

# *Liber Mare Tenebrosum*

<i>I</i>	<i>Avantages</i>	<i>2</i>
<i>II</i>	<i>Epées de Damoclès</i>	<i>17</i>
<i>III</i>	<i>Arcanes</i>	<i>23</i>
<i>IV</i>	<i>Spécialisations</i>	<i>24</i>
<i>V</i>	<i>Nouvelles Compétences</i>	<i>28</i>
<i>VI</i>	<i>Avantages Régionaux</i>	<i>30</i>
<i>VII</i>	<i>Ecoles d'Escrime</i>	<i>35</i>
<i>VIII</i>	<i>Création de Nobles</i>	<i>65</i>
<i>IX</i>	<i>Magie de Théah</i>	<i>67</i>
<i>X</i>	<i>Linguistique</i>	<i>116</i>
<i>XI</i>	<i>Nouvelles Règles</i>	<i>122</i>

V1

*Un supplément par iconoclast*

[Basileus.Autocrator@gmail.com](mailto:Basileus.Autocrator@gmail.com)



# Avantages

## Avantages Généraux :

### Académie d'escrime (1-20 PP) :

Le coût d'adhésion à la guilde des spadassins est réduit de 1. Vous dirigez une académie d'escrime. Voir p92-93 de SG.

### Académie militaire (4 PP, 2 PP pour les Eisenörs) :

Vous pouvez acquérir un entraînement pour 1 PP au lieu de 2 lors de la création, pour 8 PX ultérieurement.

### Accoutumance à la chaleur (2 PP, 1 PP pour les croissantins, Tashilis, Fiakharis et natifs de l'archipel de minuit) :

Vous subissez une réduction de 1g0 aux dégâts dus au climat chaud et une augmentation de 1g0 aux dégâts infligés par un climat froid.

### Accoutumance au froid (2 PP, 1 PP pour les usurans, highlanders, khimalis, koryos et nestens) :

Le froid vous inflige -1g0 dommages mais une forte chaleur vous inflige +1g0 DÉS lancés dommages.

### Affinité animale (2 PP, 1 PP pour les Usurans) :

Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets de Dressage et de l'attention amicale de tout animal rencontré.

### Age (1/2 PP) :

Le personnage est plus vieux que la plupart de ceux qui débutent (et ont généralement entre 16 et 25 ans).

Pour 1PP le personnage est mûr (cf. Age, p 167 du guide du maître). Il est affecté par les boni et pénalités que l'on trouve dans la table. Pour 2PP le personnage est vieux. En plus de cela les jets dans les compétences suivantes sont affectés d'une augmentation gratuite: Commander, Histoire, Marchandage, Narrer,

Perception du temps et Premier Secours.

### Alchimie (10 PP) :

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

### Ami de cour (1-5 PP par ami) :

Pour chaque PP investi, vous pouvez répartir 3 points dans les cases Sympathie et Utilité de cette connaissance.

### Ange Gardien (4 PP) :

Quelque chose prend soin de vous. Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour forcer un adversaire à relancer un jet d'attaque réussi ou pour relancer un jet de défense raté contre un piège ou autre danger.

### Aptitude Naturelle (3-5 PP) :

Choisissez une compétence : vous n'avez pas de pénalité de non-entraînement à son utilisation (3PP->compétence de base ; 4PP->compétence avancée ; 5PP->compétence de sorcellerie).

Cet avantage ne peut être pris qu'une seule fois.

### Araignée dressée (2 PP, 1 PP pour les

### Sorciers de la Destinée) :

Vous disposez d'une des redoutables araignées dressées de Vodace. Choisissez l'une des capacités suivantes:

- **Lueur:** Vous possédez une petite sphère remplie de minuscules araignées qui produisent une vive lumière phosphorescente. Le globe illumine une zone de 3 mètres sur 3.
- **Poison:** On entraîne cette araignée à

mordre toute personne qui rentre dans une zone pas plus grande qu'une simple pièce. La morsure est profondément douloureuse et inflige {*règle maison*} 3g4 dégâts. L'araignée ne peut mordre qu'une fois par jour.

- **Marque du larcin:** On a entraîné cette araignée pour qu'elle morde quiconque touche un objet précis. Bien qu'il ne soit pas mortel, le poison fait en sorte que la peau enfle comme un ballon. Les effets durent plusieurs jours, et il est donc très facile de repérer le voleur.
- **Marques de la porte:** On a entraîné l'araignée pour qu'elle tisse des toiles en travers des portes, fenêtres et autres entrées, ce qui permet au propriétaire de savoir quand on les franchit. L'araignée a besoin de dix minutes pour « marquer » une entrée. Une fois marquée, le propriétaire saura d'un simple coup d'oeil si quelqu'un l'a franchie ou non.
- **Soie résistante:** L'araignée produit des fils très résistants dont on peut faire de minces cordes. Il lui faut une semaine pour tisser 4,5 mètres de fils, qui pourront supporter jusqu'à 125 kilos.
- **Recherche:** Cette grosse araignée est entraînée pour retrouver de petits objets – plumes anneaux, liasses de papier etc.. - et les ramener à son propriétaire. Les objets ne doivent pas peser plus de 500g, et l'araignée est limitée soit à un seul type d'objet (plume, anneau, etc..) soit à un objet qu'elle a eu l'occasion de marquer à l'aide de son odeur.
- **Transfert de message:** La morsure de l'araignée a pour effet de transférer un court message d'un sujet à un autre. Le message doit se limiter à quinze mots maximum et être composé d'une seule phrase. Les renseignements ne vont que dans un sens (de l'expéditeur au destinataire) et ne peuvent être transférés qu'à une personne. Veuillez garder à l'esprit qu'un sujet qui n'est pas au courant écrasera sans doute l'araignée avant qu'elle ne le morde. L'araignée peut exploiter sa capacité trois fois par semaine.
- **Pistage:** L'araignée est capable de suivre à la trace une personne en particulier, laissant des fils sur les bâtiments et autres points de repère pour que sa maîtresse puisse suivre à son tour. La distance importe peu; l'araignée peut suivre le sujet sur des centaines de kilomètres si nécessaire. Cette capacité de pistage ne fonctionne que si le sujet est à pied:

l'araignée est trop lente pour suivre chevaux et chariots, et les navires ne laissent aucune trace derrière eux.

