours desquels la victime développera une paranoïa de plus en plus prononcée, jusqu'à devoir être ligotée pour sa propre sécurité. Lorsque le poison disparaît, la victime n'aura aucun souvenir des circonstances de l'empoisonnement ni de l'identité de l'empoisonneur.

Hybride du Chaos

Connus sous de nombreux surnoms selon les régions et les cultures, ces êtres immondes sont des produits du chaos. Leur corps mélange des traits humains et animaux (chèvre, mouton ou antilope), et ils sont fréquemment porteurs de maladies. Ils ne vivent que pour se reproduire, diffuser leur maladie et apporter le désordre et la souffrance.

Leur culture est basée sur la force et la cruauté. Le chef de meute, appelé le Massacreur dans leur langue, est toujours le plus fort, le plus féroce et le plus impitoyable du groupe ; il a obtenu sa place en massacrant ses rivaux potentiels. Compte tenu de cette philosophie et de cet état d'esprit, on comprend que les hybrides du Chaos éprouvent un mépris total envers toutes les autres espèces pensantes et les voient seulement comme des proies, des vecteurs de maladie ou des moyens de reproduction.

Ces créatures vénèrent les dieux associés à leurs atrocités, comme ceux du meurtre, du chaos, de la maladie et la destruction. La plupart des autres cultures évoluées les évitent ou cherchent à les exterminer.

Les Hybrides du Chaos ont une chance égale à leur Volonté de posséder 1d3 Traits Chaotiques. La plupart d'entre eux peuvent disposer d'un nombre de sorts de Magie Populaire égal à leur CHA. Chaque troupe possède au moins un prêtre ou un chamane avec le type de magie approprié.

Notez que certains hybrides ont une intelligence très limitée, qui les amène à se conduire en bêtes sauvages plutôt qu'en êtres pensants.

Chaque hybride du Chaos est porteur d'une maladie (voir le tableau des maladies ci-dessous) qu'il peut transmettre en restant à proximité d'une autre créature (en situation de combat rapproché par exemple). Les cadavres d'hybrides du chaos restent contagieux, à moins d'être brûlés. La Virulence de la maladie est toujours égale à l'Endurance de l'hybride.

Voici GauGauStau, le champion redouté des mercenaires du Chaos à la solde des seigneurs de guerre Badoshi. Il est porteur de la Variole Suintante et aime tremper ses cornes et sa hache dans le sang de ceux qu'il a infectés.

Hybride du Chaos

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+6 (13)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	1/7
CON : 1d6+12 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	1/7
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	1/8
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/9
INT : 3d6 (11)	Rang d'Action	11	13–15	Bras Droit	1/6
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau épaisse	16–18	Bras Gauche	1/6
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Souillure Chaotique, Immunité aux Maladies	19–20	Tête	1/7
	Magie	Magie Populaire 48% ; les spécialistes ont soit Dévotion 58% & Exhortation 58%, soit Contrainte 58% & Transe 57%			

Compétences : Athlétisme 44%, Bagarre 54%, Endurance 62%, Esquive 42%, Force Brute 46%, Perception 62%, Savoir Régional 52%, Survie 67%, Volonté 52%

Style de Combat : Ravageur Hybride (Lance, Masse, Bouclier) 64%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Gourdin	M	C	1d6+1d2	4/4
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Cornes	M	C	1d4+1d2	Comme la Tête
Rondache	L	C	1d3+1+1d2	4/9

Ce sont les maladies les plus courantes, mais la liste n'est pas exhaustive, en particulier dans le cas des hybrides qui adorent les esprits et les dieux des maladies.

Les chamanes hybrides se désincarnent pour trouver dans le Monde des Esprits de puissants esprits de maladie, puis les ramènent à leurs côtés afin d'infecter délibérément des tribus entières.

Maladies des Hybrides du Chaos

1d6	Maladie	Symptômes et Effets
1	Pourriture Mentale	1 point d'INT est perdu chaque semaine jusqu'à ce que la maladie soit guérie. La victime se sent somnolente et indolente, l'état s'aggrave à chaque point d'INT perdu.
2	Vérole Suintante	Des furoncles purulents apparaissent sur une localisation aléatoire et se propagent sur une localisation adjacente chaque semaine jusqu'à la guérison. Les furoncles éclatent facilement, laissant d'horribles cicatrices. La localisation touchée ne peut pas être couverte et subit 1 point de dégâts après l'infection. 1d3 points de CHA sont perdus lorsque la maladie atteint la tête.
3	Frissons Rampants	La victime est secouée de frissons qu'aucune chaleur ne peut soulager. Elle gagne automatiquement 1d3 niveaux de Fatigue qui demeurent jusqu'à ce que la maladie soit guérie.
4	Toux	Lors de toute activité éprouvante, la victime doit effectuer un jet d'Endurance. En cas d'échec, elle est soumise à une terrible quinte de toux douloureuse qui se poursuit durant 1d6 minutes. Pendant ce temps, elle est incapable de faire quoi que ce soit à part tousser.
5	Peste Rouge	Une éruption cutanée de couleur pourpre recouvre tout le corps de la victime. 1 point de CON est perdu chaque jour à cause des vomissements, de la diarrhée et de la déshydratation. Lorsque la CON atteint zéro, la victime décède.
6	Folie Destructrice	La victime est soumise à de violents maux de tête et souffre de légères hallucinations à chaque fois qu'elle effectue un jet de compétence et obtient un résultat de 96 ou +. Elle sombre aussi dans la folie : elle devient d'abord paranoïaque, schizophrène, et soumise à des accès de rages violents puis, après un nombre de jours égal à son POU, irrémédiablement folle.

Iqari

C'est une race humanoïde avec la tête, les ailes et le bas du corps d'un rapace géant (aigle le plus souvent, mais aussi faucon, hibou ou balbuzard pêcheur), et la partie supérieure d'un être humain. Les iqaris habitent dans les hauteurs : montagnes et collines entourées de pâturages ouverts et de vallées profondes. À l'exception de quelques individus marginaux, ils évitent généralement le contact avec la plupart des autres races intelligentes.

Les iqaris sont des chasseurs féroces et tenaces, patrouillant les cieux au-dessus de leurs territoires à la recherche de proies à ramener dans leurs aires pour y être tuées et dépecées. Les chasseurs iqaris transportent toujours les outils nécessaires à leur tâche : un épieu de chasse, des couteaux en silex (parfois en métal) et des aiguilles en os pour coudre des sacs faits avec la peau de leurs proies, qui servent à transporter leur butin. Ils apprécient les mammifères de toutes tailles, mais ils évitent de s'attaquer à quelque chose de trop grand, ne serait-ce parce que l'équarrissage et le transport des restes prendraient trop de temps et laisseraient le groupe de chasse trop exposé.

Les iqaris sont intelligents et se montrent sociaux avec les leurs. Une aire se compose de six ou sept iqaris (parents et jeunes) au maximum, et des conglomérats d'aires forment une colonie. Les iqaris vénèrent les esprits de l'air et des montagnes ; leurs chamanes peuvent être de

Iqari

Carac. (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+12 (23)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	2/7
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d8	4–6	Jambe Gauche	2/7
TAI : 2d6+12 (19)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	3/8
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	6 m, 18 m (Vol)	10	Poitrine	0/9
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	14 (Armure incluse)	11–12	Aile Droite	0/7
POU : 3d6 (11)	Armure	Plumes, Pagne et Brassards de cuir	13–14	Aile Gauche	0/7
CHA : 3d6 (11)	Capacités	Attaque en Piqué, Vol	15–16	Bras Droit	1/6
	Magie	Les iqaris pratiquent généralement le Mysticisme (Méditation 56%, Mysticisme 54%). Les spécialistes chamanes obtiennent aussi l'Animisme (Transe 64%, Contrainte 62%)	17–18	Bras Gauche	1/6
			19–20	Tête	2/7

Compétences : Athlétisme 62%, Bagarre 72%, Cri Paralysant 62%, Discrétion 52%, Endurance 56%, Esquive 58%, Force Brute 62%, Langage des Signes 54%, Perception 64%, Survie 54%, Vol 82%, Volonté 52%

Style de Combat : Guerrier iqari (Lance, Bec, Griffes, Coup d'Aile) 72%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Bec	M	T	1d4+1d8	Comme la Tête
Griffes	M	C	1d6+1d8	Comme la Patte
Coup d'Aile	G	TL	1d3+1d8	Comme les Ailes
Grande Lance	G	TL	1d10+1+1d8	4/10

La compétence de Cri Paralysant (base POU+CHA) de l'iqari oblige ceux qui sont à moins de 5 mètres de lui d'effectuer un Jet d'Opposition entre leur Volonté et la compétence de l'iqari. Toute créature qui échoue est paralysée par le bruit horrible pendant un round de combat et devient temporairement sourde. Ceux qui réussissent deviennent simplement sourds pour 1d6 rounds, incapables de communiquer verbalement. Chaque utilisation réussie de cette capacité coûte un Point de Magie.

puissants animistes, capables de canaliser et d'exploiter à la fois les grands esprits ancestraux et ceux de la chasse et du vent. Leur langue est un amalgame complexe de cris, de jacassements et de mouvements de la tête, des mains et des ailes. Ils sont incapables de parler les langues humaines, mais peuvent les comprendre et utiliser le langage des signes pour communiquer. Toutefois, compte tenu de leur nature recluse, les chances de rencontrer des iqaris capables de comprendre le langage humain sont faibles.

Une troupe de guerre Badoshi s'égare en territoire iqari. Pendant qu'une aile s'occupe des alliés chaotiques des Badoshi, une autre fond sur la force principale. Les cris paralysants des iqaris ont totalement déstabilisé les guerriers ennemis, qui sont désormais des proies faciles.

Ils ont peu d'ennemis naturels, bien qu'ils soient en concurrence avec les griffons et les hippogriffes sur les territoires de chasse. Il peut en résulter de spectaculaires et sanglants combats aériens, qui aboutissent à une certaine forme de démarcation et de coopération. Les iqaris ont un sens aigu de l'honneur. Ainsi, ils laisseront vivre un ennemi qui s'est montré digne et peuvent même lui faire don d'une plume d'aile, qui est pour eux le plus grand signe de distinction qui soit. Les seules créatures que les iqaris chercheront à massacrer sont les harpies. Ces dernières sont l'antithèse complète des iqaris, et les hommes oiseaux ne montrent aucune pitié quand des harpies s'égarent dans leur territoire.

Personnages Iqari

Interpréter un iqari peut poser certains défis, à moins que tous les personnages ne soient également des iqaris. Tout d'abord, les iqaris recherchant la compagnie des autres races sont considérées comme fous par leurs pairs, et ils peuvent en effet souffrir de quelque psychose.

Ensuite, ils abhorrent le confinement. Ils ne se sentent à l'aise que lorsqu'ils voient le ciel et craignent donc les bâtiments et les salles fermées. S'ils aventurent sous terre, même pour de brèves périodes, ils doivent réussir un test de Volonté, à renouveler toutes les heures passées sous terre. Un échec entraîne l'équivalent d'une crise de panique, et ils peuvent alors avoir un comportement instable et même violent, surtout s'ils ne trouvent pas d'issue.

L'autre défi est celui du langage. Les iqaris n'ont pas les organes requis pour émettre, même approximativement, les sons humains, et la langue des signes est essentielle pour se faire comprendre (bien que leur compréhension des langues ne pose aucun problème). En tant que rapaces, ils sont exclusivement carnivores et préfèrent des proies fraîchement tuées ou encore vivantes. Cela peut aussi poser problème aux non-iqaris du groupe.

Sinon, les iqaris sont une espèce intelligente avec un système d'honneur et de reconnaissance sophistiqué. Leur société dispose d'un ensemble de lois rigoureuses pour éviter le retour à l'état bestial dont ils sont issus. Cette hantise de l'animalité transparait dans les chants rituels inlassablement répétés aux jeunes. Ceux-ci apprennent ainsi que les seules choses qui les séparent des bêtes sont leurs principes. L'iqari qui enfreint les lois perd non seulement son honneur, mais devient un vulgaire animal aux yeux de ses congénères. De plus, le sens de l'honneur des iqaris est tellement fort que celui qui le viole, même involontairement, risque d'éprouver un choc psychologique le conduisant à la folie et à l'autodestruction.

Culture

Si elle peut paraître étrange aux humains, la société iqarie ressemble beaucoup aux cultures Primitives ou Barbares. Les communautés plus petites seront proches des cultures primitives alors que les plus grandes et les plus anciennes évoqueront plus les cultures barbares. Le choix des compétences devrait refléter une de ces deux cultures.

- Coutumes +40%, Langue Natale+40%
- Compétences Standards : Force Brute, Danse, Endurance, Savoir Régional, Perception, Chant, Bagarre.
- Exemples de Styles de Combat : Chasseur iqari, Sentinelle des Airs, Psychotique Déchu
- Compétences Professionnelles : Courtoisie, Artisanat (primitif), Vol, Connaissance (toutes), Méditation, Mysticisme, Navigation, Survie

Passions Culturelles

- Loyauté à l'Aire
- Amour (Liberté)
- Haine (Confinement)

Professions

Artisan, Chamane, Chasseur, Guerrier

Argent de Départ

Les personnages iqaris commencent le jeu avec 4d6 x10 pièces d'argent en monnaie et biens divers.

La Voix de l'Iqari

« Ne vous comportez pas comme un animal.
Ne volez pas la gloire d'un autre.
N'agissez pas contre un frère à son insu.
Que les moins glorieux agissent en premier.
Défendez votre nid ou trouvez-en un autre.
Donnez le surplus aux moins capables.
Celui qui blesse un camarade de jeu manque de retenue.
Les morts inutiles sont autant de futurs œufs en moins.
Ne vous jetez pas sur une proie dès que vous sentez l'odeur du sang,
sinon c'est vous qui serez la proie ;
Retenez vos griffes même en cas d'insultes insupportables,
de peur d'entacher votre réputation ;
Ne mangez pas la chair des êtres doués de raison,
sinon votre appétit dévorera votre âme.
Pour être sage, il suffit d'être patient.»

Mantra iqari typique appris aux oisillons.

Licorne

Traditionnellement, les licornes sont associées à tout ce qui est bon, pur et légitime, mais on peut aussi imaginer l'existence d'anti-licornes dans une campagne. Ces créatures sont de couleur noire et leur corne est un agent du chaos, de la maladie et de la destruction.

Ces créatures peuvent être les répliques des dieux de l'entropie ou même des licornes blanches qui ont été délibérément déformées lors d'expériences dépravées dans le but de défier les forces positives de l'univers.

La licorne est un cheval d'une blancheur immaculée, dotée d'une longue et gracieuse corne en spirale émergeant du front. Elle incarne la grâce, la dignité et la pureté. On dit qu'une malédiction s'abat sur l'assassin d'une licorne et que seuls ceux qui sont purs de corps comme d'esprit peuvent espérer l'approcher ou l'apprivoiser. Ceux qui sont dévorés par le mal ou le chaos voient dans la licorne un ennemi et essayeront de l'assassiner ou de la torturer, ce qui contribue à rendre l'animal méfiant. Cependant, dans certaines circonstances, une licorne peut venir à la rencontre d'autres êtres, par exemple grâce à des sortilèges ou lorsque quelqu'un de pur a besoin d'aide.

La corne est magique et possède le pouvoir de guérison. En cas de contact avec une blessure, la corne peut restaurer un nombre de Points de Vie égal à la moitié des Points de Magie de la licorne, et neutralise toute maladie ou poison présent. Chaque utilisation de ce pouvoir diminue les Points de Magie de la licorne de 1 : une utilisation répétée rend donc les guérisons de plus en plus faibles. Les membres sectionnés ne peuvent être remis en place, mais ceux qui ont été écrasés ou mutilés seront restaurés. La licorne se livre volontairement à de telles guérisons : on ne peut la contraindre à utiliser son pouvoir. Tout personnage vierge peut tenter d'obtenir l'aide et la confiance d'une licorne en réussissant un Jet d'Opposition d'Influence contre la Volonté de la créature. Si le personnage peut également être considéré comme pur d'âme et d'esprit (et c'est le Maître du Jeu qui devra statuer sur ce fait), le niveau de difficulté du test d'Influence baisse de un. Tout autre personnage n'aura aucun espoir de gagner la confiance d'une licorne, et un individu souillé par le Chaos ou qui le vénère la fera fuir immédiatement.

Un personnage pur qui obtient une Réussite Critique en essayant de gagner la confiance d'une licorne gagnera aussi son amour. La Passion qui se forme alors entre les deux êtres pourra être utilisée pour obtenir de l'aide à l'avenir. L'aide de cette licorne deviendra automatique, et obtenir l'aide d'autres licornes deviendra plus facile d'un niveau.

La corne d'une licorne tuée conserve une partie de ses capacités de guérison. Si elle est broyée en poudre (une corne peut créer 1d6 +3 doses) et ingérée, elle guérit toute maladie ou poison. Cependant, le meurtre d'une licorne entraîne la malédiction de l'assassin. La nature exacte la malédiction est laissée au Maître du Jeu : Points de Chance qui ne se régénèrent plus, plus de guérison naturelle, développement d'une maladie ou d'une malformation, etc.

La corne est considérée comme une arme magique capable de parer, mais la créature ne l'utilise de cette façon que si elle est acculée ou incapable de charger. De préférence, une licorne chargera si possible, et piétinera son adversaire au passage.

Licorne

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+21 (28)	Points d'Action	3	1–3	Patte Arrière Droite	1/10
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+2d6	4–6	Patte Arrière Gauche	1/10
TAI : 2d6+30 (37)	Points de Magie	19	7–9	Arrière-Train	1/11
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	12 m	10–12	Poitrail	1/12
INS : 2d6+7 (14)	Rang d'Action	17	13–14	Patte Avant Droite	1/9
POU : 2d6+12 (19)	Armure	Peau	15–16	Patte Avant Gauche	1/9
	Capacités	Armes Naturelles Formidables, Sens de la Vie, Piétinement	17–20	Tête	1/10
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 77%, Discrétion 73%, Endurance 66%, Esquive 78%, Force Brute 85%, Perception 73%, Volonté 78%

Style de Combat : Sentinelle Indomptable (Corne, Sabots) 87%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Corne	C	L	1d10+2d6	Comme la Tête
Piétinement	E	T	4d6	Comme les Pattes

Lion

Ces grands félins des plaines et savanes vivent au sein de groupes comptant entre 10 et 20 individus (environ cinq femelles et leurs petits, ainsi que 2 ou 3 mâles). Il est également possible de rencontrer des lions solitaires, notamment les mâles exclus d'un groupe. Alors que les mâles gardent le territoire du groupe contre les autres groupes et les intrus, la chasse revient principalement aux femelles.

Un groupe de chasse comporte au moins trois membres, avec un chef et d'autres qui harcèlent et forment un triangle autour des proies pour les empêcher de s'échapper. Un tel travail d'équipe augmente les chances de succès.

Il est rare que des lions s'attaquent aux humains, mais ce n'est pas impossible. Les communautés élevant du bétail et établies trop près des territoires d'un groupe sont susceptibles d'être attaquées, et les mâles solitaires (en particulier ceux qui sont malades ou blessés), poussés par la faim, chercheront toutes les proies potentielles.

Les lions peuvent chasser à toute heure du jour ou de la nuit. Les aventuriers égarés dans le territoire d'un groupe devraient rechercher un abri pour y passer la nuit, car un feu de camp ou des tentes ne dissuaderont pas des lions affamés.

Lion

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	1–2	Patte Arrière Droite	1/7
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	+1d8	3–4	Patte Arrière Gauche	1/7
TAI : 2d6+15 (22)	Points de Magie	7	5–7	Arrière-Train	1/8
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	8 m	8–10	Poitrail	1/9
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15	11–13	Patte Avant Droite	1/7
POU : 2d6 (7)	Armure	Crinière et Peau	14–16	Patte Avant Gauche	1/7
	Capacités	Intimidation, Vision Nocturne	17–20	Tête	3/7
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 66%, Endurance 52%, Esquive 54%, Force Brute 61%, Perception 50%, Volonté 44%

Style de Combat : Roi Tueur (Morsure, Griffes) 76%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	G	C	1d8+1d8	Comme la Tête
Griffes	G	M	1d6+1d8	Comme les Pattes

Loup

Les loups sont la plus ancienne des espèces canines et sont des prédateurs redoutés. Ils sont originaires des climats tempérés et subarctiques, préférant les forêts, les collines et les landes. Une meute typique se compose de 12 à 30 loups menés par un mâle alpha, souvent le plus fort ou le plus ancien de la meute. Au sein de la meute, la hiérarchie est très stricte. La plupart des individus sont subordonnés au mâle alpha et les prétendants à cette position sont ostracisés.. Tout mâle qui bat l'alpha prend généralement sa place. Il peut chasser le perdant (si celui-ci n'a pas été tué) ou l'obliger à se soumettre, celui-ci restant alors intégré à la communauté.

Les loups sont plus actifs la nuit, mais peuvent agir en journée si nécessaire. Les expéditions de chasse sont très coordonnées. Une meute choisit et traque sa proie avec soin ; l'attaque se compose de vagues successives de trois à six animaux cherchant à neutraliser la proie avant de l'égorger ou de l'étouffer. Le mâle alpha se nourrit en premier, suivi par le reste du groupe dans un ordre bien établi. Les plus jeunes membres de la meute se contentent des restes.

En combat, les loups comptent sur leur morsure puissante plutôt que sur leurs griffes. Une fois sa proie mordue, un loup verrouille ses mâchoires et continue d'exercer une pression avec ses canines, tout en secouant vigoureusement la tête : ainsi, il approfondit et élargit la blessure. Les loups ont donc tendance à sélectionner les Manœuvres Saisir et Viser (visant toujours une zone exposée). La victime saisie subit les dégâts de morsure tant que le loup maintient sa prise.

Les canidés ont été domestiqués depuis aussi longtemps que l'homme vit dans des habitations. Étant relativement dociles et faciles à dresser, ils ont engendré de nombreuses races différentes. En plus d'être traités comme des animaux de compagnie, la plupart des chiens sont mis à contribution pour la chasse, la garde, l'élevage, etc. Si vous avez besoin de statistiques pour n'importe quel chien, utilisez celles du loup (qui est l'ancêtre de toutes les races canines) et ajustez les statistiques physiques (FOR, DEX et TAI) en conséquence.

Si le mâle alpha est forcé de fuir, la meute suivra le mouvement, bien que quelques courageux individus puissent tenter d'améliorer leur statut en continuant le combat.

Les loups géants sont des spécimens beaucoup plus grands : doublez la TAI et la FOR.

Loup

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 1d3+6 (8)	Points d'Action	2	1–2	Patte Arrière Droite	1/4
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	-1d2	3–4	Patte Arrière Gauche	1/4
TAI : 1d3+6 (8)	Points de Magie	7	5–7	Arrière-Train	1/5
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	8 m	8–10	Poitrail	1/6
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	11–13	Patte Avant Droite	1/4
POU : 2d6 (7)	Armure	Fourrure	14–16	Patte Avant Gauche	1/4
	Capacités	Vision Nocturne	17–20	Tête	1/4
	Magie	Aucune			
Compétences : Athlétisme 59%, Endurance 62%, Esquive 52%, Force Brute 36%, Perception 60%, Pistage 64%, Volonté 44%					
Style de Combat : Meute Sauvage (Morsure) 59%					

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	T	1d4-1d2	Comme la Tête

Tous les chiens sont des animaux sociaux qui choisissent un chef de file (qui peut être le propriétaire humain), et le comportement des groupes de chiens finit tôt ou tard par ressembler à celui des meutes de loups.

Lycanthropie

La lycanthropie est une condition qui transforme un humain en loup à la suite du déclenchement d'un événement spécifique (pleine lune, par exemple). Tout personnage atteint de lycanthropie se transformera en loup d'une TAI similaire à sa forme humaine, mais en remplaçant l'INT par l'INS. Les caractéristiques FOR, CON, DEX et POU, tout comme les compétences, auront la valeur la plus élevée entre la forme humaine et canine. Certains lycanthropes bénéficient également d'une immunité aux dégâts non-magiques, mais conserveront une vulnérabilité, l'argent étant leur faiblesse traditionnelle.

Le lycanthrope garde sa forme de loup pour un nombre d'heures égal à sa CON. Le processus de transformation, atrocement douloureux, dure 1d3 minutes.

Lézard, Géant

Il existe de nombreuses espèces de lézards géants, aux caractéristiques très similaires. Les lézards géants sont des prédateurs à sang froid qui ont besoin d'un milieu chaud pour prospérer. Ils sont présents dans les jungles, les zones arides, les collines et les montagnes, tant que leurs besoins en chaleur sont satisfaits.

Certaines espèces de lézards utilisent une technique de défense originale : ils se débarrassent de leur queue si un adversaire la saisit. La queue se régénère, mais sera généralement plus courte que l'originale et d'une teinte différente. Détacher la queue de cette manière n'inflige aucune blessure au lézard.

La vue est un sens très important pour la plupart des lézards, à la fois pour localiser leurs proies et pour communiquer. En conséquence, beaucoup de lézards perçoivent très bien la chaleur et les couleurs. La plupart s'appuient fortement sur le langage corporel, utilisant des postures, des gestes et des mouvements spécifiques pour définir leur territoire, résoudre les conflits ou séduire des compagnes. Certaines cultures s'inspirent de ces comportements presque rituels pour leurs danses et cérémonies religieuses.

Nombre de lézards sont de couleur vive afin d'intimider les prédateurs potentiels, mais certains ne révèlent leur coloration (sur des crêtes, des barbillons, la partie inférieure du ventre, etc.) que lorsque cela est nécessaire. Si les lézards sont territoriaux et protègent leurs territoires contre les autres prédateurs, mais ils ne s'attaquent généralement pas aux humains, à moins d'être affamés ou menacés. Toutefois, quelques espèces comme les varans sont connues pour leur agressivité et verront toute créature à sang chaud comme une proie potentielle.

Les lézards utilisent différentes techniques de chasse : ils peuvent se laisser tomber sur un ennemi, l'attaquer par surprise depuis une cachette, ou même courir rapidement au-dessus de zones dissimulant de l'eau ou des sables mouvants

Lézard, Géant

Carac (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	1-3	Queue	3/7
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d6	4-5	Patte Arrière Droite	3/7
TAI : 2d6+12 (19)	Points de Magie	7	6-7	Patte Arrière Gauche	3/7
DEX : 1d6+12 (16)	Mouvement	10 m	8-10	Arrière-Train	3/8
INS : 2d6+5 (12)	Rang d'Action	14	11-14	Poitrail	3/9
POU : 2d6 (7)	Armure	Écailles épaisses	15-16	Patte Avant Droite	3/6
	Capacités	Adhérence (certains), Sang Froid, Intimidation	17-18	Patte Avant Gauche	3/6
			19-20	Tête	3/7
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 65%, Discrétion 68%, Endurance 56%, Esquive 72%, Force Brute 58%, Perception 68%, Pistage 55%, Volonté 44%

Style de Combat : Chasseur Écailleux (Mâchoires, Griffes) 75%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d6+1d6	Comme la Tête
Griffes	M	M	1d4+1d6	Comme les Pattes

Mammouth

Ces pachydermes adaptés aux climats froids sont beaucoup plus grands et dangereux que les éléphants. Les mammouths de RuneQuest mesurent environ trois mètres et demi au garrot. Leur fourrure laineuse et hirsute les rend particulièrement impressionnantes.

De plus, leurs défenses courbes et extrêmement longues sont à la fois des armes redoutables et des trophées très prisés. Les mammouths sont des animaux très chassés en raison de leur épaisse fourrure et de leurs abondantes réserves de graisse, en particulier chez les cultures primitives qui vivent dans les mêmes milieux qu'eux.

Comme les éléphants, les mammouths vivent et se déplacent en troupeaux pouvant aller jusqu'à une vingtaine d'individus. Tous les membres du troupeau se battront pour se protéger eux et leur progéniture. Et des mammouths enragés ne sont pas à prendre à la légère... Au-delà de leur capacité de piétinement, leurs solides défenses et leurs puissantes trompes en font des adversaires redoutables.

Au combat, ils tenteront d'abord de piétiner, profitant de leur taille et de leur masse. S'ils sont forcés au corps à corps, leur trompe servira à saisir et à projeter un adversaire aussi loin que possible (1d6+4 mètres, avec des dégâts de chute subis par la victime). Si la trompe ne peut pas être utilisée, alors les défenses serviront à écraser les adversaires plus petits (comme les humains) ou à empaler les plus grands.

La fourrure des mammouths ne suffit pas à les protéger contre le froid. C'est pourquoi ils disposent également d'une épaisse couche de graisse sous la peau. Au même titre que la graisse de baleine, cette graisse est une denrée importante dans de nombreuses cultures. Là où vivent les mammouths, il existera donc sûrement des industries, même primitives, qui exploiteront les ressources naturelles fournies par ces créatures.

Éléphants

Les statistiques des mammouths peuvent être adaptées aux éléphants. Réduisez la TAI et la FOR de 10 points du fait de la plus petite taille des éléphants (qui pèsent entre 3 et 6 tonnes, contre les 5 à 10 tonnes des mammouths). Les éléphants ont des défenses plus courtes, donc réduisez leur Taille à Colossale et l'allonge à Longue. Leur trompe est également plus longue que celle des mammouths, mais il n'est pas nécessaire de modifier les statistiques pour refléter cela.

Comme les éléphants sont une espèce tropicale et subtropicale, ils ne possèdent ni la fourrure ni la graisse du mammouth. Réduisez l'armure naturelle de l'éléphant à 7 dans chaque localisation.

Les capacités d'Intimidation et de Piétinement restent les mêmes, tout comme les compétences et les Styles de Combat.

Mammouth

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+40 (47)	Points d'Action	2	1-2	Patte Arrière Droite	9/19
CON : 2d6+24 (31)	Modificateur de Dégâts	+2d10	3-4	Patte Arrière Gauche	9/19
TAI : 2d6+56 (63)	Points de Magie	11	5-8	Arrière-Train	9/20
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	10 m	9-12	Poitrail	9/21
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	11	13-14	Patte Avant Droite	9/19
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau et Fourrure laineuse	15-16	Patte Avant Gauche	9/19
	Capacités	Intimidation, Piétinement	17	Trompe	9/18
	Magie	Aucune	18-20	Tête	9/19

Compétences : Athlétisme 58%, Endurance 92%, Esquive 22%, Force Brute 130%, Perception 52%, Volonté 52%

Style de Combat : Piétinement (Trompe, Piétinement, Défenses) 78%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Trompe	C	TL	1d10+2d10	Comme la Trompe
Défenses	C	TL	1d12+2d10	Comme la Tête
Piétinement	C	T	4d10	Comme les Pattes

Mante Religieuse, Géante

Les mantes ont une vision et une ouïe très aiguisées. Même les proies les plus petites et les mieux dissimulées ne peuvent leur échapper et elles sont capables de percevoir les ultrasons, ce qui leur permet d'éviter les attaques de chauve-souris géantes... Et notamment celles qui sont de couleur pourpre !

Atteignant près de trois mètres de long, les mantes religieuses géantes sont des prédatrices redoutables qui se nourrissent exclusivement de créatures plus petites qu'elles. Elles ont deux caractéristiques remarquables : des membres antérieurs allongés qui permettent de capturer et de retenir leurs proies, et un thorax extrêmement long et flexible. De plus, grâce à leurs énormes yeux composés et à l'articulation de leur cou, leur champ de vision est particulièrement large (300 degrés), ce qui les rend difficiles à surprendre par-derrière.

Les mantes sont des spécialistes des embuscades. Elles se cachent dans les feuillages et les branches, puis restent immobiles pendant de longues périodes jusqu'à ce qu'une proie convenable passe à portée. Elles peuvent voler, et le font surtout la nuit pour se déplacer entre les lieux de chasse, qu'elles doivent parfois défendre contre les intrusions de leurs congénères. Pendant la saison des amours, les femelles sont connues pour tuer et manger leurs compagnons une fois la copulation terminée.

Les mantes attaquent par surprise : elles attendent, immobiles, qu'une proie s'aventure assez près avant de lancer une attaque à une vitesse effrayante. Effectuez un Jet d'Opposition entre la Discrétion de la mante et la Perception de la victime (en utilisant le malus de Camouflage) pour déterminer le résultat de l'embuscade.

Les mantes frappent toujours avec leurs membres antérieurs en premier, saisissant automatiquement leur proie en cas de réussite. Si elles obtiennent une Manœuvre, elles choisissent généralement Coincer l'Arme (si l'adversaire détient une arme ou un bouclier) ou Tuer Silencieusement. Au tour suivant, elles mordent l'adversaire avec leurs puissantes mandibules, en visant le cou, la poitrine ou l'abdomen afin de le neutraliser rapidement. Si l'adversaire se libère de leur étreinte ou si l'attaque initiale échoue, elles tenteront de s'envoler pour trouver une proie plus facile. Notez que les mantes n'attaqueront pas des proies qui sont nettement plus grandes qu'elles.

Mante Religieuse, Géante

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+6 (13)	Points d'Action	3	1	Patte Arrière Droite	3/6
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d4	2	Patte Arrière Gauche	3/6
TAI : 2d6+12 (19)	Points de Magie	4	3-4	Métathorax	3/8
DEX : 2d6+18 (25)	Mouvement	6 m, 10 m (Vol)	5	Patte Milieu Droite	3/6
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	17	6	Patte Milieu Gauche	3/6
POU : 1d6 (4)	Armure	Chitine	7-10	Prothorax	3/9
	Capacités	Camouflage, Vol, Empoigne	11–12	Aile Droite	3/6
	Magie	Aucune	13–14	Aile Gauche	3/6
			15–16	Patte Avant Droite	3/6
			17–18	Patte Avant Gauche	3/6
			19–20	Tête	3/7

Compétences : Athlétisme 78%, Discrétion 74%, Endurance 56%, Esquive 80%, Force Brute 72%, Perception 53%, Vol 68%, Volonté 48%

Style de Combat : La Mort Invisible (Fauchage, Morsure) 78%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Pince	G	TL	1d6+1d4	Comme les Pattes Avant
Mandibules	M	M	1d4+1d4	Comme la Tête

Manticore

Ces bêtes puissantes et audacieuses sont aussi imposantes que le plus grand des lions, et leur épaisse fourrure est de la même couleur rouge que le cinabre. Elles arborent un visage humanoïde dont les mâchoires sont pourvues de trois rangées de crocs excessivement aiguisés et plus grands que ceux d'un chien. Leurs oreilles et leurs yeux bleus-gris sont eux aussi proches de ceux d'un humain, même si les premières sont particulièrement grandes et hirsutes. Par contre, leurs pieds et leurs griffes sont ceux d'un lion.

Leur queue insectoïde est couverte d'épines qui se succèdent à intervalles réguliers de chaque côté ; à son extrémité est attachée un dard de scorpion, parfois long de plus d'un demi-mètre. Le venin du dard tue immédiatement celui qui est piqué. En secouant leur queue, les manticores peuvent lancer leurs épines comme des flèches. La plupart des créatures touchées par les épines mourront à cause du poison. Ces épines se reconstituant en permanence, les manticores sont rarement à court de munitions.

Les manticores sont des prédateurs vicieux qui se nourrissent de tout ce qu'ils peuvent chasser, mais ils dévoreront de préférence les êtres humains. S'ils bénéficient de l'effet de surprise, ils n'hésiteront pas à attaquer en infériorité numérique et pourront aisément défaire deux ou trois humains. Si cela ne suffisait pas, quelques-uns sont dotés de traits chaotiques, qui peuvent par exemple leur donner des ailes.

Des manticores errent dans les collines surplombant Meeros. La plupart n'ont pas d'ailes, mais celui-ci est une exception, indiquant que le Chaos est à l'œuvre.

La Virulence du venin de Manticore est égale à l'Endurance de la créature. Le venin prend effet 1 round après la blessure et entraîne la paralysie d'1d3 localisations contigües. Si le venin affecte la poitrine, la victime commence à s'asphyxier et mourra si elle n'est pas traitée.

Manticore

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	3	1-3	Queue	6/9
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d10	4-5	Patte Arrière Droite	3/9
TAI : 2d6+18 (25)	Points de Magie	11	6-7	Patte Arrière Gauche	3/9
DEX : 3d6+6 (17)	Mouvement	10 m	8-10	Arrière-Train	3/10
INS : 2d6+7 (14)	Rang d'Action	16	11-14	Poitrail	3/11
POU : 3d6 (11)	Armure	Fourrure, Crinière et Chitine	15-16	Patte Avant Droite	3/9
	Capacités	Frénésie, Sauteur, Venimeux	17-18	Patte Avant Gauche	3/9
	Magie	Aucune	19-20	Tête	5/9

Compétences : Athlétisme 69%, Discrétion 71%, Endurance 72%, Esquive 74%, Force Brute 61%, Perception 65%, Pistage 60, Volonté 62%

Style de Combat : Chasseur d'Homme (Morsure, Griffes, Épines et Dard) 79%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Mâchoire	M	T	1d4+1d10	Comme la Tête
Griffes	G	M	1d6+1d10	Comme les Pattes
Dard	C	L	1d8+1d10+Venin	Comme la Queue
Épines lancées	G	-	1d6+1d10+Venin (portée = DEX x2 mètres)	

Minotaure

Plusieurs tribus de minotaures vivent à proximité de Meeros, bien qu'ils restent à une distance respectueuse. Comme les Meerish, ils révèrent Myceras, qui est leur divinité principale, le père de tous les dieux.

Ils considèrent le panthéon Meerish comme un blasphème envers Myceras et désavouent les temples ou les rites Meerish.

Ils reconnaissent toutefois la bravoure des guerriers Meerish et respectent ceux qui font preuve de courtoisie et d'honneur.

Ces créatures de légende ont un corps humain et une tête de taureau. Dans le mythe grec original, le minotaure était un être unique, appelé aussi Astérion, qui résidait dans le labyrinthe de Crète, sous le palais du roi Minos, et qui recevait régulièrement des sacrifices.

Les Minotaures sont beaucoup plus grands que les humains. Un mâle moyen dépasse largement les deux mètres. Ils sont puissants et massifs, dotés d'une grande confiance naturelle et enclins à la vantardise. Les mâles possèdent des cornes surdimensionnées et affichent fièrement leurs cicatrices de guerre comme autant de marques d'honneur. Quelques-uns ont la moitié inférieure et les sabots d'un taureau. En général, ils ne portent pas d'armure, car ils ne connaissent pas l'art de la forge et les armures récupérées sur leurs ennemis leur conviennent rarement.

Leurs armes de prédilection sont les grandes haches et les masses à deux mains, avec lesquelles ils peuvent briser les os de leurs adversaires. Ce sont de redoutables guerriers, toujours parés au combat. Ils sont aussi courageux qu'impitoyables : leur but est de vaincre leurs adversaires aussi rapidement et brutalement que possible. Lorsqu'ils sont confrontés à une espèce souillée par le chaos, comme certains sangliens ou des hybrides du chaos, les minotaures ne montrent aucune pitié. Ils ont une haine innée du chaos et tenteront de l'éradiquer dès que possible.

En société, la plupart des minotaures ont tendance à être francs, bourrus et taciturnes ; vis-à-vis des autres espèces, ils sont réputés pour leur rudesse, voire leur agressivité. Cette réputation est en partie due à leur difficulté à parler les langues humaines à cause de la structure de leurs cordes vocales : ils sont limités à une valeur de compétence de 50%. Par contre, ils sont tout à fait capables de comprendre ces langues.

Les minotaures ont une société polygame. Les mâles peuvent prendre plusieurs épouses, et les chefs du troupeau peuvent entretenir tout un harem s'ils réalisent des prouesses au combat ou accomplissent de grandes actions. Principalement végétariens, les minotaures consomment quotidiennement de grandes quantités de fruits et de céréales sauvages, complétant leur alimentation avec le lait et le fromage de leurs troupeaux. Les groupes de guerriers Minotaures sont connus pour s'attaquer aux gardiens de troupeaux pénétrant sur leurs zones de pâturage : ils épargnent les bovins (qu'ils libèrent), mais massacrent les éleveurs.

Minotaure

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+6 (17)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	0/7
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d6	4–6	Jambe Gauche	0/7
TAI : 2d6+15 (22)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	0/8
DEX : 2d6+3 (10)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	0/9
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	0/6
POU : 3d6 (11) CHA : 3d6 (11)	Armure	Cornes et Peau. Les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure	16–18 19-20	Bras Gauche Tête	0/6 3/7
	Capacités	Aucune			
	Magie	Certaines hordes peuvent avoir des prêtres et des chamanes. La Sorcellerie est plutôt évitée.			