- **Dissimulation d'objet:** L'araignée peut prendre un objet (de 500g au plus) et le cacher en un lieu secret, l'envelopper dans un cocon de soie et le récupérer quand on le lui ordonne. On considère l'objet invisible en ce qui concerne les recherches visant à le trouver; on ne peut tout simplement pas mettre la main dessus par des moyens normaux. L'araignée peut cacher jusqu'à trois objets en même temps.

### *Archer précis (3 PP, 2 PP pour les Avaloniens et les Usurans):*

Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec un arc.

### *Arme du clan Mac Eachern (5 PP):*

Il s'agit d'une arme blanche du type de votre choix qui se trouve être forgée en fer froid.

Une arme tueuse de sidhes.

Si une telle arme frappe un sidhe, faites un jet de dommages, le sidhe n'effectue pas de jet de blessure, divisez le nombre de blessures par 5, c'est le nombre de blessures graves que reçoit le sidhe. Les sidhes encaissent généralement sept blessures avant de mourir. Attention, si le groupe possède plus d'une arme tueuse de sidhe, tous les sidhes le sentiront et vous traqueront pour vous écraser comme un insecte.

### *Artefact syrneath (variable):*

Vous possédez un artefact syrneath. De tels artefacts recèlent parfois une grande puissance mais sont souvent très dangereux. Voir p 132-133 de l'A et autres suppléments concernés (société des explorateurs, Kreuzritter, Chevaliers de la Rose et la Croix etc...)

### *Articulations doubles (1PP):*

Immunisé aux clefs sur vos doigts et deux augmentations gratuites pour y échapper. Une augmentation gratuite au jet de dégât effectué après un désarmement sur une épée équipée d'une bague d'escrime.

### *Associé (variable, -1 PP pour les Vendelars):*

Vous êtes l'associé d'un négociant et partagez donc ses profits. Evidemment, il faut de l'argent pour créer de l'argent, aussi les profits générés par le marchand dépendent-ils

du volume et de la fréquence de vos investissements. Plus vous investissez souvent, plus vite vous récupérez de l'argent. Le coût total de cet avantage est égal à la somme des Profits et de la Fréquence de votre investissement :

- 1 PP : Investissement de 10 guilders et Profits de 5 guilders
- 2 PP : Investissement de 20 guilders et Profits de 8 guilders
- 3 PP : Investissement de 40 guilders et Profits de 10 guilders
- 0PP : Fréquence de 1 fois par mois
- 1 PP : Fréquence de 2 fois par mois
- 2 PP : Fréquence de 1 fois par semaine

### Beauté du diable (5 PP) :

Vous faites toutes vos tentatives de Séduction en lançant 2 Dés supplémentaires.

### Bibliothèque de recherche (1/3 PP) :

Vous disposez d'une bibliothèque privée d'ouvrages dont vous pouvez vous servir dans le cadre de vos recherches. Toute personne y passant un mois gagne 1XP supplémentaire à la fin de chaque histoire (utilisable dans les métiers uniquement). Tout membre du Collège Invisible peut utiliser la bibliothèque pour réduire le ND de son jet de conception de 5 du moment qu'il y passe au moins la moitié du temps requis (règles des inventions p 85-88 du Collège Invisible). Ce bonus s'applique également aux jets d'ébauche. Pour 1PP la bibliothèque est incomplète ou renferme des textes erronés. Avant le jet de conception, le MJ effectue un jet secret, sur un 9 ou 10 la bibliothèque ajoute 5 au ND de conception plutôt que de le réduire.

### Brillant (5 PP) :

Vous lancez 1 Dé supplémentaire lors d'un jet de Conception (règles sur les inventions p 85-88 du CI).

### Cachette Insulaire (2-3 PP) :

Vous connaissez une île qui n'apparaît sur aucune carte. Pour 3PP elle est, en plus, dotée d'un récif, que vous connaissez, mais pas les autres. Ils doivent effectuer un jet d'esprit + pilotage ND 30 pour y accoster.

### Charge (variable, 2 PP de moins pour les Montagnois) :

Vous disposez d'une charge militaire soit dans l'armée, soit dans la marine.

**2PP:** Caporal / Quartier-maître

**4PP:** Sergent / Aspirant

**6PP:** Lieutenant / Officier

**8PP:** Capitaine / Lieutenant

Vous trouverez des précisions p144-145 du GdJ.

### Citation (3 PP) :

Vous ajoutez 10 au score de Réputation de votre PJ, ce qui vous fait bénéficier d'un Dé de Réputation. Vous ne pouvez choisir l'avantage Scélérat.

### Cloître (4 PP) :

Vous ne pouvez pas posséder l'avantage ordonné. Vous avez grandi dans un monastère ou un orphelinat monastique. Vous avez fait le vœu de vous abstenir totalement d'un des sept péchés capitaux. Vous gagnez la spécialisation moine gratuitement. Vous avez un bonus de 10 aux jets pour résister aux tentations en rapport avec votre vœu. Vous commencez avec 30 guilders et n'en gagnez plus par la suite.

### Docks privés (2 PP, 1 PP pour vendelars et podaccis) :

Vous disposez de vos propres docks dans une ville de votre choix. Vous ne payez rien pour leur possession. Des individus particulièrement entreprenants peuvent même gagner de l'argent en les louant.

### Domestiques (5 PP) :

{règle maison} Vous disposez de six personnages débutants (100PP) à votre service.

### Dur à cuire (5 PP, 3 PP pour les Assurans) :

Vous faites tous vos jets de blessures en lançant et gardant un Dé supplémentaire.

### Drago (7 PP, 6 PP pour les Vendelars) :

Vous avez à votre service un Drago vendelar, un guide et secrétaire particulier. En plus de ses devoirs habituels, il est à même de livrer les messages que vous lui confiez. Le Drago

est un Homme de main construit avec 175 PP et recevant 3 rangs dans chacune des compétences du métier Guide. {règle maison}

### Ecole d'escrime (3 PP):

Tout membre d'une telle école a le droit de provoquer en duel quiconque l'offense. Notons que tout PJ ayant suivi l'enseignement d'une école d'escrime acquiert automatiquement cet avantage.

### Ecuyer castillan (7 PP, 6 PP pour les Castellans):

{règle maison} Un écuyer castillan se construit avec 100PP. Il dispose, de plus, de 6 rangs à répartir dans diverses compétences (sans tenir compte des spécialisations) qui deviennent des compétences de savoir-faire. Ces compétences de savoir-faire s'ajoutent à celles du maître lorsque celui-ci effectue un jet.

### Entraînement nocturne (4 PP):

Le PJ ne perd qu'1 Dé lancé et gardé dans l'obscurité, que 2 Dés lancés et gardés dans le noir complet (règles: voir p 92 de la M).

### Entraîné en armure (6 PP, 4 PP pour les Cathayans ayant une charge militaire):

Réduction des pénalités d'armure, votre armure est traitée comme si elle était du type situé une colonne vers la droite sur la table des pénalités d'armure.

### Étincelle de génie (2 PP):

Vous pouvez relancer Esprit Dés lors d'un jet intéressant un domaine théorique spécifique choisi à la création du personnage.

### Expression inquiétante (2,4 ou 6 PP):

Vous êtes laid. Parfois cela sert.

2PP-> en dessous de la moyenne, -1g0 aux jets sociaux sauf ceux où il est utile de faire peur (+1g1 en ce cas).

4PP-> laid, -2g0 aux jets sociaux sauf ceux où il est utile de faire peur (+2g2 en ce cas).

6PP-> hideux, -3g0 aux jets sociaux sauf ceux où il est utile de faire peur (+3g3 en ce cas). Vous pouvez dépenser une action par tour pour obtenir un bonus de 1 à votre facteur de peur ce tour.

Impossible de combiner cet avantage avec un avantage d'apparence positive.

### Faiseur de Miracles:

Vous êtes le dépositaire d'une parcelle de l'infinie puissance de Theus. Voir la section « Magie Théane » du Liber Mare Tenebrosum.

### Feinte de pirate (3 PP):

Vous avez appris l'une des Feintes de pirate de l'école d'escrime Rogers dans la section « Ecoles d'Escrime » du Liber Mare Tenebrosum.

### Foi (5 PP):

Vous avez entendu l'appel de Theus. Votre foi est à toute épreuve. L'ennui c'est, qu'en terme de jeu, vous ne savez ce que vous apporte cet avantage. Seul le mj connaît les règles. Mais cela vaut peut être le coup...

### Frondeur émérite (5 PP, 2 pour les uzgarhala):

Une augmentation gratuite sur tous les jets d'attaque : fronde

### Garde de l'Eglise (2 PP):

Nécessite un minimum de 2 en esprit et détermination, l'appartenance aux écoles de Rossini ou des épées de Salomon, 3 rangs en attaque (escrime) et parade(escrime) ou attaque(armes d'hast) et parade(armes d'hast). Vous avez juré de défendre la seule et véritable Eglise réformée du Vaticine. Tous vos besoins sont pris en charge, vous pouvez demander asile en n'importe quelle église.

### Garde du corps (7 PP, 6 PP pour les Vendelars):

Vous avez loué les services d'un soldat compétent qui agit en qualité de garde du corps. Il vous restera loyal tant que vous ne ferez rien pour l'agacer sérieusement et qu'on ne lui offrira pas un meilleur salaire. Le garde du corps est un Homme de main qui dispose de l'école d'escrime de votre choix en plus de 175 PP {règle maison}.

### Garde du corps eisenör (6 PP, 5 PP pour les Eisenörs):

Ce personnage est un Homme de main construit avec 175 PP qui se voit offrir une école d'escrime eisenöre {règle maison}.

Garde du corps vesten (7 PP, 6 PP pour les Vesten) :

Vous avez engagé un guerrier vesten de renom pour vous protéger. Vous avez acheté sa loyauté et jamais il ne vous trahira quelle que soit la quantité d'argent qu'on puisse lui proposer. Le garde du corps est un Homme de main qui dispose d'une école d'escrime Vesten en plus de 175 PP {règle maison}.

Gaucher (5 PP, 1 PP pour les vodaccis) :

Vous faites tous vos jets d'attaque de la main gauche en lançant 1 Dé supplémentaire. La main accessoire du PJ est sa main droite.

Geis (variable) :

On vous a jeté un Geis, pour 3PP c'est un geis mineur, pour 5PP un Geis majeur. Pour comprendre ce qu'est un Geis reportez vous p95 d'Avalon ou dans la section « Magie Théane » du Liber Mare Tenebrosum.

Grand (5 PP, 3 PP pour les Vesten et les Highlanders) :

Vous faites vos jets de Dommages et d'Intimidation en lançant 1 Dé supplémentaire.

Grand buveur (1 PP) :

Vous ne tenez jamais compte des malus liés à un état d'ébriété.

Guilde marchande (4 PP) :

Au sein de la guilde concernée, le PJ a le statut de compagnon : il possède sa propre échoppe et en tire un revenu mensuel.

Mabile (3 PP) :

Cet avantage confère une augmentation gratuite à tout jet de Construction (règles sur les inventions p 85-88 du CI).

Héritage (1-10 PP) :

On vous a légué quelque chose (voir tableau p 147 du GdJ ).

Héros local (2 PP) :

Vous gagnez un dé de réputation supplémentaire en une ville spécifique du fait d'une action passée.

Homme de volonté (25 PP) :

Votre volonté est absolument inébranlable. Vous êtes inhumainement calme. Ni intrépide ni téméraire, mais parfaitement maître de vous. Les émotions ne vous affectent que si vous l'avez décidé. Vous ne pouvez prendre de travers, votre mental n'a aucune faiblesse, mais si vous prenez une vertu elle ne vous coûtera que 5PP. Vous êtes immunisé à la magie affectant l'esprit, dont la manipulation Sorte des filaments, les runes affectant les émotions et les effets magiques qui trompent ou séduisent. Vous êtes immunisé aux effets du système de répartition, vous êtes immunisé à la peur.

Lorsque votre nombre de blessures graves atteint votre Détermination, vous n'êtes victime d'aucune pénalité. Vous ressentez la douleur, mais elle ne vous affecte plus. Vous ne pouvez avoir aucune faculté magique.

Immunité au poison (1 PP) :

Vous ignorez les effets d'un poison spécifique (liste des divers poisons p 100-102 de la V et règles p 187-189 du GdM).