Compétences : Athlétisme 57%, Bagarre 57%, Connaissance (Élevage) 66%, Coutumes 66%, Endurance 66%, Esquive 40%, Force Brute 79%, Perception 54%, Perspicacité 44%, Savoir Régional 56%, Volonté 42%

Style de Combat : Guerrier Minotaure (Armes à 2 Mains, Grande Lance utilisée à 1 main, Bouclier Hoplite, Corne) 67%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Grande Hache	E	TL	1d12+2+1d6	6/12
Grande Masse	E	TL	2d6+1d6	4/10
Grande Lance	C	TL	1d10+1+1d6	4/10
Bouclier Hoplite	E	M	1d4+1d6	6/15 (utilisé généralement dans les batailles rangées)
Cornes	G	M	1d8+1d6	Comme la Tête

Personnages Minotaures

Les minotaures les plus sociables peuvent faire d'excellents personnages joueurs, tant que leurs limitations linguistiques ne sont pas oubliées. Bien qu'ils soient rudes, orgueilleux et irascibles, ils sont intelligents et peuvent même faire preuve de compassion à l'occasion. Si un groupe a besoin d'un guerrier stoïque et brutal, le minotaure a le profil de l'emploi !

Culture

Les minotaures forment de petites sociétés très éloignées des standards humains. Ils s'élèvent rarement au-dessus du niveau d'une culture Barbare et la plupart sont nomades, car leurs valeurs privilégient la force et la survie plutôt que l'art et la culture. Comme les bêtes de somme ou les véhicules sont rarement utilisés, les possessions des minotaures se limitent à ce qu'ils peuvent transporter. Les compétences d'Équitation et de Conduite sont donc redondantes, à moins que les minotaures n'appartiennent à une culture ayant accès à des montures et des animaux de bât géants.

- Coutumes+40%, Langue Natale +40%
- Compétences Standards : Athlétisme, Force Brute, Endurance, Influence, Savoir Régional, Perception, Bagarre
- Exemples de Styles de Combat : Guerrier Minotaure, Berserker Cornu, Chasseur à Sabots
- Compétences Professionnelles : Commerce, Artisanat (tous les primitifs), Médecine, Langage (tous), Connaissance (toutes), Navigation, Survie, Pistage

Passions Culturelles

- Loyauté au Troupeau
- Amour (Liberté, Bataille)
- Haine (Chaos)

Professions

Artisan, Chamane, Éleveur, Fermier, Guerrier, Prêtre

Argent de Départ

Les personnages Minotaures commencent le jeu avec 4d6 x10 pièces d'argent en monnaie et biens divers.

La Voix du Minotaure

« Ce terrain et ces sentiers appartiennent à la tribu Buru-hrunz : vous n'avez rien à faire ici. Voulez-vous nous mettre en colère ? Partez maintenant et nous ne vous tuerons pas. Nous sommes prêts à nous battre s'il le faut, et votre sang dégouttera de nos cornes. Si vous venez pour le commerce, nous sommes d'accord pour échanger des marchandises, mais ne trainez pas. Nous avons de l'argent, du bronze et nous voulons des armes solides et des outils tranchants.

Alors ? Vous avez décidé ? Qu'est-ce que vous attendez ? Vous n'avez que trois options : fuir, commercer, ou mourir. C'est pourtant simple... »

À son insu, ce jeune garçon aide le héros minotaure Tur-Ideen dans sa recherche de GauGauStau, le champion du chaos. Tur-Ideen porte un fétiche avec un esprit Gardien, un cadeau du chamane de son troupeau qui l'aidera à lutter contre la variole suintante de GauGauStau.

Momie

Les momies sont des cadavres animés le plus souvent par la sorcellerie ou d'autres magies, mais parfois par la seule force de la volonté du défunt. Elles ont été soumises à des processus de momification pour les préserver dans l'au-delà. Les momies n'ont plus d'organes internes (qui ont été retirés lors de la momification) et sont donc essentiellement des os, des tendons et de la chair desséchée. Cela les rend naturellement résistantes aux dégâts.

Toutefois, elles sont très sensibles au feu. En effet, les bandages utilisés dans leur préparation et les fluides utilisés pour l'embaumement sont généralement inflammables. Tout contact avec du feu a une chance égale aux dégâts infligés de les enflammer. Cela signifie que les dégâts initiaux continueront d'affecter la localisation touchée à chaque round jusqu'à l'extinction du feu, qui se propagera également vers une localisation adjacente à chaque round, infligeant des dégâts supplémentaires.

Il existe trois principaux types de momies :

- Les momies marionnettes, animées par la sorcellerie, sont de simples automates dépourvus de volonté propre : elles doivent être activement contrôlées par le sorcier. Ce dernier se sert du corps de la momie pour perpétrer quelque acte infâme.
- Les momies gardiennes sont habitées et contrôlées par un esprit, qui a été lié au cadavre. Selon le type de l'esprit, cela signifie généralement que ces momies agissent par instinct et se contentent d'obéir aux impératifs de leur subconscient, sans faire preuve d'une réelle intelligence.
- Animées par la seule force de leur volonté, les momies vengeresses cherchent le plus souvent à accomplir une tâche qu'elles n'ont pas pu accomplir de leur vivant. Elles peuvent par exemple vouloir se venger d'un meurtrier ou protéger leurs biens funéraires. Ces terrifiantes momies gardent l'intelligence de la créature originale.

À moins d'être enterrées ou équipées avec une arme, les momies humaines cherchent habituellement à agripper leurs adversaires en combat rapproché (voir Lutte page 156). Lorsque cela est possible, elles utilisent Cibler (tête) pour saisir la gorge de leur victime et l'étrangler.

Les caractéristiques des momies sont basées sur celles de la créature originale, conservée intacte et imprégnée d'une force et d'une vitalité surnaturelles. Elles gagnent +2 points d'Armure en raison des bandages et aussi des bonus de FOR et CON, selon la puissance de la magie ou de l'esprit qui les anime. Leur INT, leur CHA et leur POU dépendent de l'esprit ou de la volonté qui les anime. Les statistiques suivantes décrivent une momie humaine avec des caractéristiques physiques moyennes, mais encore animée par son ancienne âme (considérée comme un Esprit Mort-Vivant d'Intensité 3).

Momie

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+9 (20)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	2/7
CON : 3d6+9 (20)	Modificateur de Dégâts	+1d6	4–6	Jambe Gauche	2/7
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	22	7–9	Abdomen	2/8
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	2/9
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	2/6
POU : 1d6+18 (22)	Armure	Comme la créature originale avec	16–18	Bras Gauche	2/6
CHA : 3d6 (11)		bandages et armure funéraire.	19-20	Tête	2/7
	Capacités	Immunité (Poison, Maladie), Sens de la Vie, Mort-vivant			
	Magie	Certaines peuvent utiliser les compétences magiques possédées de leur vivant.			
Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 71%, Endurance 70%, Esquive 42%, Force Brute 63%, Perception 63%, Volonté 84%					
Style de Combat : Étrangleur Vindicatif (Mains) 71%					

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Mains	P	T	1d3+1d6	Comme les Bras

Nain

Ces petits humanoïdes troglodytes sont souvent des mineurs et des forgerons doués, qui vouent un amour immodéré aux biens matériels, et notamment aux minerais précieux. Dans la fantasy classique, les nains sont décrits comme des êtres trapus, barbus, et bourrus, qui détestent les elfes et peuvent se montrer cupides, calculateurs et rusés. Toutefois, certaines mythologies ne les dépeignent pas forcément comme des êtres matérialistes.

Après tout, les nains peuvent être en harmonie avec la terre, tout comme les elfes le sont avec la forêt. Et les nains ne sont pas tous taillés dans la même roche : on peut imaginer qu'il existe plusieurs races de nains, avec des cultures différentes. Ces races et cultures ont en commun une stature ramassée et lourde, une préférence pour une vie souterraine, et certains ennemis naturels (les prédateurs souterrains comme les trolls, par exemple). En dehors de cela, les sociétés naines sont aussi diverses que celles des humains.

Comme ils vivent souvent dans des communautés isolées, les nains ont tendance à se méfier de ceux qui épousent un mode de vie différent du leur, sans être obligatoirement hostiles. Ils ont une affinité naturelle avec la rune de la Terre, à laquelle ils doivent leurs capacités uniques, mais cela peut les amener à être en conflit avec d'autres runes, comme celle de la Plante ou de l'Eau. La vie sous terre implique d'apprendre à connaître les roches et les minéraux, ce qui peut se traduire par une aptitude pour l'exploitation minière et la métallurgie.

Ils ne sont pas habitués à la lumière solaire, qui les rend souvent léthargiques. Cependant, ils sont généralement résistants au froid et supportent mieux les sombres mois de l'hiver que la chaleur estivale.

Les caractéristiques données ici sont celles d'un nain typique des mythes nordiques. Ces caractéristiques de base valent pour toutes les espèces naines, mais les cultures – et par conséquent les compétences – ainsi que la disponibilité de la magie peuvent varier. Bien sûr, que les nains et les naines possèdent une barbe ou pas reste entièrement de votre ressort.

La TAI des Nains représente leur masse, pas leur hauteur. Lorsque vous créez un nain, calculez toujours le poids en vous basant sur la corpulence Lourde et traitez la hauteur comme étant inférieure de deux points de TAI (et toujours en bas de l'échelle).

Par exemple, un nain avec une TAI de 10 pèsera entre 82 et 90 kg, mais sa hauteur sera d'environ 151 cm.

Nain

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+9 (16)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	0/6
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d2	4–6	Jambe Gauche	0/6
TAI : 1d3+9 (11)*	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	0/7
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	4 m	10-12	Poitrine	0/8
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	12	13–15	Bras Droit	0/5
POU : 3d6 (11)	Armure	Aucune Naturelle. Les guerriers favorisent les armures lourdes.	16–18	Bras Gauche	0/5
CHA : 3d6 (11)			19–20	Tête	0/6
	Capacités	Sens de la Terre, Vision Nocturne			
*pour la TAI voir la marge	Magie	Magie Populaire 42% (Fracasser, Lumière, Verrouiller, Puissance, Polir, Réparation) Les spécialistes préfèrent la sorcellerie, mais toutes les voies magiques leur sont ouvertes.			

Compétences : Artisanat (Maçonnerie) 64%, Artisanat (Métallurgie) 64%, Athlétisme 47%, Bagarre 57%, Connaissance (Sous-sol) 66%, Coutumes 76%, Endurance 72%, Esquive 42%, Force Brute 66%, Perception 54%, Perspicacité 44%, Savoir Régional 56%, Survie 47%, Tromperie 54%, Volonté 42%

Style de Combat : Guerrier Nain (Hache, Marteau, Bouclier, Arbalète) 67%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Hache de Bataille	M	M	1d6+1+1d2	4/8
Grand Marteau	C	L	1d10+3+1d2	4/10
Bouclier Viking	G	C	1d4+1d2	4/18
Arbalète	C	-	1d10	4/8

Personnages Nains

Les nains font de bons personnages joueurs. Néanmoins, leur psychologie est façonnée par leur environnement et leurs capacités physiques. Comme indiqué plus haut, il existe des myriades d'espèces différentes. Les notes suivantes servent à concevoir un nain inspiré de la mythologie scandinave.

Culture

Les nains sont des créatures sociales rassemblées en clans et en tribus dans de grandes cités souterraines. À cet égard, leur culture ressemble beaucoup à la culture barbare, mais il existe certaines différences essentielles. Tout d'abord, le sexe n'a pas d'importance dans la société des nains : les mâles et les femelles ont les mêmes devoirs et responsabilités. Cela comprend l'éducation des enfants, le travail manuel, la chasse et la guerre. Deuxièmement, les nains ont tendance à valoriser la société plus que l'individu. Les nains savent que la force vient du nombre et que les désirs et les besoins de l'individu doivent s'effacer devant ceux de la majorité. Toutefois, ils sont profondément matérialistes, et gardent jalousement leurs découvertes et leurs réalisations. De ce fait, un nain amené à une vie solitaire peut très rapidement devenir égoïste et individualiste, car son clan n'est plus là pour canaliser ses instincts les plus vils.

- Coutumes+40%, Langue Natale+40%
- Compétences Standards : Athlétisme, Force Brute, Tromperie, Endurance, Premiers Soins, Savoir Régional, Perception
- Exemples de Styles de Combat : Thane Nain, Berserker Nain, Guerrier des Mines
- Compétences Professionnelles : Commerce, Artisanat (tous), Ingénierie, Connaissance(toutes), Mécanismes, Jouer d'un instrument, Éloquence, Survie

Passions Culturelles

- Loyauté au Clan
- Amour (quelque chose de matériel)
- Haine (des Trolls, des Elfes ou autre race ennemie du clan)

Professions

Alchimiste, Artisan, Amuseur, Éleveur, Marchand, Mineur, Administrateur, Médecin, Prêtre, Érudit, Éclaireur, Sorcier, Voleur, Guerrier

Argent de Départ

Les personnages nains commencent le jeu avec 4d6 x100 pièces d'argent en monnaie et biens divers.

La Voix du Nain

« Avec la roche, nous façonnons le monde. Avec les métaux et les pierres précieuses, nous créons outils et joyaux. Au-dessus de nous, le monde tourne et passe de l'obscurité à la lumière, mais ici, dans la Grande Salle, rien ne change, comme il se doit. Le changement est indésirable, car il apporte l'incertitude. L'incertitude et l'indécision amènent la faiblesse. Nous autres nains ne sommes pas faibles. Nous savons ce qu'il faut faire, quand il faut le faire, et comment le faire. Ce qui doit être accompli, nous l'accomplissons immédiatement. Pouvez-vous labourer un champ la nuit ? Pouvez-vous planter des cultures sous la pluie ? Non. Le Monde Supérieur limite ce que vous pouvez faire et c'est pourquoi nous l'évitons. Dans les profondeurs, nous agissons à notre rythme. C'est ainsi que nous réalisons de grandes choses.

Et c'est ainsi que nous avons réalisé la plus belle des Grandes Salles. Les pères de notre clan l'ont taillée dans la pierre vivante il y a mille ans et chaque génération a continué à la sculpter. Les quelque cinquante grottes des débuts sont aujourd'hui plus d'un millier. Nous sommes suffisamment forts pour garder les trésors de la terre, comme les mines d'argent qui se trouvent au-dessous de nos grottes. Lorsque les trolls tentent de s'emparer de nos richesses, nous les combattons avec marteaux, haches et lances. Ils nous plongent dans les ténèbres et mangent nos biens – des choses que nous avons extraites et construites. Ils ne doivent pas nous les prendre !

Bodrokis Marteau de Pierre, chef de guerre de la tribu Brisingamen des montagnes d'Estolios. Ses marteaux de guerre sont appelés "Amour" et "Paie", car Bodrokis aime faire payer de leur personne les gobelins qui osent s'attaquer aux nains d'Estolios.

De même, les hommes s'aventurent ici en quête d'or et de pierreries. Ils n'ont pas la force ou la volonté de creuser leurs propres tunnels et cherchent à s'emparer des nôtres. Ce sont des ennemis, au même titre que les trolls. Et lorsque les trolls et les hommes se battent entre eux, nous rions et festoyons, car ils ne font que faciliter notre tâche.

Nous, les nains, ne faisons qu'un. Nous sommes comme la pierre. Nous sommes la pierre.

Nuée d'Insectes

Un seul insecte n'est qu'une simple nuisance. Par contre, un essai en colère est un danger mortel. Un essaim d'abeilles ou de guêpes peut contenir des milliers d'individus agissant de concert. La plupart des essaims ne se forment pas en réponse à une menace – bien que ce soit une tactique efficace –, mais dans le cadre du cycle de reproduction. Cependant, toute perturbation d'une ruche risque de provoquer la formation d'un essaim, avec des insectes qui s'attaquent aux zones de chair exposée de leurs ennemis pour les faire fuir.

Il est presque impossible de tuer un essaim : il y a tout simplement trop d'individus. Il faut donc soit le distancer, soit trouver un moyen de se mettre à l'abri (l'eau n'est pas toujours un moyen efficace d'échapper aux insectes, car ceux-ci vont souvent attendre que la victime refasse surface). Un essaim peut décider de cesser une attaque si ses membres sentent que la menace a été neutralisée : après 1d3 rounds de combat, effectuez un jet de Volonté pour l'essaim. Si le test est réussi, l'essaim se calme et retourne à son nid ou à son activité précédente.

Un essaim peut être endommagé si une attaque, magique ou ordinaire, inflige des dégâts de zone à l'essaim et engloutit au moins 75% de celui-ci. Dans de tels cas, l'essaim aura un nombre de Points de Vie égal à sa TAI, et tout dégâts réduira proportionnellement la taille de l'essaim.

Les caractéristiques normales des créatures ne sont pas applicables aux essaims. Au lieu de cela, une seule caractéristique est donnée : La TAI. Elle est utilisée pour mesurer le volume de l'essaim par rapport à un être humain moyen. Un essaim de TAI 6 est assez grand pour envelopper la moitié du corps. Un essaim de 12 est assez grand pour envelopper le corps entier. Un essaim de TAI 24 pourrait engloutir deux adversaires en même temps. La puissance de l'attaque est basée sur la TAI, comme suit :

Dégâts des Nuées d'Insectes

TAI	Dégâts Dard/ Morsure	Actions de Combat
1–5	1	1
6–11	1d2	2
12–18	1d3	3
19–25	1d4	4
26–33	1d6	5

Les dégâts causés par les dards et les morsures sont appliqués simultanément à toutes les Localisations couvertes par l'essaim. L'armure portée protège au début contre ces dégâts, mais elle est réduite d'1 point pour chaque attaque réussie, car les insectes commencent à ramper à l'intérieur des interstices des vêtements. Par exemple, une victime portant une brigandine qui trébuche dans un essaim de TAI 6 sera à l'abri des trois premières attaques, mais les insectes finiront par trouver un moyen d'entrer. Les vêtements normaux ne fournissent aucune protection, à moins d'être particulièrement épais, comme des vêtements d'hiver.

Les essaims n'obtiennent pas de Manœuvres, ni n'utilisent d'Actions de Combat pour parer ou esquiver, à moins d'être ciblés par une attaque de zone. D'autre part, la victime peut utiliser l'Esquive pour éviter temporairement l'essaim. Sinon, elle doit fuir, se cacher ou se mettre à couvert. Les essaims volent avec un Mouvement de base de 4, mais peuvent augmenter cette vitesse en utilisant leur compétence Athlétisme.

Compétences des Nuées :

Athlétisme 60%, Vol 60%, Volonté 30%, Attaque de Nuée (Dards ou Morsures) 60%

Chaque fois qu'un personnage est piqué par un essaim d'insectes venimeux, il peut succomber à la quantité croissante de venin introduite dans son corps. Gardez trace du total de dégâts subis à chaque attaque, qui représente le niveau de toxicité du venin. Chaque fois que le personnage subit une nouvelle attaque, il devra effectuer un Jet d'Opposition entre son Endurance et le nouveau niveau de toxicité. Un échec signifie qu'il subira les effets du venin de l'essaim.

Ogre

Les ogres sont de grands humanoïdes réputés pour leur laideur et leur mauvaise humeur. S'ils n'atteignent pas la taille des géants, ils se montrent tout aussi vicieux. Certains peuvent même porter la marque du Chaos. Ils vivent de préférence dans de petits établissements isolés, situés dans les régions montagneuses ou boisées. Leur tempérament acariâtre ne les prédispose pas à la vie sociale, et même la compagnie de leurs congénères leur est désagréable.

Plus intelligentes et rusées que leurs conjoints, les ogresses font office de cerveau du couple.

Leur intelligence est limitée et leur vision du monde est très fruste. Nombre d'entre eux se comportent comme des bêtes et sont incapables d'utiliser un langage. Ils fabriquent des vêtements pour eux-mêmes, mais les armes et armures, lorsqu'elles ne sont pas pillées, sont très simples (cuir, pierre, bois) ou improvisées (la fameuse massue ogre n'est rien de plus qu'une lourde branche taillée ou une grosse pierre fixée au bout d'un manche).

Du moins lorsque les ogres parviennent à former des relations significatives et durables...

Les ogres les plus intelligents peuvent subjuguer des tribus d'humanoïdes plus faibles, afin de les utiliser comme esclaves ou comme collecteurs de nourriture. D'un autre côté, les ogres les plus primaires peuvent être capturés pour servir d'animaux de compagnie. Les ogres sont réputés pratiquer le cannibalisme et apprécier la chair humaine. En fait, ils mangent tout ce qu'ils peuvent attraper et prisent particulièrement les espèces intelligentes, qu'ils aiment tourmenter et déguster à loisir.

Ogre

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	2/9
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d8	4–6	Jambe Gauche	2/9
TAI : 2d6+18 (25)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	2/10
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	2/11
INT : 2d6+3 (10)	Rang d'Action	8 (Pénalité de Rang d'Action inclue)	13–15	Bras Droit	2/8
POU : 3d6 (11)	Armure	Haillons de Fourrure et de Cuir	16–18	Bras Gauche	2/8
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Aucune	19–20	Tête	2/9
	Magie	Les ogres intelligents peuvent connaître la Magie Populaire ou l'Animisme			

Compétences : Athlétisme 50%, Bagarre 60%, Endurance 62%, Esquive 42%, Force Brute 84%, Perception 38%, Pistage 56%, Savoir Régional 40%, Survie 53%, Volonté 42%

Style de Combat : Gros Trucs qui Frappent (Massue, Marteau, Lancer de Rochers) 70%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Grande Massue	C	L	2d6+1d8	4/10

Ours

Faire le mort est une tactique souvent citée pour faire face aux attaques d'un ours. C'est très bien si l'ours est sur la défensive. S'il est en chasse, la tactique devient très dangereuse. En effet, un ours affamé ne se soucie pas de savoir si son repas bouge ou non...

Les ours habitent généralement les régions boisées et vallonnées des zones arctiques à tempérées. Ce sont plutôt des animaux solitaires bien que les mères et leurs petits voyagent en groupe. Les caractéristiques suivantes représentent un Grizzly, un Kodiak ou un Ours Polaire. Il s'agit des types d'ours les plus grands, les plus féroces et les plus imprévisibles, même s'ils n'attaquent généralement que sous l'effet de la faim, de la curiosité ou de la peur. Ils sont capables d'errer très loin à la recherche de nourriture, et peuvent même chasser de petites proies ou entrer dans des lieux habités pour piller des victuailles. Ils poursuivront et pisteront les créatures blessées, ou celles qui fuient en laissant une trace visible. Comme beaucoup d'autres prédateurs, les ours se désintéresseront d'une proie qui simule la mort, ce qui peut sauver la vie des personnages... En dépit de leur taille et de leur masse, ils sont rapides et s'avèrent aussi de remarquables nageurs et grimpeurs.

Ours

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+18 (25)	Points d'Action	3	1–3	Patte Arrière Droite	3/10
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d12	4–6	Patte Arrière Gauche	3/10
TAI : 4d6+20 (34)	Points de Magie	7	7–9	Arrière-Train	3/11
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrail	3/12
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	13	13–15	Patte Avant Droite	3/10
POU : 2d6 (7)	Armure	Fourrure épaisse	16–18	Patte Avant Gauche	3/10
	Capacités	Intimidation, Vision Nocturne	19–20	Tête	3/10
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 68%, Discrétion 66%, Endurance 66%, Esquive 46%, Force Brute 79%, Natation 68%, Perception 60%, Pistage 66%, Survie 60%, Volonté 44%

Style de Combat : Furie Ourse (Morsure et Griffes) 78%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	G	C	1d8+1d12	Comme la Tête
Griffes	C	L	1d8+1d12	Comme les Pattes

Les ours essaient en général d'agripper un adversaire avec leurs griffes, avant de le mordre ou de le lacérer. Les ursidés préhistoriques, comme l'ours à face courte, sont généralement plus grands et plus forts (+6 en FOR et +10 en TAI).

Panthotaure

Ces créatures ressemblent à un être humain qui aurait la tête, l'abdomen, les pattes, la queue et les griffes rétractables d'un grand félin, que ce soit un lion, un tigre, un léopard, une panthère ou un jaguar. Les Panthotaures conservent la férocité et la ruse de ces félins ainsi que, dans le cas du Panthotaure lion, l'habitude d'opérer en groupe. Par ailleurs, ils présentent une intelligence quasi humaine. Leur apparence est spectaculaire : leur corps est recouvert d'une fine fourrure qui correspond au félin auquel ils sont liés.

Leur psychologie et leur régime alimentaire différant de ceux des humains, les Panthotaures évitent généralement de se mêler à ces derniers. S'il arrive que des humains leur servent de proie, les Panthotaures optent en général pour un plus petit gibier. Les Panthotaures sont territoriaux, et occupent les terres à la manière de leurs cousins animaux (jungle, brousse et savane), qu'ils peuvent même diriger à l'occasion.

Dotées d'armes naturelles efficaces et d'une agilité incroyable, ces créatures utilisent rarement une armure ou même d'autres armes qu'une simple lance ou fronde. Que ce soit pour chasser ou défendre leur territoire, la tactique des Panthotaures repose sur la vitesse et la furtivité. C'est pourquoi ils privilégient le harcèlement et l'embuscade aux duels au corps à corps.

Panthotaure

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+6 (17)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/6
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Jambe Gauche	1/6
TAI : 3d6+6 (17)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	2/7
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	1/8
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15 (Pénalité de Rang d'Action incluse)	13–15	Bras Droit	1/5
POU : 3d6 (11)	Armure	Fourrure et Pagne en Cuir	16–18	Bras Gauche	1/5
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Intimidation, Vision Nocturne	19–20	Tête	1/6
	Magie	Les spécialistes peuvent apprendre n'importe quelle discipline.			

Compétences : Athlétisme 66%, Bagarre 76%, Discrétion 72%, Endurance 56%, Esquive 78%, Force Brute 54%, Perception 64%, Survie 54%, Pistage 56%, Savoir Régional 56%, Volonté 52%

Style de Combat : Guerrier Panthotaure (Fronde, Lance) 76%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d4+1d4	Comme la Tête
Griffes	M	M	1d6+1d4	Comme les Bras
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Fronde	G	-	1d8+1d4	½

Les Panthotaures du monde d'Anathaym occupent les savanes de la région du nord, en bordure du royaume des Badoshi. Ils vénèrent la déesse du Soleil Ar-Aya et, grâce à leur maîtrise des mathématiques, ont construit de vastes pyramides à degrés en son honneur. Sur l'image de la page opposée, on peut voir l'une des grandes prêtresses des Panthéris. Son collier symbolise sa relation avec le soleil et révèle qu'elle est une redoutable théiste.

Personnages Panthotaure

Les Panthotaures peuvent servir de personnages joueurs, bien que leur nature solitaire puisse compliquer leurs relations avec des personnages humains. Les plus sociaux d'entre eux sont les Léonitaures (Lions), naturellement prédisposés à vivre en communauté. Les Tigrisotaures (Tigres) ont tendance à être les plus solitaires.

Culture

Les Panthotaures vivent dans des sociétés Barbares à l'organisation proche des troupes de lions et souvent de nature matriarcale. Les mâles sont généralement des chasseurs et des guerriers, mais laissent les femelles gérer les relations avec les autres espèces.

- Coutumes +40%, Langue Natale +40%
- Compétences Standards : Athlétisme, Force Brute, Endurance, Influence, Savoir Régional, Perception, Bagarre
- Exemple de Styles de combat : Guerrier Panthotaure, Assassin Griffu, Tueur Silencieux
- Compétences Professionnelles : Commerce, Artisanat (barbare), Médecine, Langue (toute), Connaissance (toute), Discrétion, Survie, Pistage

Passions Culturelles

- Loyauté envers la troupe
- Amour de (la liberté, la Chasse)
- Haine (Chaos)

Professions

Agent (femelles), Artisan, Chasseur, Prêtre, Chamane, Guerrier

Argent de Départ

Les personnages panthotaures commencent le jeu avec 4d6 x40 pièces d'argent en biens ou en monnaie.

Située en bord de mer, la cité de Meeros est généralement à l'abri des tempêtes ou des inondations. Malgré cela, une pieuvre gigantesque est déjà sortie des vagues pour attaquer directement la ville, décimant les soldats sur les murs. Bien qu'elle fût finalement détruite, les anciens ont interprété l'attaque comme un signe de mécontentement divin et ont construit un sanctuaire dédié aux dieux des océans sur un promontoire surplombant la côte. Pour commémorer l'événement, les citoyens de Meeros se régalent de pieuvres frites pendant une semaine.

Pieuvre, Géante

Ces céphalopodes monstrueux pourraient être à l'origine des monstres marins des contes. En moyenne, les variétés géantes font environ 10 m de long, comme l'exemple ci-dessous, mais certains spécimens colossaux sont suffisamment grands pour attaquer des navires.

Les pieuvres disposent de plusieurs moyens d'attaque et de défense. Tout d'abord, elles sont venimeuses et le venin des variétés géantes peut affecter même les espèces de grande taille. Ensuite, leurs huit tentacules bordés de ventouses leur permettent d'effectuer une vaste gamme de mouvements. Ajoutez à cela leur capacité à projeter de l'encre, à changer de couleur de peau, à régénérer leurs tentacules, à se propulser à grande vitesse dans l'eau et à se faufiler à travers de très petits espaces, et la pieuvre géante devient un prédateur redoutable.

Les pieuvres sont aussi des créatures intelligentes avec une excellente capacité de résolution des problèmes. Elles choisissent soigneusement leurs proies, que celles-ci soient dans l'eau ou sur un bateau ; et malgré leur caractéristique INS, elles sont susceptibles d'utiliser un éventail de Manœuvres de Combat aussi large que celui de toute espèce pensante.

À l'occasion, elles se servent de leurs tentacules pour parer les attaques, et leurs membres visqueux peuvent agripper des armes, obligeant l'adversaire à effectuer des Jets d'Opposition de Force Brute. Elles peuvent aussi agripper un ennemi et soit l'écraser sur place, soit l'attirer vers leur bec pour le mordre et injecter leur venin, dont la Virulence est égale à leur Endurance. Le venin paralyse la zone touchée en moins d'un round, puis se propage au reste du corps 1d3 trois rounds plus tard. Les pieuvres peuvent alors entraîner l'individu paralysé vers les abysses et se repaître de lui.

Pieuvre, Géante

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	6 (Membres Multiples)	01-02	Tentacule 1	1/10
CON : 2d6+12 (19)	Modificateur de Dégâts	+1d10	03-04	Tentacule 2	1/10
TAI : 2d6+21(28)	Points de Magie	7	05-06	Tentacule 3	1/10
DEX : 2d6+15 (22)	Mouvement	2 m (terre), 8 m (eau)	07-08	Tentacule 4	1/10
INS : 2d6+7 (14)	Rang d'Action	18	09-10	Tentacule 5	1/10
POU : 2d6 (7)	Armure	Peau Visqueuse	11-12	Tentacule 6	1/10
	Capacités	Camouflage, Armes Naturelles Formidables, Empoigne, Membres Multiples, Régénération (peut faire repousser les tentacules perdus à sa vitesse de guérison en PV par jour), Nageur, Venimeux	13-14	Tentacule 7	1/10
			15-16	Tentacule 8	1/10
			17-18	Corps	1/12
			19-20	Tête	1/11
	Magie	Aucune			

Compétences : Discrétion 76%, Endurance 68%, Esquive 74%, Force Brute 80%, Natation 71%, Perception 61%, Volonté 54%

Style de Combat : Mort Tentaculaire (Tentacules, Bec) 84%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Tentacules	C	TL	1d8+1d10	Comme les Tentacules
Bec	M	T	1d6+1d10	Comme la Tête

Requin

Les requins sont des prédateurs accomplis qui parcourent les eaux à la recherche de proies. Ils vont attaquer tout ce qui est impuissant ou prompt à paniquer dans l'eau. Ils sont aussi extrêmement sensibles au sang, ce qui leur permet de sentir une proie à plusieurs kilomètres de distance.

Une fois qu'un requin a goûté au sang, il n'arrêtera plus ses attaques. Repousser un requin est extrêmement difficile ; de plus, le temps d'en défaire un, d'autres sont peut-être arrivés pour participer au festin.

Requin

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+18 (25)	Points d'Action	3	1-3	Queue	2/12
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+2d6	4-6	Aileron Dorsal	2/11
TAI : 2d6+35 (42)	Points de Magie	7	7-10	Arrière-Train	2/13
DEX : 2d6+9 (16)	Mouvement	12 m (Nage)	11-14	Poitrail	2/14
INS : 2d6+3 (10)	Rang d'Action	13	15-16	Nageoire Droite	2/11
POU : 2d6 (7)	Armure	Peau Épaisse	17-18	Nageoire Gauche	2/11
	Capacités	Flairer le Sang, Frénésie, Nageur	19-20	Tête	2/12
	Magie	Aucune			

Compétences : Endurance 62%, Esquive 52%, Force Brute 87%, Natation 81%, Perception 57%, Volonté 34%

Style de Combat : Attaque de Requin ! (Morsure) 81%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	E	M	1d10+2d6	Comme la Tête

Sanglien

Les sangliens, comme leurs frères à quatre pattes, sont essentiellement nocturnes. Ils habitent des terriers (comme les sangliers) et peuvent avoir d'immenses tanières souterraines sous le tapis forestier.

Ce sont des hommes à tête de sanglier, apparentés aux minotaures ou aux panthotaures. Les dieux du chaos les ont créés en fusionnant les runes de la Bête et de l'Homme. Puissants et agressifs, les sangliens vivent dans les forêts, en harmonie avec leur environnement ainsi qu'avec leurs frères à quatre pattes ; il leur arrive même de diriger des hardes de sangliers. Les sangliens possèdent les mêmes défenses que les sangliers, ce qui ne les aide pas à frayer avec les humains. Leur philosophie de vie est simple : défendre leur territoire et leur existence, et perpétuer leur espèce. En vue de ce dernier objectif, ils peuvent chercher à capturer des humains pour les amener dans leurs tanières.

Les sangliens essayeront toujours de neutraliser des partenaires potentiels plutôt que de les tuer. Les sangliens utilisent habituellement des lances, et ne se servent de leurs défenses qu'au corps à corps. Si un sanglien réussit un coup de boutoir, lancez 1d10 +10 pour la Localisation, car seules les parties supérieures du corps sont susceptibles d'être touchées.

Sanglien

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+9 (16)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	1/7
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Jambe Gauche	1/7
TAI : 2d6+9 (16)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	1/8
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	1/9
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	13	13–15	Bras Droit	1/6
POU : 3d6 (11)	Armure	Pelage Dru	16–18	Bras Gauche	1/6
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Tunnelier, Souillure Chaotique (si produit par le Chaos), Frénésie, Intimidation	19–20	Tête	1/7
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 59%, Bagarre 59%, Endurance 62%, Esquive 56%, Force Brute 62%, Savoir Régional 66%, Perception 64%, Survie 67%, Volonté 62%

Style de Combat : Guerrier Sanglien (Lance, Défenses, Bouclier) 69%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d4	4/5
Défenses	M	T	1d4+1d4	Comme la Tête
Pelta	G	C	1d4+1d4	4/12

Sanglier

Les sangliers vivent en groupes appelés hardes. Une harde typique contient une vingtaine d'individus. Les sangliers sont généralement nocturnes ; ils cherchent leur nourriture du crépuscule à l'aube, avec quelques périodes de repos. Ils sont omnivores et leur régime alimentaire comprend noix, baies, charognes, racines, tubercules, insectes, petits reptiles et même des faons ou des agneaux.

Les sangliers peuplent les bois et les forêts de la plupart des zones à climat tempéré. Leur corps est compact, leur tête est grosse, tandis que leurs pattes sont relativement courtes. Leur pelage se compose d'une fine fourrure de poils raides. La couleur varie du gris foncé au brun ou au noir, et il existe d'importantes différences régionales. Un adulte mesure environ 2 m de long et 1 m au garrot. Mais de plus grands spécimens ne sont pas rares. Les mâles adultes possèdent de grandes défenses aiguisées dont ils se servent pour combattre et se nourrir.

En dehors de la saison de reproduction, les mâles sont généralement solitaires. Tous les sangliers sont agressifs quand ils sont menacés. Le plus souvent, ils chercheront à intimider leurs adversaires avant de lancer une puissante charge et de tenter de les taillader à coups de défenses. Une laie avec ses marcassins fera tout pour défendre sa progéniture contre d'éventuelles attaques ; quant aux mâles, ils sont très territoriaux, surtout si des laies sont à proximité pendant la saison de reproduction.

Ces animaux sont prisés pour leur viande riche et forte en goût, leurs fourrures chaudes et leurs défenses qui font d'excellents trophées. Dans nombre de cultures, la chasse au sanglier est très répandue, les chasseurs s'aidant de chiens pour pister et acculer leurs proies. C'est néanmoins un sport dangereux, car les grands spécimens peuvent facilement éviscérer un adversaire imprudent. De plus, une pratique courante,

censée épicer le défi, consiste à recevoir la charge du sanglier acculé tout en l'empalant avec une longue lance... On comprend dès lors que les blessés et les morts ne sont pas rares.

Sanglier

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+9 (16)	Points d'Action	2	1–3	Patte Arrière Droite	2/7
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Patte Arrière Gauche	2/7
TAI : 3d6+6 (17)	Points de Magie	7	7–9	Arrière-Train	2/8
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrail	2/9
INS : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	11	13–15	Patte Avant Droite	2/7
POU : 2d6 (7)	Armure	Pelage Dru	16–18	Patte Avant Gauche	2/7
	Capacités	Tunnelier, Frénésie	19–20	Tête	2/7
	Magie	Aucune			
Compétences : Athlétisme 57%, Endurance 62%, Esquive 42%, Force Brute 63%, Perception 48%, Volonté 32%					
Style de Combat : Charge Grondante (Défenses) 67%					
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV	
Défenses	M	C	1d6+1d4	Comme la Tête	

Scarabée, Géant

Il existe beaucoup d'espèces différentes de coléoptères géants. Toutes ces espèces possèdent six pattes et certaines ont des ailes qui se replient sous la carapace. La chitine recouvre tout le corps des scarabées géants, sauf le ventre. C'est une protection naturelle contre les prédateurs, bien que seuls les plus grands carnivores représentent une menace.

Les scarabées ne sont pas nécessairement agressifs. La plupart sont omnivores, se nourrissant de plantes, de détritus végétaux et d'autres invertébrés (ainsi que de petits mammifères). Préférant les endroits chauds et sombres, ils résident souvent sous terre dans de grands terriers, même si certains vivent à la surface.

Les scarabées géants comptent sur leur armure pour se défendre plutôt que sur l'esquive. Leur tactique la plus commune consiste à Saisir l'adversaire puis à essayer de le broyer ou de le mordre.

Certaines créatures, comme les gobelins, les orques ou même les nains, dressent des scarabées géants pour les utiliser comme montures ou bêtes de somme. Pour ces usages, les espèces volantes sont les plus prisées.

Scarabée, Géant

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	2	1	Patte Arrière Droite	5/7
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d6	2	Patte Arrière Gauche	5/7
TAI : 2d6+12 (19)	Points de Magie	4	3	Patte Milieu Droite	5/7
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	12 m	4	Patte Milieu Gauche	5/7
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	11	5-9	Abdomen	5/9
POU : 1d6 (4)	Armure	Chitine	10-13	Thorax	5/10
	Capacités	Tunnelier,	14	Patte Avant Droite	5/7
		Armes Naturelles Formidables	15	Patte Avant Gauche	5/7
	Magie	Aucune	16-20	Tête	5/8
Compétences : Athlétisme 62%, Endurance 74%, Esquive 26%, Force Brute 68%, Perception 53%, Volonté 38%					
Style de Combat : Morsure de Scarabée (Mandibules) 72%					
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV	
Mandibules	M	T	1d6+1d6	Comme la Tête	

Scorpion, Géant

Les scorpions sont incroyablement résistants et peuvent survivre dans les conditions environnementales les plus extrêmes, allant du froid intense à une chaleur torride. Les Maîtres du Jeu peuvent donc souhaiter accorder aux scorpions géants les capacités Immunité (froid) et Immunité (chaleur), voire étendre ces immunités aux effets magiques basés sur le froid ou la chaleur.

Plus grands que des adultes humains, les scorpions géants vivent de préférence dans des milieux chauds et arides, établissant leurs nids dans des grottes et des terriers, mais ils peuvent aussi s'adapter à presque n'importe quel type de climat.

Les scorpions ont huit pattes, deux grandes pinces, une longue queue recourbée se terminant par un sac à venin et un dard, ainsi qu'un corps segmenté protégé par une armure naturelle. Ce sont généralement des prédateurs nocturnes opportunistes, qui attendent qu'une proie égarée passe à portée de leurs pinces. Bien que voraces et capables d'ingurgiter d'énormes quantités de nourriture en une seule fois, ils sont capables de ne pas s'alimenter pendant très longtemps. Ils ne possèdent pas de tête visible ; leurs yeux, leur bouche et les autres organes sensoriels sont situés sur leur céphalothorax. La bouche se compose d'une paire de mandibules très acérées capables de déchiqueter une armure ou une peau épaisse.