Lanceur de lance émérite (5 PP, 2 pour les kanus) :

Une augmentation gratuite sur tous les jets de lancer : lance

Linguiste (2 PP, 1 PP pour les Vendelars) :

Apprendre une nouvelle langue vous coûte 1 PP de moins. Le coût de chaque nouvelle langue apprise doit être ajusté en fonction de l'accent régional choisi.

Maître de l'Ajedrez (1 PP) :

Une augmentation gratuite à tous les jets pour jouer ou tricher à l'Ajedrez.

Membre du Clergé (2 PP) :

Vous êtes connu pour votre piété et votre sagesse. Vous gagnez 5 points de réputation. Vous devez posséder l'avantage ordonné ou cloîtré.

Membre de la marine volontaire de

Tiakhar (4 PP, 3 PP pour les Tiakharis) :

Vous connaissez tous les codes des pirates de Tiakhar. Si vous en rencontrez un lancez un D10 :

1-2: Vous vous êtes déjà battus.

3-4: Vous n'avez jamais entendu parlé de lui.

5-6: vous l'avez déjà vu mais ne lui avez pas parlé.

7-8: Vous avez servi ensembles et vous êtes quittés en bons termes.

9-10: Vous vous êtes souvent battus ensemble et êtes amis.

Mode du Lac (5 PP) :

Vous faites partie du groupe de personnes qui dictent les nouvelles tendances de la mode en Montaigne et dans le monde. Vous devez posséder au minimum un rang 3 en Panache et dans la compétence Mode; ainsi qu'un revenu mensuel d'au moins 100 guilders (ou 5000 guilders de réserve).

Vous connaissez toutes les nouvelles tendances à venir de la mode et possédez deux augmentations gratuites sur tous vos jets de mode.

Noble (10 PP, 5 PP pour les personnages ayant choisi des talents de sorcellerie ou les

avantages Dracheneisen ou Education castillane) :

Votre PJ est un membre relativement bien placé de la lignée royale et possède de vastes terres lui apportant quelque fortune. Vous bénéficiez d'un traitement mensuel de noblesse.

Oeil de faucon (2 PP) :

Vous avez droit à 2 augmentations gratuites pour les jets de Perception consistant à voir quelque chose d'éloigné.

Orateur (2 PP) :

Votre Eloquence jouit d'une augmentation gratuite lors des jets sociaux et lors de tous vos débats.

Ordonné (5 PP) :

Vous recevez gratuitement les métiers Prêtre et Erudit. De plus, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors de situations sociales impliquant des interlocuteurs partageant la même religion que votre PJ. Enfin, vous recevez un traitement mensuel de

30 guilders ainsi qu'un accueil chaleureux au sein de n'importe quelle institution religieuse vouée à votre religion.

Oreille musicale (2 PP) :

Deux augmentations gratuites à tous les jets impliquant la composition, la mémorisation ou jouer de la musique. Une augmentation gratuite pour y détecter ce qui est caché (code musical du collègue invisible ou sorcellerie sorte).

Petit (2 PP) :

Vous faites vos jets de Déplacement silencieux et de Filature en lançant 1 Dé supplémentaire. Cependant, vous devez garder 1 Dé de moins lors de votre premier jet de Dommages lors d'un combat. Vous ne pouvez prendre l'avantage Grand.

Polyglotte (variable, 1 PP pour les Vendelars) :

Vous parlez plusieurs langues (voir section linguistique du Liber Mare Tenebrosum). Le coût de chaque nouvelle langue apprise doit être ajusté en fonction de l'accent régional choisi. Votre PJ peut lire et écrire la langue étrangère considérée à condition d'ajouter 1 PP au coût indiqué.

Poigne ferme (2 PP) :

Une augmentation gratuite aux jets de gaillardise concernant l'agrippement à quelque chose (ne pas être désarmé, arraché à un mat auquel on s'accroche etc...)

Publié (1/2 PP) :

Pour chaque PP investi, votre Réputation augmente de 5 points et vous gagnez un traitement mensuel de 10 guilders en raison du succès de votre livre ou opuscule.

Propriété (variable) :

Vous possédez une propriété quelque part. Cet avantage coûte 1PP par 5000 guilders de valeurs.

Quartier Natal (2 PP) :

Vous êtes originaire d'un quartier d'une des grandes de Théah. En cette zone vous avez une augmentation gratuite sur tous vos jets sociaux et la compétence connaissance de la rue à rang 5.

Les rasoirs (5 PP) :

Vous devez être maître de l'une des écoles de la guilde et être en bons termes avec elle. Le coût d'achat d'exploiter les faiblesses (votre école) est à -1XP par rang (cumulatif avec d'autres bonus).

Réflexes de combat (3 PP) :

Lors d'un jet d'Initiative, vous pouvez relancer un dé d'action mais serez contraint de garder ce nouveau résultat.

Réflexes éclairs (4 PP) :

Les interruptions vous coûtent une action de moins (minimum 1).

Relation (variable) :

Vous disposez de relations prêtes à vous aider en cas de besoin (voir p 149 du GdJ).

Relation cymbre (3 PP) :

Vous avez la confiance du peuple cymbre (voir p 50-51 et 98 de la V).

Relation fhdéli (5-5 PP) :

Au moins un fhdéli vous a accordé sa confiance.

Voir p 59-63 et 102 de l'U

Relique personnelle (5 PP) :

Une relique est en votre possession. Une fois par scène vous pouvez invoquer son pouvoir pour lancer un dé non gardé de plus à un jet. Deux fois par scène si vous possédez l'avantage foi.

Réputation maléfique (15 PP, 10 PP pour les vodaccis) :

Les mères évoquent votre nom pour faire coucher les enfants...

Une fois par scène vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme pour acquérir un niveau de peu de 2 jusqu'à la fin de la scène ou diminuer votre réputation de 20 points.

Résistance à la douleur (4 PP, 3 PP pour les Ussurans) :

Vous êtes Sonné lorsque vous recevez Détermination +1 Blessures Graves et bénéficiez d'une augmentation gratuite pour résister à la torture.