Les spécimens géants ont peu de prédateurs naturels et sont donc au sommet de la chaîne alimentaire locale. Ils sont particulièrement difficiles à capturer, du fait de leur venin, de leur exosquelette solide et de leur capacité à s'enfuir rapidement dans leur terrier.

Le venin de scorpion a une Virulence égale à l'Endurance de la créature. Il agit au round suivant l'injection et inflige la condition Agonie sur la localisation atteinte. Après une heure, le venin décompose lentement les tissus de la victime, ce qui provoque la perte de 1 point de vie par heure à la localisation, entraînant normalement la perte du membre (ou la mort de la victime si la tête ou le torse est empoisonné), sauf si le poison est traité avec succès. Si nécessaire, le Maître du Jeu peut remplacer ce venin par un autre, car celui-ci peut varier selon les espèces (voir Poisons page 112 pour en créer de nouveaux).

Scorpion, Géant

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	01-02	Queue	6/8
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d8	03	Patte Arrière Droite	6/7
TAI : 2d6+15 (22)	Points de Magie	4	04	Patte Arrière Gauche	6/7
DEX : 2d6+9 (16)	Mouvement	8 m	05	Patte Milieu Droite	6/7
INS : 2d6+2 (9)	Rang d'Action	13	06	Patte Milieu Gauche	6/7
POU : 1d6 (4)	Armure	Chitine	07	Patte Avant Droite	6/7
	Capacités	Adhérence, Tunnelier, Armes Naturelles Formidables, Venimeux	08	Patte Avant Gauche	6/7
			09-12	Thorax	6/9
	Magie	Aucune	13-15	Pince Droite	6/8
			16-18	Pince Gauche	6/8
			19-20	Céphalothorax	6/10

Compétences : Athlétisme 65%, Discrétion 65%, Endurance 64%, Esquive 72%, Force Brute 71%, Perception 53%, Volonté 48%

Style de Combat : Horreur Sabrante (Dard, Pinces) 75%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Pinces	G	L	1d8+1d8	Comme les Pinces
Dard	G	TL	1d6+1d8+Venin	Comme la Queue

Serpent, Géant

Les plus grands serpents naturels (comme le python et l'anaconda) peuvent atteindre des tailles énormes. Cette entrée décrit les serpents d'une échelle encore plus monstrueuse, d'une apparence réellement terrifiante et capables d'avaler des proies entières. La grande majorité des serpents géants ne sont pas venimeux : ils comptent sur leur taille et leur force pour attraper et tuer des proies sans avoir besoin de les empoisonner. Bien sûr, Le Maître du Jeu peut les rendre venimeux s'il le souhaite.

Les serpents peuvent s'adapter à la plupart des habitats, mais dans la mesure où ce sont des créatures à sang froid, ils deviennent léthargiques dans les contrées les plus froides. On peut les trouver n'importe où : déserts, jungles, forêts, montagnes… Là où les proies abondent, les serpents géants ne sont jamais bien loin. Tous les serpents géants peuvent soit se camoufler dans leur environnement, soit hypnotiser leurs proies. Même les serpents les plus bariolés peuvent être difficiles à détecter, car ils restent souvent immobiles et silencieux pendant de nombreuses heures : tomber à l'improviste sur un serpent n'est donc pas rare.

Qu'ils frappent par surprise ou qu'ils hypnotisent leurs victimes, les serpents géants s'enroulent d'abord autour d'elles, puis se mettent à les serrer, coupant leur circulation et leur respiration. Une fois une proie morte ou inconsciente, ils l'avalent et la digèrent pendant de longues périodes, ce qui implique des intervalles de temps considérables entre deux repas. S'échapper des anneaux d'un serpent géant est un exploit monumental nécessitant un Jet d'Opposition de Force Brute.

Les serpents géants capables d'hypnotiser doivent entrer en contact direct avec les yeux de la cible, ce qui nécessite un Jet d'Opposition de Volonté. Si la victime perd, elle reste immobile, incapable de réagir ou de se sauver. La première attaque d'un serpent contre une cible surprise ou hypnotisée (s'il obtient une Manœuvre) visera la poitrine ou l'abdomen. Aucun dégâts ne sera infligé, mais la proie sera automatiquement saisie. Au prochain tour, le serpent infligera son Modificateur de Dégâts en resserrant ses anneaux, appliquant les dégâts directement à la poitrine ou à l'abdomen. L'armure ne protège pas contre les dégâts de constriction. Les serpents géants gardent généralement leur tête hors d'atteinte des adversaires, à moins d'être en infériorité numérique.

Tous les serpents sont capables de déboiter leur mâchoire afin d'ingérer des proies maîtrisées ou tuées. Cependant, comme la plupart des serpents ont une tête relativement petite par rapport à la longueur de leur corps, ils doivent passer des heures à avaler une victime. De ce fait, ils ne reçoivent pas la capacité Engloutissement en combat. Malgré cette restriction mineure, un serpent peut avaler une créature de sa propre taille. Il faut une journée par point de TAI pour digérer le repas.

Serpent, Géant

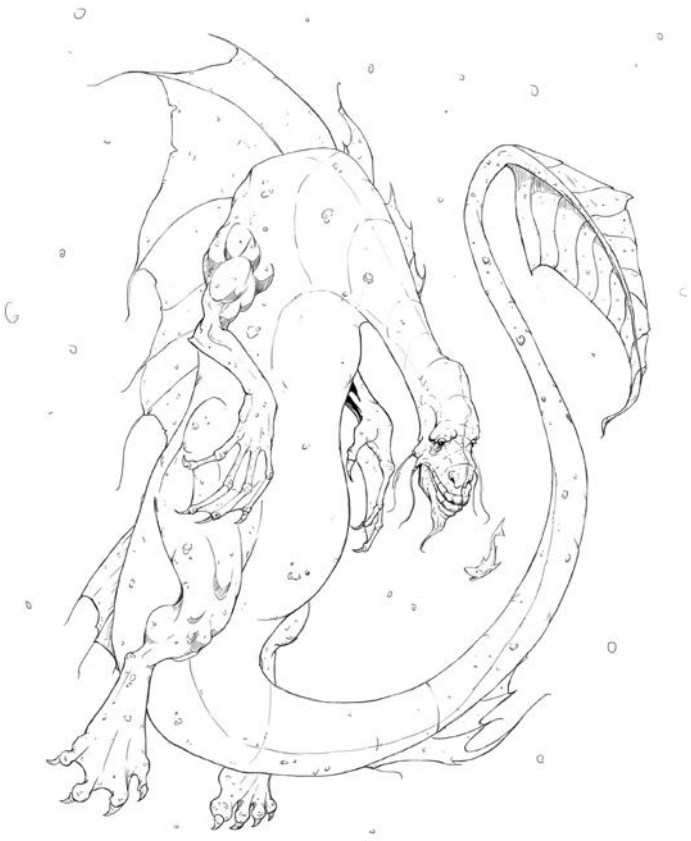
Carac. (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+9 (20)	Points d'Action	3	1–3	Pointe de la Queue	4/13
CON : 3d6+12 (23)	Modificateur de Dégâts	+2d6	4–5	1ère moitié Partie Arrière	4/13
TAI : 3d6+30 (41)	Points de Magie	7	6–7	Avant de la Partie Avant	4/13
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	8 m	8–9	Milieu de la Partie Arrière	4/14
INS : 2d6+5 (12)	Rang d'Action	16	10–12	Milieu de la Partie Médiane	4/14
POU : 2d6 (7)	Armure	Écailles	13–14	Avant de la Partie Médiane	4/14
	Capacités		15–16	Arrière de la Partie Avant	4/13
		Camouflage ou Attaque de Regard (Hypnose), Sang Froid, Empoigne	17–18	Milieu de la Partie Avant	4/13
			19–20	Tête	4/13
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 79%, Discrétion 71%, Endurance 66%, Esquive 68%, Force Brute 91%, Perception 59%, Volonté 54%

Style de Combat : Mort Étouffante (Constriction, Morsure et Torsion) 79%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	C	TL	1d8+2d6	Comme la Tête
Constriction	E	T	2d6	Comme le Segment Corps
Balayage de Queue	E	TL	1d6+2d6	Comme le Segment Queue

Serpent de Mer



Habitant les eaux profondes, qu'elles soient douces ou salées, les serpents de mer sont d'énormes créatures pourvues de nageoires et d'une tête de petite taille par rapport au reste du corps. Leurs déplacements par ondulation sous l'eau leur donnent un aspect bossu lorsqu'ils font surface. Ils se nourrissent le plus souvent dans les profondeurs, mais ils peuvent remonter à la surface pour attaquer des bateaux s'ils sont dérangés.

Les serpents de mer affamés qui rencontrent des navires attrapent en général quelques marins pour les avaler, jusqu'à ce que leur appétit soit rassasié. Certains capitaines rusés laisseront du bétail (voire des passagers) sur le pont pour nourrir un monstre connu, dans l'espoir que celui-ci reparte sans les attaquer. Toutefois, si elle est blessée ou mise en colère, la créature réduira un navire en miettes, noyant par la même occasion la plupart des membres d'équipage. Tuer un tel monstre est presque impossible étant donné sa taille et sa capacité à replonger dans les profondeurs si l'affrontement tourne en sa défaveur.

Serpent de Mer

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+30 (37)	Points d'Action	3	1-3	Queue	6/19
CON : 2d6+18 (25)	Modificateur de Dégâts	+2d10	4-5	Nageoire Arrière Droite	6/18
TAI : 2d6+60 (67)	Points de Magie	11	6-7	Nageoire Arrière Gauche	6/18
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	8 m (Nage)	8-10	Arrière-Train	6/20
INS : 2d6+3 (10)	Rang d'Action	15	11-14	Poitrail	6/21
POU : 3d6 (11)	Armure	Écailles	15-16	Nageoire Avant Droite	6/18
	Capacités	Engloutissement, Nageur, Terrifiant	17-18	Nageoire Avant Gauche	6/18
	Magie	Aucune	19-20	Tête	6/19

Compétences : Force Brute 124%, Endurance 90%, Esquive 58%, Perception 51%, Discrétion 59%, Natation 82%, Volonté 52%

Style de Combat : Fléau des Mers (Morsure et Queue) 86%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	C	TL	1d12+2d10	Comme la Tête
Queue	C	TL	1d10+2d10	Comme la Queue

Singe Ailé

Les singes ailés ressemblent à des gorilles à dos argenté, mais possèdent une gigantesque paire d'ailes de chauve-souris qui leur permet de voler. Bien qu'ils soient des créatures volantes, ils vivent principalement au sol et ne volent que pour chasser, se déplacer rapidement sur de courtes distances et pour intimider d'autres créatures. Ils n'ont pas la force de voler très longtemps, ni même de décoller sans élan, ce qui les oblige souvent à décoller d'une élévation.

Les singes ailés fréquentent les zones de collines, de montagnes et de jungle ; on les trouve souvent dans les habitations et les ruines antiques. Ils sont omnivores, mais suivent un régime alimentaire essentiellement herbivore, ne recherchant de la viande qu'en de rares occasions. Cela dit, si un intrus est tué, les singes ailés se feront un plaisir de dévorer la carcasse. Ils sont extrêmement territoriaux et hostiles envers les intrus. Ils forment des groupes de 10 à 30 individus dirigés par un mâle alpha fort et agressif, que secondent plusieurs mâles bêta. Le mâle alpha a le privilège de s'accoupler avec toutes les femelles de la troupe et les autres mâles doivent attendre leur tour ou affronter le chef.

Singe Ailé

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+12 (19)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	2/8
CON : 2d6+9 (16)	Modificateur de Dégâts	+1d8	4–6	Jambe Gauche	2/8
TAI : 2d6+15 (22)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	2/9
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	4 m (terre), 8 m (Vol)	10	Poitrine	2/10
INS : 2d6+7 (14)	Rang d'Action	14	11–12	Aile Droite	0/8
POU : 3d6 (11)	Armure	Fourrure	13–14	Aile Gauche	0/8
	Capacités	Attaque en Piqué, Vol, Armes Naturelles Formidables	15–16 17-18	Bras Droit Bras Gauche	2/7 2/7
	Magie	Aucune	19-20	Tête	2/8

Compétences : Athlétisme 62%, Endurance 62%, Esquive 46%, Force Brute 71%, Perception 55%, Vol 62%, Volonté 52%

Style de Combat : Mettre en Pièces (Poings, Morsure, Aile) 72%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	T	1d3+1d8	Comme la Tête
Poings	M	M	1d4+1d8	Comme le Bras
Aile	M	L	1d3+1d8	Comme l'Aile

Slargr

La couverture de ce livre représente un slargr adulte typique. Le slargr traquait Anathaym en attendant le moment propice pour attaquer, et ce moment vient d'arriver...

Lézards bipèdes colossaux au caractère détestable, les slargrs habitent les forêts et les marécages, où ils établissent de vastes terrains de chasse, traquant toutes les créatures plus petites qu'eux. Bien qu'omnivores, les slargrs préfèrent la viande crue ; et en dépit de leur taille, ce sont des chasseurs habiles et silencieux. Leur peau marbrée vert-de-gris offre un excellent camouflage dans leur habitat naturel, et facilite leurs attaques surprises. Assez étrangement, les écailles qui les recouvrent sont plus épaisses sur les bras et la tête, mais de plus en plus fines vers la queue, les rendant plus vulnérables à l'arrière.

Bien que les slargrs semblent lents et obtus au premier abord, les apparences sont trompeuses. Ils sont en effet loin d'être stupides. Si leurs grandes mains griffues compliquent l'emploi d'outils, ils utilisent des rocs, des branches et d'autres ressources naturelles pour faciliter leur chasse. Ils vont même jusqu'à creuser des fosses remplies de pieux pour attraper les proies les plus grosses.

Par contre, ils sont extrêmement territoriaux et plutôt solitaires. Par conséquent, les slargrs n'aiment pas partager, même avec leurs congénères. La compagnie des autres n'est recherchée que pour l'accouplement, qui survient une fois par an. Durant cette période, les femelles deviennent fertiles et développent un lustre rouge-rosé sur leur peau, ce qui indique une volonté de s'accoupler. Les mâles se disputent alors les faveurs des femelles dans des combats à mort ; celles-ci les encouragent dans le but de s'accoupler avec le mâle le plus fort possible.

S'ils sont principalement bipèdes, les slargrs se déplacent à quatre pattes pendant la chasse afin d'augmenter leur vitesse. En combat, ils utilisent leur masse pour écraser l'adversaire. Lorsqu'ils affrontent des proies armées, leur tactique favorite consiste à les désarmer (surtout les boucliers), puis à les matraquer et à les déchirer avec leurs griffes et leurs dents. Certains humains sont connus pour avoir réussi à raisonner des slargrs, en les persuadant de poursuivre de meilleures proies, mais de telles occasions sont rares. En effet, un slargr affamé n'est guère disposé à d'aimables bavardages...

Slargr

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	2	1-3	Queue	2/9
CON : 2d6+12 (19)	Modificateur de Dégâts	+1d10	4-5	Patte Arrière Droite	3/9
TAI : 2d6+18 (25)	Points de Magie	11	6-7	Patte Arrière Gauche	3/9
DEX : 2d6+6 (13)	Mouvement	6 m	8-10	Abdomen	3/10
INT : 2d6+4 (11)	Rang d'Action	12	11-14	Poitrine	3/11
POU : 3d6 (11)	Armure	Écailles épaisses	15-16	Bras Droit	4/8
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Flairer le Sang, Camouflage, Armes Naturelles Formidables, Empoigne	17-18 19-20	Bras Gauche Tête	4/8 4/9
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 55%, Discrétion 64%, Endurance 68%, Esquive 46%, Force Brute 77%, Perception 62%, Pistage 70%, Volonté 52%

Style de Combat : Chasseur Slargr (Griffes, Mâchoire et Queue) 75%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	G	M	1d8+1d10	Comme la Tête
Griffes	G	S	1d8+1d10	Comme le Bras
Queue	G	L	1d6+1d10	Comme la Queue

Smilodon

Souvent connus sous le nom de tigres à dents de sabre, bien que ce soit un abus de langage, ces grands félins sont réputés pour leur taille intimidante et leurs longues canines incurvées vers le bas, qui mesurent en moyenne 30 centimètres de long. Les smilodons sont incroyablement forts et robustes par rapport aux autres grands félins, et leurs pattes avant sont particulièrement développées.

Bâtis pour la puissance plutôt que la vitesse, les smilodons sont des chasseurs passés maîtres dans l'art de l'embuscade : ils utilisent les hauteurs pour sauter sur leurs proies et comptent sur leurs longues incisives et l'impact de leur masse pour les abattre. Ils tuent généralement en écrasant la trachée de leurs victimes, une tâche rendue plus facile s'ils parviennent auparavant à les « poignarder » par surprise.

Les smilodons chassent en petites meutes familiales de trois à huit animaux, même s'il existe également des spécimens solitaires. Leurs membres antérieurs puissants en font d'excellents grimpeurs et ils exploitent toutes les élévations pour surprendre leurs proies.

Smilodon

Carac. (Moyenne)		Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	3	1–2	Patte Arrière Droite	2/9
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d12	3–4	Patte Arrière Gauche	2/9
TAI : 2d6+25 (32)	Points de Magie	7	5–7	Arrière-Train	2/10
DEX : 2d6+9 (16)	Mouvement	8 m	8–10	Poitrail	2/11
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	15	11–13	Patte Avant Droite	2/9
POU : 2d6 (7)	Armure	Fourrure et Peau	14–16	Patte Avant Gauche	2/9
	Capacités	Intimidation, Sauteur, Vision Nocturne	17–20	Tête	2/9
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 78%, Force Brute 84%, Endurance 66%, Esquive 52%, Perception 50%, Pistage 66%, Discrétion 69%, Volonté 44%

Style de Combat : Embuscade Smilodon (Morsure, Griffes) 78%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	C	M	1d10+1d12	Comme la Tête
Griffes	G	M	1d8+1d12	Comme la Patte

Squelette

La rumeur court que les dents de certaines créatures, maudites par la rune du Chaos ou celle des Mort-vivants, peuvent être enterrées ; avec les incantations appropriées, elles sortiront de terre sous la forme de squelettes meurtriers.

Bien sûr, cela n'est peut-être qu'une légende destinée à effrayer les enfants Meerish et à les encourager à bien se brosser les dents... Peut-être aussi que la rumeur a quelque chose à voir avec une formule de sort qui aurait été trouvée dans les infâmes Parchemins de la Mort de Bhast...

Les squelettes sont des cadavres animés par magie et dont la chair a depuis longtemps pourri. Il est possible d'animer n'importe quel type de squelette, et celui-ci n'a pas besoin d'être spécifiquement en os : même les coques vides d'insectes géants peuvent être relevées de leur repos éternel.

Les squelettes sont sensibles aux armes contondantes, qui brisent les os (ou la chitine) et disloquent les articulations. De telles armes augmentent leurs dés de dégâts d'une catégorie contre les squelettes (ainsi, une masse faisant 1d6 points de dégâts en infligera 1d8). En revanche, les squelettes sont résistants aux armes tranchantes et perforantes. Réduisez les dés de dégâts des armes tranchantes d'une catégorie et ceux des armes perforantes de deux catégories.

Comme pour les momies, il existe plusieurs types de squelettes en fonction du type de magie utilisé pour les animer :

- Ceux qui sont animés par sorcellerie sont des automates qui ne peuvent agir que si le magicien les contrôle activement. Bien que les sorciers puissants puissent contrôler simultanément plusieurs squelettes, la concentration nécessaire pour les diriger limite leur utilité.
- Les squelettes animés par la magie théiste ont l'avantage d'être des entités surnaturelles canalisées par le prêtre qui les contrôle. Les morts-vivants peuvent ainsi disposer d'un semblant de libre arbitre, même si leurs compétences dépendent de la nature de la divinité ou du démon invoqué.
- Les animistes peuvent envoyer des esprits morts-vivants posséder les ossements de créatures mortes, octroyant aux squelettes des caractéristiques mentales et un certain degré de libre arbitre. Cette force est aussi une faiblesse puisque l'esprit peut être bloqué, exorcisé ou détruit par de la magie ciblant spécifiquement ce genre d'entités.

Les caractéristiques des squelettes sont basées sur celles de la créature d'origine, mais modifiées pour refléter la perte de chair et de muscles. Leur FOR et leur CON sont divisées par deux (mais reçoivent des bonus en fonction de la puissance de la magie qui les anime), et la DEX est augmentée de moitié (mais jamais plus que le maximum de l'espèce). L'INT, le CHA et le POU des squelettes sont basés sur ceux du magicien ou de l'esprit qui les anime.

Les valeurs des compétences des squelettes sont égales à celles du contrôleur. Dans le cas des squelettes animés grâce à l'animisme, leurs compétences dépendent de l'esprit possesseur. Les squelettes peuvent utiliser les armes et porter les armures qu'ils possédaient dans leur vie précédente. Les statistiques suivantes sont celles d'un squelette humain moyen, possédé par un esprit mort-vivant d'Intensité 2 (voir page 412). Tous les calculs ont été pris en compte.

Squelette

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 12	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/5
CON : 12	Modificateur de Dégâts	Aucun	4–6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 13	Points de Magie	16	7–9	Abdomen	0/6
DEX : 16	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 11	Rang d'Action	14	13–15	Bras Droit	0/4
POU : 16	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/4
	Capacités	Mort-vivant	19–20	Tête	0/5
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 68%, Bagarre 68%, Endurance 44%, Esquive 72%, Force Brute 45%, Perception 57%, Volonté 72%

Style de Combat : Guerrier Squelette (Épée, Lance, Pelta) 68%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Lance Courte	M	L	1d8+1	4/5
Pelta	G	C	1d4	4/12
Épée Courte	M	C	1d6	6/8

Tigre

Après les smilodons, les tigres sont les plus grands des félins. Très territoriaux et généralement solitaires (sauf les femelles avec des petits), ils sont capables de vivre dans des milieux variés, y compris les milieux arctiques. Grâce à leur camouflage naturel, ils peuvent se déplacer avec une grande discrétion, ce qui facilite les embuscades. Le motif des rayures qui ornent la peau des tigres est spécifique à chaque individu, et il les aide à se cacher parmi les ombres, le feuillage et les herbes longues pendant qu'ils traquent leurs proies.

Leurs principaux moyens d'attaque sont leur puissante morsure et leurs griffes. Les tigres affamés sont tenaces et suivront une proie sur une grande distance. Les proies plus grandes qu'eux ne les intimident pas, mais ils demeurent prudents, car ils chassent seuls ou en petit nombre et n'auront donc que peu de soutien en cas de problème.

Tigre

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+15 (22)	Points d'Action	3	1–2	Patte Arrière Droite	2/8
CON : 2d6+6 (13)	Modificateur de Dégâts	+1d10	3–4	Patte Arrière Gauche	2/8
TAI : 2d6+18 (25)	Points de Magie	7	5–7	Arrière-Train	2/9
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	8 m	8–10	Poitrail	2/10
INS : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	16	11–13	Patte Avant Droite	2/8
POU : 2d6 (7)	Armure	Fourrure et Peau	14–16	Patte Avant Gauche	2/8
	Capacités	Camouflage, Intimidation, Vision Nocturne	17–20	Tête	2/8
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 71%, Force Brute 68%, Endurance 66%, Esquive 68%, Perception 60%, Pistage 56%, Discrétion 72%, Volonté 54%

Style de Combat : La Mort à Rayure (Morsure, Griffes) 81%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	G	C	1d8+1d10	Comme la Tête
Griffes	G	M	1d6+1d10	Comme les Pattes

Troll

Dans le folklore scandinave, "troll" était un terme péjoratif pour désigner les jotnar, les géants. Désormais, troll est le nom donné à des humanoïdes laids et brutaux qui vivent isolés des humains. Ils habitent souvent dans des grottes ou des réseaux souterrains, car les rayons directs du soleil peuvent les transformer en pierre. Les trolls de Runequest ne font pas exception, bien qu'ils soient aussi liés à la Rune des Ténèbres.

Mesurant jusqu'à deux fois la taille d'un être humain, les trolls ont généralement des visages laids et verruqueux, des oreilles surdimensionnées, des cheveux épars et hirsutes, et une bouche emplie de dents en forme de pierre tombale. Ils n'hésitent pas à manger de la chair humaine quand l'occasion se présente. Toutefois, tous les trolls ne respectent pas cette description. Certains ont une apparence beaucoup plus agréable et leurs tempéraments sont aussi variés que ceux des humains.

Si la vulnérabilité des trolls à la lumière ne pose pas problème dans votre campagne, ces créatures peuvent servir de personnages joueurs (tous les trolls n'ont pas besoin d'être associés à la rune des Ténèbres). Leur société sera de nature primitive ou barbare.

De nombreuses légendes populaires entourent les trolls, comme celles sur leur capacité à se régénérer. De telles rumeurs sont fausses. En vérité, la peau d'un troll est naturellement résistante aux dégâts non-magiques. Étant donné que la plupart des combats contre les trolls sont livrés dans l'obscurité, il est facile de confondre ces deux capacités. Malgré leur résistance, les trolls peuvent toujours se noyer, se brûler ou se blesser en combat. Autre idée fausse : faire du vacarme est loin de chasser les trolls. Au contraire, cela les enrage, car un bruit excessif fait mal à leurs oreilles sensibles.

Certains trolls développent une obsession pour un lieu particulier (comme un pont), un monument (comme un arbre ou un affleurement rocheux de forme particulière) ou une possession (massue, marteau, richesses volées) et chercheront à le protéger coûte que coûte. Un troll ainsi obsédé agira toujours de manière agressive s'il pense que l'objet de son obsession est menacé, et ce même si la menace est légère. Avec ce genre de troll, les attaques non provoquées sont fréquentes.

La lumière directe du soleil peut poser des problèmes aux trolls. Certains sont capables de vivre en plein jour tant que le ciel est couvert, tandis que d'autres – ceux qui ont les liens les plus forts avec la rune des Ténèbres – se transforment en pierre lorsqu'ils sont touchés par les rayons du soleil.

Troll

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6+9 (20)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	3/8
CON : 3d6+6 (17)	Modificateur de Dégâts	+1d8	4–6	Jambe Gauche	3/8
TAI : 3d6+12 (23)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	3/9
DEX : 3d6 (11)	Mouvement	8 m	10-12	Poitrine	3/10
INT : 2d6+3 (10)	Rang d'Action	11	13–15	Bras Droit	3/7
POU : 3d6 (11)	Armure	Peau épaisse verruqueuse	16–18	Bras Gauche	3/7
CHA : 2d6 (7)	Capacités	Vision dans le Noir, Immunité (Armes Ordinaires)	19–20	Tête	3/8
	Magie	Certains trolls connaissent la Magie Populaire à 48% (Ténèbres ou Extinction, plus 1d3 autres)			

Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 71%, Discrétion 61%, Endurance 64%, Esquive 42%, Force Brute 73%, Perception 51%, Tromperie 47%, Volonté 42%

Style de Combat : Furie Troll (Massue, Marteau, Roc Lancé) 61%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Grande Masse	C	L	2d6+1d8	4/10
Grand Marteau	C	L	1d10+3+1d8	4/10
Roc Lancé	G	-	1d6+1d8	-
Poings	G	M	1d4+1d8	Comme les Bras

La réaction à la lumière solaire est le principal élément qui différencie les espèces de troll. Pour déterminer comment un troll est affecté, faites un jet sur la table du Lien Runique des Trolls ci-dessous :

Table du Lien Runique des Trolls

1d100	Force de la Rune
01-20	Lien Runique très faible. Le troll peut vivre sans gêne sous un ciel légèrement couvert. Il reçoit un niveau de Fatigue dans des conditions plus dégagées.
21-40	Lien Runique faible. Le troll peut vivre sans gêne sous un ciel complètement couvert. Il reçoit trois niveaux de Fatigue dans des conditions plus dégagées.
41-60	Lien Runique moyen. Le troll risque de recevoir 5 niveaux de Fatigue sous la lumière du jour, quelle que soit la couverture nuageuse.
61-80	Lien Runique fort. Comme ci-dessus, mais le troll subit 1 point de dégâts par heure à chaque localisation.
81-00	Lien Runique très fort. La lumière du jour, sous quelque forme que ce soit, pétrifie le troll en 1d6+4 Rounds.

Vampire

Seigneurs des morts-vivants, les vampires survivent en buvant le sang des créatures pensantes. Le type de vampire décrit ici est basé sur les légendes européennes, mais il peut être adapté à d'innombrables variantes issues d'autres cultures ou œuvres de fiction.

La manière de devenir un vampire dépend de l'univers de jeu. Dans certains univers, le vampirisme peut être le résultat d'une malédiction, d'une possession ou d'une transformation délibérée. Dans d'autres, il résulte d'une maladie contagieuse affectant ceux qui sont mordus par l'un de ces monstres. Beaucoup de superstitions entourent la création des vampires et la véritable cause peut donc rester secrète. Une seule chose est certaine : le vampirisme n'affecte que les espèces douées de raison.

Les légendes japonaises et malaisiennes évoquent le même type de vampire (respectivement le Rokuro-Kubi et le Penanngglan). Ces vampires détachent leur tête de leurs corps, emportant parfois leurs entrailles au passage, et attendent la nuit pour chercher du sang frais. Au lever du jour, ils retournent dans leur corps pour se reformer et vivent normalement pendant la journée.

Lorsqu'ils se relèvent d'entre les morts, les vampires bénéficient des avantages suivants :

- Ils obtiennent la capacité Mort-vivant, qui les immunise contre les effets néfastes de la plupart des blessures et de la fatigue (sauf en ce qui concerne le manque d'alimentation, voir ci-dessous).
- Ils sont imprégnés d'une force et d'une vitesse impie. Multipliez la FOR et la DEX par deux.
- La croissance de crocs et de griffes acérées améliore leurs armes naturelles, s'ils ne possèdent pas déjà quelque chose de similaire.
- À moins qu'ils ne soient décapités en un seul coup, les vampires sont immunisés à la plupart des attaques non-magiques : leur chair se refermera instantanément ou paraîtra invulnérable. Ils peuvent toutefois être détruits par le feu, la noyade ou l'exposition au soleil.
- Les vampires obtiennent une attaque de regard capable de dominer les êtres vivants. Pour cela, ils doivent dépenser un Point de Magie et effectuer un Jet d'Opposition de Volonté contre une cible. Si celle-ci perd, elle passe sous leur contrôle (voir ci-dessous).
- Les vampires peuvent également se métamorphoser (effectuez un jet sur la table des Métamorphoses Vampiriques). Cette forme obtient les mêmes immunités que le vampire, mais elle donne aussi accès à des sens et à des moyens de locomotion différents. La métamorphose nécessite un jet de Volonté réussi et dure 1d3 rounds de combat. Une métamorphose coûte au moins 1 Point de Magie et une dépense de 1 point par heure est nécessaire pour maintenir la nouvelle forme.

L'utilisation de ce type de vampire dans RuneQuest *nécessite d'ajuster légèrement la Localisation : Un jet de 01-15 atteint les entrailles, 16-20 la tête. Ces créatures ont la capacité de Vol et toutes les autres capacités pertinentes des vampires traditionnels.*

En retour, les vampires présentent les faiblesses suivantes :

- La nécessité de consommer du sang toutes les semaines. Pour chaque semaine où ils ne se nourrissent pas, les vampires perdent un niveau de Fatigue, qu'ils ne pourront récupérer qu'en se nourrissant. Chaque victime (qui doit être vidée de son sang jusqu'à la mort) réduira de un leur niveau de fatigue. Si un vampire tombe au niveau Comateux, il entre dans un état d'animation suspendue, mais ne meurt pas.
- Étant sensible à la lumière du soleil, les vampires subissent 1d6 points de dégâts par round à chaque Localisation exposée.
- Dormeurs catatoniques, ils ont du mal à se réveiller s'ils sont dérangés pendant la journée. Par conséquent, ils essaient de trouver des repaires sûrs et difficiles d'accès.
- Ils sont aussi vulnérables aux armes pouvant empaler et qui sont fabriqués dans un type particulier de bois (frêne ou érable par exemple).

Un Rokuro-Kubi ou un Penanngglan peut ne même pas être conscient de ce qui lui arrive après le coucher du soleil, vivant une existence tout à fait normale durant la journée.

Toutes les autres superstitions concernant les vampires, comme leur aversion pour l'ail ou l'absence d'ombre, ne sont que des légendes, même s'il pourrait être amusant d'imaginer un vampire nouvellement créé qui croirait dur comme fer à ces fables.

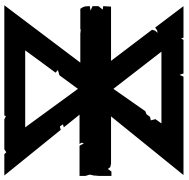
Les vampires sont des adversaires redoutables. En combat, ils sont presque invincibles si les personnages ne disposent pas d'armes magiques ou de sorts offensifs. Mais, pour une raison inconnue, ils peuvent être décapités si, en une seule attaque, ils reçoivent des dégâts équivalents à deux fois les Points de Vie de la tête.

Quant aux armes fabriquées avec certains types de bois, elles peuvent blesser les vampires en ignorant leur immunité naturelle aux armes ordinaires. En vérité, ces armes ne tuent pas les vampires, mais

empêchent la régénération instantanée de leurs blessures. Une lance, une flèche ou un carreau d'arbalète sans pointe en fer immobilise la localisation touchée s'il Empale et inflige une Blessure Grave. Si c'est la tête ou la poitrine qui est blessée ainsi, le vampire tombe inconscient. Le retrait de l'arme permet à la créature de se relever.

Le pouvoir le plus redoutable des vampires est peut-être leur capacité à dominer leurs victimes pour les transformer en simples serviteurs. L'activation du pouvoir nécessite un contact visuel direct et la dépense d'un Point de Magie, que le vampire ne récupèrera qu'une fois la domination terminée. Toutefois, le vampire peut contrôler sa victime dans un rayon égal au POU du vampire en kilomètres. Bien que la victime reste à l'entière disposition de son maître, le vampire devra se focaliser sur elle pour la contrôler activement, ce qui l'empêchera d'accomplir d'autres activités.

En général, un vampire ne se nourrit pas au milieu d'un combat. Néanmoins, s'il est pressé, il peut drainer le sang d'une victime en quelques instants, aspirant un niveau de Fatigue par round jusqu'à ce qu'il tue la victime ou qu'il soit interrompu. En fins gourmets, les vampires préfèrent tout de même prendre le temps de savourer leurs mets...



La Rune des Mort-Vivants est utilisée dans les rituels de théisme et de sorcellerie pour arracher une âme à l'après-vie et ainsi créer des créatures mort-vivantes. Les constructions mort-vivantes artificielles comme les squelettes et les zombies peuvent avoir cette rune inscrite sur une partie de leur corps. Pour les vampires, la relation est métaphysique : ils sont liés à la Rune des Mort-Vivants et ils en tirent leur puissance.

Table des Métamorphoses Vampiriques

1d100	Forme Alternative
01-75	Aucune. Le vampire ne peut pas changer de forme.
76-80	Loup (utilisez les Caractéristiques physiques du Loup).
81-85	Chauve-souris (devient une chauve-souris monstrueuse qui conserve sa TAI et gagne la capacité et la compétence Vol).
86-90	Nuée de Rats (devient une horde de rats qui peuvent s'éparpiller dans toutes les directions pour éventuellement se réunir plus tard)
91-95	Gazeux (devient incorporel et semblable à un brouillard, et peut donc passer à travers tout interstice laissant passer l'air)
96-100	Lancez 2 fois les dés en ignorant ce résultat.

Vampire

Carac. (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6x2 (22)	Points d'Action	3	1–3	Jambe Droite	0/5
CON : 3d6 (11)	Modificateur de Dégâts	+1d4	4–6	Jambe Gauche	0/5
TAI : 2d6+6 (13)	Points de Magie	11	7–9	Abdomen	0/6
DEX : 3d6x2 (22)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/7
INT : 2d6+6 (13)	Rang d'Action	18	13–15	Bras Droit	0/4
POU : 3d6 (11)	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/4
CHA : 3d6 (11)	Capacités	Allergie (Soleil), Vision dans le Noir, Attaque de Regard (Domination), Immunité (Armes Ordinaires), Mort-vivant, Vampirisme, Vulnérable (Spécial)	19–20	Tête	0/5
	Magie	Certains peuvent conserver les compétences magiques de leur vivant.			
Compétences : Athlétisme 74%, Bagarre 84%, Discrétion 75%, Endurance 62%, Esquive 64%, Force Brute 65%, Influence 62%, Perception 54%, Séduction 64%, Tromperie 54%, Volonté 62%					
Style de Combat : Combat généralement sans arme					

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	M	M	1d4+1d4	Comme la Tête
Poings	M	T	1d3+1d4	Comme les Bras

Wyrm/Wyverne

Il existe une forme aquatique de la wyverne. L'arrière-train et la queue sont respectivement remplacés par des nageoires et la queue d'un énorme poisson. La wyverne marine obtient la capacité Aquatique et la compétence Natation à 74%.

Les wyrms et les wyvernes sont des entités draconiques avec un corps sinueux, une féroce tête de dragon et une paire d'ailes. La seule différence entre les deux est que les wyrms n'ont pas de pattes, alors que les wyvernes possèdent une paire de pattes postérieures. Les ailes, chez les deux espèces, sont trop petites pour soutenir un vol prolongé, ce qui signifie qu'elles se déplacent le plus souvent par bonds ou en se tortillant au sol.

L'intelligence de ces créatures est très loin d'égaler celle du dragon. Elles n'ont pas non plus d'attaque de souffle, mais leur férocité et leur taille imposante compensent cela. Elles vivent dans une grande variété de terrains. Si elles préfèrent les régions montagneuses et les landes, on peut les trouver aussi dans des forêts, des jungles ou des marécages. Elles construisent souvent leurs tanières dans des terriers profonds. Les wyrms sont capables de traquer leurs proies comme des serpents. Les wyvernes, moins discrètes, préfèrent les assauts frontaux.

Dans le tableau suivant, les Localisations sont incluses pour les deux créatures.

Wyrm/Wyverne

Carac. (Moyenne)	Attributs		Wyrm	Wyverne	Localisation	PA/PV
FOR : 2d6+18 (25)	Points d'Action	3	1-4	1-3	Queue	6/12
CON : 2d6+12 (19)	Modificateur de Dégâts	+2d6	-	4-5	Patte Arrière Droite	6/13
TAI : 4d6+30 (44)	Points de Magie	11	-	6-7	Patte Arrière Gauche	6/13
DEX : 2d6+12 (19)	Mouvement	8 m (terre), 16 m (Vol)	5-8	8-10	Arrière-Train	6/14
INS : 2d6+5 (12)	Rang d'Action	16	9-12	11-14	Poitrail	6/15
POU : 3d6 (11)	Armure	Écailles	13-15	15-16	Aile Droite	6/13
	Capacités	Sang Froid, Vision dans le Noir, Vol, Frénésie	16-18	17-18	Aile Gauche	6/13
	Magie	Aucune	19-20	19-20	Tête	6/14

Compétences : Athlétisme 64%, Endurance 78%, Esquive 68%, Force Brute 89%, Perception 63%, Vol 74%, Volonté 62%

Style de Combat : Terreur Draconique (Morsure, Queue) 84%

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	E	L	1d12+2d6	Comme la Tête
Queue	E	TL	1d10+2d6	Comme la Queue

Zombie

Les zombies sont des cadavres frais qui sont animés par magie ou quelque maladie exotique. Ils n'ont aucune intelligence à proprement parler et ne sont motivés que par la recherche de chair et de sang. Les zombies créés par magie sont souvent sous le contrôle d'un magicien, comme c'est le cas pour les Squelettes (voir page 394).

La résistance d'un zombie dépend essentiellement de l'état de décomposition du corps d'origine au moment de l'animation. Les caractéristiques des zombies sont normalement égales à celles qu'ils avaient de leur vivant, mais elles sont réduites d'un point pour chaque jour passé entre l'animation et la mort du sujet (en supposant qu'il n'y ait pas eu d'inhumation). Une fois animé, un zombie ne se décomposera plus, mais conservera son odeur nauséabonde.

Bien sûr, la vitesse de détérioration des caractéristiques dépendra aussi de l'environnement. Dans les endroits froids ou souterrains, elle ralentira à un point par semaine, alors que dans les tourbières ou les glaciers, les cadavres se conservent indéfiniment et aucun point ne sera perdu. Quelle que soit la vitesse de détérioration, une fois qu'un cadavre a perdu la moitié de sa FOR ou de sa CON, les lambeaux de chair vont simplement se détacher du squelette. À partir de ce point, le corps ne peut plus être animé que comme un squelette.