Rücken (8 PP, 6 PP pour les Eisenörs) :

{règle maison} Le Rücken est un Homme de main bâti avec 175 PP. Cependant, si vous le trahissez ou l'abandonnez, vous gagnez une Epée de Damoclès Ennemi intime à 3 PP.

Rythme de sommeil singulier (1 PP) :

En raison d'un temps de sommeil moindre et segmenté, vous bénéficiez entre autres d'une augmentation gratuite sur vos jets de Recherches.

Saint Patron (3 PP) :

Tant que vous l'honorez, un saint vous accorde certains bénéfices issus de la splendeur étincelante de Theus. Voir p90 de l'EP pour la liste des principaux saints.

Scarovese (1/5 PP) :

Votre Réputation peut descendre à -50/-75 avant que vous ne deveniez un PNJ.

Scélérat (5 PP) :

Vous gagnez le métier Malandrin et votre Réputation de Départ est à -10 (voir p 129 du GdJ). Vous ne pouvez choisir l'avantage Citation.

Séduisant: au dessus de la moyenne / éblouissant / intimidant / beauté divine (5/10/15/20 PP) :

Vous effectuez tous les jets se rapportant à une situation sociale en lançant 1 / 2 / 3 / 4 Dés supplémentaires.

Sens aiguisés (2 PP) :

Vous faites tous vos jets de Perception et de Surprise (jet utilisé pour parer à un Guets-apens) en lançant 2 Dés supplémentaires.

Sens du spectacle (5 PP, 3 PP pour les Fhdéli) :

Vous gagnez 1 point de Réputation supplémentaire lors d'une action d'éclat réalisée devant un public et une augmentation gratuite dans le cadre du système de répartition.

Service Rendu (3 PP, 2 PP pour les membres) :

Vous avez rendu un fier service à une organisation spécifique. Vous gagnez 20 points de réputation lors des tractations avec cette organisation.

Serviteur cathayan (6 PP, 5 PP pour les Cathayans) :

{règle maison} Un serviteur crée avec 175PP et toutes les compétences de la spécialisation Cao Yao à rang 3.

Serviteur croissantin (6 PP, 5 PP pour les croissantins) :

{règle maison} Un serviteur crée avec 175PP et l'avantage linguiste accompagné de 15 points de langage.

Siège à la Ligue de Vendel (8 PP, 5 PP pour les Vendelars) :

Tous les ans, la Ligue de Vendel met aux enchères une partie de ses sièges. Ils coûtent très cher mais rapportent énormément à ceux qui les détiennent. Cette année, vous avez réussi à vous en procurer un. Votre Réputation augmente de 10 points et vos revenus de 100 guilders par semaine. Les revenus et la Réputation liés à un siège disparaîtront lorsque votre siège sera mis aux enchères dans 3 ans. Toutefois, rien ne vous empêchera alors de tenter de le racheter. Quand on dispose d'un siège, on peut voter lors des rassemblements de la Ligue.

Spécialité (variable) :

Vous gagnez 1 rang dans une compétence dont vous ne connaissez pas le métier. Cet avantage coûte 1 PP pour une compétence de base, 3 PP pour une compétence avancée.

Titulaire (2 PP) :

Le personnage est employé par une université de Théah (La Ciencia en Castille, Dionna en Vodacce, Grande Université en Montaigne, Bedegrane en Avalon, Kirk en Vendel) et touche un traitement mensuel de 15 guilders.

Trait légendaire (3 PP, 1 PP pour les Avaloniens) :

Un de vos traits peut atteindre le rang 6.

Université (3 PP, 1 PP pour les natifs de Castille et tout Titulaire) :

Vous pouvez acquérir les métiers pour 1 PP lors de la création.

Vénérable Ordre des Honorés Gentilshommes (3 PP) :

Vous appartenez à cette vénérable institution, pour plus de détails voir p 85 de la M.

Vigilance Architecturale (1 PP) :

+1g0 à tous les jets pour détecter les portes secrètes.

Volonté indomptable (3 PP, 1 PP pour les

Chevaliers de la Rose et la Croix) :

Vous faites vos jets d'Opposition dans des situations sociales en lançant 2 Dés supplémentaires.

*Avantages réservés aux avaloniens*

Allié sidhe (2 PP) :

Vous vous êtes fait un allié à la cour des sidhes, un avantage à double tranchant. Il peut vous aider de temps en temps mais peut aussi parfois avoir besoin de votre aide. Il vous a sauvé la vie tant de fois que vous ne sauriez en faire le compte.

Allié à la cour d'ombre (2 PP) :

Un sidhe d'ombre vous doit une faveur. Vous perdez un dé de réputation dans les tractations avec la cour de lumière.

Ame sidhe (variable) :

{règle maison} Vous disposez d'une arme du peuple magnifique. Il s'agit d'une arme de maître ayant une apparence très particulière (exemple : épée semblant faite [et étant !] faite de roseau).

Arc et flèches sidhes (3PP) : On ne peut briser un arc sidhe. Les six flèches sont toujours récupérables après qu'elles aient été décochées. Toute personnes tuée par les flèches tombe en fait dans un profond sommeil qui dure de une nuit à cent ans...

Arme blanche sidhe : (2PP pour une dague ; 4PP pour une épée) ces armes de maîtres infligent +2g0 dégâts en Avalon et accordent un bonus de 1 supplémentaire à l'initiative.

Chevalier d'Elaine (4 PP) :

Vous faites partie de l'ordre respecté des chevaliers du Haut Roy. Tout le monde vous respecte à travers le Triple Royaume. La couronne vous fournit vêtements, armes et logements ainsi qu'un traitement de 10 guilders par mois.

Héritage du clan Mac Codrum (5 PP) :

Vous descendez de selkies, ces sidhes des fonds marins. Vous possédez les avantages de sang sidhe suivants: séduisant(éblouissant), enfant de la mer, vieillissement ralenti, immunité aux maladies, lié à la mer, vulnérabilité au fer et coeur de pierre.

Héritage du clan Mac Eachern (10 PP) :

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

Sang sidhe (variable avec un minimum de 1) :

L'un de vos parents ou ancêtres était un sidhe. Cela peut avoir de nombreux avantages et défauts, pour une liste complète voir p 88-89 de l' A.

*Avantages réservés aux castillans*

Alcade (4 PP) :

Vous êtes chargés de faire respecter la loi en Castille au sein d'une cour de justice.