Les zombies poursuivront sans relâche les tâches qui leur sont assignées. Comme ils possèdent la capacité Mort-vivant, ils ne se fatiguent pas. Les dégâts ne les affectent guère : la seule chose qui stopperait un zombie serait de détruire la tête ou la poitrine (selon l'endroit où la magie ou la maladie qui l'anime se concentre) en provoquant une Blessure Grave. Ainsi les cadavres récents peuvent être difficiles à abattre, les plus décrépits étant par contre assez vulnérables.

Pour créer un zombie, prenez une créature, décidez de la nature de sa non-vie et « zombifiez-la ».

- Les zombies animés par magie ont les Caractéristiques mentales et les compétences physiques du lanceur de sort ou de l'esprit qui le possède. Notez que certaines méthodes d'animation de zombies peuvent accorder des bonus aux caractéristiques détériorées. En outre, ils peuvent porter des armures et utiliser les armes qu'ils avaient dans leur vie précédente.
- Un zombie créé par une maladie virulente est une créature autonome, qui conserve les compétences physiques et les caractéristiques mentales dégénérées de l'être original, sauf la valeur d'INT, qui est convertie en INS. En outre, il véhicule habituellement la maladie ayant causé sa transformation. Pour rendre ce type de zombie encore plus effrayant, traitez l'épidémie zombie comme une maladie non-magique incurable ayant une Virulence de 80%. Toute personne mordue par ce type de zombie doit effectuer un Jet d'Opposition d'Endurance contre la Virulence. Un échec signifie que la victime commence à pourrir, perdant un point de caractéristique par heure. Après 1d6 heures, elle meurt de la maladie et, quelques minutes plus tard, se relève comme un zombie.

Les zombies créés par magie n'ont pas besoin de se nourrir. Ceux créés par une épidémie ou une contagion peuvent avoir besoin de consommer du sang, de la chair, un cœur ou un cerveau afin de rester fonctionnels. Poussés par la faim, ces zombies possèdent la capacité Sens de la Vie pour les aider dans leur traque.

Les statistiques suivantes sont celles d'un zombie humain moyen créé par la peste zombie, qui se relève d'entre les morts deux heures après l'infection.

Le zombie moyen est rarement une menace, à moins de submerger ses adversaires par le nombre, d'être équipé d'armes et d'armures, ou de véhiculer la peste zombie.

Zombie

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3d6-2 (9)	Points d'Action	2	1–3	Jambe Droite	0/4
CON : 3d6-2 (9)	Modificateur de Dégâts	-1d2	4–6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 2d6+6-2 (11)	Points de Magie	0	7–9	Abdomen	0/5
DEX : 3d6-2 (9)	Mouvement	6 m	10-12	Poitrine	0/6
INS : 2d6+6-2 (11)	Rang d'Action	10	13–15	Bras Droit	0/3
POU : 3d6-2 (9)	Armure	Aucune	16–18	Bras Gauche	0/3
CHA : 3d6-2 (9)	Capacités	Mort-vivant	19–20	Tête	0/4
	Magie	Aucune			

Compétences : Athlétisme 38%, Bagarre 58%, Endurance 58%, Esquive 38%, Force Brute 40%, Perception 40%, Volonté 48%

Style de Combat : Combat généralement sans arme.

Armes :	Taille/Force	Allonge	Dégâts	PA/PV
Morsure	P	C	1 + Maladie	Comme la Tête
Poings	P	T	1d3-1d2	Comme les Bras

SPECTRE MALÉDICTION ÉLÉMENTAIRE PRÉDATEUR

Esprits

Liste des Esprits

Ancestre

Change-Forme

Élémentaire

Gardien

Maladie

Malheur

Malédiction

Mort

Mort-Vivant

Nature

Prédateur

Revenant

Spectre

Les esprits sont des entités immatérielles qui vivent dans l'au-delà ou errent entre les royaumes mortels et spirituels. Ils possèdent un certain nombre de compétences énumérées ici, et sont soumis à des règles spéciales décrites en détail dans le chapitre Animisme.

Les esprits suivants sont présentés avec des plages de caractéristiques et de compétences de base. Cependant, aucun Attribut moyen n'est fourni, étant donné que l'Intensité choisie (voir Définir les Esprits page 200) détermine le POU de l'esprit, et par conséquent ses Attributs.

Double

Allié spirituel d'un chamane, le Double représente l'ouverture de sa conscience au Monde des Esprits. Leur nature peut varier selon les traditions chamaniques qui les utilisent. Certaines traditions voient le Double comme « la moitié » éveillée du chamane. Dans ce cas, le chamane et le Double sont les deux faces d'une même âme. Le double perçoit et voyage dans le Monde des Esprits, tandis que le chamane existe sur le monde matériel.

Dans d'autres traditions, le Double est un esprit totémique (typiquement un animal ou un esprit ancestral) destiné à devenir le guide spirituel du chamane. Dans les deux cas, le chamane doit entreprendre une quête afin de l'obtenir.

Les capacités du Double varient considérablement selon les traditions. Dans les cas où il constitue l'autre moitié du chamane, il représente l'ouverture du chamane aux capacités spirituelles plutôt qu'un être indépendant. Un Double peut fournir des pouvoirs exotiques au chamane, comme la capacité de métamorphose. Si c'est un guide ancestral ou animal, le chamane peut acquérir la capacité de communiquer, de contrôler ou d'acquérir les traits particuliers des animaux de la

même espèce que le Double, ou encore d'être initié à certains secrets dans le cas d'un Double ancestral.

La conception d'un Double implique de choisir entre un Double Éveillé, c'est-à-dire une part cachée de son âme que le chamane déverrouille ou agrandit, ou un Double Allié, qui est un esprit indépendant formant un pacte durable avec le chamane. Sauf indication contraire, un Double ne peut s'éloigner du chamane avec lequel il est lié de plus de son POU en mètres.

Types de Double

Double Éveillé	Double Allié
INT : Comme le chamane	2d6+6
POU : Comme le chamane	1d6+12
CHA : Comme le chamane	2d6+6
Compétences : Combat Spectral = 50%+POU+CHA Connaissance (Culte ou Tradition spécifique) = 100%+(INTx2). Volonté = 50%+(POUx2)	

- Intensité : L'Intensité d'un Double est calculée d'après son POU en consultant la Table d'Intensité des Esprits à la page 203.
- Capacités : Un Double possède aussi 1d3+6 capacités sélectionnées ou déterminées aléatoirement dans la table de la page suivante.

Obtenir un Double entraîne toujours certains effets secondaires :

- Le Double peut influer sur la personnalité du chamane en fonction de sa nature totémique. Par exemple, un esprit ours pourrait rendre le chamane somnolent pendant l'hiver ;
- Le Double peut utiliser les Points de Magie du chamane en cas de besoin urgent ;
- Le Double peut abandonner le chamane si celui-ci trahit les enseignements de sa tradition chamanique.

Les Doubles peuvent s'améliorer de la même façon que le chamane. Si vous le souhaitez, un chamane peut transférer tout ou partie de ses jets d'Expérience vers son Double.

La Quête d'un Double

Partir en quête d'un Double est un rituel dangereux : en cas d'échec, le chamane encourt des blessures ou même la mort. Aucun mécanisme n'est proposé pour simuler de façon abstraite ce processus, car une telle entreprise épique devrait être jouée sous la forme d'un scénario très difficile.

La quête d'un Double implique généralement de revivre la fondation mythique d'un culte afin de localiser ou éveiller le Double, et elle devrait culminer par un dangereux combat contre l'ennemi habituel de la tradition. La quête comprend des épreuves morales impliquant à la fois la communauté du chamane et ses rapports avec les esprits, les solutions à ces épreuves étant celles que ce culte approuve et enseigne. Des épreuves d'habileté, de ruse et de puissance magique sont également fréquentes, les adversaires du chamane étant les esprits amicaux et neutres de sa propre tradition. Au cours de la quête, le chamane renforcera ses relations avec le Monde des Esprits et pourra utiliser les liens ainsi formés pour faciliter la confrontation finale.

Une défaite lors de cette bataille se traduit généralement par la dissipation de l'âme du chamane. Le culte voit rarement une telle fin comme une tragédie : le candidat n'était simplement pas en adéquation avec les idées de la tradition, ou avait trop présumé de ses capacités. Autrement dit, mieux vaut un chamane mort qu'un chamane incapable...

Capacités du Double

1d20	Capacité	Prérequis	Description
1	Autonomie		Le Double obtient une autonomie par rapport au chamane, lui permettant de s'aventurer au-delà de son aura d'influence (son POU en mètres). Il peut donc agir comme un éclaireur ou un messager indépendant.
2	Lien		Le Double obtient la capacité de lier un esprit, le retenant sur le Plan Spirituel sans avoir besoin d'un fétiche. Peut être sélectionné plusieurs fois.
3	Cannibalisme		Le Double obtient la capacité de régénérer ses Points de Magie en absorbant l'essence des esprits auxquels il a accès ou de ceux qu'il a vaincus en Combat Spirituel. Il gagne 1 Point de Magie par Intensité de l'esprit consommé.
4	Compréhension		Accorde au chamane la capacité de comprendre et de parler avec les animaux totémiques du culte.
5	Conjugué	Autonomie	Le Double et le chamane obtiennent un lien mental permanent, ce qui permet la communication à n'importe quelle distance.
6	Secret		Le Double obtient la compétence Discrétion à 50%+INT+CHA. Il peut se cacher d'une observation spirituelle ou magique active grâce à un Jet d'Opposition contre la compétence Perception de l'observateur.
7	Mortel		Le Double obtient la capacité de Dissiper ou de Détruire un esprit qu'il a vaincu en Combat Spirituel.
8	Désincarnation		Obtient la compétence Désincarnation à 50%+POU+INT.
9	Domination		Accorde au chamane la capacité de commander à tous les animaux du totem de sa tradition, dans un rayon égal au POU du Double en mètres.
10	Élémentaire	Manifestation	Le Double obtient les Capacités d'un esprit Élémentaire de la même Intensité (en supposant qu'il se manifeste dans le monde physique).
11	Impérissable		Le Double obtient le trait Récurrent.
12	Mana		Accorde au chamane la capacité de puiser dans les Points de Magie du Double. Cependant, ceux-ci ne se régénéreront pas tant que le chamane ne les aura pas « remboursés ».
13	Manifestation		Le Double obtient la capacité de se manifester dans le monde physique. Cela coûte 1 point de Magie pour une durée égale à son POU en minutes.
14	Perception		Accorde au chamane la capacité de voir les âmes, les esprits et les auras magiques dans son voisinage immédiat, et ce sans avoir à entrer en transe. Cet avantage disparaît si le Double s'éloigne du chamane ou se manifeste dans le monde physique.
15	Persistant		Le Double est immunisé à toutes formes de bannissement.
16	Possession		Le Double obtient la capacité de Posséder des créatures, normalement un animal totémique du culte ou le corps du chamane tant que celui-ci est désincarné, ce qui le protège d'éventuelles menaces.

17	Sagacité		Le Double obtient une compétence supplémentaire à 100%+(INTx2). Il s'agit généralement d'une forme de connaissance, mais cela peut être une compétence physique si le Double possède la capacité de possession.
18	Métamorphose	Manifestation	Le Double accorde au chamane la capacité de se métamorphoser en l'animal totem de sa tradition, comme pour un esprit Change-Forme.
19	Magicien		Le Double obtient la compétence Magie Populaire à 50%+POU+CHA et peut lancer n'importe quel sort de Magie Populaire que le chamane connaît.
20	Protection	Manifestation	Le Double obtient la capacité de protéger contre la magie hostile, comme un esprit gardien de même Intensité (en supposant qu'il soit capable de se manifester).

Esprits Ancestraux

Les esprits ancestraux sont les âmes des membres d'une famille qui, après la mort, résident dans le Monde des Esprits, dans les enfers ou toute autre destination d'après-vie appropriée à l'univers de jeu. Un animiste qui explore le Monde des Esprits peut toujours trouver un moyen d'atteindre ces lieux. Normalement, il ne rencontrera cependant que les ancêtres avec lesquels il entretient une relation, que ceux-ci soient de vénérables prédécesseurs ou de méprisables ennemis. Ces esprits peuvent occuper les mêmes types de bâtiments ou de communautés qu'ils occupaient avant leur mort, ou errer sans espoir dans les limbes.

Les animistes peuvent poser des questions ou demander de l'aide à leurs ancêtres honorés, ou au contraire tenter de lier et d'emprisonner un ancêtre ennemi, afin par exemple d'empêcher qu'il soit invoqué par des adversaires.

Les esprits ancestraux sont une source naturelle de connaissance et d'information. Ils ont accompli de leur vivant de grandes actions qui leur valent le respect et la vénération de la communauté bien après leur départ dans l'au-delà. Les esprits de ceux qui sont morts sans avoir rien accompli de notable ont tendance à s'estomper et à se dissiper une fois que leurs descendants immédiats ont disparu. Ainsi, la plupart des esprits ancestraux sont des héros renommés, toujours célébrés de nombreuses générations après leur mort, que ce soit lors de cérémonies individuelles ou communautaires.

Un esprit ancestral spécifique est invoqué dans le monde matériel par un animiste de descendance directe. S'il n'existe pas de lien de sang, le chamane doit se rendre dans le domaine spirituel de l'ancêtre. Une fois invoqué ou retrouvé, des questions peuvent lui être posées sur sa lignée familiale, ou sur des événements qui se sont produits au cours de sa vie de mortel. De telles requêtes ne demandent qu'un jet d'Influence réussi et l'offrande de 1 Point de Magie, qui représente un don de sang ou de force vitale.

Les animistes peuvent également demander l'aide d'un ancêtre pour l'exécution d'un service spécifique et important. Ceci est plus coûteux : il faut sacrifier immédiatement un nombre de Points de Magie égal à l'Intensité de l'ancêtre, et lui promettre des offrandes votives continues, qui peuvent être simulées par la dépense d'un Jet d'Expérience chaque année ou d'un Point de Magie chaque mois, au gré du Maître du Jeu. Une telle vénération continue entretient la mémoire de l'ancêtre et perpétue son existence. En retour, l'ancêtre accorde son aide pour surmonter le problème de l'animiste.

Les esprits ancestraux sont très polyvalents et peuvent par exemple fournir un service unique en

Interroger un Ancêtre

Plutôt que d'utiliser un intermédiaire, certaines traditions animistes obligent l'ancêtre à habiter le corps de son invocateur dans le monde matériel afin de communiquer directement avec lui. Dans ce genre de situation, un animiste doit toujours laisser l'ancêtre le posséder volontairement, à moins qu'il ne voyage dans le Monde des Esprits pour interroger l'ancêtre dans sa demeure. Lorsqu'un animiste laisse le contrôle de son corps, l'ancêtre respecte généralement la confiance de l'invocateur et quittera le corps de son plein gré une fois qu'il aura satisfait à toutes les demandes.

Demi-dieux Ancestraux

Quand une âme s'envole pour l'au-delà, elle devient un esprit avec le même POU que de son vivant. Au fil du temps, les esprits ancestraux qui reçoivent un culte et des propitiations régulières gagnent lentement en force. Le processus peut prendre des siècles, mais l'esprit finira par dépasser la limite normale de son espèce dans la caractéristique POU. C'est ainsi que les esprits de fondateurs de tribus, des héros nationaux ou même des ennemis apaisés peuvent devenir des demi-dieux.

tant qu'esprit, ou offrir de s'incarner dans le corps du descendant.

Certains ancêtres peuvent accepter d'habiter temporairement un objet ou un héritage (comme un trésor tribal) de grande signification personnelle afin de se manifester plus tard. L'objet peut être n'importe quel élément hautement estimé par la communauté. L'ancêtre se liera à l'objet comme un simple fétiche et attendra le moment opportun pour en sortir. Comme cette détention est extrêmement désagréable pour l'esprit, celui-ci s'attend à ce qu'elle soit très brève, quelques jours tout au plus. Si la détention se prolonge trop, l'ancêtre peut devenir hostile et repartir immédiatement dans le Plan Spirituel quand il sera libéré, après avoir infligé un châtiment approprié à l'invocateur.

L'incarnation physique nécessite que le descendant autorise l'esprit ancestral à posséder son corps. Cette négociation met l'animiste dans une situation dangereuse, car il ne pourra empêcher l'esprit ancestral d'abuser de son pouvoir. En effet, les ancêtres antipathiques succomberont souvent à de longues Passions oubliées, ou agiront inconsidérément pour accroître leur gloire, sans se soucier du risque de tuer leur hôte.

Pendant qu'il est possédé, l'animiste peut avoir de nouveaux sorts, esprits ou capacités liés à l'ancêtre. Les ancêtres guerriers auront des compétences de combat, les chamanes des compétences spirituelles, les chasseurs des compétences de furtivité et de pistage, les médecins des compétences de soins et ainsi de suite.

Tant qu'il réside dans un corps ou un objet, l'esprit ancestral ne peut pas être invoqué par d'autres membres du culte ou de la tradition. C'est pourquoi un ancêtre reste habituellement juste le temps d'accomplir son objectif. Que l'ancêtre soit incarné ou lié, il compte dans la limite du nombre d'esprits que l'animiste peut contrôler.

L'invocation répétée ou les demandes de tâches mineures ou insignifiantes peuvent irriter l'esprit, obligeant l'animiste à vaincre son ancêtre dans une parodie de Combat Spirituel. Si l'animiste perd, l'ancêtre estime la demande indigne et refuse son aide. Si l'animiste l'emporte, l'ancêtre lui viendra en aide, mais il pourra être considéré comme neutre ou hostile.

Esprits Ancestraux

Caractéristiques
INT : Comme pour un individu de l'espèce
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : Comme pour un individu de l'espèce
Compétences : Culture et Connaissances régionales de son peuple = 100%+(INTx2). Combat Spectral = 50%+POU+CHA, Volonté à 50%+(POUx2)

Dans la liste suivante de compétences et de Capacités, les ancêtres peuvent sélectionner un nombre d'options égal à 1d3+Intensité :

- Désincarnation à 50%+POU+INT. Cette option ne peut évidemment être prise qu'une fois ;
- Une compétence en rapport à la profession de l'ancêtre à 100%+POU+INT ;
- 1d3 sorts de Magie Populaire (si l'ancêtre possède la compétence Magie Populaire) ;
- Un esprit allié, d'une Intensité inférieure à celle de l'ancêtre, qui apparaît 1d3 Rounds de Combat après avoir été invoqué (si l'ancêtre possède Transe et Contrainte).

Esprits Change-Forme

Les esprits change-formes permettent aux animistes d'adopter la forme physique d'une autre créature, le plus souvent un animal associé à leur totem ou leur tradition. Par exemple, un animiste du Clan de l'Ours pourrait utiliser un esprit change-forme pour devenir un grizzly ou un autre type d'ursidé.

Ces esprits doivent être incarnés par l'animiste, une pratique risquée, car, comme pour les esprits élémentaires, les change-formes ne peuvent pas être automatiquement rappelés ou bannis.

Le type de forme animale qu'un change-forme peut adopter dépend de l'Intensité de l'esprit. Plus elle est importante, plus grande sera la créature.

Les Caractéristiques de la nouvelle forme sont toujours celles d'un membre moyen de l'espèce.

Intensité de l'Esprit et TAI d'une Créature

Intensité	TAI des Créatures
1	1-6
2	7-12
3	13-18
4	19-24
5	25-30
6	31-36
7	37-42

Invoquer un esprit change-forme à partir d'un fétiche fonctionne de manière habituelle. Une fois incarné, l'animiste doit dépenser un Point de Magie et réussir un jet de Contrainte pour forcer l'esprit à revenir dans son fétiche ou à retourner dans le Plan Spirituel. Ceci peut être dangereux : si l'animiste manque de Points de Magie, il risque de rester piégé dans sa forme animale, à moins de trouver une nouvelle source de pouvoir ou un allié capable d'accomplir les rites nécessaires pour récolter un surcroit d'énergie magique.

Dans sa nouvelle forme, l'animiste obtient les Caractéristiques physiques moyennes et les Points de Vie de l'animal. Les dégâts physiques subis sous n'importe quelle forme sont conservés après chaque transformation. Toutefois, ce qui est une Blessure Sérieuse pour un petit animal peut se réduire à une simple égratignure pour un homme. Inversement, une Blessure Sérieuse subie en tant que grosse créature peut devenir une Blessure Grave ou même mortelle lorsque l'animiste retrouve sa forme originale.

Si la gravité de la blessure augmente quand l'esprit est renvoyé, l'animiste doit faire un jet d'Endurance avec un niveau de Difficulté supplémentaire par localisation blessée, ou subir les effets néfastes des blessures.

Esprit Change-Forme

Caractéristiques
INS : Comme pour l'Hôte
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : Égal à l'INS
Compétences Combat Spectral = 50%+POU+CHA Discrétion = 50%+INT+CHA Volonté = 50%+(POUx2)

Esprits de la Nature

Les esprits de la nature sont des entités qui émanent des Runes de la Bête et de la Plante, ou de concentrations naturelles d'animaux et de végétation.

Ils font fréquemment l'objet d'une vénération totémique : un animal, une plante ou même un lieu peut devenir le représentant d'une communauté et son gardien spirituel. Les animistes qui se consacrent à un totem particulier sont toujours en bons termes avec les esprits liés à celui-ci, mais leurs relations sont neutres ou hostiles avec les esprits des proies ou des prédateurs traditionnels du totem. De même, ceux qui vénèrent une zone particulière, une forêt de feuillus par exemple, trouveront que les esprits végétaux à proximité seront amicaux, mais les esprits des forêts de conifères voisins se montreront neutres ou hostiles.

Les esprits de la nature incarnent une myriade de capacités différentes, en fonction de la région ou de la créature d'origine. En général, chaque esprit doit englober l'un des effets suivants, censé représenter une qualité particulière de l'espèce animale ou végétale correspondante. Si un animiste utilise simultanément deux esprits de la nature ou plus

Esprits de la Nature

Esprit de la Nature Animal	Esprit de la Nature Régional
INS : Comme l'espèce	1d6
POU : Comme pour l'Intensité	Comme pour l'Intensité
CHA : Egale à l'INS	3d6
Compétences : Combat Spectral = 50%+POU+CHA Volonté = 50%+(POUx2)	
Capacités : Voir au-dessus.	

Esprits de Soins

L'animiste prodigue des soins magiques de deux façons différentes. S'il a affaire à un esprit de maladie, l'animiste engagera l'esprit soit directement en Combat Spirituel pour le bannir, soit il enverra un esprit allié, son Double par exemple.

Par contre, soigner des blessures nécessite l'utilisation d'un type d'esprit de la Nature qui améliore l'attribut Vitesse de Guérison. Bien que cela accélère considérablement la vitesse de récupération, ce n'est pas aussi rapide que d'autres formes de magie.

ayant la même capacité, c'est l'esprit le plus puissant qui prendra effet.

- Améliorer Attribut : Points d'Action, Points d'Armure, Modificateur de Dégâts, Vitesse de Guérison, Points de Vie, Points de Magie, Mouvement ou Rang d'Action. Un esprit peut augmenter la valeur d'un attribut spécifique par la valeur de son Intensité. Ainsi, un esprit avec Améliorer Points de Vie d'Intensité 2 augmentera de deux points les Points de Vie à chaque localisation.
- Dominer Espèce : L'esprit contrôle le comportement des membres de sa propre espèce animale. L'esprit peut contrôler simultanément un nombre d'animaux égal à son Intensité. Par exemple, un esprit avec Dominer Ours d'Intensité 3 peut commander à trois ours.
- Dominer Région : L'esprit contrôle la vie végétale d'une région particulière. L'esprit peut contrôler la croissance, la floraison, la fructification et la défoliation d'un kilomètre carré de végétation par niveau d'Intensité. Ces effets sont nécessairement lents, mais grâce à la vitalité de l'esprit, ils peuvent se produire à n'importe quelle saison.
- Augmenter Compétence : Permet d'obtenir un bonus à une compétence utilisée par cette espèce. Par exemple, un totem léopard peut fournir des esprits qui augmentent l'Athlétisme ou la Discrétion. Ce type d'esprit augmente une compétence d'un niveau tous les 2 points d'Intensité.
- Manifester un Trait : Permet d'Utiliser un Trait possédé par l'espèce, comme un sens ou un déplacement spécial. L'esprit fournit un nombre de traits égal à son Intensité. Comme la plupart des animaux et des plantes ne possèdent qu'un seul trait, ces esprits sont généralement de type mineur.
- Manœuvre de Combat : L'esprit accorde une Manœuvre de combat spécifique, qui peut être automatiquement utilisée en cas d'attaque ou de parade réussie, ceci en plus de toute autre Manœuvre obtenue grâce à un meilleur niveau de réussite. Les esprits octroyant des Manœuvres communes sont rares, mais puissants, avec un minimum de 4 en Intensité. Ceux qui octroient une Manœuvre sur Réussite Critique sont très puissants, avec une Intensité minimum de 6.

À part le POU, qui est basé sur l'Intensité, les Caractéristiques d'un esprit de la nature sont celles de leurs équivalents corporels. Voir le chapitre Créatures pour consulter des exemples de créatures.

Esprits de Maladie

Cousins maléfiques des esprits de malédiction, les esprits de maladie possèdent discrètement leur victime pour leur inoculer une maladie. Ils sont attirés par le départ des âmes vers le Monde des Esprits et se rassemblent près des corps récemment décédés, mais ils peuvent également être appâtés par des rassemblements d'autres esprits de maladie. Une petite infection localisée peut ainsi se transformer en véritable épidémie si un nombre croissant d'esprits de maladie investit la zone.

Des esprits de Maladie solitaires rôdent aussi dans le Monde des Esprits, attendant que des mortels inconscients passent à proximité. Ils les suivent alors jusqu'à ce que ceux-ci s'endorment ou tombent inconscients. À ce stade, l'esprit utilise la Désincarnation pour emporter l'âme de la victime dans le Plan Spirituel et l'engager en Combat Spirituel. En cas de victoire, l'esprit possèdera et infectera sa victime.

Les animistes peuvent lier des esprits de maladie à un fétiche – et certains chamanes maléfiques se complaisent dans de tels actes –, mais ils invoquent généralement ce genre d'esprit uniquement en cas de besoin. De puissants esprits de maladie peuvent même être utilisés directement en combat, bien que la cible soit susceptible d'être au courant de l'attaque et des risques de possession. Ces esprits sont hostiles à toutes les traditions, sauf à celles qui sont assez perverses pour les révérer.

Le nombre de conditions qu'un esprit de maladie peut manifester dépend de son Intensité : chaque Condition nécessite un ou plusieurs

points d'Intensité, comme indiqué ci-dessous. Les maladies sont généralement des combinaisons de conditions, donc l'Intensité d'un esprit peut être évaluée en fonction des conditions que la maladie provoque.

- Intensité 1 : Confusion, Contagieux, Épuisement, Fièvre, Hallucinations, Nausées, Affaiblissement.
- Intensité 2 : Cécité, Surdité, Mutisme, Mutilation, Folie.
- Intensité 3 : Agonie, Hémorragie, Paralysie, Inconscience.
- Intensité 4 : Asphyxie, Mort.

L'évolution de la maladie dépend du nombre et de l'Intensité des conditions qui la composent. Une maladie avec de multiples conditions se développe par étapes d'Intensité croissantes : par exemple, un esprit de maladie d'Intensité 4 avec les conditions Fièvre (1) et Paralysie (3) affectera d'abord la victime avec une fièvre, qui s'aggravera ensuite en paralysie.

Les délais entre les étapes de la maladie dépendent à la fois de l'Intensité de la condition et de l'Intensité de l'esprit. Si le délai est de zéro ou moins, l'étape est instantanée.

Délai entre les Conditions

Intensité de la Condition	Délai
1	5 Jours – Intensité de l'Esprit
2	6 Heures – Intensité de l'Esprit
3	7 Minutes – Intensité de l'Esprit
4	8 Rounds – Intensité de l'Esprit

Comme les esprits de grande Intensité infligent leurs conditions rapidement, des maladies particulièrement virulentes peuvent prendre effet presque instantanément. Un esprit d'Intensité 5 comprenant Nausées et Mort provoquera des vomissements immédiats après la possession, puis la victime agonisante s'effondrera 3 Rounds plus tard.

Les conditions infligées se poursuivront jusqu'à ce que l'esprit quitte le corps, chose que celui-ci a peu de chance de faire volontairement à moins que l'hôte ne meure. Dans ce cas, l'esprit retournera dans le Monde des Esprits à la recherche d'une nouvelle victime.

Contrairement aux maladies ordinaires, celles causées par des esprits ne guérissent pas naturellement, même en utilisant des compétences de soins, tant que l'esprit reste en possession de l'hôte. Quelques sorts de Haute Magie peuvent fonctionner pendant un certain temps si leur Magnitude est supérieure à deux fois l'Intensité de l'esprit. Ainsi, un sort théiste soignant la cécité agira temporairement si sa Magnitude est suffisante, mais à moins que l'esprit ne soit chassé, les effets de la maladie réapparaitront rapidement.

Heureusement, les esprits de maladie de grande Intensité ne sont pas très répandus, et les animistes y ont très rarement accès. La connaissance d'esprits de maladie létaux est habituellement réservée aux cultes consacrés à la propagation des maladies. Et même dans ce cas, une tradition ne connaîtra qu'une poignée de maladies spécifiques, chacune comptant dans la limite d'esprits du culte. Ces cultes terrifiants sont rares et très probablement la cible d'autres organisations décidées à les éradiquer pour le bien de tous.

Esprits de Maladie

Caractéristiques
INT : 2d6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 2d6
Compétences Désincarnation = 50%+POU+INT Combat Spectral = 50%+POU+CHA Discrétion = 50%+INT+CHA Volonté = 50%+(POUx2)

Esprits de Malédiction

Ouvertement malveillants, les esprits de malédiction possèdent secrètement des mortels et les condamnent à un destin sordide. Ils sont liés à la Rune du Désordre et peuvent être trouvés dans

les endroits qui ont subi de terribles catastrophes naturelles.

Ils fonctionnent de la même manière que les esprits de la nature (voir page 407), mais provoquent des effets opposés : Réduction d'Attribut, Enrager (Espèce), Ravager une Région, Diminuer (Compétence), Annuler (Capacité) et Bannissement. Les conditions infligées se focalisent sur la victime possédée ou l'affectent directement, et ne s'arrêtent qu'une fois l'esprit exorcisé.

Esprits de Malheur

Fragments de la Rune du Chaos ou d'une autre source de mal, les esprits de malheur cherchent à absorber l'essence des autres esprits. En raison de leur relation avec l'entropie, ils sont capables de consumer totalement et irrémédiablement l'esprit ciblé dont les Points de Magie ont été réduits à zéro, même si celui-ci dispose du Trait Récurrent.

Les esprits de malheur sont tellement détestés qu'ils sont souvent liés et emprisonnés dans des endroits éloignés ou maudits, afin de les empêcher de causer des dégâts irréparables. Seuls les fous osent les utiliser. Une fois lié à un fétiche, un tel esprit peut être utilisé comme une arme à usage unique et être envoyé en Combat Spirituel contre d'autres esprits. Notez que les esprits de malheur peuvent détruire d'autres esprits de malheur.

La majorité de ces esprits n'ont pas conscience du monde matériel et n'ont pas la capacité de désincarner les êtres mortels. À la place, ils ravagent le Monde des Esprits et massacrent les esprits sur leur chemin.

Esprit de Malheur

Caractéristiques
INT : 1d6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 1d6
Compétences : Combat Spectral = 50%+POU+CHA, Volonté à 50%+(POUx2)

Esprits de Mort

Fragments de la Rune de la Mort, ces esprits sont considérés différemment selon les cultures. Certaines considèrent que la mort est un élément naturel du cycle de l'existence et ne les craignent donc pas. D'autres les redoutent, voyant en eux des armes utilisées par des animistes dépravés pour répandre la terreur et la destruction. L'apparence de l'esprit reflète l'attitude de son culte ou de sa tradition : les esprits psychopompes qui guident les victimes dans l'au-delà prennent la forme d'anges pacifiques, alors que des tueurs sanguinaires pourront apparaître comme des crânes enflammés, des animaux venimeux géants ou des hommes-vautours encapuchonnés maniant des faux.

Les esprits de mort désincarnent leurs cibles pour les engager en Combat Spirituel. S'ils l'emportent, ils arracheront les âmes des victimes, les libérant de leur enveloppe physique pour les envoyer vers le destin qui les attend dans l'au-delà. Cela s'avère toujours fatal pour les créatures mortelles, mais préserve leur essence et leur identité en tant qu'esprit.

Esprit de Mort

Caractéristiques
INT : 3d6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 3d6
Compétences : Désincarnation = 50%+POU+INT. Combat Spectral = 50%+POU+CHA, Volonté = 50%+(POUx2)

Esprits Élémentaires

Les élémentaires sont des manifestations directes des runes élémentaires (Air, Ténèbres, Terre, Feu et Eau), ou des manifestations des forces naturelles et des phénomènes créés par les runes élémentaires : montagnes, volcans, tsunamis, etc.

Les différences entre les élémentaires invoqués par les prêtres et les sorciers et ceux liés par les chamanes sont subtiles, mais significatives. La plupart des élémentaires invoqués par des sorts sont amenés dans le plan ordinaire et s'incarnent dans

un volume de l'élément approprié. Les animistes sont, eux, capables d'incarner un esprit élémentaire : leur corps devient celui de l'élémentaire. Si les élémentaires sont dépourvus d'intelligence, les esprits élémentaires de grand POU sont généralement intelligents et dotés d'une volonté propre. Comme c'est le cas pour n'importe quel esprit, la puissance d'un esprit élémentaire dépend de son Intensité.

Les animistes peuvent lier des esprits élémentaires à un fétiche selon les conventions habituelles, mais l'objet doit être choisi avec soin, car même enfermé dans l'objet, une partie de la puissance de l'élémentaire se manifeste toujours. Ainsi, une salamandre doit être liée à un fétiche capable de résister à la chaleur, tandis qu'un fétiche pour Ondine deviendra humide et moite.

Si l'esprit n'est pas contrôlé lorsqu'il sort du fétiche, il se déplacera vers la source la plus proche de son élément, dans le rayon d'action du fétiche. En soi, l'esprit élémentaire n'est qu'un esprit et n'a guère d'influence sur le monde matériel. La puissance de l'esprit ne se manifeste vraiment que lorsqu'il est incarné en utilisant la compétence Contrainte. Comme pour toute tentative de contrôle, l'animiste dépense 1 Point de Magie. Si le test est réussi, l'animiste a deux choix : Permettre à l'esprit d'animer un volume approprié de son élément, comme un élémentaire normal (voir page 346), ou incarner l'élémentaire de sorte qu'il se manifeste dans le corps de l'animiste.

Ce dernier choix accorde à l'animiste les avantages physiques et magiques d'un élémentaire. Ainsi, un animiste incarnant un sylphe sera entouré de vents tourbillonnants et pourra voler et lancer des rafales pour repousser ses adversaires. S'il incarne un gnome, il prendra un aspect granuleux et sera capable de se fondre dans le sol.

Pendant qu'il incarne un esprit élémentaire, l'animiste est physiquement insensible aux effets causés par l'élémentaire, mais il ne peut pas étendre cette protection à ses compagnons ou à ses biens. Ainsi, une salamandre incarnée brûlera les vêtements de l'animiste, consumera son équipement et blessera éventuellement les amis s'approchant trop près. De plus, renvoyer l'esprit élémentaire dans son fétiche est plus difficile que pour les autres esprits, car l'animiste doit réussir un jet de Transe, chaque tentative coûtant un Point de Magie. Enfin, sous forme élémentaire, l'animiste est vulnérable aux dégâts supplémentaires de l'élément opposé. Pour toutes ces raisons, incarner un puissant esprit élémentaire n'est jamais une décision à prendre à la légère.

Les animistes incarnant un élémentaire obtiennent les Capacités d'un élémentaire d'une Taille basée sur l'Intensité de l'esprit, comme indiqué ci-dessous.

Relation entre l'Intensité et la Taille d'un Élémentaire

Intensité de l'Esprit	Taille de l'Élémentaire
1	2 mètres cubes
2	4 mètres cubes
3	6 mètres cubes
4	8 mètres cubes
5	10 mètres cubes
+1	+2 mètres cubes et ainsi de suite

La FOR, la DEX et les Points de Vie de l'animiste sont remplacés par les valeurs de l'esprit (qui sont déterminées normalement, d'après un élémentaire de sa TAI). Cela peut entraîner un ajustement des Attributs dérivés : Actions de Combat, Modificateur de Dégâts et Rang d'Action. Toute attaque spéciale que l'élémentaire possède est conservée, mais la valeur utilisée est celle de la compétence Bagarre de l'animiste.

Lorsque l'esprit élémentaire retourne dans son fétiche, tous les dégâts subis durant l'incarnation sont répartis de manière égale entre toutes les Localisations de l'animiste (arrondi au supérieur comme d'habitude). Par exemple, si un chamane humain subit 23 points de dégâts dans sa forme élémentaire, il perdra 4 points de Vie dans chacune de ses 7 localisations une fois revenu à sa forme normale. Si les dégâts sont suffisants pour provoquer une Blessure Sérieuse, l'animiste devra résister aux effets de ces blessures en réussissant un jet

d'Endurance Difficile, ou Redoutable dans le cas d'une Blessure Grave. Le résultat du jet s'applique simultanément à toutes les localisations grièvement blessées.

Incarner un esprit élémentaire peut s'avérer spectaculaire, mais cela n'est pas sans poser quelques problèmes. Un animiste incarnant un esprit élémentaire subit le double des dégâts des attaques basées sur l'élément opposé, et il peut être immédiatement dispersé s'il est au contact d'un élémentaire opposé de taille (en mètres cubes) égale ou supérieure à la sienne. Si la forme élémentaire est réduite à 0 Point de Vie, le fétiche se rompt instantanément et libère l'esprit, blessant grièvement ou tuant l'animiste pendant le processus. Les sorts qui peuvent bannir les élémentaires libèreront l'esprit et détruiront le fétiche si la Magnitude de la magie est égale ou supérieure à deux fois l'Intensité de l'esprit.

Les Morts sans Repos

Tout comme les Esprits Ancestraux, certains esprits des morts peuvent augmenter progressivement leur puissance jusqu'à transcender les limites de POU de leur espèce. La plupart des animistes ne connaissent pas les causes de ce processus, mais celui-ci est peut-être en rapport avec la nature de leur lien avec la Rune des Morts-Vivants. Tous les esprits morts-vivants ne gagnent pas en puissance ; au contraire, la plupart s'estompent avec le temps. Seuls ceux qui sont totalement consumés par le désir d'exister sont capables de survivre à travers les siècles comme de simples ombres d'eux-mêmes.

Esprits Gardiens

Les esprits Gardiens protègent les animistes de la magie hostile, voire d'autres esprits. Ils sont les émanations de la Rune de la Magie, que l'on trouve aux endroits où d'énormes énergies magiques ont été libérées : lieux de grandes cérémonies, certains champs de bataille, etc.

Sur le monde matériel, un esprit Gardien protège le propriétaire du fétiche en s'interposant entre lui et les sorts offensifs. Le sort doit d'abord surmonter la Volonté de l'esprit dans un Jet d'Opposition, en utilisant le jet de l'incantation. Si le sort échoue, il est réduit à néant. Si le sort l'emporte, il affecte alors l'animiste, qui peut à son tour tenter d'y résister.

L'esprit peut neutraliser les sorts d'une Magnitude allant jusqu'au double de sa propre Intensité. Si la Magnitude du sort est plus grande, l'esprit n'est pas en mesure de s'interposer. Si un esprit gardien rencontre une magie anti-esprit, comme Bouclier Spirituel ou Bannir, il peut tenter de résister au sort avant d'être affecté.

Dans le Monde des Esprits, un esprit gardien offre sa protection en interceptant les esprits ennemis et en les engageant en Combat Spirituel avant qu'ils ne puissent s'attaquer à l'animiste. En raison de leur nature altruiste, les esprits gardiens possèdent généralement le trait Récurrent.

Esprits Gardiens

Caractéristiques
INT : 1d6+6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 1d6+6
Compétences : Combat Spectral = 50%+POU+CHA, Volonté = 50%+(POUx2)

Esprits Morts-Vivants

Les esprits morts-vivants sont les âmes de mortels décédés désirant revenir dans le monde mortel, le plus souvent pour habiter à nouveau leur propre corps. En général, on les trouve à proximité des nécropoles ou des champs de bataille antiques. Ils sont relativement inoffensifs, sauf lorsqu'ils sont invoqués par un animiste ou dérangés par un acte de profanation.

Leur seule capacité est de posséder des cadavres, pas nécessairement le leur, pour les animer comme des morts-vivants. L'esprit insuffle sa puissance dans le corps qu'il occupe, triplant la FOR et la CON de la créature investie.

Les esprits morts-vivants ne peuvent animer des cadavres d'une TAI supérieure à leur POU. S'ils possèdent un cadavre, ils rechigneront à retourner dans le Monde des Esprits.

Esprit Mort-Vivants

Caractéristiques
INT : 2d6+6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 3d6
Compétences Combat Spectral = 50%+POU+CHA Athlétisme FOR+DEX+40% Force Brute FOR+TAI+20% Endurance (CONx2)+20% Esquive (DEX x2)+40% Perception INT+POU+30%, Bagarre FOR+DEX+40% Volonté (POUx2)+40% Style de Combat FOR+DEX+40%

Esprits Prédateurs

Ce sont les variantes les plus agressives d'esprits animaux ou monstrueux, qui rôdent dans le

Monde des Esprits à la recherche de proies appropriées. Utilisés par les animistes peu scrupuleux, ces esprits sont capables de pister une âme particulière, peu importe la distance, puis de réduire la victime en lambeaux. Contrairement à d'autres esprits, ils sont capables de chasser leurs proies sur le monde physique, ce qui les rend parfaits pour attaquer des cibles bien protégées contre les interférences spirituelles.

Deux conditions doivent être remplies pour invoquer un esprit prédateur dans le monde matériel.

Tout d'abord, l'esprit prédateur a besoin de quelques effets personnels (cheveux, rognures d'ongles, vêtements, etc.) pour pister des proies. Ces effets doivent être brûlés ou détruits pendant le rituel d'invocation.

Deuxièmement, l'animiste doit désincarner une créature dans le cadre de ce rituel. L'âme de la créature est envoyée dans le Monde des Esprits pour être vaincue en Combat Spirituel par le prédateur, qui s'incarnera alors lui-même dans le corps physique de l'hôte. La créature commencera ensuite à chasser infailliblement sa cible, ne s'arrêtant ni pour dormir ni pour manger tant que la proie ne sera pas capturée. En fait, la créature rejettera tout aliment à l'exception de la chair et du sang de la victime pourchassée.

Les esprits prédateurs doivent compter sur la ruse ou la discrétion pour attaquer, car la créature possédée n'est pas invulnérable aux dégâts physiques. La victime n'est généralement pas avertie de son sort, elle l'apprendra lors de la première embuscade. Si le prédateur ne parvient pas à mettre à mort sa proie lors de son attaque initiale, il se repliera afin de réévaluer la situation ; pour son prochain essai, il s'assurera de disposer d'un avantage tactique. Si la victime s'enfuit, l'esprit la poursuivra inlassablement.

La chasse continuera jusqu'à ce que la créature hôte soit tuée ou meurt de faim. À ce stade, l'esprit prédateur repartira dans le Monde des Esprits, libéré de toute obligation. L'esprit peut techniquement être exorcisé, mais peu ont la possibilité ou les moyens d'accomplir ce rituel pendant qu'ils sont poursuivis.

L'animiste doit soigneusement prendre en compte la créature hôte. Les grands animaux sont évidemment plus dangereux en combat, mais éprouveront des difficultés à entrer dans des lieux civilisés sans attirer l'attention. Les petites créatures peuvent passer plus facilement inaperçues, mais auront peut-être des difficultés à tuer ou à poursuivre leurs cibles. Rien n'empêche qu'un être humain (ou humanoïde) serve d'hôte. Dans ce cas, l'obstination et les traits de caractère du prédateur vont rejaillir sur l'hôte, ce qui peut alerter la cible d'un problème.

Plusieurs prédateurs de faible Intensité peuvent être invoqués pour chasser en meute, bien que chaque esprit invoqué doive être traité séparément.

Esprits Prédateurs

Caractéristiques
FOR : Comme pour l'Hôte, (+ Intensité x 2)
CON : Comme pour l'Hôte, (+ Intensité x 2)
TAI : Comme pour l'Hôte
DEX : Comme pour l'Hôte, (+ Intensité x 2)
INT : 1d6+6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 1d6+6
Compétences Combat Spectral = 50%+POU+CHA Discrétion = 50%+INT+CHA Volonté = 50%+(POUx2)
Capacités : Distorsions Prédatrices. La créature hôte bénéficie d'un bonus égal à deux fois l'Intensité de l'esprit à toutes ses Caractéristiques physiques, à l'exception de la TAI.

Notez que ces esprits n'ont pas de compétence Désincarnation. Leurs hôtes doivent donc être désincarnés pour eux avant qu'ils puissent les posséder.

Revenant

Les Revenants sont les esprits des morts n'ayant pas reçu les rites funéraires appropriés ou qui,

après avoir péri de mort violente, sont incapables de quitter le monde matériel, condamnant leur âme à une souffrance éternelle.

Les mortels peuvent devenir des revenants de plusieurs façons :

- Malédiction d'un chamane. En enchantant l'âme pour qu'elle soit définitivement liée au monde matériel, le chamane crée un enfer personnel pour le défunt, lui interdisant l'accès au Monde des Esprits.
- Désirs Inassouvis. Le personnage meurt avant d'avoir accompli un serment important, ou en étant consumé par la haine et le désir de vengeance. Dans ce cas, un personnage désespéré peut s'ancrer dans le monde matériel par un acte de volonté (jet inférieur ou égal à son POU sur 1d100). Cela lui permet de demeurer en tant qu'esprit jusqu'à ce qu'il ait accompli ses dernières volontés.
- Influence d'une Passion. Une âme peut devenir un revenant en mourant écrasée par une Passion dévorante : un amour non partagé ou le désespoir, par exemple. Dans ce cas, les chances de devenir un revenant dépendent tout simplement de la décision du Maître du Jeu et de la cohérence avec la campagne.

Prisonniers du monde matériel et invisibles, les revenants sont pleinement conscients de ce qui se passe autour d'eux, mais ils sont incapables de quitter les environs de l'endroit ou de l'élément auquel ils sont liés. Ils peuvent être liés, entre autres, à leurs dépouilles dénuées de sépulture, au lieu de leur mort, à certains objets qui leur étaient associés dans la vie. Les histoires de fantômes de nombre de cultures sont remplies d'exemples de raisons qui empêchent les revenants de passer de l'autre côté.

Même s'ils sont effrayants, la plupart de ces esprits ne peuvent se manifester que comme des apparitions fantomatiques et pleurer sur leur sort. Certains, néanmoins, obtiennent certains pouvoirs au cours de leur transformation en revenant. Étant liés au plan physique, ces esprits perdent certaines capacités. Ils ne peuvent pas accéder au Monde des Esprits et sont donc incapables d'engager un Combat Spirituel ou de blesser spirituellement un autre être mortel.

Comme la plupart des esprits, un revenant est habituellement invisible. Il peut cependant dépenser 1 Point de Magie pour se manifester visuellement pendant l'équivalent de son POU en minutes. La plupart des revenants doivent se manifester afin de pouvoir utiliser leurs capacités.

Un revenant qui se manifeste demeure intangible, ce qui lui permet de traverser à volonté les objets solides. D'un autre côté, il devient vulnérable à la magie, bien que le détruire avec des dégâts magiques disperse simplement son essence sans l'empêcher de revenir s'il le souhaite. Par défaut, tous les revenants possèdent le trait Récurrent.

S'en débarrasser de façon permanente n'est donc pas facile. Comme ils ne peuvent pas être attirés dans le Monde des Esprits, ils ne peuvent pas non plus être vaincus en Combat Spirituel. L'utilisation de Transe ou d'autres sens magiques est susceptible de révéler la localisation du lien. Si le lien est un objet, le détruire peut être suffisant pour libérer l'esprit, mais selon sa motivation, le revenant peut lutter pour empêcher cela. Si le lien est un lieu ou, de façon plus abstraite, un événement, briser celui-ci peut exiger de déterminer pourquoi l'esprit s'est retrouvé lié, de même qu'il peut nécessiter de résoudre le problème. Si l'esprit est lié à sa dépouille, la conduite de cérémonies appropriées à la culture et aux traditions du revenant peuvent très bien briser le lien, libérant l'esprit agité vers l'au-delà qui lui est destiné.

Comme les autres esprits liés, les revenants ne peuvent pas régénérer leurs Points de Magie normalement. Cependant, ils sont capables de drainer la vitalité du monde naturel qui les entoure, un processus qui crée une zone de trouble que les animaux évitent et dans laquelle les plantes se rabougrissent et flétrissent. Un revenant peut absorber les points de Magie de tout animal ou plante ayant un POU inférieur à l'Intensité de l'esprit.

Lorsque vous créez un revenant, ses Caractéristiques peuvent utiliser celles de la personne décédée, ou être générées de façon aléatoire. Les revenants obtiennent normalement une capacité

spéciale par point d'Intensité. Les esprits sans repos qui ont perduré pendant des siècles deviennent souvent plus puissants au fil du temps, atteignant des niveaux très élevés d'Intensité.

Revenant

Caractéristiques
INT : Comme pour l'espèce mortelle
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : Comme pour l'espèce mortelle
Compétences : Volonté = 50%+(POUx2) Ajoutez d'autres compétences nécessaires pour donner du caractère ou un but au revenant, Chant ou Connaissance (Secrets Vitaux de la Campagne), par exemple.

Capacités : Un revenant obtient un nombre de capacités égal à son Intensité, et choisies dans la liste suivante :

- Télékinésie : L'esprit a une FOR égale à son Intensité, qu'il peut utiliser pour déplacer des objets. Cela coûte 1 Point de Magie et dure POU minutes.
- Aura Malsaine : L'esprit peut magiquement provoquer le désespoir, la crainte et la terreur chez quiconque se trouvant à moins de son POU en mètres. La Magnitude de l'effet est égale à deux fois l'Intensité de l'esprit. Toute personne incapable de bloquer cette magie doit réussir un Jet d'Opposition de Volonté ou fuir la peur au ventre. Chaque vague d'émotion coûte 1 point de Magie à l'esprit.
- Forme Spectrale : L'esprit est capable de blesser physiquement les êtres corporels. Pour le prix de 1 point de Magie, l'esprit peut effectuer une attaque avec une compétence égale à 50%+POU+CHA, ou utiliser la compétence Bagarre qu'il possédait avant sa mort. Les coups infligent des dégâts égaux à ses Dégâts Spirituels et ignorent toutes les parades et les armures non-magiques ; pour se protéger, les adversaires doivent donc normalement esquiver ou fuir. Les défenses magiques fonctionnent comme pour un Spectre (voir page 415).
- Illusions : L'esprit peut créer des illusions affectant tous ceux dans un rayon de POU mètres autour de lui. Cet enchantement est une illusion mentale qui fonctionne de manière similaire au sort de sorcellerie (Sens) Fantomatique (voir page 253). Le revenant peut affecter un sens par niveau d'Intensité, avec une magnitude de deux fois l'Intensité. Chaque illusion coûte 1 Point de Magie à créer. Cette capacité est souvent utilisée pour rejouer les événements qui ont causé la création du revenant.
- Lanceur de Sort : En devenant un revenant, l'esprit perd généralement toute forme de Haute Magie, mais certains peuvent conserver la capacité d'utiliser la Magie Populaire. Le revenant utilise soit les sorts connus de son vivant, ou obtient 1d3+1 sorts tels que Confusion, Malédiction, Disruption, etc.

Spectres

Les spectres sont des esprits maléfiques qui peuvent passer à volonté du monde matériel au Monde des Esprits, bien qu'ils soient toujours liés à un endroit spécifique. Leur confinement partiel dans le monde ordinaire est souvent dû à un désir de vengeance, de protection de leurs sépultures ou peut être la conséquence de sortilèges nécromantiques. Ce confinement est aussi à l'origine de leur colère et de leur rancœur.

Un spectre est similaire à un revenant, mais il est beaucoup plus puissant. Un spectre qui se manifeste est capable de nuire physiquement aux mortels, tout en demeurant insensible aux agressions physiques. Seule la magie peut l'affecter. Un Spectre n'a qu'une seule localisation et un nombre de Points de Vie égal à son POU. Réduire ses Points de Vie à zéro le renvoie temporairement dans le Monde des Esprits pendant 24 heures, après quoi ses Points de Vie se régénèrent entièrement. La seule façon de se débarrasser définitivement d'un

spectre est de le poursuivre dans le Plan Spirituel et de le détruire là-bas. Les spectres rusés reconnaissent parfois les animistes et se retirent alors très vite du combat afin de préserver leurs Points de Vie en vue d'un éventuel Combat Spirituel.

Les spectres se manifestent généralement tels qu'ils étaient de leur vivant, arborant armes et armures. Ils se battent avec leur compétence de Combat Spectral, et les dégâts physiques qu'ils infligent sont égaux à leurs Dégâts Spirituels. Leur armure a un nombre de Points d'Armure égal à l'Intensité, mais comme ils sont insensibles aux objets physiques, ces points servent seulement à bloquer les dégâts magiques.

Les attaques d'un spectre sont intangibles, de sorte qu'elles passent à travers l'arme de parade et l'armure adverse, à moins que celles-ci ne soient magiques. Dans ce cas, les dégâts du spectre seront réduits de l'intensité de la magie employée. Les armes du spectre infligent une forme insidieuse de gel, les blessures subies noircissant à cause de la nécrose. De telles plaies ne disparaissent jamais naturellement et nécessitent des soins magiques pour guérir complètement.

Si les adversaires d'un spectre ne possèdent pas d'armes améliorées par la magie, leurs parades seront considérées comme des échecs automatiques, permettant à l'esprit de générer des Manœuvres de Combat. Bien sûr, un poignard spectral empalera aussi bien qu'un vrai poignard... À part cela, le combat se déroule normalement, si ce n'est que des spectres astucieux attaqueront parfois à travers un objet solide pour atteindre un adversaire par surprise.

Un spectre est incapable de poursuivre des ennemis au-delà de sa tombe ou de son lieu de repos. Il est ainsi toujours possible de fuir ces esprits meurtriers.

Spectres

Caractéristiques
INT : 2d6+6
POU : Comme pour l'Intensité
CHA : 2d6+6
Compétences Combat Spectral = 50%+POU+CHA Volonté 50%+(POUx2)

Chapitre 16: Maîtriser le Jeu

La Rune du Dragon, symbolisant la maîtrise du Cosmos. Une icône appropriée aux Maîtres du Jeu

Ce chapitre est destiné au Maître du Jeu, qu'il soit vétéran ou novice à Runequest. Il fournit des conseils et des techniques pour animer des parties ainsi que des règles optionnelles que le Maître du Jeu voudra peut-être inclure dans sa campagne. Ceci étant, il ne se veut pas exhaustif. En effet, les Maîtres du Jeu développent constamment de nouvelles idées et techniques adaptées à leur propre style de jeu.

Ceci est Votre Jeu

Les règles de Runequest sont complètes et relativement détaillées. Leur fonctionnement repose sur quelques concepts sous-jacents qui sont répétés à travers les différents types de mécanismes de jeu : création de personnage, combat, magie, etc. Cependant, il existera toujours des occasions où :

- Une règle n'est pas adaptée à une situation, voire à un style de jeu ;
- Le Maître du Jeu et ses joueurs conçoivent quelque chose qui leur convient mieux ;
- Les règles d'un système de jeu similaire sont préférées à celles de RuneQuest.

Le Maître du Jeu est encouragé à changer, ignorer et adopter les règles adaptées à son style ainsi qu'aux besoins de la campagne et des joueurs. RuneQuest a toujours été extrêmement flexible à cet égard, et cette édition ne fait pas exception. Si un élément ne fonctionne pas comme vous pensez qu'il le devrait, changez-le. Si vous n'aimez pas une règle et la trouvez superflue, enlevez-la. Si vous appréciez une règle d'un autre jeu d100, intégrez-la à votre partie. Vous ne risquez guère de « casser » le système de jeu ; au pire, il sera sûrement facile d'adapter vos règles importées ou inventées pour qu'elles fonctionnent avec Runequest.

N'hésitez pas à faire de Runequest votre jeu. Après tout, ces règles ne sont que des suggestions, pas des commandements. Il n'existe pas de bonne ou de mauvaise façon de jouer à un jeu de rôle : modifiez le jeu comme vous l'entendez !

Adaptez, changez, improvisez, importez... Bref, faites de Runequest votre propre jeu.

Les règles d'une Bonne Partie selon Petersen

Sandy Petersen, concepteur de jeu renommé et contributeur clef à l'évolution de Runequest, a créé cinq règles simples qu'un Maître du Jeu peut garder en tête lorsqu'il maîtrise une partie.

1. *Rendre les Bonus Significatifs.* Si une action vaut la peine d'être accomplie, autant l'accomplir à grande échelle. Les bonus et malus aux compétences devraient avoir une importance. C'est pourquoi les modificateurs aux compétences (voir le chapitre Compétences) sont structurés comme ils le sont. L'échelle des modificateurs va d'une augmentation de 50 % (difficulté Facile) ou d'une réduction de 1/3 au succès garanti ou à l'échec assuré. Les magies les plus élaborées offrent des moyens d'augmenter les compétences et les caractéristiques, contrairement à la Magie Populaire.
2. *Le Droit de s'Amuser*. Les aventures de RuneQuest devraient être amusantes dès que les joueurs se rassemblent à la table de jeu. Essayez donc de ne pas consacrer trop de temps à de longs préambules ou à des séances comptables et commencez la partie sur les chapeaux de roue. Inspirez-vous des films et des séries télévisées qui impliquent immédiatement les personnages (et le spectateur). Tout le monde devrait être impliqué et se sentir impliqué. Si la partie semble s'enliser, vous pouvez rapidement lui insuffler plus de rythme grâce à des accroches apportant humour, excitation, ou tension à la table de jeu. D'où l'intérêt de garder sous le coude quelques accroches de ce genre. Car lorsque vous en aurez besoin, vous serez content d'avoir fait l'effort de les préparer.
3. *Montrer Plutôt que Raconter*. Les actions sont plus parlantes que les mots. Si un personnage non joueur est clairement un ennemi, faites-le agir comme un ennemi. Si un personnage est un jeune premier propre sur soi, faites-le agir ainsi. Si vous voulez rendre une situation sinistre, rendez-la sinistre ! Les insectes arrêtent soudainement de bourdonner. Un loup hurle. L'orage gronde. L'air devient froid. Le personnage a la chair de poule... L'idée est d'exprimer une impression, une atmosphère et de montrer ce que ressent le personnage, même si cela ne correspond pas toujours à ce que pense le joueur. Bien sûr, tout cela a pour but de décupler le plaisir de jeu.
4. *Trois Avertissements Avant l'Élimination.* Si un personnage fait un choix qui pourrait sérieusement compliquer sa vie et celle de ses compagnons, essayez de lui donner au moins trois chances de prendre conscience des conséquences de sa décision et peut-être d'échapper à son sort. Les Points de Chance sont utiles ici, mais d'autres techniques peuvent s'avérer d'un grand secours. Par exemple, un dragon pourrait menacer un petit village. Premier signal : les villageois avertissent de l'existence de l'antre du dragon. Si cela ne dissuade pas les personnages, peut-être verront-ils au loin le dragon en train de voler autour des sommets des montagnes en brûlant la végétation. Si cela ne décourage toujours pas les personnages, alors une rencontre directe avec le dragon – leur troisième et dernière chance – est à prévoir. Quelle que soit la tournure des événements, les personnages auront largement eu l'occasion d'évaluer la situation. Et si les choses se terminent mal, les joueurs auront au moins été prévenus...
5. *C'est Toujours la Faute des Joueurs*. Qu'entendons-nous par là ? Si les choses vont mal pour le personnage d'un joueur, cela devrait être à cause des actions du joueur, pas des règles du jeu ou de leur interprétation par le Maître du Jeu. Les joueurs ne devraient pas se sentir floués par le système de jeu ou par de mauvais lancers de dés. Ils devraient plutôt penser qu'ils auraient

mieux fait d'agir différemment pour que leur personnage s'en sorte. Une bonne partie de Runequest n'est pas censée confronter les joueurs aux règles ou au Maître du Jeu. Afin que les joueurs se sentent seuls responsables de leurs actions, il incombe au Maître du Jeu d'utiliser les règles pour les assister et les informer plutôt que pour les pénaliser.

Préparation et Aides de Jeu

Certains matériels et aides de jeu vous aideront à gérer une partie de Runequest. Ils ne sont pas essentiels, mais ils vous faciliteront certainement la vie.

Brouillon – pour prendre des notes, notamment durant la création de personnage. Demandez aux joueurs de créer leur personnage sur brouillon avant de transférer les informations sur la feuille de personnage.

Feuilles de Personnage Imprimées – vous trouverez un exemple de feuille aux pages 448 et 449. Bien sûr, vous êtes libre de copier cette feuille pour votre usage personnel (ou d'en télécharger un exemplaire depuis www.thedesignmechanism.com). La feuille contient toutes les informations nécessaires aux joueurs et elle est organisée de façon à montrer les éléments les plus importants sur la première page. Toutefois, les feuilles de personnage auront besoin d'être renouvelées tôt ou tard, que ce soit à cause de l'évolution des personnages ou d'accidents divers : café renversé, feuille déchirée... De temps à autre, mettez à jour les feuilles de personnage tout en gardant les anciennes comme référence en cas de besoin. Le Maître du Jeu serait aussi bien inspiré d'avoir une copie de chaque feuille de personnage comme référence ou solution de remplacement, au cas où un joueur oublie sa feuille. Un bon Maître du Jeu connaît les personnages de ses joueurs et peut développer des histoires et des scénarios adaptés à leurs capacités et à leur historique.

Une réserve de compteurs – pièces, bonbons, boutons, capsules... Il est préférable d'avoir de quoi comptabiliser les attributs variables comme les Points d'Action, les Points de Magie et les Points de Chance. Donnez à chaque joueur une réserve de compteurs de couleur ou de type différent pour chaque attribut à comptabiliser. Lorsqu'un point est dépensé (Action de Combat, lancement d'un sort), le joueur mettra le compteur approprié dans sa « pile de défausse ». De cette façon, les joueurs verront facilement les ressources à leur disposition et n'auront pas besoin de modifier constamment leur feuille de personnage. Le Maître du Jeu aura lui aussi besoin de compteurs pour les actions des ennemis et des monstres.

Feuilles de Référence pour le Combat – Nous recommandons de donner à chaque joueur une copie des Manœuvres de Combat. Au début, les joueurs auront souvent besoin de se référer aux différentes Manœuvres pour comprendre leur fonctionnement. Ainsi, ils ne consulteront plus le livre de base à tout bout de champ, et leurs Manœuvres seront certainement plus variées. L'expérience et le temps aidant, les feuilles seront moins utilisées, mais les avoir dès le départ aidera grandement les joueurs débutants. Vous trouverez aussi dans la section Annexes de ce livre (ou sur notre site) la feuille de Suivi de Combat, qui sert à enregistrer des informations comme l'ordre des Rangs d'Actions ou les blessures. Grâce à elle, le Maître du Jeu pourra gérer plus facilement les combats.

Pions et Figurines – vous trouverez des conseils à ce sujet plus loin dans ce chapitre. Si Runequest n'est pas spécifiquement conçu pour le jeu avec figurines, il est certain que celles-ci peuvent aider à mieux comprendre la situation sur le champ de bataille. Il existe de milliers de types de figurines, allant de celles destinées aux jeux de rôle (25-28mm) à celles prévues pour les wargames (15-25mm) Et pour un coût modique, des figurines en carton peuvent être imprimées, découpées et utilisées ad infinitum. Même en vous restreignant aux figurines qui correspondent à l'ambiance du cadre de jeu, vous aurez sûrement l'embarras du choix.

Grilles de Mouvement et Cartes de Bataille – les cartes de bataille sont généralement imprimées

avec des carrés et des hexagones pour réguler le mouvement et la position des figurines. Leur échelle dépend de la taille des figurines utilisées. Généralement, avec des figures de 25-28mm, un carré ou un hexagone représente environ un mètre, mais vous pouvez bien sûr ajuster l'échelle. Avec certaines cartes, vous pourrez utiliser des marqueurs effaçables pour dessiner rapidement des pièces, des murs ou des obstacles – un bon outil de cartographie sur le pouce.

Tableau blanc et marqueurs effaçables – l'achat d'un petit tableau blanc, aux dimensions semblables à ce livre, et de marqueurs effaçables peut s'avérer un bon investissement. Ces outils sont en effet extrêmement pratiques pour enregistrer les détails des combats, l'ordre des Rangs d'Action, les blessures, ou pour réaliser un plan rapide, tout cela sans avoir à consommer des tonnes de papier. Leur polyvalence est un atout précieux sur une table de jeu. De plus, certains tableaux blancs sont magnétiques, et vous pouvez acheter des compteurs et des feuilles magnétiques qui s'attacheront facilement au tableau et serviront, par exemple, à comptabiliser les Points d'Action.

L'écran du Maître du Jeu – c'est un accessoire utile, même s'il n'est pas indispensable. Du côté du Maître du Jeu, l'écran devrait contenir les tableaux et les résumés des règles les plus importantes. Du côté du joueur, l'écran pourrait montrer des images ou des aides de jeu, comme la liste des Manœuvres. Un écran simple peut être réalisé avec 3 à 4 feuilles de carton au format US Letter ou A4 scotchées ensemble. Des écrans plus coûteux en vinyle, avec des poches pour insérer des feuilles, sont aussi disponibles : ils permettent de modifier très facilement les informations à afficher. Les feuilles de référence de la section Annexes de Runequest sont conçues pour fonctionner avec de tels écrans, ou peuvent être copiées et collées sur un écran fait maison.

Livres, Références et aides électroniques – seul le Maître du Jeu a vraiment besoin du livre de base, mais d'autres exemplaires peuvent être utiles si les joueurs ont besoin de consulter une règle. Autrement, il est facile d'imprimer les sections appropriées à partir d'une version PDF de Runequest pour éviter toute usure du livre de base. Si vous possédez un logiciel d'édition de PDF, vous pouvez même créer votre propre Livre du Joueur à partir du livre de base. Et, bien entendu, la version PDF fonctionne très bien avec les tablettes, de plus en plus populaires sur les tables de jeu.

Créer des Personnages

Idéalement, la création de personnage est un exercice collectif, qui implique la collaboration du Maître du Jeu avec les joueurs, mais aussi des joueurs entre eux. Outre le gain de temps, cette méthode offre plusieurs avantages.

Tout d'abord, elle aide à cimenter le groupe, en donnant à chaque personnage une raison de partir à l'aventure avec ses compagnons. Ensuite, les joueurs peuvent s'entendre sur des choix de carrière ou d'historique complémentaires, puis, lors de la phase Culture et Communauté de la création, établir des relations entre leurs personnages allant au-delà du simple : « vous vous êtes rencontrés dans une taverne... » Par exemple :

- Tous les personnages peuvent être originaires d'une même communauté, ce qui serait logique ;
- Ils peuvent appartenir à une même famille, proche ou étendue, ce qui crée des liens de sang et aide à définir les Passions de départ, les loyautés et les structures familiales ;
- Les personnages peuvent aussi être membres des mêmes cultes ou confréries (ou de cultes affiliés), ce qui donne une bonne justification à leurs aventures en commun.

Comme indiqué aux pages 35 et 124, la création de Relations Personnelles entre les personnages fournit des Points de Chance de Groupe.

Enfin, une création en groupe facilite considérablement l'établissement d'un historique commun aux personnages, que le Maître du Jeu pourra ensuite exploiter dans ses scénarios. Lorsque vous réunissez des joueurs pour une création de

personnage collective, amenez-les à réfléchir sur les questions suivantes :

- Comment nous connaissons-nous ?
- Quels sont nos sentiments vis-à-vis des autres membres du groupe ?
- Est-ce que mon personnage a une relation spéciale avec un autre membre du groupe (un frère par exemple) ? Si oui, comment est née cette relation ?
- Pourquoi voulons-nous, ou devons-nous, travailler ensemble ?
- Que savons-nous d'autre ?
- Comment servons-nous nos communautés ? Qu'est-ce que nos communautés pensent de nous ?
- Où voulons-nous aller et que voulons-nous accomplir ?

Il n'est pas nécessaire de répondre immédiatement à toutes ces questions : les réponses viendront souvent au fil des parties. Toutefois, trouver quelques réponses lors de la phase de création aide à faire du groupe une vraie équipe. Si tous les personnages ont un élément d'historique en commun (culture, profession, famille, clan, culte, etc.), ils auront une raison d'être ensemble, et le Maître du Jeu n'aura pas besoin de recourir à des clichés tels que la fameuse rencontre à la taverne.

Quelles Compétences sont Nécessaires ?

Le système de compétence de Runequest est incroyablement flexible : presque tous les concepts que vous pouvez imaginer sont jouables. Chaque compétence a son utilité. Cependant, selon le contexte, certaines compétences peuvent avoir un impact plus direct sur le jeu ou être indispensables dans certaines situations. La liste suivante vous aidera à garder cela en tête lors de l'assignation des points de compétence.

Athlétisme : Sert notamment lors de Jets d'Opposition liés au combat (résister à une charge par exemple).

Force Brute : Aide à ôter une arme qui vous a empalé, ou avec laquelle vous avez empalé un adversaire.

Style de Combat : Plus cette compétence est élevée, mieux vous combattez. Souvenez-vous qu'un Style de Combat regroupe plusieurs armes et qu'il possède certains traits adaptés à des circonstances particulières. Un Style de Combat sert non seulement à l'attaque ou à la défense, mais aussi lors de Jets d'Opposition pour les dégâts et certaines Manœuvres. Enfin, il n'est pas forcément utilisé pour tuer ou blesser. Pourquoi ne pas utiliser votre Style de Combat pour intimider vos adversaires, ou comme « signature » auprès de vos pairs ?

Endurance : Aide à résister aux effets d'une Blessure Grave ou d'une Blessure Sérieuse. Sert aussi à résister à certains sorts nécessitant une cible.

Esquive : Indispensable lorsqu'il faut se mettre hors d'atteinte d'armes à distance, d'une charge de monstres ou de certains sorts nécessitant une cible. Esquive sert aussi à changer la distance d'engagement lors d'une mêlée : c'est une compétence particulièrement intéressante.

Perspicacité : Sert à déterminer la motivation, l'état émotionnel, les plans et les intrigues... C'est une compétence très utile pour lire dans le cœur et l'esprit des gens. En combat, Perspicacité peut aider à déterminer la Manœuvre probable d'un adversaire (s'il a réussi à en obtenir une), ou si un ennemi qui semble inactif prépare en réalité un sort.

Passions : En combat, les Passions peuvent augmenter un Style de Combat ou une autre compétence. Si un personnage se bat pour l'honneur de son clan, il peut parfaitement augmenter son Style de Combat avec Loyauté à Son Clan. Bien sûr, les augmentations servent aussi en dehors du combat. Ce qui affecte fortement les sentiments du personnage influence aussi l'utilisation de certaines compétences : Influence ou Tromperie, par exemple. Cherchez à connaître vos Passions pour mieux les utiliser selon la situation.

Volonté : Extrêmement utile pour résister à certains sorts, mais aussi aux tentatives d'Influence et de Tromperie. Volonté est toujours une bonne compétence à développer.

Ne pensez pas que les compétences ci-dessus soient les seules à augmenter. Les personnages de Runequest peuvent améliorer une large gamme de

compétences spécialisées, qui reflètent l'entraînement professionnel et le développement personnel.

Lorsque vous dépensez des points de compétence pour façonner votre personnage, pensez au concept et à la carrière de celui-ci. En vous concentrant uniquement sur quelques compétences, vous pénaliserez le personnage dans d'autres domaines sans que cela soit évident au premier abord.

Dans Runequest, les personnages ne sont pas forcément conçus pour être des archétypes : ce sont plutôt des individus qui savent faire autre chose que se battre, crocheter des serrures ou lancer des sorts. Les compétences sociales sont aussi utiles que les compétences martiales : parfois, une langue agile est nécessaire pour se tirer d'un mauvais pas.

Développer une palette raisonnable de compétences dans différents domaines améliore vos chances de réussite dans une multitude de situations. Suivre une carrière ne vous empêche pas de façonner un personnage unique, qui va à l'encontre des archétypes traditionnels. Pourquoi ne pas jouer un poète guerrier ? Un conseiller de clan ? Un diplomate honnête qui se bat contre un système corrompu ? En temps de péril, même un humble fermier ou un pêcheur peut devenir un héros pour son peuple.

Les personnages de RuneQuest sont ce que vous en faites. Les règles vous offrent les outils pour créer des personnages allant au-delà des stéréotypes. Profitez-en !

Équipement

Le chapitre Économie et Équipement offre aux joueurs une sélection raisonnable d'objets à acheter pour leurs personnages au début du jeu. Cependant, le Maître du Jeu devra prendre garde à plusieurs éléments lorsque les joueurs commenceront à choisir leur équipement (et à définir leurs Styles de Combat).

1. Considérez le cadre de jeu : à quel type de période se rattache la campagne ? Si la période se rapproche de l'Antiquité (Grèce ancienne, Rome, Mésopotamie, etc.), l'équipement, les armes et les armures devront être adaptés en conséquence. Ce n'est pas parce qu'un objet se trouve dans la liste d'équipement de RuneQuest qu'il doit être disponible dans votre campagne. Votre bon sens et le cadre de jeu vous aideront à faire les bons choix.
2. Prenez aussi en compte le milieu culturel : est-ce que des barbares peuvent vraiment avoir accès à des arbalètes ou des armures lourdes ? Est-ce qu'un nomade, habitué à combattre à cheval, s'encombrerait avec une arme d'hast ? Est-ce qu'un citadin serait formé au maniement d'une fronde alors que la milice se sert d'arcs et de lances ? Les choix d'armes, d'armures et d'équipement devraient refléter l'héritage culturel autant que le cadre de jeu. Considérez aussi l'environnement naturel. Les armures en métal sont généralement inutilisables dans les climats très chauds et humides. De plus, si la société manque des matières premières nécessaires, elles risquent d'être difficiles à fabriquer, ou coûteuses à acquérir. Ce n'est pas pour rien que les guerriers Massaïs n'étaient pas en armure lourde. D'un autre côté, si les hoplites grecs portaient rarement des pièces d'armure sur leurs bras et jambes, ce n'était pas parce que le bronze était rare, mais pour être plus mobiles et moins encombrés. Dans certaines cultures, l'armure peut même être perçue comme une faiblesse.
3. Considérez l'impact en jeu : au combat, l'armure lourde ralentit son porteur. Une armure de plaques complète est non seulement coûteuse, mais aussi encombrante et inconfortable (chaleur), et elle restreint la vision et les mouvements autant qu'elle protège. Dans un combat, la victoire s'obtient souvent plus grâce à la vitesse qu'à la protection brute. De plus, l'armure de plaques est traditionnellement réservée aux guerres plutôt qu'à un usage personnel.

Quiconque déambulerait dans une cité en tenue de combat risquerait de s'attirer de sérieux ennuis. Dans le même ordre d'idée, les armes à deux mains ont beau infliger beaucoup de dégâts, elles limitent les possibilités de défense. Et, bien sûr, parader en ville avec une hache à deux mains est un bon moyen d'attiser les soupçons de la milice locale... À Rome, toutes les armes personnelles étaient interdites dans la cité ; de ce fait, les royaumes fantastiques peuvent, et même devraient, avoir de tels tabous et restrictions.

4. Réfléchissez à ce qui semble raisonnable : dans la mesure où les règles d'encombrement de RuneQuest ne cherchent pas à vous noyer dans les détails, le bon sens reste de mise. Il est tout simplement impossible pour un personnage de porter un grand bouclier, une hache à deux mains, un marteau de guerre, une épée longue, une arbalète, une armure et son sac à dos. Aidez les joueurs à rester dans ces limites et indiquez-leur ce qui est logique et pratique. Il n'y a pas besoin de règles extrêmement détaillées concernant ce qui peut être porté : le bon sens et l'esprit pratique devraient suffire.

Classes Sociales

La méthode par défaut consiste à déterminer aléatoirement la classe sociale, mais ce n'est pas la seule méthode possible. Attribuer ou choisir les classes sociales offre deux avantages :

- L'intégration du groupe est facilitée si tous les personnages proviennent de la même classe ;
- Il n'existe plus de disparités financières entre les personnages.

Ce dernier point mérite plus d'explications. Il est vrai que ceux qui viennent d'un milieu riche ou privilégié ont accès à un meilleur équipement et à des ressources supplémentaires. Ceci étant, les niveaux de revenus décrits dans le chapitre Économie et Équipement ont trait aux coûts de maintien du train de vie habituel. Ceux qui sont nés dans une classe aisée auront besoin de plus de ressources pour maintenir leur train de vie qu'un homme libre. De plus, celui qui a accès à des richesses monétaires ne peut pas forcément les utiliser comme bon lui semble. Et les classes sociales aisées peuvent être endettées : un noble peut avoir mis en gage sa propriété auprès d'un prêteur pour obtenir de l'argent. Que se passerait-il si la dette devait être repayée rapidement ?

Toutefois, certains joueurs peuvent ne pas apprécier les écarts de fortune des personnages. Pour cette raison, et notamment si l'argent de départ est considéré comme nécessaire dans la campagne, le Maître du Jeu devrait assigner la même classe sociale à tous les personnages ou limiter l'accès aux classes sociales les plus aisées au début du jeu. Bien entendu, nombre de sociétés souffrent de ce genre d'inégalités, et il faut se rappeler que celui qui peut acheter les meilleures armes et armures ne sait pas forcément les utiliser efficacement.

D'un autre côté, avoir quelqu'un faisant partie des cercles privilégiés permet de côtoyer la haute société. Un personnage noble peut aider le groupe de bien des façons. Les riches tendent à constituer des cercles de pouvoir et d'influence ; cela signifie qu'un personnage riche ou noble peut, en cas de besoin, recourir aux contacts personnels et familiaux auxquels des personnages d'extraction modestes n'auraient pas accès. Cela est important dans toutes les cultures, pas seulement les cultures civilisées.

S'asseoir à la table du chef permet d'avoir son attention et celle de ses conseillers. Les nomades de haut rang chevauchent à proximité de la caravane du khan ; les anciens ou le grand chamane d'une tribu écouteront les avis des notables de leur communauté. Le rang apporte l'influence, et l'influence peut s'avérer bien plus précieuse que l'argent. De ce fait, les joueurs n'ont pas forcément à redouter des groupes socialement disparates. Quand l'argent ne suffit plus, connaître les bonnes personnes peut faire toute la différence...

La Saga d'Anathaym

Au cours de ses aventures, Anathaym a développé la Passion « Haine des Seigneurs de Guerre Badoshi ». Les Badoshi ont continuellement menacé sa patrie, mais elle doit maintenant mener une délégation chargée de négocier un armistice avec eux.

Dans la forteresse Badoshi, elle doit subir continuellement des insultes, des défis et des moqueries, autant de ruses Badoshi typiques qu'elle doit ignorer. Le Maître du Jeu veut qu'Anathaym teste sa Haine des Badoshi pour vérifier si elle parvient à résister à toutes les tentatives de déstabilisation. Si le jet échoue, elle parviendra à contrôler sa soif de vengeance ; sinon, sa haine prendra le dessus, ce qui est exactement le but recherché par les Badoshi.

Comme son jet réussit, elle défie le champion des Badoshi en combat singulier et le tue. Les Seigneurs de Guerre Badoshi expulsent la délégation après avoir massacré la moitié de ses membres. Anathaym parvient tout juste à s'échapper. La paix n'a pas été obtenue. La délégation a échoué à cause de la haine d'Anathaym. Sa Passion a donc bouleversé le cours de la campagne.

L'incapacité d'Anathaym à contrôler ses émotions aboutit à un résultat

Enquêtes

Certains scénarios reposent plus sur les recherches, le mystère, l'intrigue et le travail d'investigation que sur l'usage des armes. La collecte d'indices pour résoudre une énigme ou un mystère est un élément essentiel de telles aventures, mais un problème se pose souvent : des indices vitaux peuvent être occultés à cause d'un jet de compétence raté. Bien sûr, le Maître du Jeu est libre de rendre les indices évidents ou même de les distiller directement pour ne pas ralentir le rythme de l'enquête. Toutefois, les joueurs perdent alors la tension et l'excitation que peut amener un jet de dés.

Un scénario bien conçu peut se conclure de différentes manières. Et un scénario, surtout s'il est basé sur une enquête, ne devrait jamais s'arrêter net si un indice crucial n'est pas découvert. Même si un test de compétence est essentiel pour l'intrigue, le Maître du Jeu devrait s'assurer que le scénario puisse avancer, quelle que soit l'issue du test. Par exemple, voici quelques exemples de résultats pour un test d'investigation raté :

- Les personnages trouvent de fausses informations qui les conduisent à une mauvaise piste ;
- Ils trouvent seulement une partie de l'information, ce qui les mène vers une intrigue secondaire ;
- Ils sentent qu'ils ont raté un élément, qu'ils élucideront plus tard lors d'un rêve ou d'un éclair d'inspiration ;
- Ils doivent interrompre l'investigation, ce qui les empêche de trouver l'indice jusqu'à leur retour sur place ;
- Un parchemin ou un informateur remet les personnages sur la bonne piste, toutefois la situation empire.