Don errant (6 PP, 3 PP pour les personnages ayant des talents de sorcellerie ou l'avantage Education castillane) :

Votre fortune de base s'élève à 6000 guilders mais vous n'avez pas de revenu car vos terres sont aux mains de l'armée montagnaise. Vous devez dépenser 50 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé. Voir liste de la petite noblesse p 31-32 de la C

Education castillane (10 PP pour les Castillans) :

L'enseignement d'un précepteur compétent permet d'acquérir, lors de la création, une compétence avancée associée à un métier du PJ pour 1 PP par rang. De plus, le PJ sait parler, lire et écrire le théan.

Famille de marque (avantage Noble nécessaire) :

voir p 26-31 de la C et les parties castillanes situées dans les sections « avantages régionaux » du Liber Mare Tenebrosus tome 1 et « noblesse Théane » du Liber Mare Tenebrosus tome 2.

Grande famille (5 PP) :

Vous pouvez toujours compter sur votre famille pour un bon repas chaud et un lit ainsi que toute forme d'aide. Du reste, vous avez de la famille dans tout Théah.

Lorsque vous avez besoin de votre famille, lancez un dé, si le résultat est inférieur ou égal à la fréquence du lieu testé, vous trouvez quelqu'un, autrement vous devrez parcourir encore 160km de plus avant de pouvoir relancer le dé. Par ailleurs vous ne recroiserez pas obligatoirement deux fois de suite un membre de votre famille au même endroit, car ils se déplacent beaucoup.

<b>Castille(rancho natal):</b>	10
<b>Castille(autre lieu):</b>	9
<b>Vodacce:</b>	8
<b>Eisen(province vaticine):</b>	7
<b>Eisen(province protestataire):</b>	6
<b>Avalon:</b>	5
<b>Vendel:</b>	4
<b>Montaigne:</b>	3
<b>Empire du Croissant:</b>	2
<b>Ussura:</b>	1

Lame castillane (variable) :

Vous possédez une des lames merveilleuses des maîtres forgerons Castillans. Ces lames diffèrent d'une province à une autre. Un

castillan qui achète une lame de sa propre province se voit offrir une réduction de 1PP sur l'achat de l'arme.

**Aldana(3PP):** Vous pouvez réduire l'un de vos dés d'action de 1 point au début de chaque tour.

**Gallegos(3PP):** +2 au jet d'attaque. +5 au ND pour briser.

**Soldano(6PP):** +2 à tous les jets effectués avec l'épée. +5 au ND pour briser.

**Torres(3PP):** +3 aux jets de dommage.

**Zepeda(2PP):** +1 aux jets d'attaque et de dommages.

*Avantages réservés aux eisenörs*

#### *Chiens des Marais (4 PP):*

Voir p 95 de l'E

· Conditions : 2 entraînements autres que ceux de l'école, Chasseur, école Gelingen, Détermination et Gaillardise au moins égaux à 3

· Avantages : Académie militaire, Dur à cuire, école Gelingen à 20 PP, + niveau de maîtrise Dés d'Héroïsme lors d'un combat contre un monstre

#### *Drachen Rugissants (4 PP):*

Voir p 96 de l'E

· Conditions : 3 entraînements autres que ceux de l'école, école Drexel, Gaillardise au moins égale à 4

#### *Dracheneisen (variable):*

Vous possédez une certaine quantité de ce fabuleux matériau, pour plus de détails voir p 96-97 de l'E

#### *Fins Renards (4 PP):*

Voir p 94 de l'E

· Conditions : 3 entraînements, 10 PP dans le métier Chasseur, Dextérité et Esprit au moins égaux à 3

#### *Garde de Freiburg (4 PP):*

Voir p 94-95 de l'E

· Conditions : 3 entraînements, 10 PP dans les entraînements Panzerfaust et Pugilat, Gaillardise et Détermination au moins égaux à 3

#### *Guerriers d'acier (4 PP):*

Voir p 95 de l'E

· Conditions : 3 entraînements, 10 PP dans Dracheneisen, Détermination et Esprit au moins égaux à 3

#### *Ordre de Saint Grégor (5 PP):*

Voir p 35 et 112 de l'E

· Conditions : Chasseur, Espion (Guets-apens comme compétence de base), 2 entraînements, Détermination au moins égal à 3

#### *Poings Serrés (4 PP):*

Voir p 95-96 de l'E

· Conditions : Armes à feu, Ecole Eisenfaust, Scélérat, Gaillardise au moins égale à 4

#### *Spectres (4 PP):*

Voir p 95 de l'E

· Conditions : 2 entraînements, Armes lourdes, 3 rangs au moins dans les compétences Déplacement silencieux et Filature, Dextérité et Esprit au moins égaux à 3

*Avantages réservés aux montagnois*

#### *Serviteur montagnois (variable):*

{règle maison}

Le domestique Montagnois coûte 5PP. C'est un personnage construit avec 100PP et possédant par ailleurs au choix l'une des options suivantes :

- Une école d'escrime Montagnoise.
- La spécialisation domestique avec toutes les compétences au rang 3.
- Le don du Porté demi-sang.

Vous pouvez améliorer votre serviteur avec les options payantes suivantes:

**Connecté(1PP):** Le serviteur reçoit la spécialisation malandrin et un rang 5 dans la compétence contact et garde un dé de plus dans l'utilisation de ces compétences.

**Extrêmement loyal(3PP):** Le serviteur ne vous abandonnera jamais.

**Sycophante(1PP):** Le serviteur baise le sol ou vous mettez les pieds et donnera sa vie pour vos idées. Le reste du temps il faut supporter

ses affreuses remarques de flagorneur et son attitude obséquieuse.

Lame du Mystère (variable) :

Vous disposez de l'une des épées les plus rares et les plus recherchées du monde.  
Voir p 93-97 de la M

Mousquetaires du Roy (4 PP) :

Vous êtes membre du célèbre et respecté ordre des Mousquetaires du Roy.

Parent proche (variable) :

L'un des membres de votre famille est particulièrement utile, reportez-vous p 82-83 de la Montaigne pour une liste des diverses aides que peut vous fournir ce parent.