Il ne faut donc jamais bloquer les personnages, mais toujours maintenir le rythme de l'histoire. Dans certaines situations, comme lors d'une campagne « bac à sable », une intrigue qui aboutit à une impasse n'empêche pas les personnages d'en continuer d'autres. Cependant, le Maître du Jeu devrait clairement indiquer que leur enquête est infructueuse pour le moment et attirer leur attention sur un autre scénario.

Bien sûr, la présence des Points de Chance limite le risque de rater un test d'investigation crucial, pour peu que le Maître du Jeu encourage leur utilisation en dehors du combat.

Nous rappelons qu'il est possible d'utiliser les Points de Chance obtenus grâce aux Relations Personnelles, comme indiqué dans le chapitre Culture et Communauté. Les personnages pourraient se servir de cette réserve commune de Points de Chance lorsqu'il est essentiel de rassembler des indices et des informations pour progresser. Au lieu d'effectuer un jet de compétence (Perception, Perspicacité, Connaissance, etc.), les personnages peuvent choisir de dépenser un Point de Chance collectif afin d'obtenir une information vitale.

Une telle dépense tarit la réserve de points, qui ne se renouvellera qu'à la prochaine session, mais elle garantit que les personnages ne seront pas frustrés à cause de mauvais jets de dés lorsqu'ils auront besoin d'une information. Le Maître du Jeu peut même interdire l'usage des Points de Chance collectifs en combat afin d'encourager les joueurs à s'en servir lors des enquêtes.

Cet emploi des Points de Chance est optionnel, mais il fournit un mécanisme simple pour conduire des enquêtes et des recherches sans avoir à dépendre du hasard des dés, sous réserve qu'il n'y ait pas besoin de dépenser tous les Points de Chance du groupe pour obtenir les indices nécessaires.

Utiliser les Passions

Bien que les Passions soient une règle optionnelle, nous recommandons au Maître du Jeu de les utiliser dans leurs parties.

En effet, dans la plupart des œuvres de fiction, et notamment celles de fantasy, les Passions guident l'intrigue. Le désir de sauver le monde d'un seigneur du mal, d'obtenir le pouvoir, de récolter

gloire et savoirs perdus, de défendre ou de venger l'être aimé... Les variations sont infinies et le système des Passions est capable de toutes les gérer.

Tout individu est guidé par une forme de Passion. Les Passions motivent et obscurcissent à la fois les choix. Le cœur gouverne la tête et la raison cède lorsque les sentiments deviennent trop forts. Nous serions prêts à tout pour sauver des êtres chers. Notre loyauté envers un chef ou un pays nous amène à agir de façon altruiste. Dans RuneQuest, les Passions peuvent orienter une campagne entière.

Le Maître du Jeu peut utiliser les Passions de différentes façons, allant jusqu'à concevoir des scénarios entiers autour des sentiments d'un personnage envers un sujet ou un ennemi particulier. Cela peut s'avérer très satisfaisant pour les joueurs, surtout lorsque ceux-ci commencent à ressentir les émotions de leurs personnages.

Une seule Passion peut bouleverser le devenir d'une campagne. Pensez aux sagas grecques et aux tragédies shakespeariennes. Dans l'Iliade, Troie est assiégée à cause de l'amour entre Paris et Hélène et de la vengeance d'Agamemnon. Dans Macbeth, l'ambition de Lady Macbeth amène son mari à commettre un régicide, plongeant le royaume dans la tyrannie, la paranoïa, les effusions de sang, et enfin la guerre.

De ce fait, les Passions peuvent jouer un rôle crucial dans une campagne, aussi bien à un niveau personnel qu'à une échelle considérable. Les Passions compliquent les choix, posent des dilemmes moraux et conduisent les joueurs à se comporter en héros ou en monstre. Naturellement, le Maître du Jeu doit rester prudent si les Passions induisent des comportements extrêmes chez les personnages, mais, s'il les utilise judicieusement et subtilement, cela peut donner une toute autre dimension à sa campagne.

Notez que certains joueurs verront les Passions comme une contrainte qui leur donne moins de contrôle sur leur personnage, alors que d'autres les verront comme le moyen d'échapper aux décisions difficiles en les soumettant à des jets de dés, ou bien apprécieront les aléas du destin dus aux jets de Passion. Avant d'introduire les Passions en jeu, le Maître du Jeu devrait donc déterminer si elles conviendraient à ses joueurs.

Combat

Dans RuneQuest, le combat peut être très mortel. Avec une bonne combinaison d'arme, de Manœuvres et de compétences martiales, même le plus dangereux des adversaires peut rapidement mordre la poussière. Voici donc quelques conseils pour gérer les combats.

Styles de Combat

En préparant la phase de création de personnage, le Maître du Jeu devrait prendre en considération les Styles de Combat. Pour résumer, un style représente :

- La façon dont un personnage a été entraîné à combattre
- Les armes qu'il sait manier, ce qui dépend généralement de sa culture et de sa profession.

RuneQuest ne limite pas le nombre d'armes qu'un Syle de Combat peut regrouper. Ce genre de limite est en effet arbitraire : selon le cadre de jeu et la culture, les entraînements martiaux peuvent être plus ou moins complets. Par exemple, le style Chasseur Barbare peut inclure des armes telles que la lance, la fronde, l'arc, le filet et le bola, alors qu'un style Guerrier Barbare se limiterait à l'épée et au bouclier. Bien sûr, le Maître du Jeu peut essayer d'équilibrer le nombre d'armes couvert par les Styles de Combat dans sa campagne. Toutefois, cela est à établir lors de la préparation de celle-ci.

Si vous créez de nouveaux Styles de Combat, voici quelques conseils :

- Toujours tenir compte de la culture développant ce style. Les styles changent selon les sociétés et les époques. Par exemple, avec l'introduction de la poudre à canon, les boucliers ont commencé à tomber en désuétude, entraînant la naissance d'une variété de styles

potentiellement désastreux. Tout cela sur un simple jet de Passion... Cependant, considérez les alternatives suivantes.

Au lieu d'un jet simple contre la Passion, Anathaym effectue un Jet d'Opposition entre sa Haine et sa « Loyauté envers Meeros ». Son jet de Loyauté l'emporte. Même si le traitement infligé à la délégation révolte Anathaym, sa loyauté prévaut et elle passe outre les insultes. Sa conduite impressionne les Badoshi qui, sans cesser de l'insulter, poursuivent les négociations. La guerre est évitée, et c'est en héroïne qu'Anathaym revient vers sa reine : son esprit a dompté son cœur, sauvant ainsi bien des vies.

de combat ne comptant plus sur le bouclier pour la protection. Dans le Japon féodal, les boucliers ont toujours été très rares, même aux époques où l'archerie était considérée comme le style de combat prédominant.

- Idéalement, les Styles de Combat ne devraient pas partager les mêmes armes. Si cela est impossible, alors un personnage devrait utiliser le style le plus adapté aux circonstances présentes. Par exemple, un Guerrier Barbare maniant l'arc, l'épée et la lance peut aussi connaître le style Mur de Bouclier, qui se concentre sur l'épée, la lance et le bouclier. Si le guerrier se retrouve dans une situation propice au style Mur de Bouclier, c'est ce style qu'il devrait utiliser pour jauger son aptitude à l'épée et à la lance, car la façon de combattre n'est pas la même. Similairement, le combat à cheval requiert des techniques martiales différentes du combat à pied. Même si le personnage dispose d'autres styles avec les mêmes armes que le style Cavalerie, ce dernier sera néanmoins utilisé en priorité lorsque le personnage se bat à cheval.
- Les styles peuvent inclure des armes de mêlée et à distance. Par exemple, un voleur entraîné au style Arpenteur de l'Ombre (dague, épée courte et garrot) est certainement capable de lancer sa dague aussi bien que de l'utiliser au corps à corps. Là encore, la culture et la profession détermineront si, et quand, une arme peut être employée à distance. Certains styles se concentreront uniquement sur les armes à distance alors que d'autres seront destinés au combat rapproché.
- Discutez des différentes options avec les joueurs lors de la phase de création de personnage et délimitez les Styles de Combat en fonction du concept du personnage, de sa culture et de sa profession. Laissez une place à la flexibilité et à la créativité, et signalez les Manœuvres appropriées à tel style : cela encouragera les joueurs à faire preuve d'imagination lorsqu'ils s'en serviront.

Vous Savez, Cela n'est Pas Nécessaire...

Les signes d'un combat à sens unique devraient être évidents : effectifs supérieurs, démonstration de prouesse, meilleures armes et armures, etc. Avant tout combat, les personnages sont censés se demander s'il en vaut la peine : est-il nécessaire, inévitable, et surtout, est-ce que les personnages pourront y survivre ?

Le combat est une solution de dernier recours, à envisager après avoir étudié les autres solutions possibles : négociation, tromperie ou même retraite. Ces solutions alternatives peuvent même être gérées avec des Rounds de Combat, les compétences sociales servant à déterminer si le combat est évité ou non. Par exemple, la Perspicacité peut être utilisée pour juger si un adversaire à l'air farouche est vraiment prêt à combattre. L'Influence et les Passions peuvent servir à négocier un compromis pacifique avant que les armes soient tirées.

Des adversaires honorables et raisonnables chercheront des alternatives au combat et ne perdront pas la face en agissant ainsi. Des créatures en infériorité numérique préféreront fuir plutôt que de risquer leur vie. Envisagez ce qui peut être fait pour réduire le risque de mort ou de blessure avant de foncer dans le tas. Même un adversaire qui semble anodin peut disposer de capacités magiques ou de compétences susceptibles de renverser l'issue du combat.

La Mort n'est pas la Seule Option

Une victoire au combat n'implique pas forcément la mort de tous les adversaires. Un ennemi intelligent, vaincu et sans défense, a plus de chances de se rendre que de combattre jusqu'à la mort. Des adversaires capturés peuvent être rançonnés, interrogés ou même libérés honorablement, afin de nouer une future alliance ou de les amener à faire preuve de clémence si jamais les personnages se retrouvent un jour du côté des perdants. Les adversaires blessés chercheront sûrement à s'enfuir. En somme, presque toutes les créatures, intelligentes

ou non, tenteront de limiter les risques de mort ou de blessure.

RuneQuest offre de nombreux outils pour éviter qu'un combat dégénère en massacre. Nous encourageons les joueurs à réfléchir à ces options, afin que leurs personnages puissent triompher sans provoquer de bain de sang. Les Manœuvres telles que Faire Trébucher, Désarmer, Presser l'Avantage ou Reddition peuvent conclure un combat sans qu'il y ait de mort.

Tuer A des Conséquences

Si le combat tient souvent une place importante dans les jeux de rôle, notamment RuneQuest, gardez à l'esprit que la plupart des cultures n'apprécient guère la violence et les tueries, pour la simple raison que cela perturbe l'ordre social. Si le meurtre est autorisé dans certaines circonstances, par exemple en temps de guerre ou pour se défendre, il faut généralement respecter des conventions. Par exemple, même sur le champ de bataille, tuer des ennemis sans défense ou qui se sont rendus peut être mal vu, voire interdit.

Toute réaction violente des personnages devrait être proportionnée à l'événement qui l'a provoquée, et adaptée à leur culture. Ainsi, un voleur qui tente de détrousser les personnages dans une ruelle à la pointe de son couteau ne mérite pas forcément la mort : les personnages peuvent se contenter de l'effrayer, ou éventuellement de lui donner une bonne raclée. Bien entendu, si le voleur est aussi un meurtrier qui tue ses victimes, alors les personnages peuvent employer les grands moyens...

En règle générale, les adversaires sont rarement prêts à combattre à mort à moins d'avoir une motivation particulière : fanatisme religieux, défense d'un être cher, vengeance, etc. Ils préféreront implorer la clémence ou tenter de fuir. Les tuer à ce moment peut avoir des conséquences sérieuses.

Si des accidents tragiques peuvent survenir dans le feu de l'action, les massacres inutiles ont tôt fait d'entacher une réputation. Certes, les personnages seront plus craints, mais ils s'aliéneront aussi ceux qu'ils sont censés protéger.

Les tueries répétées peuvent attirer l'attention des dirigeants locaux, qui apprécient rarement ceux qui se font justice eux-mêmes. Selon le statut d'une victime, sa famille, sa confrérie, son culte ou son chef pourrait chercher à se venger, voire déclarer une vendetta. En général, une société dispose de règles strictes concernant le meurtre, même celui commis lors d'un duel honorable ou en cas d'autodéfense. Cela peut se résumer à un wergeld pour dédommager la famille de la victime, ou aller jusqu'à un exil afin d'éviter tout trouble au sein de la communauté.

Cela a exigé d'elle toute la force, la volonté et la ruse dont elle disposait.

Mais à la fin, le slarg fut défait.

La Saga d'Anathaym

L'armée des bêtes monstrueuses est entrée par traîtrise dans la ville de Meeros. La population fuit vers l'acropole fortifiée, là où se trouvent les temples les plus importants ainsi que le palais de la reine. Hélas, le portail refuse de se fermer, à cause de quelque sorcellerie maléfique qui a bloqué ses gonds. Anathaym se positionne devant le portail, à la tête des dernières Lances Ecarlates, et utilise toute la magie dont elle dispose ; elle veut tuer autant de monstres que possible avant que son âme ne retourne vers Myceras.

La masse de centaures, de satyres et de Panthotaures approche, conduits par leur chef, un minotaure massif portant une armure ornementée et maniant une grande hache. À son côté se tient le traitre Xenos, qui sourit férocement alors que sa rivale détestée se prépare à mourir. Le roi minotaure et Anathaym reconnaissent leurs statuts respectifs et indiquent à leurs compagnons qu'ils livreront un combat singulier, entre héros.

Les deux protagonistes échangent de nombreux coups puissants, avant que le sabot doré du roi minotaure glisse sur un caillou et que celui-ci tombe

Le Maître du Jeu est encouragé à faire le parallèle avec notre monde : la violence gratuite envers d'autres concitoyens y est-elle tolérée ? Bien sûr, l'attitude de la société peut changer du tout au tout si les victimes appartiennent à une race, une espèce ou une culture ennemie.

La Fréquence des Combats

La magie de guérison n'est pas aussi puissante que dans d'autres jeux de rôle, ce qui signifie que les personnages blessés ne pourront pas enchaîner les combats en comptant sur leurs sorts, leurs potions et leurs parchemins pour regagner leurs Points de Vie. La guérison naturelle peut être lente, surtout si les personnages sont loin de tout sanctuaire ou lieu de repos.

Le Maître du Jeu doit donc éviter de multiplier les combats sous peine d'une mort rapide des personnages. De leur côté, les joueurs auront à adapter les activités de leurs personnages selon les blessures des uns et des autres. Si tous les personnages sont blessés et qu'il n'y a pas d'accès aisé à des moyens de guérison naturelle ou magique, il vaut mieux qu'ils évitent le combat, à moins qu'ils ne soient d'humeur suicidaire...

Évidemment, certains scénarios ne comprennent pas de combat et privilégient par exemple les interactions sociales, un bon jeu d'acteur ou l'usage de la matière grise. Les aventures plus belliqueuses devraient se limiter à quelques combats mineurs et à un combat majeur.

Des combats mineurs sont ceux où les personnages surpassent largement leurs adversaires en compétence ou en équipement. Pour ce genre de combats, La Piétaille et les Sous-Fifres (voir page 164) sont parfaits, tout comme le sont les créatures solitaires que les personnages peuvent encercler.

Les combats majeurs voient les personnages être égalés ou légèrement surclassés par leurs ennemis. Ils devraient constituer le point d'orgue d'un scénario. Lors de tels affrontements, les personnages ont de fortes chances d'être sérieusement blessés.

Le Maître du Jeu devrait tenir compte de ces facteurs et adapter ses parties en conséquence. Si les combats se succèdent au point d'entraver la guérison naturelle ou le renouvellement des ressources magiques, les personnages ne pourront pas accomplir leurs quêtes ou seront tués à force d'accumuler les blessures.

Les joueurs doivent comprendre qu'enchaîner les combats n'est pas la meilleure façon de progresser ; parfois, la fuite ou la négociation est nettement préférable.

Les Points d'Action ne Résolvent pas Tout

Les Points d'Action sont importants. Pouvoir accomplir plus de choses lors d'un combat peut faire la différence. Cependant, les personnages qui se sentent pénalisés par le fait de ne posséder que 2 Points d'Action au lieu de 3 ont bien d'autres options pour compenser ce déficit.

La Vitesse Aide : Frapper en premier grâce à un meilleur Rang d'Action offre un avantage significatif. Les personnages en armure légère peuvent en profiter lorsqu'ils affrontent des ennemis plus lourdement protégés et donc plus lents.

Le Nombre Compte : Un ennemi surpassé en nombre mordra rapidement la poussière, car ses Points d'Action ne suffiront pas contre deux ennemis avec 2 Points d'Action chacun. De plus, les créatures attaquant en meute chercheront à submerger leurs adversaires sous le poids de leurs effectifs. Quand cela est possible, il faut donc exploiter l'avantage numérique.

Manœuvrer : Un personnage peut utiliser l'Action de Combat Manœuvrer pour tenir plusieurs ennemis à distance et ainsi attendre des renforts ou faciliter une retraite.

Utilisation des Armes : Les armes longues, comme les lances, peuvent maintenir un adversaire à distance, même si celui-ci dispose de plus de Points d'Action. De plus, les armes longues peuvent blesser et fatiguer un ennemi sans le laisser approcher suffisamment pour attaquer. Une arme longue qui empale une créature de taille humaine entravera fortement ses capacités et ses mouvements,

quel que soit son nombre de Points d'Action. Rappelez-vous : une arme est un outil, et comme tout outil, ses utilisations sont multiples.

Utilisation des Manœuvres : Une erreur commune est de croire que les Manœuvres comme Cibler ou Maximiser les Dégâts sont les plus avantageuses. Certes, elles sont efficaces, mais face à un adversaire disposant de plus de Points d'Action, il vaut mieux recourir aux Manœuvres qui empêchent l'adversaire de les utiliser ou l'obligent à les dépenser pour autre chose que l'attaque ou la défense. Un adversaire déséquilibré ne pourra pas attaquer au prochain tour. Un ennemi désarmé devra dépenser un Point d'Action pour utiliser une autre arme. La Manœuvre Repousser peut mettre l'adversaire hors de la distance d'engagement, l'obligeant à dépenser un Point d'Action pour revenir au contact.

N'oubliez Jamais la Défense : Une autre erreur consiste à ne pas dépenser un Point d'Action pour se défendre si une attaque contre votre personnage vient d'échouer. Cependant, un jet de défense réussi contre un attaquant infructueux peut générer une Manœuvre, ce qui est un avantage particulièrement intéressant si le personnage a peu de Points d'Action. Toutes les Manœuvres défensives ont leur utilité, et certaines peuvent facilement changer l'issue d'un combat. Un adversaire Aveuglé est très handicapé pendant 1d3 tours ; un défenseur qui s'Éloigne bénéficiera peut-être d'un moment de répit. Tenez compte de ces opportunités défensives, même lorsqu'il semblerait plus logique de réserver les Points d'Action pour une attaque.

Les Boucliers sont Inestimables : Les armes à deux mains font plus de dégâts, et le maniement d'une paire d'épées est plus impressionnant, mais le bouclier reste irremplaçable pour la défense. En effet, le bouclier bloque très efficacement les dégâts des armes et des créatures de grande taille, et c'est le seul moyen de protection contre les attaques à distance. Toutefois, ne sous-estimez pas son utilité dans d'autres domaines : La Parade Passive permet de défendre plusieurs localisations, et Repousser un adversaire est plus efficace avec un bouclier qu'avec d'autres types d'armes.

La meilleure approche est de combiner les techniques ci-dessus en fonction des circonstances. Cela rendra les combats plus intéressants et plus variés. Un personnage qui utilise judicieusement les moyens à sa disposition peut compenser un déficit en Points d'Action. En concevant le système de combat de Runequest, nous avons voulu tenir compte de la multitude des options de combat disponibles, ainsi que de la disparité des combattants.

Classer les Adversaires

« Comment devrais-je classer les adversaires afin d'équilibrer les combats ? » Ceci est une question fréquente, surtout chez les Maîtres du Jeu habitués à des jeux de rôle utilisant classes et niveaux afin d'équilibrer la puissance des personnages et de leurs adversaires.

La méthode la plus simple consiste à adapter les compétences des adversaires à celles des personnages (+/- 10 %). Cependant, cela peut rendre les combats ennuyeux et répétitifs, surtout si les personnages et leurs ennemis n'exploitent pas pleinement les Manœuvres. En général, les combats sont intéressants parce qu'ils posent un défi, pas forcément parce qu'ils sont équilibrés. Voici donc quelques suggestions pour créer des combats stimulants sans trop défavoriser les joueurs.

Un léger surnombre peut aider, avec par exemple un nombre d'adversaires égal à la taille du groupe de personnages plus deux.

Utilisez des meutes de créatures utilisant des tactiques appropriées. Les créatures chassant en meute, comme les loups, n'attaquent pas une par une. Faites agir ces créatures de façon différente des ennemis intelligents : elles encerclent, harassent puis envoient plusieurs des leurs contre le personnage qui semble le plus mal en point. Les personnages seront alors forcés de réfléchir à des méthodes capables de pallier leur infériorité et de repousser la meute.

Armes et Armures exotiques. Donnez à ces pillards gobelins des filets et des tridents plutôt que des épées et des boucliers : ils utiliseront ainsi des

en relâchant sa hache ; le voilà à la merci d'Anathaym. Au lieu de planter sa lance dans le corps du minotaure sans défense, elle salue honorablement son impressionnant adversaire et fait quelques pas en arrière afin qu'il puisse se relever. Prenant acte de cette clémence, le roi récupère sa hache, beugle qu'il laissera Meeros debout, puis ordonne à son armée de repartir.

Furieux, Xenos demande au minotaure de trucider la présomptueuse femelle, mais le roi l'ignore avec insouciance. Alors, consumé de haine, il dégaine sa propre épée et se rue vers Anathaym, hurlant de colère...

La Saga d'Anathaym

Nourrie par des années de haine, la bataille entre Xenos et Anathaym est épique. Malgré ses blessures, la guerrière prend d'abord l'avantage, mais Xenos utilise sa Passion Haine d'Anathaym pour améliorer son Style de Combat et ainsi la contraindre à rester sur la défensive. Bien des coups plus tard, il parvient à briser la hampe de la lance d'Anathaym, qui doit dégainer son épée courte.

Xenos jubile et décrit ce qu'il fera à la sœur d'Anathaym, une fois qu'il sera débarrassé de sa rivale et de la reine qui a refusé sa proposition de mariage. Cela enrage tellement Anathaym qu'elle utilise sa Passion Haine de Xenos pour mieux combattre. Avec un talent consommé, elle lui tranche la main maniant l'épée jusqu'au poignet. Xenos hurle de douleur et tombe à genoux devant la guerrière déchainée.

Cette fois-ci, son cœur ne connaît nulle pitié. Sans tenir compte des ordres stridents donnés par sa reine et avant que quiconque puisse intervenir,

Manœuvres, comme Enchevêtrer, que les personnages ne connaissent peut-être pas.

Exploitez les embuscades et les attaques à distance : ces dernières peuvent être difficiles à contrer, surtout si l'ennemi est bien abrité. Les personnages seront forcés de trouver des façons de se rapprocher tout en se protégeant, ou d'attaquer à distance eux aussi. Si les personnages tombent dans une embuscade, ils devront se défendre pendant un round avant de pouvoir contre-attaquer, ce qui rend dangereux même les adversaires peu compétents.

Pensez à la magie. Les créatures intelligentes sont tout aussi capables de recourir à la magie que les personnages. Des ennemis peuvent compenser leur manque de compétence grâce à des sorts comme Démoraliser ou ViveLame, obligeant ainsi les personnages à changer de tactique. Un chamane contrôlant plusieurs fétiches peut poser problème à n'importe quel guerrier ou lanceur de sort. Rappelez-vous que les créatures intelligentes ont accès à des ressources semblables à celles des personnages : utilisez-les judicieusement, et cela augmentera le défi présenté aux personnages.

Faites combattre les créatures selon leur nature. Le chapitre Créatures donne plus de détails sur les tactiques de combat des créatures. En appliquant ces conseils, vous rendrez les combats beaucoup plus stimulants pour les joueurs.

Exploitez l'environnement et les conditions locales. Les aventuriers sont souvent étrangers aux lieux où ils doivent livrer bataille. Leurs adversaires peuvent donc profiter du terrain pour lancer des attaques surprises, amener les personnages dans une impasse, et ainsi de suite. De nombreuses espèces sont nocturnes ou voient très bien la nuit. Leurs attaques se dérouleront donc souvent dans les ténèbres, et les personnages subiront des pénalités dues à l'absence de lumière. Ajoutez un tel handicap à un lieu inconnu, et même un combat simple devient très difficile.

N'oubliez jamais la fatigue. Les efforts prolongés engendrent de la fatigue. Si les personnages ont voyagé à travers un terrain difficile avec beaucoup de matériel, ils seront certainement fatigués. Les prédateurs rusés surveilleront des adversaires potentiels pendant des heures afin de les attaquer au bon moment. Utilisez les règles de fatigue pour simuler l'épuisement des personnages et des ennemis. De cette façon, des monstres qui semblent très robustes mais qui sont épuisés peuvent être confrontés à des personnages frais comme des gardons.

Au final, « l'équilibre » d'un combat dépend moins des capacités des combattants que de leurs tactiques et de leur utilisation de l'environnement. Le Maître du Jeu devrait garder à l'esprit deux choses lorsqu'il imagine des combats pour les personnages :

- Les personnages disposent de Points de Chance qui peuvent leur sauver la vie ;
- Ils sont des héros en devenir et devraient avoir l'occasion d'agir héroïquement. La stupidité et le manque de préparation ne devraient pas être récompensés.

Dans RuneQuest, même des adversaires peu compétents peuvent tuer un guerrier avec un Style de Combat à 120 % grâce à des tactiques ingénieuses. De la même façon, un personnage avec un simple 40 % en arc peut tenter d'attaquer un dragon cracheur de flammes. En se familiarisant avec les mécanismes de combat, le Maître du Jeu pourra rendre intéressant un affrontement qui semble déséquilibré.

Blocs de Statistiques des Personnages Non Joueurs

Bien que le chapitre Créatures fournisse la même panoplie d'attributs et de caractéristiques que pour les aventuriers, le Maître du Jeu aura rarement besoin de ce niveau de détail. Dans la plupart des circonstances, la moyenne d'une espèce suffit amplement : nul besoin de créer une créature sur mesure.

Lorsque vous gérez une rencontre qui débouchera sûrement sur un combat, les informations suivantes sont les plus importantes :

- Points d'Actions, Rang d'Action, Points de Vie, Mouvement, Points de Magie ;
- Athlétisme, Discrétion, Force Brute, Endurance, Esquive, Perception, Volonté et Style de Combat ;
- Traits importants. À moins que la créature possède une compétence utile en combat ou dans d'autres types de rencontre, une liste plus détaillée de compétences est superflue. Si le Maître du Jeu a besoin d'une compétence non listée, il peut lui donner une valeur de 30 %, 60 % ou 90 %, selon l'expertise que la créature est censée posséder dans cette compétence. Par exemple, un groupe de personnages rencontre une troupe de centaures et, au lieu de les combattre, parvient à négocier avec eux. L'Influence ne fait pas partie des compétences listées, mais le Maître du Jeu estime qu'au moins un des Centaures possède un niveau raisonnable, soit 60 %.

Conflit Social

Le Conflit Social correspond à l'application de techniques verbales et psychologiques pour forcer une modification de pensée, de comportement ou de réputation. Ses formes sont diverses : il ne se traduit pas forcément par une confrontation directe, mais il peut nuire à la réputation, à l'honneur personnel, aux codes de conduite, etc. Les techniques utilisées sont variées : échanges d'insultes, diffusion de rumeurs pour dévoiler des scandales, arguments ad hominem, débats ouverts, divulgation de secrets...

Nous recommandons au Maître du Jeu de gérer ces conflits via des dialogues avec les joueurs. Cependant, nombre de joueurs se sentent inconfortables à l'idée de s'immerger à ce point et préfèrent une méthode plus « mécanique », similaire à celle employée pour les combats. Il est vrai qu'une telle méthode peut grandement accélérer le jeu et maintenir le rythme de l'action.

Le système de tâches décrit à la page 100, qui est utilisé pour la création d'objets, peut être adapté à la résolution de conflits sociaux. Le système est simple :

- Au lieu d'un jet d'Artisanat, les personnages utilisent leurs compétences sociales : Commerce, Coutumes, Éloquence, Influence, Tromperie, Passions, Perspicacité, Volonté...
- Le Maître du Jeu définit le cadre du conflit social : « Persuader le sénateur d'aller en guerre », « Défendre votre honneur personnel », « Clouer le bec d'un vantard avec des traits d'esprit bien placés »... Ensuite, il décide du temps nécessaire à l'accomplissement de l'objectif. Des échanges sur le vif peuvent durer quelques secondes, un plaidoyer passionné quelques minutes et des négociations détaillées et intenses plusieurs heures.
- Le but des personnages (et de leurs ennemis) est d'atteindre 100 % ou plus au fil du conflit. Chaque participant peut tester sa compétence sociale appropriée et garder le résultat de cette période d'échange.
  Réussite Critique : 50 %
  Réussite : 25 %
  Échec : 0 %
  Maladresse : -25 %
- Le premier camp à atteindre 100 % ou plus remporte le conflit, un résultat au-delà de 100 indiquant un résultat plus décisif. Au choix du Maître du Jeu, si le conflit débouche sur un match nul, avec deux participants ou plus obtenant un même score de 100 % ou plus, le conflit peut se terminer sans vainqueur. Une autre possibilité est que les protagonistes en tête effectuent un Jet d'Opposition standard afin de déterminer le vainqueur.
- L'issue du conflit ne sera pas forcément tranchée, selon les résultats recherchés et si le conflit est direct ou indirect.

Ce système peut s'appliquer non seulement aux conflits, mais à pratiquement toute forme

elle décapite Xenos. Hélas, elle n'a que quelques instants pour savourer sa victoire. Ses camarades des Lances Ecarlates la désarment rapidement et l'escortent dans le sénat : elle devra être jugée pour avoir tué un homme en dépit des ordres de la reine.

La Saga d'Anathaym

Anathaym fait face à la colère de sa reine pour avoir tué Xenos. La reine avait expressément indiqué qu'elle désirait le traitre vivant, non seulement pour réunir des informations concernant la chute si rapide de la ville, mais aussi pour affaiblir le pouvoir de certains membres du Sénat. Pire encore, Misogynistes, le père de Xenos, a accusé Anathaym d'avoir violé l'ancienne loi interdisant le meurtre d'un membre d'une des sacrosaintes familles fondatrices. Le pillage de la cité ayant mis à mal son assise sur le trône, la reine est obligée de laisser le procès suivre son cours.

Le Maître du Jeu décide que le procès durera plusieurs jours, chaque jet de dé représentant un jour de temps de jeu. En tant que membre de la conspiration, Misogynistes utilise sa compétence Tromperie. Il accumule ainsi des preuves contre la guerrière en altérant des récits bien connus du temps où elle persécutait son fils. Pour contrer ces propos fallacieux, Anathaym utilise son Influence : elle compte ainsi montrer qu'elle a toujours servi loyalement la cité.

d'interaction sociale : une tentative de séduction, par exemple. Ce cadre chronologique abstrait permet de condenser des actions pouvant durer des semaines en quelques jets de dés, idéalement soutenus par un peu de dialogue pour éviter de rendre l'exercice trop mécanique.

Les personnages peuvent changer de compétence à chaque round, pour peu que la compétence soit appropriée à la direction qu'ils veulent donner à l'échange. Par exemple, un personnage pourrait commencer le débat avec Influence lors du premier round, puis changer pour Éloquence lors du round suivant, et revenir à Influence au troisième round. Le Maître du Jeu peut forcer ces changements selon l'évolution du conflit et la façon dont il a été défini. Dans l'exemple précédent, le premier round pourrait simuler une tentative de persuader un sénateur de soutenir une loi devant le sénat. Lors du second round, le personnage est appelé à prendre la parole afin de détailler ses raisons. Au cours du troisième, il doit revenir à la persuasion pour décrocher le vote crucial qui lui manque.

Utiliser les Pièges

Les pièges sont un élément traditionnel du pillage de tombe ou de la protection de trésors célèbres. Bien qu'ils soient bien plus rares en réalité que le laisserait présager leur prévalence dans le genre Sword & Sorcery, cela ne devrait pas empêcher le Maître du Jeu d'en faire un ressort important de son scénario. Cependant, il devrait accorder un minimum de réflexion au placement, au but et à la dangerosité des pièges.

Les pièges les plus répandus sont simplement des alarmes. Des feuilles sèches disposées autour d'un camp, une chaise posée contre la porte d'une chambre... Ces pièges servent à révéler la présence de voleurs ou de prédateurs. Ce sont des pièges intéressants à utiliser contre les personnages, car ils ne font que dévoiler leur présence, les laissant libres de négocier ou de fuir selon les circonstances.

Les pièges de capture sont souvent utilisés par les chasseurs pour attraper des proies. Toutefois, les fosses, herses et autres collets peuvent aussi servir contre des personnages. Le bruit causé par leur déclenchement peut attirer ceux qui les ont placés, empêchant les personnages de se libérer ou d'être libérés par d'autres. Bien entendu, cela mettra les personnages capturés dans une situation délicate, mais ils ne seront pas sérieusement blessés.

Les pièges destinés à mutiler ou à tuer sont à utiliser avec précaution. De tels pièges ne sont pas toujours conçus pour être faciles à éviter ou à contourner. Après tout, il serait stupide que la tombe d'un roi puissant dispose de pièges faciles à neutraliser, étant donné que personne n'est censé y pénétrer après l'enterrement du roi. Par contre, la salle aux trésors d'un palais peut avoir besoin d'être ouverte régulièrement, et requiert donc une méthode secrète à cette fin.

Un piège censé être mortel devrait tuer celui qui le déclenche, sinon il ne fonctionne pas correctement. Il ne laisse donc guère d'échappatoire aux personnages... De ce fait, si le Maître du Jeu emploie ce genre de piège pour garder des lieux et des trésors importants, il devrait lancer de nombreux avertissements : « Personne n'est jamais revenu de cet endroit », etc. Des indices peuvent être disséminés dans des parchemins antiques, dans les récits des conteurs et des cambrioleurs, ou même dans des malédictions gravées près de l'entrée de l'endroit.

Les personnages devraient toujours avoir un moyen d'échapper à un piège, aussi mortel soit-il, même si cela se résume simplement à rebrousser chemin. Un repli ne permet pas de contourner le piège, mais évite tout de même d'en subir les effets. Du fait de la nature binaire des jets de résistance de RuneQuest, les pièges conçus pour blesser devraient être employés avec parcimonie, car les personnages finiront par rater un jet, bien que les Points de Chance puissent les aider à survivre.

Étant donné que la plupart des pièges ne servent qu'une fois, les personnages devraient parfois rencontrer des pièges qui ont déjà été déclenchés, souvent avec les restes de leurs victimes. Cela est plus indiqué pour les pièges gardant des lieux oubliés ou abandonnés plutôt que ceux qui sont toujours fréquentés. En fait, un scénario peut tout

à fait être conçu autour d'une nécropole contenant uniquement des pièges déjà déclenchés... Alternativement, l'entretien d'une tombe peut incomber à un culte ou à une confrérie proche, afin que nul ne puisse la profaner.

Du fait de l'investissement en temps (et parfois en argent) nécessaire pour fabriquer un piège, notamment s'il est élaboré, il devrait être plutôt rare d'en rencontrer plusieurs. La construction d'un souterrain rempli de pièges mortels exigerait une petite fortune pour payer les travailleurs, ainsi que des années d'efforts, tout cela dans quel but ? À moins de tuer tous les travailleurs, il y a de fortes chances pour que se répandent des rumeurs sur l'existence du souterrain, voire sur ses secrets.

Mais cela est peut-être justement le but recherché... Ainsi, le constructeur pourrait désirer que les gens aient vent de la réputation du souterrain, afin de les attirer à un festival annuel où des équipes concurrentes d'aventuriers tenteraient de survivre au souterrain dans l'espoir d'obtenir d'une belle récompense. Si le souterrain garde l'accès à une nécropole royale, les récits évoquant les piles de cadavres s'accumulant devant l'entrée pourraient lui valoir une sinistre réputation, à même de décourager les pilleurs en herbe.

Une Créature comme Personnage Joueur.

Les personnages non humains peuvent être très amusants à incarner, et dans RuneQuest, presque n'importe quel type de créature est jouable. Sans aucun doute, certains joueurs consulteront le chapitre Créatures et voudront jouer un Ogre, un Minotaure, ou même un Dragon ou une Gorgone. Comment doit réagir dans ce cas le pauvre Maître du Jeu ?

Tout d'abord, ce n'est pas parce qu'une créature est jouable qu'elle doit l'être. Le Maître du Jeu est toujours l'arbitre final et même les choix habituels, comme les nains et les elfes, ne sont pas forcément adaptés à l'ambiance de sa campagne. Il doit baser sa décision sur les éléments suivants :

- À quel point la créature est-elle adaptée à la nature et aux thèmes de la campagne ? Par exemple, dans un cadre historique, une créature non humaine semblerait hors de propos. Par contre, un cadre médiéval fantastique aura sûrement une ou plusieurs « races ainées » (un thème fréquent du genre).
- Est-ce que la créature est intelligente ? L'intelligence implique le libre arbitre, la capacité d'agir et de décider en faisant appel à la raison plutôt qu'aux instincts. Il est plus facile de se mettre à la place de créatures intelligentes, et donc de les jouer. Ceci étant, certaines créatures sensibles peuvent devenir intelligentes grâce à la magie ou à d'autres moyens.
- Quel est le niveau de puissance de la créature comparé aux autres personnages ? Dans la plupart des cas, les créatures trop puissantes par rapport aux autres personnages ne devraient pas être autorisées. La façon la plus simple d'évaluer les niveaux de puissance est de comparer les attributs. Les créatures avec beaucoup plus de Points d'Action ou de Points de Vie, de meilleurs Modificateurs de Dégâts, une meilleure armure naturelle seront nettement avantagées. Cela peut compliquer l'équilibrage des combats et frustrer les autres joueurs si la créature est toujours sur le devant de la scène.
- Comment la créature s'intègre-t-elle aux autres espèces ? Aussi bien le Maître du Jeu que les joueurs doivent réfléchir aux conséquences d'un mélange racial dans un groupe : préjugés, acceptation sociale, et même soucis logistiques. Une équipe avec un troll ou une créature chaotique risque de se voir bannie de certaines régions, et d'être

Premier Jour : Le jet d'Influence d'Anathaym est une Réussite, tandis que le jet de Misogynistes, toujours accablé par la mort de son fils, échoue. Elle atteint 25 % sur son objectif de 100 %.

Deuxième Jour : Cette fois-ci, Misogynistes obtient une Réussite Critique, contre une Réussite normale pour Anathaym. Les deux camps ont désormais un score total de 50 % et le procès très serré suscite beaucoup de débats passionnés dans les tavernes.

Troisième Jour : Seule Anathaym réussit, car Misogynistes ne s'est pas rendu au Sénat. Sa défense stoïque contre les questions des sénateurs lui permet de prendre l'avantage avec 75 %.

Quatrième Jour : Misogynistes est revenu. À la stupéfaction d'Anathaym, non seulement il prétend que la guerrière a ouvert les portes de la cité, mais il l'accuse d'avoir mis en scène la bataille contre le roi minotaure ! Pour prouver l'innocence de son fils, il présente un parchemin contrefait qui détaille le sac de la cité et qui arbore le sceau familial d'Anathaym. Mysogynistes obtient une Réussite Critique (et arrive à 100 %), tandis qu'Anathaym échoue complètement.

Le Sénat déclare la Championne de Meeros coupable de trahison, du meurtre de Xenos et de tentative de régicide. Elle est condamnée à être lapidée à mort sur le champ, devant la demeure du Sénat.

Cependant, alors que les sénateurs se lèvent, la terre commence à trembler. En quelques instants, la statue sacrée de Myceras se renverse dans un fracas assourdissant...