Petite noblesse (6 PP ; 3 PP si le personnage a déjà choisi des talents de sorcellerie) :

Voir p 83 de la M

*Avantages réservés aux usurans*

Stolet (4 PP) :

Vous appartenez à la garde d'élite du Gaius d'Ussura, pour tout ce que cela implique voir p 101 de l'U.

Troc (1 PP) :

Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets de Marchandage.

Tyomny (2 PP) :

Vous appartenez à la garde sombre de la Somojez, l'armée de la foi orthodoxe personnelle du Tabularius défenseur de la foi.  
Voir p 101-102 de l'U pour les conséquences.

*Avantages réservés aux vendelars*

Arme achetée (variable) :

Les Vendelars ne disposent pas d'arme natale particulière. En fait, ils en achètent, échangent ou en dérobent à d'autres nations. Les armes sidhes d'Avalon, les Lames de

Castille, les Epées de Mystère de Montaigne, les Lames du Destin de Vodacce et les armes runiques du Vesten sont disponibles mais les armes en Dracheneisen ne le sont pas. L'acquisition de ces armes disponibles nécessite une dépense de 2 PP supplémentaires : une Lame de Soldano coûte ainsi 8 PP au personnage vendelar la souhaitant.

Astrologue (10 PP) :

Voir p 99 de V/V et surtout la partie « Magie Théane » du Liber Mare Tenebrosum.

*Avantages réservés aux vestens*

Arme unique (variable) :

Vous possédez une arme ou un objet sur lequel est inscrite une rune (voir partie « magie théane » du Liber Mare Tenebrosum. Le coût en PP dépend du type de rune inscrite : une rune de temps coûte 1 PP + 1 par augmentation utilisée (3 augmentations au maximum), une rune apportant un bonus 4 PP. Une rune permanente coûte 2 fois plus de PP qu'une rune ordinaire.

Bearsark (15 PP) :

Vous êtes monté sur le toit du monde où vous avez parlé au vent du nord et êtes devenu un berserker intrépide. Quand vous faites appel à votre don, il vous investi d'une rage meurtrière que nul mortel ne saurait arrêter. Mais il vous fait également vieillir lorsque vous vous en servez.

Vous êtes immunisé aux effets de la peur. Avant une bataille vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour devenir Berserk. Dans ce cas une guerre incontrôlable s'empare de vous, elle dure aussi longtemps qu'il y a des ennemis autour de vous. Le fait d'être sonné ne vous affecte pas. Vous avez un bonus de 5 points sur tous vos jets de Gaillardise. Votre niveau de peur augmente du tiers de votre Panache arrondi au supérieur.

Votre Esprit passe à rang 0.

Pour reconnaître un ami vous devez réussir un jet d'Esprit contre un ND de 5 (voir la règle sur les jets avec un trait de rang 0).

vous vieillissez d'une semaine par tour de combat.

Guérisseur (20 PP) :

Voir la partie « Magie Théane » du Liber Mare Tenebrosum.

Jarl (8 PP, 4 PP si vous maîtrisez le Laerdom) :

Vous êtes un jarl, un membre de la caste des guerriers du Vesten. Vous n'avez ni titre ni terres et vivez en apportant votre soutien à d'autres jarls. Vous êtes certainement un officier de moindre importance dans l'armée d'un autre jarl, quoique bien payé. Vous débutez le jeu avec 500 guilders et avez des revenus mensuels de 100 guilders. En outre, vous disposez d'un grade équivalent à celui de lieutenant mais n'en tirez aucun revenu. Vous ne pouvez prendre l'avantage Thrall.

Nom vénérable (2 PP) :

Votre nom est ancien et révérent au sein du peuple vesten. Si vous prenez l'avantage Scélérat, votre Réputation tombe à -16. Dans le cas contraire, vous gagnez 6 points de Réputation.

Thrall (1 PP) :

Vous étiez un thrall, un membre de la classe servile du Vesten. Votre jarl perdit ses terres et son argent au profit de la Vendel et sa vie arriva à son terme peu après. Vous n'aviez nulle part où aller et êtes devenu un homme libre. Vous gagnez le métier Domestique et commencez le jeu avec 5 guilders que vous avez réussi à rassembler. Vous ne pouvez prendre l'avantage Jarl.

*Avantages réservés aux vodaccis*

Billet du Seigneur (4 PP) :

Vous êtes l'un des hommes de main rapprochés de votre prince. Pour les détails voir p 96-97 de la V

Famille Gardienne (2 PP) :

Vous possédez une résistance génétique à la sorcellerie Sorte. Tous les ND de Sorte face à vous sont augmentés de 5.

Gouverneur (6 PP) :

Vous administrez une des grandes cités de la péninsule Vodaccie, voir p 98 de la V

Lame épaisse (2-10 PP) :

Pour chaque tranche de 2 PP dépensés, votre épée dispose d'1 Dé du Destin par session. Le Dé du Destin est un Dé d'Héroïsme valable uniquement sur les jets intéressant le maniement de la Lame (Défense active, Dommages, Attaque...).

Non lié (15 PP, pour les hommes uniquement) :

Vous êtes immunisé à la magie Sorte et bénéficiez d'un niveau de Peur de 2 face à une Sorcière de la Destinée.

*Avantages réservés aux Chevaliers de la Rose et  
la Croix*

Artefact syneth (variable) :

Vous possédez un artefact syneth. voir p 77-79 de RC

Arts oubliés (3 PP) :

Vous possédez l'un des enseignements de l'âge antique. Voir p 74-75 de RC pour la liste.

Chevalier de la Rose et la Croix (5 PP) :

Voir p 70 de RC

Epée de Dietrich (2 PP) :

Cette épée de maître vous permet de relancer les 1 obtenus lors du jet de Dommages.

Maison (variable) :

Voir p 67-68 de RC

Novice (2 PP) :

Vous entraînez un novice qui vous accompagne dans vos aventures. {règle maison} Celui-ci est un personnage débutant construit avec 100PP. Il vous quittera quand il sera devenu un vrai chevalier à part entière.

Secret (1 PP) :

Cet avantage est équivalent au Trait légendaire.

Vœu (1 PP) :

Vous avez utilisé le vrai pouvoir de la Rose et la Croix: les vœux qui forcément se réalisent. Voir p 69 de RC

*Avantages réservés aux Libres Penseurs de la*

*Rilasciare*

Abri (3 PP) :

Vous connaissez la localisation d'un abri, une cellule de la Rilasciare quelque part dans Théah.