Ainsi se termine la Saga d'Anathaym. Pour l'instant...

la cible de groupes intolérants. Une équipe avec un géant provoquera certainement la terreur à des lieux à la ronde, et la taille du géant l'empêchera peut-être de passer par les portes d'une cité, obligeant son joueur à faire bande à part. Il faut aussi prendre en considération la tolérance des membres du groupe. Deux races peuvent avoir des conceptions totalement différentes de la morale, ce qui peut entraîner des heurts et des conflits parmi les personnages. Le langage est aussi un facteur important. Si les personnages de races différentes n'arrivent pas à communiquer entre eux, cela peut être source de tensions et de difficultés.

- Est-ce que la créature est adaptée ? Certaines créatures sont prévues pour être des personnages non joueurs : contact, grand ennemi, monstre, etc. Par exemple, une Gorgone n'est pas destinée à être jouée du fait de sa nature et de ses pouvoirs. Comme nous l'avons déjà dit, ce n'est pas parce qu'une créature peut être jouée qu'elle doit l'être, ni qu'elle a été prévue à cette fin.

Culture, Professions et Développement

Pour certaines créatures, le chapitre Créatures offre quelques conseils concernant les cultures et les professions appropriées. Si ce n'est pas le cas, les règles de création de personnage sont suffisamment flexibles pour être appliquées sans ajustement à presque n'importe quelle race. Choisissez une culture qui reflète le type de créature, une profession adaptée à sa description et à sa culture, puis poursuivez le processus de création comme pour un personnage humain. Si une description de créature comprend des conseils de développement, utilisez-les de préférence au système de création standard de personnage. Notez que ces conseils peuvent aussi s'adapter à d'autres créatures.

Magie

Les types de magie utilisés et leur disponibilité dépendent de la campagne. Une campagne riche en magie pourrait accepter les cinq types de magie, alors qu'une autre campagne pourrait n'en avoir qu'un seul. Le Maître du Jeu doit réfléchir soigneusement à l'influence de la magie sur le monde avant d'autoriser les joueurs à développer des personnages dotés d'aptitudes magiques. Toutes les disciplines magiques n'ont pas besoin d'être utilisées, et les mélanger peut amener des combinaisons uniques et intéressantes.

Avec cinq systèmes de magie distincts, le Maître du Jeu aura l'embarras du choix pour décider de la façon dont la magie sera présente dans sa campagne. Voici quelques éléments à envisager :

- Quelle est la présence de la magie ? Est-elle extrêmement rare et détenue seulement par quelques pratiquants légendaires, ou est-elle plus répandue ?
- Est-ce que la magie est un art spécialisé, réservé à ceux qui ont dédié leur vie à son étude ? Ou est-ce que toutes les professions peuvent apprendre une forme de magie, quelle que soit sa rareté ?
- Comment la plupart des sociétés perçoivent-elles la magie ? Est-ce que la magie est suffisamment rare pour émerveiller ou effrayer les gens ? Si elle est plus répandue, elle peut être acceptée comme un élément de la vie quotidienne.

Quels systèmes de magie seront utilisés dans votre campagne ?

Magie Populaire – la magie peut se limiter à des effets locaux et très simples que savent provoquer les sorciers, les sages, etc. Ces magiciens se reposent essentiellement sur le folklore et une connaissance approfondie du monde naturel, couplés à certains pouvoirs dont ils ont pu hériter par voie de sang ou qu'ils ont éveillés en développant leurs connaissances.

Animisme – les esprits sont des entités vitales pour le monde et la communion avec eux est

une composante naturelle de la vie. Si l'animisme est souvent associé aux sociétés primitives, il est présent dans nombre de civilisations très sophistiquées et civilisées : la religion Shinto au Japon, par exemple.

Mysticisme – des ascètes qui cherchent à obtenir l'illumination par les voies de l'esprit et du corps. Le mysticisme imprègne de nombreuses sociétés, qui valorisent la rationalité et l'approche philosophique. Le mysticisme n'est pas forcément lié à la religion et peut exister dans des sociétés séculières.

Sorcellerie – la sorcellerie implique que les mortels maîtrisent les lois arcanes de l'univers et peuvent les plier à leur volonté. Les dieux peuvent ne pas exister, n'être que des seigneurs absents, ou leur vénération avoir diminué au point de les rendre insignifiants. Les sorciers, notamment les plus puissants, peuvent chercher à combler ce vide en s'octroyant un rôle divin. C'est un thème typique du genre Sword & Sorcery.

Théisme – les dieux existent et autorisent les mortels à canaliser et à utiliser leurs pouvoirs si ceux-ci les vénèrent. Un tel thème se retrouve dans nombre de religions et de mythes anciens, comme ceux de l'Inde et de la Méso-Amérique.

Quelle que soit la combinaison choisie pour votre campagne, étudiez attentivement les systèmes de magie.

- Comprenez comment ils fonctionnent et quels sont les pouvoirs qu'ils octroient à leurs pratiquants. Se contenter de lire un sort ne suffit pas, car les mécanismes de chaque système peuvent en décupler les effets.
- Est-ce que les cultures ont des traditions magiques différentes ? N'hésitez pas à expérimenter. Peut-être que les barbares des steppes sont des maîtres en sorcellerie alors que les cultures civilisées s'accrochent à l'adoration des esprits. Peut-être que seules les tribus les plus primitives croient aux dieux, alors que les nomades ont développé nombre de traditions mystiques pour les aider dans leur vie quotidienne.
- Choisissez les sorts disponibles. Le Maître du Jeu ne devrait pas se sentir obligé d'autoriser chaque sort disponible. Certains peuvent être inconnus, rares, ou très difficiles à apprendre. Certains ne seront pas adaptés à l'ambiance de la campagne. Créez vos propres listes de sorts. Ce faisant, vous gèrerez plus facilement les attentes des joueurs lors du choix de la magie, et vous pourrez limiter les sorts qui seraient trop puissants au début de la campagne. La liste pourra toujours être étendue plus tard. En fait, la recherche magique peut être un excellent moteur de scénario.
- Décidez du type de magie accessible aux personnages lors de la phase de création. Les personnages ont-ils besoin de rejoindre un culte pour apprendre des formes de magie plus sophistiquées ? Peuvent-ils choisir des carrières de magicien dès le début et être membres d'un culte (ou d'une autre organisation magique) lors de la phase de création ? Est-ce qu'ils ont accès à la magie dès le départ ? Ou est-ce qu'ils obtiennent des pouvoirs magiques avec l'expérience, au fil des aventures ? Bien des histoires de fantasy utilisent avec brio ce principe pour traduire l'évolution d'un personnage.
- Réfléchissez aux conséquences qu'une classe de magiciens aurait sur le monde. La magie est un chemin vers le pouvoir, et tous les chemins vers le pouvoir conduisent à la formation d'une classe dirigeante, qui cherchera à consolider et à protéger sa position. Est-ce que cela influencera les classes populaires ? Est-ce que la magie est utilisée pour contrôler ou opprimer le peuple ? Est-ce que certaines formes de magie corrompent spirituellement et moralement ? Est-ce que d'autres voies magiques ont été oubliées, mais peuvent être réveillées de quelque façon ?

Cultes et Confréries dans une Campagne

Le chapitre Cultes fournit de nombreux exemples de cultes que le Maître du Jeu pourra développer s'il compte leur donner un rôle important dans sa campagne. Bien que les cultes aient toujours fait partie intégrante de RuneQuest, il n'est pas nécessaire de les mettre au centre du jeu, ni même de les inclure. Bien sûr, les cultes ont façonné des sociétés anciennes, et de nombreux cadres historiques ou fantastiques leur accordent une place importante. Mais certains cadres peuvent utiliser les cultes de façon très différente :

- Les cultes peuvent être rares ou très sélectifs, limités à certaines cultures, professions ou classes sociales. Seule une élite restreinte peut être autorisée à progresser à travers les rangs du culte.
- Certains genres de fantasy – notamment le genre Sword & Sorcery – dépeignent l'univers comme un endroit froid et insensible où les dieux sont absents et où les cultes sont réservés à une minuscule minorité qui tente d'obtenir le pouvoir par tous les moyens. Dans de tels cas, les cultes sont la chasse gardée de personnages non joueurs puissants (sorciers maléfiques, par exemple), et seront les principaux adversaires des joueurs.
- Il n'existe pas d'organisation dédiée à l'adoration de dieux. La religion est personnelle, et malgré l'existence de temples et de classes religieuses, il n'y a pas de hiérarchie de progression en dehors d'une carrière purement religieuse, ce qui peut être très restrictif pour un aventurier.
- Dans les cadres de jeu où la magie est rare ou absente, les cultes sont là pour donner plus de consistance au monde, plutôt que pour faciliter la progression magique des personnages.

De ce fait, réfléchissez à la place et au rôle des cultes dans la campagne. Leur importance sera considérable dans nombre de cadres de jeu, dont certains conçus pour RuneQuest, et peut-être réduite dans d'autres. D'un autre côté, les confréries seront certainement beaucoup plus communes : étant des animaux sociaux, les humains forment naturellement des confréries et des sociétés pour s'entraider, se protéger et progresser. Les confréries peuvent même remplacer les cultes dans certains cadres de jeu, ou coexister paisiblement avec eux.

Si les cultes sont utilisés, ils requièrent un peu de travail. Quel que soit le niveau de détail désiré, nous vous recommandons d'adopter la structure suivante comme base pour développer vos cultes :

- Concept ;
- Objet de la Vénération ;
- Histoire et Contexte ;
- Mythes ;
- Runes ;
- Magie et Pouvoirs ;
- Obligations et Déficits ;
- Rangs et Adhésion ;
- Entraînement.

Développez un culte en abordant chaque élément dans l'ordre. Ainsi, les décisions effectuées pour un élément nourriront vos idées pour le suivant. Bien que cette structure soit conçue pour les cultes, elle peut aussi s'appliquer aux confréries.

Concept

Quelle est la base du culte ? Est-ce que c'est une religion formelle couvrant un empire, une nation, une communauté ou juste un petit groupe de personnes ? Est-ce qu'il est en marge d'une religion dominante à cause de croyances différentes, bien qu'il respecte l'orthodoxie dans ses grandes lignes ? Est-ce que le dieu est vivant ou mort ? Est-ce que le dieu est représenté par un prophète ou un idéal qui

forme la base de la croyance ? Est-ce que le culte se concentre sur la vénération d'un aspect particulier d'un dieu ? Est-ce que le point focal du culte est un individu charismatique pouvant devenir un dieu ? Ou est-ce que c'est une personnalité tellement héroïque et charismatique que la vénération est la seule façon de lui montrer l'amour et le respect qu'on lui doit ?

Le concept n'a pas besoin d'être détaillé, mais il doit fournir une accroche substantielle pour le reste de la structure. Cela peut se réduire à une phrase ou à un paragraphe détaillé qui expose clairement le concept. Ne vous sentez pas obligé de trop rentrer dans les détails. Les concepts changent au fil du temps, et si le concept reste relativement simple, les joueurs le comprendront et l'exploiteront plus facilement. Il gagnera ensuite en profondeur en cours de jeu.

Objet de la Vénération

Les cultes se forment généralement pour vénérer quelqu'un ou quelque chose. L'objet de la vénération du culte devrait donc être défini. Voici les exemples les plus communs :

- Un dieu ou une déesse unique – Zeus, Odin ou Gurghul, le Dieu Vengeur des Brumes Fétides. Un groupe de dieux et de déesses – un panthéon.
- Un aspect de la nature d'un dieu ou d'une déesse – un type de comportement que les adorateurs considèrent comme sacré.
- Quelqu'un qui incarne à la fois la nature des dieux et des mortels – un demi-dieu.
- Un prophète ou un messager sacré.
- Une créature ou un monstre particulièrement puissant. Un individu charismatique, mort ou vivant, qui inspire amour et dévotion – le culte d'un Héros ou d'une Personnalité.
- Une philosophie d'existence qui mène vers une forme de récompense surnaturelle – le Bouddhisme, par exemple.
- Un objet ou une relique de pouvoir.

Histoire et Contexte

Quelle est l'histoire du culte ? Quel rôle joue-t-il dans la société ? Cela dépend de la taille du culte, mais l'influence locale d'un petit culte peut être très forte, et celle d'un culte plus important plus faible à cause de son étendue.

- Qui a fondé le culte, ou comment est-il né ?
- Quand a-t-il été fondé, récemment ou il y a longtemps ?
- Comment a-t-il maintenu sa position – celle-ci a-t-elle changé au fil du temps ?
- Le culte a-t-il des ennemis ? Avec quels autres cultes est-il affilié ?
- Le culte fait-il partie d'un panthéon ? Comment contribue-t-il aux mythes globaux de ce panthéon ?
- Est-ce que le culte a des croyances ou des rituels qui diffèrent de cultes similaires ? Si oui, est-ce que cela est considéré comme une hérésie ?
- Quels services sociaux offre le culte à ses membres laïques ? Est-ce que c'est un culte altruiste ou égoïste ? A-t-il une quelconque considération pour le bien-être des autres ?
- Quel est le futur du culte ? Est-ce qu'il attire de nouveaux membres, ou son influence est-elle sur le déclin ? Est-ce que de nouvelles croyances érodent les anciennes de l'intérieur ?

L'histoire et le contexte devraient former un récit qui répond à tout ou à une partie de ces questions. Là encore, nul besoin d'être trop complexe ou détaillé.

Mythes

Nombre de cultes possèdent des mythes. Un mythe est une histoire ou un ensemble d'histoires décrivant et symbolisant la signification et l'attitude du culte. Les mythes sont généralement intemporels et concernent les accomplissements des dieux ou de l'objet de la vénération. Ils peuvent aussi bien être perçus comme des vérités inattaquables

que comme des paraboles. Dans tous les cas, ils expliquent, enseignent et promeuvent l'éthique, les normes et les valeurs du culte.

Les mythes peuvent être aussi simples ou complexes que le désire le Maître du Jeu. Bien des mythes s'intéressent aux questions éternelles comme :

- Comment le monde fut-il créé ?
- Comment les êtres pensants virent-ils le jour ?
- Comment l'entité vénérée gère-t-elle certains défis et problèmes ?
- Comment les ennemis furent-ils défaits ?
- Comment le monde pourra-t-il suivre son cours, et comment finira-t-il ?
- Que fait l'objet de la vénération pour moi ?

La plupart du temps, personne ne connaît l'origine du mythe ou son créateur ; un mythe est simplement rédigé ou transmis par le bouche-à-oreille. En général, les mythes du culte ne sont pas remis en cause (par contre, ceux d'autres cultes peuvent l'être), même s'ils sont connus pour n'être que des inventions : la puissance de la leçon fait partie intégrante de la structure du mythe. Il est plus facile de renforcer un comportement en le montrant en action plutôt qu'en édictant des règles et des restrictions. Comme les enfants sont particulièrement réceptifs au pouvoir du mythe, les cultes intègrent les mythes à leur éducation, afin de fixer précocement des modèles de croyances et de comportements.

Les mythes s'enracinent alors dans la psyché des adorateurs. Bien sûr, les mythes les plus puissants réussissent le mieux à ce jeu-là. Pour chaque mythe créé, décidez du type de comportement que celui-ci cherche à promouvoir. Ces comportements devraient être des phrases simples et claires comme...

- Mentir est mal ;
- Le courage est nécessaire ;
- On ne peut pas faire confiance aux fourbes ;
- Il est essentiel d'accorder l'hospitalité aux ennemis aussi bien qu'aux amis ;
- Les meilleures récompenses s'obtiennent en travaillant dur.

Magie

Quelle est la magie que le culte offre à ses membres ? Cela dépend de plusieurs choses :

- L'objet de la vénération : dieu, personnalité ou idéal – les deux derniers n'offrent pas de magie Théiste, mais peuvent fournir l'Animisme, le Mysticisme, la Sorcellerie ou la Magie Populaire.
- Les runes que le culte possède éventuellement. Les Runes associées à un culte définissent les types de magie ou de pouvoirs disponibles : par exemple, un culte dédié à la Guérison, s'il était associé aux runes de l'Homme et de l'Harmonie, ne fournirait pas de sorts destinés à blesser ou tuer.
- Si le culte offre de la magie à ses membres. Certains cultes n'offrent aucune magie, ou seulement à ceux qui sont de rangs élevés.

Les cultes décrits dans le chapitre Cultes et Confréries donnent des exemples de types de magie et de sorts disponibles. Le Maître du Jeu a toute latitude pour sortir des sentiers battus : les cultes Théistes peuvent proposer de la sorcellerie, et des ordres de sorcellerie peuvent aussi vénérer un dieu qui leur a octroyé la connaissance magique, etc.

Obligations et Interdits

Les Obligations et les Interdits constituent une autre méthode pour encourager certains types de comportements. Les membres d'un culte sont récompensés s'ils agissent d'une certaine façon, et pénalisés s'ils agissent de façon contraire aux normes du culte. Ces éléments peuvent prendre des formes variées, et il revient au Maître du Jeu de décider quelles sont les plus appropriées à sa campagne. Le chapitre Cultes et Confréries montre plusieurs façons de créer des obligations et des interdits à travers l'utilisation de tabous, de compulsions ou geasa et de superstitions. Ce sont des éléments récurrents dans les mythes et la fantasy, et ils sont souvent utilisés comme bases d'histoires et d'aventures.

Rangs et Adhésion

Cet élément est important aussi bien pour les personnages que pour les cultes. Il définit comment les gens rejoignent le culte et comment ils peuvent progresser en son sein. L'adhésion à un culte peut se résumer à proclamer sa foi ou exiger un rite d'initiation. La plupart des membres ne pourront ni ne voudront progresser plus loin dans la hiérarchie.

Cependant, les plus dévots et les plus résolus deviendront des Membres Dévoués. Ceux-ci se consacreront entièrement au fonctionnement du culte et pourront ainsi en gravir les échelons.

L'initiation implique un rituel. Sa nature précise peut-être déterminée lors de la définition du culte. Voici quelques exemples :

- Rituel d'Initiation en grande pompe, comme un baptême, un rite de communion ou autre acceptation symbolique des us du culte ;
- Épreuve ;
- Veille, jeune ou abstinence ;
- Serment ;
- Réalisation d'un sacrifice.

L'accomplissement du rituel d'initiation peut faire l'objet d'une partie ou d'une scène, ou bien être simulé à travers un test (Endurance, Volonté, Passion, etc.). À la fin du rituel, et si l'initié répond aux autres conditions nécessaires à l'adhésion, il deviendra un Membre Dévoué.

Entraînement

Les cultes peuvent enseigner des compétences pour récompenser leurs membres actifs, et rechercher certaines compétences lorsqu'ils veulent recruter de nouveaux fidèles. Le type de compétence offerte reflète la nature et le but du culte (par exemple, un culte martial offrira des Styles de Combat), ainsi que les qualités incarnées par l'objet de la vénération. Réfléchissez donc aux questions suivantes lors du choix des compétences du culte :

- Quelles sont les compétences que l'objet de la vénération incarne et promeut ?
- Quelles sont les compétences utilisées dans les mythes fondamentaux du culte ?
- Quelles sont les compétences que le culte considère comme importantes pour atteindre ses objectifs ?
- Quelles sont les compétences que les membres peuvent apporter naturellement au culte, selon la culture et l'arrière-plan de la campagne ?

Chez les cultes, l'entraînement sert souvent à renforcer certains types de comportement, mais aussi à s'assurer que les membres disposent du nécessaire pour atteindre les buts du culte et préserver son existence. Il existe différentes formes d'entraînement :

- Académies dédiées à l'entraînement et soutenues par le culte ;
- Formation des membres de rang inférieur par ceux de rang supérieur ;
- Tutorat et études ;
- Transferts de connaissance à travers des cérémonies, des festivals et des offices religieux ;
- Enseignement de mythes et de croyances.

Envisagez celles qui seront disponibles. Nul besoin de formaliser toutes les académies, rites ou mentors ; déterminez seulement les méthodes d'enseignement les plus adaptées au culte.

Finaliser le Culte

À l'issue de ce processus, vous devrez avoir une bonne idée du but du culte, de sa fonction, de son histoire, de ses mythes, de sa magie et de son fonctionnement. Il est temps maintenant d'apporter une touche finale qui pourra servir en cours de partie. Ces détails ne sont pas cruciaux, mais ils approfondiront la description du culte.

- Lancez 1d4+1 : ceci correspond au nombre de Jours Saints du culte durant l'année. Un jour au moins marquera la fondation du culte, et un autre célèbrera un mythe ou un acte capital (comme le martyr d'un prophète ou d'un héros). Décidez de l'emplacement de

ces Saints dans votre calendrier de jeu, ainsi que de leur importance pour les membres de rangs différents. Les deux jours décrits plus haut seront célébrés par tous les membres du culte ; les autres jours, moins importants, seront peut-être uniquement célébrés par des membres d'un rang donné.

- Quelles sont les cérémonies du culte ? Comment l'adoration est-elle conduite ? Les cérémonies sont-elles formelles et très ritualisées, ou sont-elles simples et peu structurées ? Est-ce que des Jours Saints différents requièrent des cérémonies spécifiques ? Soyez aussi vague ou précis que vous le désirez, mais rassemblez quelques notes sur les cérémonies grâce aux éléments déjà définis (mythe, histoire, etc.).
- Quelle est la demeure du culte ? Cela peut sembler évident si le culte est très localisé, mais les cultes les plus importants ont généralement une base principale, là où se situe un temple, une église ou un autel majeur. Voyez cela en accord avec le Maître du Jeu.
- Qu'arrive-t-il à ceux qui s'éloignent de la voie du culte, qui trahissent ses idéaux ou tentent de la quitter ? Des punitions magiques sont-elles employées ? Les apostats sont-ils condamnés à mort ? N'y a-t-il pas de sanction du tout ? Réfléchissez à la nature du culte et établissez les punitions, s'il y en a, en cas de transgression des idéaux du culte. Certains cultes utilisent la menace de la punition comme outil de propagande et moyen de contrôle sans pour autant la mettre en exécution, alors que d'autres châtient rigoureusement et en public.

Annexes:
Aides de Jeu RuneQuest

Les annexes suivantes incluent des règles pour le Mouvement Tactique, avec des figurines et des cartes de bataille, les Traits Chaotiques de certains monstres et créatures, la feuille de Suivi de Combat pour faciliter la comptabilité, et une feuille de personnage.

Le site de Design Mechanism propose en téléchargement du matériel additionnel pour aider le Maître du Jeu, notamment l'ensemble des tableaux les plus importants.

Annexe 1 : Mouvement Tactique

Annexe 2 : Traits Chaotiques

Annexe 3 : Localisations des Non humains

Annexe 4 : Feuille de Personnage

Annexe 5 : Feuille de Suivi de Combat

Annexe 1 :

Mouvement Tactique

Certains groupes préfèrent une représentation moins abstraite du positionnement et des mouvements en combat ; ils utilisent pour cela des figurines et des cartes de bataille afin de savoir où se trouve chaque personnage. Par défaut, Runequest n'intègre pas ce style de jeu, mais les règles optionnelles décrites ici fournissent quelques conseils pour des combats avec figurines.

Notez que si ces règles restent relativement simples, elles demandent plus de comptabilité et peuvent ralentir considérablement les combats.

Fondamentaux du Mouvement

Voici trois concepts de base concernant le mouvement tactique :

- Le mouvement n'est pas considéré comme une action indépendante, et n'est donc plus une Action de Combat. Les personnages peuvent se déplacer librement tout en accomplissant d'autres actions. Toutefois, l'allure (marche, course, sprint) peut limiter le type d'actions disponibles.
- On considère que tous les déplacements se déroulent simultanément. Les déplacements des personnages sont résolus en même temps lors d'une phase spécifique.
- La course et le sprint sont considérés comme des actions qui durent le round entier. Il n'y a en effet guère d'intérêt à les gérer au tour par tour, car accélérer jusqu'à (ou décélérer de) la vitesse de course maximale occupe la plus grande partie des 5 secondes d'un Round.

Suivi et Résolution des Mouvements

Pour tenir compte du Mouvement Tactique, deux nouveaux éléments sont ajoutés à la structure du Round de Combat : la déclaration de mouvement au début du cycle et l'exécution du mouvement à la fin du cycle.

Chaque round est désormais résolu ainsi :

1. Au début du premier Cycle, chaque joueur voulant déplacer son personnage (Marche, Course, Sprint) le déclare.
2. Le premier cycle est alors résolu, chaque personnage accomplissant ses actions comme d'habitude.
3. À la fin du premier Cycle, tous les personnages devant bouger se déplacent jusqu'à la moitié de la distance autorisée pour l'allure déclarée (Marche, Course ou Sprint).
4. Au début du second Cycle, les joueurs dont le personnage n'est pas en train de courir ou de sprinter peuvent déclarer un mouvement de leur personnage (Marche uniquement).
5. Le second cycle est résolu, chaque personnage agissant comme d'habitude.
6. À la fin du second Cycle, tous les personnages en mouvement se déplacent à nouveau jusqu'à la moitié de la distance autorisée pour leur allure.
7. Tous les cycles restants se déroulent comme d'habitude. Aucun mouvement supplémentaire n'est autorisé jusqu'au round prochain.

L'exécution proprement dite du mouvement ne survient qu'à la fin de chaque cycle. Étant donné que les déplacements sont simultanés, leur ordre n'est pas important, mais il vaut mieux utiliser l'ordre de Rang d'Action pour éviter toute confusion.

Souvenez-vous que la course et le sprint ne peuvent être déclarés qu'au début du premier cycle et qu'ils durent le round entier, à moins qu'ils soient interrompus (interception, esquive, recul dû à une arme à distance, etc.)

Règles Détaillées de Mouvement

Les règles suivantes s'appliquent lorsque le Mouvement Tactique est utilisé :

- Seuls des personnages non engagés peuvent se déplacer, sauf dans des cas spéciaux comme l'Action Manœuvrer.
- Un personnage non engagé qui désire Courir ou Sprinter doit indiquer son intention durant la phase de déclaration de mouvement au début du round.
- Un personnage non engagé qui désire Marcher doit déclarer son intention au début de ce cycle.
- Une fois le mouvement déclaré, le personnage doit respecter les restrictions de l'allure choisie pour le restant du round s'il court ou s'il sprinte, ou pour le cycle s'il marche.
- Le Sprint interdit l'utilisation d'autres Actions de Combat durant le round.
- La Course limite le personnage aux actions Esquive et Garde durant le round.
- La Marche ajoute aux Actions de Combat permises par la Course les actions suivantes : Attaque (arme à distance uniquement), Retarder, Interrompre, Parer, Préparer Arme et toutes les actions liées à la magie.
- À la fin du premier et du second cycle, tout personnage devant se déplacer peut se mouvoir jusqu'à la moitié de sa distance autorisée.
- À part dans certains cas (comme une charge), tout mouvement significatif cesse une fois que le personnage arrive à distance d'engagement de l'adversaire ciblé. Pendant que les deux protagonistes se mettent en position, tout combat rapproché entre eux est retardé jusqu'au début du round suivant s'ils courent ou sprintent, ou du tour suivant s'ils marchent.
- Dans le cas de l'Action Manœuvrer, considérez que le personnage s'est déplacé de la moitié de sa vitesse de marche à la fin de chaque cycle, et repositionnez le groupe d'adversaires afin de refléter la situation actuelle.
- Dans le cas spécial d'une Charge, le personnage doit, si nécessaire, appliquer le quota de mouvement de ce cycle plus tôt, à la conclusion de son tour. Cela reflète le fait que son élan l'entraîne avant que le défenseur puisse réagir.
- Une fois engagé, le personnage ne peut pas s'éloigner d'un adversaire à moins de se retirer d'abord de la mêlée.
- Tenter de passer un ennemi désengagé qui utilise l'Action de Combat Retarder donne à celui-ci l'occasion d'attaquer le personnage en déplacement ou de bloquer son mouvement, entraînant ainsi un combat rapproché lors du round suivant.

Règles Avancées d'Engagement

Engager un adversaire implique généralement une approche prudente et mesurée, afin de ne pas se mettre trop rapidement à portée d'arme et ainsi gaspiller son tour ou son initiative. Bien sûr, l'engagement dépend aussi de la combattivité de l'adversaire.

De ce fait, à vitesse de course ou de sprint, l'engagement commence toujours au début du prochain Round de Combat disponible, même dans les cas où un personnage tente d'engager un ennemi déjà engagé par ailleurs. La charge constitue une exception, mais cela a déjà été discuté dans le chapitre Combat.

Parfois, un personnage peut tenter d'engager un ennemi en train de fuir le combat. Dans ces

circonstances, si le personnage parvient, durant ce cycle, à manœuvrer de façon à être directement adjacent à la cible en fuite, il peut, à son tour, immédiatement tenter de plaquer l'adversaire, ou de l'attaquer s'il monte une créature accomplissant le mouvement pour son compte.

Plaquages en pleine course

Autre exception à la règle interdisant une attaque en pleine course ou sprint, un personnage peut tenter de plaquer un adversaire alors qu'il se déplace à sa vitesse maximale. Dans ces situations, le personnage ne tente pas d'engager prudemment un adversaire, mais se jette sur lui comme s'il chargeait. Le plaquage repose sur la compétence Bagarre pour agripper la cible, en utilisant la méthode appropriée décrite dans Combat Sans Arme à la page 155.

Considérations sur le Mouvement

Un degré d'abstraction subsiste même avec le Mouvement Tactique, principalement parce que le mouvement est mesuré en rounds plutôt qu'en dépensant des Points d'Action. Cela permet de combler certaines failles des règles, bien que certains joueurs puissent trouver discutables les restrictions imposées à leurs personnages. Toutefois, comme ces entraves concernent aussi bien les personnages que leurs adversaires, nul n'est désavantagé.

En réalité, les distances qui peuvent être couvertes en cinq secondes de course sont largement supérieures à la vitesse habituelle de déplacement dans un combat. Les combattants engagés se déplacent souvent par petits pas afin de ne pas réduire la précision ou la puissance de leurs coups. Les mouvements plus rapides se restreignent généralement à la charge ou à la fuite. Gardez à l'esprit que même un personnage lent peut facilement traverser les ¾ d'un terrain pour figurines de 25mm en un seul round de sprint.

Annexe 2 : Traits Chaotiques

La Rune du Chaos souille certaines créatures, altérant leur forme naturelle de manière plus ou moins voyante. Les créatures ainsi souillées peuvent posséder un ou plusieurs Traits Chaotiques, choisis aléatoirement ou non.

Traits Chaotiques

1d100	Trait	Effet
01-02	Acide	Possède un pus acide qui dissout la chair et qui jaillit lorsque la peau est endommagée, blessant ainsi l'attaquant. Lancez 1d4 pour déterminer la force de l'acide, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dégâts par blessure.
03-04	Attirant	Produit des phéromones qui attirent et séduisent les victimes. La créature obtient la compétence Séduction à POU x 5 %. Comme pour tout autre type de Séduction, il est possible de résister à cet effet avec Volonté.
05-06	Asymétrique	Une moitié de la créature est plus large, plus grande, ou plus longue que l'autre. Doublez les Points de Vie des localisations de la partie la plus grande et réduisez de moitié ceux des localisations de l'autre partie.
07-08	Sans Os	La créature possède un cartilage résistant et malléable à la place des os. Elle peut s'infiltrer dans un interstice de n'importe quelle taille et ne subit aucun dégât suite à une chute.
09-10	Sans Cerveau	Les organes sensoriels sont répartis sur le corps entier et la conscience est localisée ailleurs que dans la tête. Le cerveau se trouve dans une localisation aléatoire.
11-12	Brûlant	La créature bouillonne d'une chaleur chaotique, qui blesse quiconque à portée Courte. Lancez un d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dégâts par round.
13-14	Caméléon	Se fond naturellement dans son environnement et possède 100%+POU en Discrétion.
15-16	Escaladeur	Obtient la capacité Adhérence.
17-18	Contagieux	Inflige une maladie avec un délai de 1d8 heures et de virulence égale à CONx5 %, qui réduit une caractéristique aléatoire de 1d8 points. Lancez un d6, 1=FOR, 2=CON, 3=DEX, 4=INT, 5=POU ou 6=CHA.
19-20	Corrosif	Les armes subissent 1d8 points de dégâts à chaque fois qu'elles touchent la créature. Les Points d'Armure des armes n'offrent aucune protection.
21-22	Anti-Magique	Tous les effets magiques dans un rayon égal au POU de la créature en mètres perdent 1d8 Magnitude. Les sorts réduits à une Magnitude de 0 sont dissipés, à moins qu'ils fassent partie d'un enchantement permanent.
23-24	Mortel	Draine la vitalité des plantes et des créatures proches. Celles qui sont à Courte Portée de la créature doivent réussir un jet standard d'Endurance à chaque round pour éviter de subir 1 point de dégâts (ignorant l'armure) à chaque Localisation.
25-26	Dérangeant	La créature est couverte de formes étranges : bras miniatures, yeux ou bouches multiples, pseudopodes frémissants, etc. Les observateurs doivent réussir un test standard de Volonté ou être paralysés d'horreur jusqu'à ce qu'ils réussissent le test.
27-28	Dominant	Manipule ceux qui sont autour de lui avec des ordres mentaux, auxquels il n'est possible de résister qu'en réussissant un test standard de Volonté.
29-30	Drainant	Affaiblit temporairement les pouvoirs magiques d'un adversaire, en lui drainant 1d8 PM par coup réussi.
31-32	Bourdonnant	Émet un bourdonnement qui endort ceux qui l'écoutent. Tous ceux qui sont dans un rayon égal à POU de la créature x 5 mètres doivent réussir un jet standard de Volonté pour éviter de s'endormir pendant 1d8 minutes.
33-34	Emmêlant	Restreint les mouvements de ceux qui sont au contact. Ceux-ci doivent réussir un test standard de Bagarre pour ne pas être immobilisés à chaque round.
35-36	Effrayant	La créature paraît terrifiante aux yeux des observateurs, qui doivent réussir un jet standard de Volonté ou fuir immédiatement.
37-38	Glacial	Irradie des vagues de froid glacial, qui blessent quiconque se trouve au corps à corps. Lancez 1d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dégâts par round.
39-40	Intangible	Se déplace à travers les objets solides comme s'il était incorporel. Lorsqu'il est intangible, il ne peut pas attaquer, mais on ne peut pas lui faire de mal non plus.
41-42	Bondissant	Possède des membres puissants qui multiplient sa distance de saut d'un facteur de 1d4+1.
43-44	Lévitant	Plane au-dessus du sol, ce qui lui permet de se déplacer au-dessus de n'importe quelle surface sans couler ou laisser de traces.
45-46	Métamorphe	Prend la forme de la créature qu'il touche : il garde ses propres caractéristiques, mais adopte l'apparence et les localisations de l'être touché.
47-48	Triste	Son apparence paraît triste ou pathétique. Les observateurs doivent réussir un jet standard de Volonté pour pouvoir l'attaquer.

Traits Chaotiques

1d100	Trait	Effet
49-50	Transformé	Déterminez une localisation aléatoire et enlevez-la de la créature. Elle ne dispose plus de cette localisation, mais peut toujours fonctionner parfaitement sans, même si cela défie la logique.
51-52	Énervé	Ne ressent aucune douleur et ignore les effets d'une Blessure Sérieuse.
53-54	Neutralisant	Tout sort lancé sur la créature est immédiatement neutralisé.
55-56	Obscurcissant	Émet un nuage de brouillard, de spores ou de ténèbres qui aveuglent les observateurs. Ceux qui sont affectés doivent réussir un jet standard de Perception à chaque tour pour voir la créature.
57-58	Démesuré	Une localisation est enflée, doublant ses Points de Vie.
59-60	Paralysant	Rend les victimes incapables de bouger ; ceux qui sont touchés doivent réussir un jet d'Endurance standard pour éviter d'être paralysés pendant 1d8 minutes.
61-62	Perceptif	Possède un sens primaire étrange ; lancez un d6, 1=Echolocalisation (sonar), 2=Thermoception (chaleur), 3=Cérébroception (conscience intelligente), 4=Nociception (douleur), 5=Ethoception (esprits), 6=Thaumaception (magie). La créature ne se repose par sur la vue pour percevoir les autres et peut être dépourvue d'yeux.
63-64	Venimeux	Si elle attaque avec ses membres, la créature injecte un poison avec un délai de 1d8 rounds et d'une virulence de CONx5 %, qui inflige une des Conditions de Poisons de la page 113.
65-66	Polymorphe	Change de forme à chaque round, en gardant ses caractéristiques et les dégâts subis, mais en adoptant les localisations de la nouvelle forme (le Maître du Jeu devrait préparer plusieurs formes à l'avance).
67-68	Projetant	Si la créature subit des dégâts, tous ceux qui sont à POU mètres de la créature ressentent les effets psychologiques (mais non physiques) de la blessure, comme s'ils avaient été eux-mêmes blessés.
69-70	Rapide	La vitesse de Mouvement est multipliée par un facteur de 1d4+1.
71-72	Réfléchissant	Toute magie lancée sur la créature est réfléchie sur le lanceur.
73-74	Régénérant	Récupère 1 Point de Vie par round à chaque localisation, à moins que la créature ait déjà subi une Blessure Grave à cette localisation.
75-76	Hurlant	Ceux qui entendent le hurlement de la créature doivent réussir un jet standard d'Endurance ou être étourdis pendant 1d3 Tours.
77-78	Scintillant	Possède une aura chromatique changeante qui perturbe ceux qui la voient. Le niveau de difficulté des attaques contre la créature est augmenté de un.
79-80	Ombrageuse	La créature absorbe la lumière ambiante des environs immédiats, créant une zone de ténèbres complètes dans un rayon égal au POU en mètres.
81-82	Choquant	Se charge d'électricité, infligeant un choc à ceux qui le touche avec du métal ou des armes non isolées. Lancez 1d4, 1=1d2, 2=1d4, 3=1d6 et 4=1d8 dégâts par coup.
83-84	Silencieux	Complètement inaudible, même quand il attaque.
85-86	Visqueux	Ne peut pas être saisi ou agrippé en combat rapproché. La créature laisse derrière elle une trace de mucus gluant.
87-88	Puant	Ceux qui sentent l'odeur nauséabonde de la créature doivent réussir un jet d'Endurance standard ou vomir pendant 1d3 Rounds de Combat.
89-90	Collant	Secrète une colle ou un mucus qui fait coller les objets à sa peau, requérant un jet standard de Force Brute et une Action de Combat pour les libérer.
91-92	Téléporteur	Peut se téléporter librement vers un nouvel endroit une fois par round. L'endroit doit être à une distance égale à POU x2 mètres.
93-94	Transformateur	Transforme la substance d'un matériau organique qu'il touche ; les victimes vivantes doivent réussir un jet d'Endurance standard pour éviter que la localisation touchée soit changée en cristal, poussière, pierre, vin, bronze, etc.
95-96	Vampirique	Les Points de dégâts qu'il inflige à un adversaire lui sont transférés, guérissant ses blessures.
97-98	Protégé	Invulnérable à un type de matériau spécifique : acier, bois, pierre, chair, etc.
99-100	Affaiblissant	Réduit temporairement la FOR d'un adversaire de 1d8 pour chaque coup réussi (sans défense).

Annexe 3 : Localisations des Non humains

Arachnide	
1d20	Localisation
01-02	Patte Arrière Droite
03-04	Patte Arrière Gauche
05-06	Patte Milieu Droite
07-08	Patte Milieu Gauche
09-10	Patte Avant Droite
11-12	Patte Avant Gauche
13-14	Abdomen
15-16	Patte Devant Droite
17-18	Patte Devant Gauche
19-20	Céphalothorax

Draconique	
1d20	Localisation
1-2	Queue
3-4	Patte Arrière Droite
5-6	Patte Arrière Gauche
7-8	Arrière-Train
9-10	Aile Droite
11-12	Aile Gauche
13-14	Poitrail
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Ophidien	
1d20	Localisation
1–3	Pointe de la Queue
5–5	Milieu de la Partie Postérieure
6–7	Avant de la Partie Postérieure
8–9	Arrière de la Partie Médiane
10–12	Milieu de la Partie Médiane
13–14	Avant de la Partie Médiane
15-16	Arrière de la Partie Antérieure
17-18	Milieu de la Partie Antérieure
19–20	Tête

Centauridé	
1d20	Localisation
1–3	Patte Droite
4–6	Patte Gauche
7–8	Arrière-Train
9-10	Poitrail
11–12	Patte Avant Droite
13–14	Patte Avant Gauche
15–16	Poitrine
17	Bras Droit
18	Bras Gauche
19–20	Tête

Insecte	
1d20	Localisation
1	Patte Arrière Droite
2	Patte Arrière Gauche
3	Patte Milieu Droite
4	Patte Milieu Gauche
5-9	Abdomen
10-13	Thorax
14	Patte Avant Droite
15	Patte Avant Gauche
16-20	Tête

Arachnide à Queue	
1d20	Localisation
01-02	Queue
03	Patte Arrière Droite
04	Patte Arrière Gauche
05	Patte Milieu Droite
06	Patte Milieu Gauche
07	Patte Avant Droite
08	Patte Avant Gauche
09-12	Thorax
13-15	Pince Droite
16-18	Pince Gauche
19-20	Céphalothorax

Insecte Ailé	
1d20	Localisation
1	Patte Arrière Droite
2	Patte Arrière Gauche
3-4	Métathorax
5	Patte Milieu Droite
6	Patte Milieu Gauche
7-10	Prothorax
11–12	Aile Droite
13–14	Aile Gauche
15–16	Membre Avant Droit
17–18	Membre Avant Gauche
19–20	Tête

Pachyderme	
1d20	Localisation
1-2	Patte Arrière Droite
3-4	Patte Arrière Gauche
5-8	Arrière-train
9-12	Poitrail
13-14	Patte Avant Droite
15-16	Patte Avant Gauche
17	Trompe
18-20	Tête

Quadrupède Ailé	
1d20	Localisation
1-2	Patte Arrière Droite
3-4	Patte Arrière Gauche
5-7	Arrière-train
8-10	Poitrail
11-12	Aile Droite
13-14	Aile Gauche
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Créature aquatique à aileron dorsal	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-6	Aileron Dorsal
7-10	Avant
11-14	Arrière
15-16	Aileron Gauche
17-18	Aileron Droit
19-20	Tête

Quadrupède à queue	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-5	Patte Arrière Droite
6-7	Patte Arrière Gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Patte Avant Droite
17-18	Patte Avant Gauche
19-20	Tête

Bipède Ailé	
1d20	Localisation
1–3	Patte Droite
4–6	Patte Gauche
7–9	Abdomen
10	Poitrine
11–12	Aile Droite
13–14	Aile Gauche
15–16	Bras Droit
17–18	Bras Gauche
19–20	Tête

Bipède à Queue	
1d20	Localisation
1-3	Queue
4-5	Jambe Droite
6-7	Jambe Gauche
8-10	Arrière-train
11-14	Poitrail
15-16	Bras Droite
17-18	Bras Gauche
19-20	Tête

Joueur : _____ Personnage : _____

Âge: _____ Sexe : _____ Gaucher/Droitier : _____

Gabarit : _____ Taille : _____ Poids : _____

Culture : _____ Contrée d'Origine : _____ Culte : _____

Carrière : _____ Classe Sociale : _____

POINTS DE CHANCE

RUNEQUEST

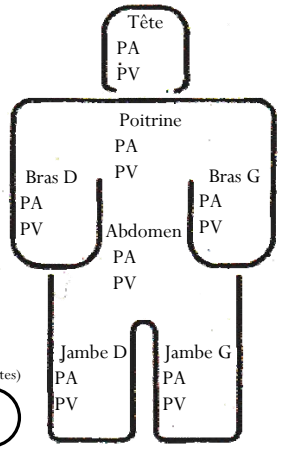
NOTES SUR LE PERSONNAGE

CARACTÉRISTIQUES & ATTRIBUTS

FOR
CON
TAI
DEX
INT
POU
CHA

LOCALISATIONS

1d20		Armure
1-3	Jambe D	
4-6	Jambe G	
7-9	Abdomen	
10-12	Poitrine	
13-15	Bras D	
16-18	Bras G	
19-20	Tête	



Malus au Rang d'Action

Bouclier
(Type & localisations couvertes)

Points d'Action	Modif. de Dégâts	Modif. d'Expérience	Vitesse de Guérison	Mouvement	Rang d'Action

STYLES DE COMBAT(FOR+DEX)

Nom du Style	%	Armes du Style

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	Base	%
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR+DEX	
Canotage	FOR+CON	
Chant	POU+CHA	
Conduite	DEX+POU	
Coutumes	INT x2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	INT+DEX	
Dissimulation	DEX+POU	
Endurance	CON x2	
Équitation	DEX+POU	
Esquive	DEX x2	
Force Brute	FOR+TAI	
Influence	CHAx2	
Natation	FOR+CON	
Perception	INT+POU	
Perspicacité	INT+POU	
Premiers Soins	INT+DEX	
Savoir Régional	INT x2	
Tromperie	INT+CHA	
Volonté	POU x2	

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Compétence	Base	%

Langues	(INT+CHA)	%
Langue natale		

POINTS DE MAGIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

COMPÉTENCES MAGIQUES

Compétence	Base	%

FATIGUE

	Comp.	Mouv.	Rang d'Action	Points d'Action
Frais				
Essoufflé	-10%			
Fatigué	-20%	-1m		
Epuisé	-30%	-1m	-2	
Harassé	-40%	Moitié	-4	-1
Exténué	-50%	Moitié	-6	-2

PASSIONS (POU+CHA)

Passion	%

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	PA/PV	Qualités/Manœuvres	ENC	Portée	Recharge

RuneQuest

Jets d'expérience

Équipement

Objet	ENC

Argent et Fortune

Revenu (Jour/Semaine/Saison/Année)
PA / / /

Alliés, Ennemis, Notes

Notes sur la communauté et la famille

Cultes

Nom du Culte Rang Dons/Notes

Magie Populaire (%)

Sorts

Animisme

Transe % Contrainte %

Esprits/Fétiches

Mysticisme

Méditation %
Voie % Mysticisme Talents

Sorcellerie

Manipulation %
Grimoire % Invocation Sorts

Théisme

Points de Dévotion

Divinité % Dévotion % Exhort. Magnit. Sorts

RUNEQUEST

Feuille de Suivi de Combat

Rang d'Action	Créature / PNJ	Combat avec...	Points d'Action	Blessures & Statut	Round 1 Points d'Action Utilisés 1 2 3 4 5 6	Round 2 Points d'Action Utilisés 1 2 3 4 5 6	Round 3 Points d'Action Utilisés 1 2 3 4 5 6	Round 4 Points d'Action Utilisés 1 2 3 4 5 6

Notes pour ce Combat

Instructions

Noter le nom ou la description des PNJ / Créatures dans l'ordre des Rangs d'Action. Noter le nombre de Points d'Action dont dispose chaque adversaire. Utiliser les colonnes appropriées pour noter qui est en combat avec les PNJ /Créatures, et leur statut en terme de blessures et autres notes importantes.

Chaque Round, rayer les Points d'Action au fur et à mesure de leur utilisation ou de leur élimination. Reporter l'utilisation des Points d'Action au Round suivant si nécessaire.

INDEX

Les entrées de l'index en italique sont des sorts, des effets magiques ou des capacités magiques.

A

Absorption (Miracles) 263
Acéphale 329
Acide 104
Acrobatie 66
Actions Libres 139
Actions Proactives 137–138
Action, Temps et Mouvement 104
Adhérence (Créatures) 312
Adhérence (Mysticisme) 226
Adversaires Multiples 153–154
Âge 48
Agent 41
Agrandissement (Sorcellerie) 239
Alarme (Magie Populaire) 186
Alchimiste 41
Allergie (Créatures) 312
Allié 34
Amélioration du Personnage 108, 108–112
Améliorations, Qualités 101–102
Amuseur 41
Animer (Sorcellerie) 239
Animisme 50, 169, 197–220
Apaisement (Magie Populaire) 186
Apnée (Créatures) 312
Apnée (Magie Populaire) 186
Appeau 186
Appeler les Nuages (Miracles) 264
Appeler les Vents (Miracles) 264
Aquatique (Créature) 312
Arbalète Légère 98
Arbalète Lourde 98
Arc Composite 98
Arc Court 98
Arc Long 98
Argent, Départ 31
Armes à Deux Mains 96
Armes à Distance 97–98
Armes à Une Main 94
Armes, Boucliers 95
Armes de Mêlée 93–96
Arme de Vérité (Miracles) 264
Armes, Départ 49–50
Armes de Siège 99
Armes Naturelles Formidables (Créatures) 312
Armes Naturelles Formidables (Mysticisme) 226
Armes, Taille et Allonge 140
Armure 85–88
Armure, Départ 50
Armure et Taille 88
Armure, Pénalité Au Rang d'Action 88
Armure, Se Déplacer En 106
Arracher l'Âme (Miracles) 264
Art 67
Artisan 42
Artisanat 67
Asipatra 331–332
Asphyxie 108
Aspis 95
Asservir (Sorcellerie) 241
Athlétisme 57
Atlatl 98
Attaque Cardiaque (Miracles) 264
Attaque de Regard (Créatures) 312
Attaque en Piqué (Créatures) 312
Attaquer 137
Attaques et Parades 141
Attirer (Sorcellerie) 240
Attributs 12
Augmentation des Dégâts (Sorcellerie) 241
Augmenter Caractéristique (Sorcellerie) 240
Aura Chaotique (Créatures) 313
Aura (Mysticisme) 226
Aurochs 332
Aveugler 145

B

Babillage (Magie Populaire) 186
Babouin Géant 333
Bagarre 58
Bagini 333–334
Bakru 335
Balayages 155
Baliste 99
Balles de fronde 98
Bannir (Sorcellerie) 241
Barbare 20
Barbare, Compétences Standards 20
Barbare, Passions Culturelles 20
Basilic/Cocatrice 336
Bâton 96
Bénir Les Récoltes (Miracles) 264
Berger 42
Berserk (Miracles) 265
Blessure Accidentelle 145
Blessure Grave 162–163
Blessure Légère 162
Blessure Sérieuse 162
Blessures Permanentes 122
Blessures Sérieuses, Traitement 71

Bolas 98
Bonacon 337
Bond Offensif 152–153
Boomerang (Sorcellerie) 241
Bouclier (Miracle) 265
Boucliers 95
Bouclier Spirituel (Magie Populaire) 186
Bouclier Spirituel (Miracles) 265
Boule & Chaîne 94
Briser l'Arme 145
Bureaucratie 67

C

Cacher l'Âme (Sorcellerie) 242
Calcul (Magie Populaire) 186
Caméléon (Miracles) 265
Camouflage (Créatures) 313
Canotage 58
Caractéristiques 10–11
Caractéristiques, Augmentation 109–112
Caractéristiques, Calcul 12
Caractéristiques, Construction par Points 12
Caractéristiques, Lancer de Dés, Assignation 12
Caractéristiques, Lancer de Dés, Dans l'Ordre 12
Carreaux 98
Casser 63
Centaure 338
Chaine 94
Chaleur (Magie Populaire) 187
Chamane 42
Changer la Distance 137
Chant 59
Charger 149–151
Charisme 11
Charmer (Miracles) 266
Chasseur 42
Cheval 340
Choisir la Cible 145
Chute 118
Cibler 145
Cibles (Sorcellerie) 234
Cimenter (Magie Populaire) 187
Cimeterre 94
Civilisé 21
Civilisé, Compétences 22–23
Civilisé, Passions Culturelles 22
Classe sociale 81–82
Classe Sociale 30–32, 40
Climat 128–130
Coincer l'Arme 145
Collèges 282
Combat 131–164
Combat, Actions de 137–139
Combat à Distance 158–161
Combat, Éléments 132
Combat, Maîtrise du Jeu 425–431
Combat Monté 153
Combat Rapproché 149
Combat, Rounds 104
Combat Sans Arme 155–156
Combat Spirituel 209–215
Combiner (Sorcellerie) 233
Comédie 67
Commerce 68
Communauté 30
Communication Mentale (Magie Populaire) 187
Compagnies 281
Compétences, Apprentissage 110–111
Compétences, Augmentation 76
Compétences, Fonctionnement 55
Compétences, Limite 76
Compétences, Modificateurs 56
Compétences, Niveaux de Difficulté 57
Compétences Professionnelles 66–76
Compétences, Quand Lancer les Dés 56
Compétences, Résumé 80
Compétences, Retenter 76
Compétences Standards 16, 57–66
Concept de Personnage 10
Conduite 59
Conflit Social 431–432
Confréries 281
Confrérie Sacrée (Miracles) 266
Confusion (Magie Populaire) 187
Conjurer (Sorcellerie) 242
Connaissance 68
Consacrer (Miracles) 266
Conscience (Mysticisme) 226
Constitution 11
Contacts 34–35
Contorsion (Mysticisme) 226
Contourner (Magie Populaire) 187
Contrainte 69, 200
Contrecoup (Miracles) 266
Contresort 138
Contrôle de la Douleur (Mysticisme) 226
Coordination (Magie Populaire) 188
Corruption (Miracles) 267
Couillard 99
Coup de Tonnerre (Miracles) 267
Couper les Flèches (Mysticisme) 226
Course 58
Courtisane 43
Courtoisie 69
Couteau 94
Coutumes 59
Couverture 151
Crabe Géant 341
Création de Personnage 9
Créatures 311–416
Créatures, Armes Naturelles 323–324
Créatures, Capacités 312–317
Créatures, Comment Combattent les 320–322
Créatures comme Personnages 317–318
Créatures, Compétences 319
Créatures, Créer ses propres 326–328
Créatures, Équilibre 319–320
Créatures, Intelligence et Instinct 311–312
Créatures, Poids et Taille 327
Créer des Personnages, Maîtrise du Jeu 420–423
Crochetage 69
Crocodile/Alligator 342
Croissance (Miracles) 267
Culte, Appartenance à un 52
Cultes 280–281
Cultes, Adhésion 283–285

Cultes, Aide Matérielle 290
Cultes, Bénéfices 289–292
Cultes, Dirigeants 289
Cultes, Disponibilité selon les Cultures 285–286
Cultes, Dons 291–292
Cultes, Entraînement 289–290
Cultes et Confréries 279–310
Cultes et Confréries, Centres 298–300
Cultes et Confréries (Maîtrise du jeu) 436–440
Cultes et Miracles 258–259
Cultes, Exemples 300–307
Cultes, Magie 290–291
Cultes, Membres 287
Cultes, Membres Dévoués 287–288
Cultes, Membres Éprouvés 288
Cultes, Pourquoi adhérer ? 282–283
Cultes, Progression 286
Cultes, Protection 290
Cultes, Rangs 286–289
Cultes Spirituels 280–281
Cultes, Statut Social 290
Cultes, Superviseurs 288–289
Cultes & Traditions 217
Culture 19, 69
Culture (Compétence) 69
Culture, Points de Compétence 19–20
Cycles et Tours 136
Cyclope 343

D

Dague 94, 98
Danse 60
Dans l'ordre 12
Dare-dard (Magie Populaire) 188
Décrépitude (Magie Populaire) 188
Déflagration Mentale (Miracles) 267
Dégager les Cieux (Miracles) 267
Dégâts et Niveaux de Blessure 161–162
Dégâts, Réduction des 141
Dégâts Spirituels 201
Déguisement 70
Démoraliser (Magie Populaire) 188
Dernière Action Héroïque 163
Désarmer 145
Détection (Magie Populaire) 188
Dévier (Magie Populaire) 188
Dévotion 70, 258
Dévotion, Donner des Points de Magie 260–261
Dévotion, Réserve de 260
Dextérité 11
Dignitaire 43
Diminuer (Sorcellerie) 243
Discrétion 60
Dispersion de la Magie (Miracles) 268
Dispersion Elémentaire (Miracles) 268
Disque 98
Disruption (Magie Populaire) 188
Dissimulation 61
Dominer (Sorcellerie) 243
Dragon 344
Drain de Caractéristique 313
Dresseur 43
Durée des Talents 224–225
Durée (Sorcellerie) 233

E

Échange de Corps (Sorcellerie) 243
Écholocation (Créatures) 313
Écholocation (Mysticisme) 226
Éclair (Miracles) 268
Eclaireur 44
Économie et Équipement 81
Écriture/Lecture 70
Écu 95
Égide (Miracles) 268
Elémentaires 346
Elfe 349
Éloquence 70
Emmêle (Miracles) 268
Emmêler 145
Empaler 146
Empaler, Attaque à Distance 160
Empoigne (Créatures) 313
Emprisonner (Sorcellerie) 244
Enchainer 146
Enchanter (Sorcellerie) 244
Encombrement 116
Encombrement, Armure 117
Encombrement, Capacité 116–117
Encombrement, Non Humains 117
Endurance 61
Engagement 149
Engloutissement (Créatures) 313
Ennemis 34–35
Enquêtes 424
Enseignement 70
Entraînement 110–111
Entraînement des Cultes 289–290
Entrave (Sorcellerie) 244
Épée à 2 Mains 96
Épée Courte 94
Épée Large 94
Épée Longue 94, 96
Épreuves de Force 63
Équipement, Culture et Milieu 85
Équipement, Départ 49
Équipement, Fabrication et Qualité 100
Équipement, Prix 85
Équitation 62
Érudit 44
Escalade 57
Escalade en Combat 156
Esprit Collectif (Créatures) 313
Esprit, Invocation 208–209
Esprit, Lier dans une Créature Vivante 219
Esprits Ancestral 405–406
Esprits, Attitude 203
Esprits, Attributs 203
Esprits, Caractéristiques 203
Esprits Change-Forme 406–407
Esprits, Création 216
Esprits, Définition 200–202
Esprits, Dégâts 201
Esprits de la Nature 407–408
Esprits de Maladie 408–409
Esprits de Malédiction 409–410
Esprits de Malheur 410
Esprits de Mort 410
Esprits Élémentaires 410–412

Esprits Gardiens 412
Esprits, Intensité 202–203
Esprits liés, Limites 207
Esprits Morts-Vivants 412
Esprits, Négociation 205–206
Esprits, Pouvoirs 216–217
Esprits Prédateurs 412–413
Esprits, Trouver et Obtenir 203–204
Esprits, Utilisation 207
Esquiver 138
Esquive, Combat 62, 151–152
Ésquiver des projectiles 62
Esquiver un piège 62
Esquiver un sort dangereux 62
Étourdir 146
Être Corporel et Désincarné 199
Évaluer (Magie Populaire) 189
Évaluer la Situation 139
Éveil (Miracles) 269
Excommunication (Miracles) 268
Exhortation 71, 258
Exorcisme (Miracles) 269
Exorcisme, Esprit 215
Expérience, Modificateur 13, 109
Exposer l'Adversaire 146
Extension (Miracles) 269
Extinction (Magie Populaire) 189
Extinction magique (Miracles) 269

F

Faire Trébucher 146
Familier (Magie Populaire) 189
Familles 33–34
Fanatisme (Magie Populaire) 189
Fatigue 119
Fatigue, Effets 119–120
Fatigue (Magie Populaire) 189
Fatigue, Récupération 120
Fauchon 94
Fécondité (Miracles) 270
Feinte 146
Fermier 44
Fétiche 206–208
Fétiche, Création 206
Fétiche, Utilisation 207
Feux 120–121
Filet 94, 98
Flairer le Sang (Créatures) 313
Fléau 94
Fléau Militaire 96
Flèche de Feu (Magie Populaire) 189
Flèches 98
Fléchettes 98
Fléchettes de sarbacane 98
Folie (Miracles) 270
Force 10
Force Brute 63
Forcer l'Échec 147
Forme Bestiale (Miracles) 270
Fortifier (Miracles) 270
Fourmi Géante 351
Fracasser 147
Fracasser (Magie Populaire) 189
Fragmenter (Sorcellerie) 245
Frénésie (Créatures) 313
Froid (Magie Populaire) 189
Fronde 98
Fusion 245
Fustibale 98

G

Gangs 282
Garde 139
Garrot 96
Géant 352
Geasa 296
Gobelin/Orque 353
Gorgone 354
Goule 356
Gourdin 94
Grande Hache 96
Grande Lance 96
Grand Marteau 96
Griffon/Hippogriffe 357
Guérir Blessure (Miracles) 271
Guérir les Sens (Miracles) 271
Guérir Maladie (Miracles) 271
Guérir Membre (Miracles) 271
Guérison 71, 121–122
Guérison de l'Esprit (Miracles) 271
Guérison du Corps (Miracles) 271
Guérison Magique 121
Guérison, Vitesse de 13–14, 121
Guerrier 44
Guildes 170, 282
Guisarme/Rhomphia 96

H

Hache de Bataille 94, 96
Hachette 94, 98
Halfelin 358
Hallebarde/Bec de Corbin 96
Harmoniser (Miracles) 271
Harpie 360
Hâte (Sorcellerie) 245
Hauteur et Poids 14
Hébergement 88–89
Hémorragie 108
Hésiter 137
Histoire Personnelle 26–30
Homme-Lézard/Ophidien 361
Hstorique, Équipement 51
Hybride du Chaos 363

I

Ignition (Magie Populaire) 189
Illusion (Miracles) 272
Imiter (Magie Populaire) 190
Immunité aux Maladies (Créatures) 314
Immunité aux Poisons (Créatures) 314
Immunité (Créatures) 313
Immunité (Mysticisme) 226
Incantation, Conditions 179
Incantation, Interrompre 179–180
Incantation, Restrictions 179
Incognito (Magie Populaire) 190
Indomptable (Mysticisme) 226
Inébranlable (Miracles) 272
Influence 63
Ingénierie 71

Initiative 136
Interrompre l'Incantation 179–180
Interruption 138
Intervention Divine 293
Intimidation (Créatures) 314
Intuition (Sorcellerie) 246
Invocation 72, 232
Invocation Élémentaire (Miracles) 272
Invoquer (Sorcellerie) 246
Iqari 365

J

Javelot 98
Jet de Tri 79
Jets Contestés 77–78
Jets de Groupe 78–79
Jets d'Expérience 108–109
Jets Différentiels 78
Jets d'Opposition 77–78
Jets D'opposition, Compétences Supérieures à 100% 78
Jeux de Hasard 72
Jouer d'un Instrument 72

L

Lâcher une Arme 139
Lance Courte 94, 98
Lance de Cavalerie 94
Lancer 58
Lance Solaire (Miracles) 272
Langage 72
Langage, Aisance 73
Langue Natale 63
Légèreté de la Plume (Mysticisme) 226
Lever 63
Lever les Morts (Miracles) 272
Lézard Géant 370
Licorne 368
Lien Mental (Miracles) 273
Lier des Esprits Puissants 220
Lier Fantôme (Miracles) 273
Lier un Esprit 206–207
Lieux Magiques 174
Lion 369
Localisations 161
Localisations des Non humains 447
Longue-Vue (Magie Populaire) 190
Loup 369
Lumière (Magie Populaire) 190
Lutte 156
Lutter 137

M

Magie 50, 165–182
Magie, Adaptation 168
Magie, Annulation 181
Magie, Apprendre de Nouvelles Capacités 177–178
Magie, Combien de Capacités ? 171–172
Magie, Conditions de l'Incantation 179
Magie, Cumul 181
Magie de Départ 177
Magie, Disciplines 168–170
Magie, Énergie 173–174
Magie, Magnitude et Intensité 181
Magie (Maîtrise du Jeu) 434–435
Magie Persistante, Coût 181
Magie Populaire 50, 73, 169, 183–196
Magie Populaire, Accès à la 184
Magie Populaire, Annulation 181
Magie Populaire, Apprentissage 184
Magie Populaire, Cumul 185
Magie Populaire, Départ 184
Magie Populaire, Durée 185
Magie Populaire, Limites 185
Magie Populaire, Nature 183
Magie Populaire, par Profession 196
Magie Populaire, Temps de Lancer 184
Magie Populaire, Traits 185
Magie Populaire, Utilisation 184–185
Magie, Utilisation 179–180
Magnitude (Sorcellerie) 234
Main de Fer (Magie Populaire) 190
Main Gauche 94
Maîtriserer le Jeu 417–440
Maladies 112–116
Maladies et des Poisons, Traitement 71
Maladies et Poisons, Traits 112–113
Maladresses 56
Malédiction (Magie Populaire) 190
Malheur, Esprits de 410
Mammouth 371
Mangonneau 99
Manipulation 73, 232–233
Manipulation, Cible 233
Manipulation, Combiner 233
Manipulation, Durée 233
Manipulation, Magnitude 233
Manipulation, Portée 233
Manœuvrer 137, 153–154
Manœuvrer en combat 62
Manœuvres de Combat 142–149
Mante Religieuse Géante 372
Manticore 373
Marchand 45
Marchandage et Troc 83–84
Mariage 33
Marin 45
Marque Magique (Sorcellerie) 246
Masse 94
Masse à 2 mains 96
Maturation (Miracles) 273
Maximiser les Dégâts 147
Mécanismes 73
Médecin 45
Méditation 73, 222
Mélodie (Magie Populaire) 190
Membres Multiples (Créatures) 314
Métamorphose (Sorcellerie) 247
Mineur 46
Minotaure 374
Miracles, Apprentissages 259–260
Miracles, Coût d'Invocation 262
Miracles, Demande 262
Mirage (Magie Populaire) 190
Mirage (Miracles) 273
Mobilité (Magie Populaire) 191
Modificateur de Dégâts 13
Momie 377

Monde des Esprits 198
Monter 138
Morsure Glaciale (Magie Populaire) 191
MorteLame (Magie Populaire) 191
Mort-Vivant (Créatures) 314
Mouvement, Comparatif 106
Mouvement, Effets de l'Armure 106–107
Mouvement, Vitesse 15, 105–106
Munitions 98
Mysticisme 50, 74, 169, 221–230
Mysticisme, Apprendre des Talents 223
Mysticisme, Augmentation de Compétence 225–226
Mysticisme, Départ 223
Mysticisme, Durée des Talents 224–225
Mysticisme, Invoquer un Trait 226–228
Mysticisme, Limitations des Talents 225
Mysticisme, Magnitude et Intensité 224
Mysticisme, Renforcement d'Attributs 227–229
Mysticisme, Stopper les Talents 225
Mysticisme, Utilisation 223
Mysticisme, Voies et Talents 222–223
Mystique 46

N

Nage 64
Nager en Combat 156
Nageur (Créatures) 314
Nain 378–380
Navigation 74
Négation (Mysticisme) 226–227
Neutraliser la Magie (Sorcellerie) 247
Niveau de Vie 81–82
Niveaux de Vie 81–82
Nomade 23–24
Nomades, Compétences 23
Nomades, Passions Culturelles 23
Non-Mort (Sorcellerie) 247
Nourriture 88–89
Noyade 108
Nuée d'Insectes 380

O

Objets inanimés 122–123
Objets, Qualité 102
Oblitération (Miracles) 273
Ogre 381
Onagre 99
Ordres de Sorcellerie 280
Ordres Mystiques 280
Orientation 74
Ours 382
Outils 90–92

P

Pacification (Miracles) 274
Panthotaure 383
Parade Complète 147
Paralysie (Sorcellerie) 247
Parents 33
Parer 139
Parer, Incapable de 142
Parer une Attaque Manquée 142
Parfum (Magie Populaire) 191
Parler 139
Passe-Passe 74
Passions 36–37, 124–125
Passions, Augmentation 110
Passions, Évolution 125
Pavois 95
Pêcheur 46
Pelta 95
Pénalités de Distance 159
Perception 64
Percer (Magie Populaire) 191
Percevoir Sens (Sorcellerie) 248
Persévérance (Miracles) 274
Perspicacité 64
Peur (Miracles) 274
Pic de Guerre 94
Pic/Sarisse 96
Piéger l'Âme (Sorcellerie) 248
Pièges 126–128
Pierre 98
Piétaille 164
Piétinement (Créatures) 314
Pieuvre Géante 384
Pistage 74
Pluie de Substance (Miracles) 274
Points d'Action 12–13
Points de Chance 15, 123–124
Points de Chance du Groupe 124
Points de Compétence Bonus 48–49
Points de Magie 15
Points de Magie, Être à court de 176–177
Points de Magie, Récupération 175–176
Points de Magie, Sources 173–175
Points de Vie 14, 162
Points de Vie par Localisation 14
Poisons 112–116
Polir (Magie Populaire) 191
Polycéphale 314
Portail (Sorcellerie) 248
Portée (Sorcellerie) 234
Porte-Voix (Magie Populaire) 191
Possession (Créatures) 315
Possession Spirituelle 215
Pouvoir 11
Précipitations 128–129
Premiers Soins 64
Prendre l'Arme 147
Préparation et Aides de Jeu 419–420
Préparer une Arme 138
Préserver (Magie Populaire) 191
Presser l'Avantage 147
Prêtre 46
Prévenir (Magie Populaire) 191
Primitif 24–25
Primitifs, Compétences 24
Primitifs, Passions Culturelles 25
Prix Minimum d'Entretien 82
Professeurs 111–112
Profession Personnalisée 47
Professions 39
Professions, Compétences de 40
Professions et Classes Sociales 40
Professions par Culture 40
Projection Astrale (Mysticisme) 227
Projection Sens (Sorcellerie) 249

Propitiation (Miracles) 274
Protection (Magie Populaire) 192
Puissance (Magie Populaire) 192
Purification (Magie Populaire) 192

R

Rafraîchissement (Magie Populaire) 192
Ralentissement (Magie Populaire) 192
Rang d'Action 15–16
Rang d'Action, Pénalité 136
Rangement (Magie Populaire) 192
Rapière 94
Réactions 138
Réanimation (Sorcellerie) 250
Réarmement Rapide 147
Recharger une Arme à Distance 160–161
Réchauffement (Magie Populaire) 192
Recul 152
Reddition 148
Réflexion (Miracles) 274
Régénération (Créatures) 315
Régénération (Sorcellerie) 250
Régiments 282
règles d'une Bonne Partie 418–419
Relations Personnelles 35
Renforcement d'Attributs (Mysticisme) 227–229
Renforcer sa Position 138
Renoncer (Sorcellerie) 250
Renvoyer (Sorcellerie) 251
Réparation (Magie Populaire) 192
Repos Éternel (Miracles) 275
Repousser 148
Repousser (Magie Populaire) 192
Répugnance (Magie Populaire) 192
Réputation 34
Requin 385
Réserve de Mana (Sorcellerie) 251
Résistance aux Dégâts (Sorcellerie) 251
Résistance aux Esprits (Sorcellerie) 251
Résistance aux Sorts (Sorcellerie) 251
Respiration Aquatique (Miracles) 275
Résurrection (Miracles) 275
Retarder 138
Retenir la Magie 138
retenir sa respiration 108
Retenir ses Coups 154
Rétrécissement (Sorcellerie) 251
réussites Automatiques 56
Réussites Critiques 56
Revenus 81–83
Revenus Saisonniers 83
Rivaux 34–35
Rompre l'Engagement 158
Rondache 95
Runes 165–167, 182
Runes, Affinités 297
Runes, Influences 168

S

Sabre 94
Sacrifice 173–174
Saigner 148
Saisir 148
Sang Froid 315
Sanglien 386
Sanglier 386
Sarbacane 98
Saut 58
Sauteur 316
Savoir Régional 65
Scarabée Géant 387
Sceau de Protection (Sorcellerie) 252
Scorpion (Arme de Siège) 99
Scorption Géant 388
Sculpter (Sorcellerie) 252
Scutum 95
Se Déplacer 138
Séduction 75
Se Libérer 148
S'Éloigner 148
Sens de la Magie (Créatures) 316
Sens de la Mort (Créatures) 316
Sens de la Rue 75
Sens de la Terre (Créatures) 316
Sens de la Terre (Mysticisme) 227
Sens de la Vie (Créatures) 316
Sens Fantomatique (Sorcellerie) 253
Sens Magique (Mysticisme) 227
Sens Mystique (Sorcellerie) 252
Sens Spirituel (Mysticisme) 227
Sens Vital (Mysticisme) 227
Sentir (Sorcellerie) 254
Se Rapprocher 148
Se Rapprocher et S'Éloigner 156–158
Se Relever 138, 148
Se Replier 148
Serments 293–294
Serpent de Mer 390
Serpent Géant 389
Signaler 139
Singe Ailé 391
Slargr 392
Smilodon 393
Sociétés Spirituelles 217
Soins (Magie Populaire) 193
Sommeil (Magie Populaire) 193
Sorcellerie 50, 169–170, 231–256
Sorcellerie, Apprendre des Sorts 236
Sorcellerie, Coûts d'Invocation 237
Sorcellerie, Dissiper un Sort 238
Sorcellerie, Écoles et Sorts 235
Sorcellerie, Invoquer un Sort 236–237
Sorcellerie, Limitations 238
Sorcellerie, Magnitude et Intensité 238
Sorcellerie, Temps d'Invocation 238
Sorcellerie, Utilisation 236
Sorcier 47
Sorciers, Départ 235–236
Souffle Enflammé (Créatures) 316
Sous-Fifres 164
Squelette 394
Styles de Combat 16–17, 132–134
Styles de Combat, Bénéfices 134
Styles de Combat, Traits 135
Suffocation 108
Suffocation (Sorcellerie) 255
Superstitions 295
Surprise 154
Survie 75, 125
Survie (Compétence) 75

T

Tabous 295–296
Taille 11
Talent, Activer 223–224
Talents, Limitations 225
Talents, Stopper 225
Targe 95
Télépathie (Sorcellerie) 255
Téléportation (Sorcellerie) 255
Température 129
Temples 299
Temps d'Incantation Rituels 172
Temps et Mouvement 104
Temps Local 104–105
Temps Stratégique 105
Ténèbres (Magie Populaire) 193
Terrifiant (Créatures) 316
Théisme 52, 170, 257–278
Théisme, Cultes 281
Théisme, Départ 259
Théisme, Dissiper un Miracle 262
Théisme, Magnitude et Intensité 262
Théisme, Temps d'Exhortation 262
Théisme, Utilisation 260
Tigre 395
Tirer dans le Tas 159
Tirer en Mouvement 160
Tir Infaillible (Miracles) 275
Totems 171
Tour de Tâche 100–101
Traditions Magiques 170
Traditions Magiques, Création 178–179
Traduction (Magie Populaire) 193
Trait Chaotique (Créatures) 316
Transe 75, 199–200
Transférer Blessure (Sorcellerie) 256
Transmutation (Sorcellerie) 255
Transport, Départ 50
Traverser l'Armure 148
Traverser l'Armure (Sorcellerie) 256
Trébuchet 99
Tremblement de Terre (Miracles) 275
Trident 94, 98
Troll 396
Tromperie 66
Tuer Silencieusement 149
Tunnelier (Créatures) 316

U

Utiliser la Magie 138
Utiliser les Passions 424
Utiliser les Pièges 432
Utiliser les Points de Chance 123–124
Utiliser un Point de Chance 139

V

Vampire 398
Vampiriser Caractéristique (Sorcellerie) 256
Vampirisme (Créatures) 316
Véhicules 100–101
Venimeux (Créatures) 317
Ventriloquie (Magie Populaire) 194
Vents 130
Verrouiller (Magie Populaire) 194
Vêtements 88–89
Vêtements, Départ 49
Vieillissement 107
Vigueur (Magie Populaire) 194
Viking 95
Viser 159
Visibilité 128
Vision (Miracles) 276
Vision dans le Noir (Créatures) 317
Vision dans le Noir (Mysticisme) 227
Vision de l'Âme (Miracles) 276
Vision Nocturne (Créatures) 317
ViveLame (Magie Populaire) 194
Voie Sûre (Magie Populaire) 194
Vol, Combat 152
Vol (Créature) 317
Vol (Sorcellerie) 256
Voleur 47
Volonté 66
Vue Magique (Magie Populaire) 195
Vulnérable (Créatures) 317

W

Wyrm/Wyverne 400

X

Xyston 96

Z

Zombie 400

Films et livres recommandés

Nous vous invitons à découvrir les films et les livres suivants : ils ont contribué au développement de RuneQuest, et nous espérons qu'ils vous inspireront de belles idées de campagne !

Livres

Beowulf – Traditionnel
Bradley, Marion Zimmer – le Cycle de Ténébreuse
Cabel, James Branch – Jurgen
Cook, Glenn – le cycle de la Compagnie Noire.
Cornwell, Bernard – Les Histoires Saxonnes, la Saga du Roi Arthur – la Quête du Graal.
Divers – la série de Thieves World. VO uniquement.
Gemmel, David – les cycle de Drenaï, de Troie et du Lion de Macédoine.
Hambly, Barbara – la série Sun-Wolf. VO uniquement.
Homère – l'Illiade et l'Odyssée
Howard, R.E – Notamment les histoires de Conan, Kull, Solomon Kane et Bran Mak Morn
Lee, Tanith – le cycle du Bain des Limbres
LeGuin, Ursula – le Cycle de Terremer
Leiber, Fritz – Le Cycle des Epées
Martin, George R.R – Le Trone de Fer
May, Julian – Le Pays Multicolore
Moorcock, Michael – Le Cycle d'Elric, les Livres de Corum et la Légende d'Hawkmoon
Moore, C.L – Jirel de Joiry
Norton, Andre – la série des Aventuriers du monde magique
Offutt, Andrew – les cycles de Cormac Mac Art, Death Knight, War of the Gods on Earth, et le livre Shadowspan (Thieves ' World). VO uniquement.
Peake, Mervyn – la trilogie de Gormenghast
Smith, Clark Ashton – Zothique, les Abominations de Yondo et autres recueils.
Tolkien, J.R.R – Le Hobbit, Le Seigneur des Anneaux, et le Silmarillion.
Vance, Jack – Les cycles de la Terre Mourante et de Lyonesse.
Vardeman, Robert E. & Milan, Victor – cycle de War of Powers. VO Uniquement.
Zelazny, Roger – le cycle d'Ambre, le Maitre des Ombres, Seigneur de Lumière.

Films et séries

Conan le Barbare (1982)
Dar l'Invincible (1982)
Excalibur (1981)
Gladiator (2000)
Ilya Mouromets (1956)
Jason et les Argonautes (1963)
Kaine le Mercenaire (1984)
Krull (1983)
La Colère d'Achille (1962)
Ladyhawke, la femme de la nuit (1985)
La trilogie du Seigneur des Anneaux (2001-2003)
Le 13ème guerrier (1999)
Les Conquérants héroïques (1962)
Le Cheval de Troie (1961)
Le Choc des Titans (1981)
Le Dragon du Lac de feu (1981)
Le Géant de Thessalie (1960)
Le Sang des Templiers (2011)
Le Tour du Monde de Sadko (1953)
Le Trône de Fer (2011)
Le Septième Voyage de Sinbad (1958)
Le Voleur de Bagdad (1924 et 1940)
Le Voyage Fantastique de Sinbad (1973)
Robin des Bois (série 1984-1985)
Sinbad et l'Oeil du Tigre (1977)
Sinbad le Marin (1947)
Troie (2004)
Tygra, la glace et le feu (1983)
Ulysse (1954)
Willow (1988)
Wolfhound (2007)

RuneQuest

Riche de 30 ans d'histoire, *RuneQuest* est une référence parmi les jeux de rôle de fantasy. Cette nouvelle édition vous livre en un seul volume tout ce dont vous aurez besoin pour vivre des aventures extraordinaires dans les mondes les plus divers.

Qui Serez-Vous ?

Un guerrier roué ? Un voleur habile ? Un sorcier puissant ?
Un agent des Dieux ? Grâce à un système de compétences particulièrement flexible, vous pouvez définir librement votre personnage.

D'où Venez-Vous ?

Êtes-vous un nomade des steppes suivant la transhumance de ses troupeaux ?
Êtes-vous un barbare endurci, habitué à piller ses voisins et à subir les caprices des Dieux ?
Êtes-vous un citadin, accoutumé au confort et aux commodités de la civilisation.
Dans *RuneQuest* votre origine est aussi importante que votre identité.

En Quoi Croyez-Vous ?

Adorez-vous les terribles Dieux du Soleil, des Tempêtes et de la Guerre ?
Respectez-vous les enseignements des Esprits Ancestraux ?
Ou est-ce que vous avez choisi de suivre votre propre chemin vers l'illumination et la perfection ? Peut-être préférez-vous vous gorger de la noire puissance de la sorcellerie !
Dans *RuneQuest*, ce sont vos croyances qui façonnent votre magie et votre destinée, et c'est à travers elles que vous accédez aux pouvoirs cosmiques des Runes.

Que Ferez-Vous ?

De la Sword & Sorcery picaresque à l'heroic fantasy emplie de magie et d'intrigues, tous les genres de la fantasy sont possibles !
Grâce à des règles complètes et faciles à adapter, *Runequest* vous permet de créer les univers et les histoires qui correspondent le mieux à votre style de jeu.

Tout ce Dont Vous Avez Besoin en un Seul Livre.

Une création de personnages complète ;
Un système de combat innovant ;
Cinq types de magie ;
Des monstres et créatures issus des mythes et des légendes ;
De nombreux conseils pour les Maîtres de Jeu.

Vous Aurez Seulement Besoin de Dés, de Quelques Amis, et de Votre Imagination...

Ce livre est la traduction de l'Édition Collector de RuneQuest 6, dont la version orginale fut financée par une campagne Indiegogo en Juin/Juillet 2013.

TDM100F

The Design Mechanism

Moon Design Publications

RuneQuest est une marque déposée d'Issaries Inc. Utilisée sous License par The Design Mechanism. Tous droits réservés.

ISBN 978-0-9877259-9-8

90000

9 780987 725998