Cellule (variable) :

Voir p 88-90 de la R

Manteau de Uppmann (2 PP) :

Vous disposez d'un des manteaux à accessoires de Uppmann. Voir p 86 de la R pour les options.

Pacte secret (4 PP) :

Toute sorcellerie utilisée directement contre vous voit son ND augmenté de 5 si elle veut prendre effet.

Rilasciare (5 PP) :

Voir p 76-77 de la R

*Avantages réservés aux membres de la Société des*

*Explorateurs*

Artefact syneth (prêt temporaire) :

Voir p 148-150 de la Cd'E

*Avantages réservés aux Kreuzritter*

Acolyte (3 PP) :

Vous formez un acolyte, il vous accompagne dans vos aventures. Pour les détails Voir p 71-72 des K

Bénédictio (3 PP) :

Tous les dommages reçus diminuent d'1 point.

Kreuzritter (5 PP) :

Voir p 74-77 des K

Lame d'ombre (6 PP) :

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

Sanctuaire (variable) :

Voir p 72-73 des K

*Avantages réservés aux membres du Collège*

*Invisible*

Collège Invisible (5 PP) :

Voir p 78 du CI

Laboratoire secret (variable) :

Vous disposez d'un laboratoire qui vous permet de conduire vos recherches. Voir p 82-83 du CI

Protégé (2 PP) :

Vous formez un jeune apprenti dans l'espoir qu'un jour lui aussi rejoigne le Collège invisible. Voir p 83 du CI

Science du Sang (2 PP, avantage Alchimie nécessaire) :

Voir p 94-97 du CI

*Avantages réservés aux membres de Los Vagos*

Cabale (variable) :

Voir p 75-76 de LV

Companero (2 PP) :

Voir p 74 de LV

El Corazon (7 PP, nobles uniquement) :

Voir p 72-73 de LV

Membre affilié (5 PP) :

Voir p 73 de LV

Membre non affilié (3 PP) :

Voir p 73-74 de LV

Patron (3 PP, nobles uniquement) :

Voir p 74 de LV

*Avantages réservés aux filles de Sophie*

Appartenance: Filles de Sophie(5PP):

Vous pouvez contacter l'oracle à travers un bassin, un bol d'eau ou un miroir. Vous pouvez poser une question par histoire. Vous connaissez trois lieux surs où vous cacher. Vous connaissez l'un des huis menant à Bryn Bresail. Vous avez une connexion de 1 point envers une autre sœur (cela peut être augmenté par l'investissement de plus de PP). Vous avez une connaissance pratique du livre des mystères. Vous pouvez acheter un point de panache supplémentaire pour un coût de 2PP. Votre panache maximum de création est de 4.

Couvent(variable):

Vous avez fondé votre propre couvent. Voir p90 de FS.

Le baume(variable):

Pour chaque tranche de 5PP vous avez vécu 50 de plus que ce que votre apparence laisse à penser. Vous êtes immunisé à la maladie et gagnez l'avantage érudit gratuitement. Vous gagnez un point de langage. Tous les 4PP supplémentaires investis vous gagnez 2 points de langages et 2 rangs d'histoire (maximum 5, vous pouvez alors dépenser les points suivants dans une compétence de métier).

Oiseau Chanteur(1PP) :

Vous avez un oiseau chanteur qui peut transporter des messages pour vous.

*Avantages réservés aux membres de l'ordre sacré*

*des inquisiteurs du Prophète*

Juste Courroux(5PP) :

Impossible de cumuler avec faiseur de miracle. Voir p95 de l'EP.

*Avantages Réservés aux PNJ's maléfiques :*

Mort-vivant(15PP) :

Obtient expression inquiétante(laid) gratuitement. Vos jets de blessure sont doublés. Immunisation au poison et à la fatigue. Un homme possédant la foi et réussissant une attaque sur vous vous inflige automatiquement une blessure grave.

**+2PP :** Bouffi: Lorsque vous recevez une blessure grave, les personnes vous entourant doivent faire un jet de détermination ND 20 sous peine de perdre leur prochaine action.

**+1PP:** Crocs et griffes : dégâts à mains nues de 1g2.

**+3PP :** yeux de démons : +1 facteur de peur.

**+1PP:**émacié : compte comme l'avantage petit.

**+1PP :** sans tête : Ne peut parler, sentir ou goûter, une augmentation gratuite aux jets de blessures.

**+1PP :** un membre manquant : -10 aux jets utilisant ce membre, peut se l'attacher, +2 au facteur de peur.

**+2PP:** révoltant : Expression inquiétante(hideux). Peut utiliser une action à chaque tour pour obtenir un bonus de 1 à son facteur de peur ce tour.

**+2PP:**Squelette : +10 à la défense passive, tous les dégâts reçus sont doublés.

## *Avantages réservés aux Croissantins*

### Coureur du vent (3PP) :

Voir p90 de CE pour les caractéristiques de ce cheval.

### Lame damasquinée (variable) :

Voir p86 du CE.

### Membre des Qatihli (PP) :

Vous appartenez au culte assassin des Qatihli. Vous pouvez pratiquer la sorcellerie Ad'a. Vous perdez 10 points de réputation.

### Yeniceri (3-9PP) :

Le coût de cet avantage est de 1 de plus que l'avantage charge classique pour le même rang. Vous faites partie de la garde personnelle du Sultan. Vous gagnez gratuitement un entraînement.

### Les yeux du paon (4PP) :

Vous faites partie du réseau d'espionnage personnel du Sultan.

## *Avantages réservés aux Cathayans*

### Poney des steppes (5PP, 2PP pour Xian

#### Bei) :

Voir p70 de CJE pour les caractéristiques du poney.

### Appartenance: Lung Yin (L'ombre d'un dragon) (5PP) :

Vous pouvez apprendre les compétences intrigant et connaissance de la pègre jusqu'au rang 6.

Vous connaissez deux codes, un qui vous permet de transmettre des messages par un arrangement d'objets et un autre vous permettant de communiquer secrètement même observé. Voir p70 de CJE pour les autres avantages.

Vous avez une réduction de 2PP sur le coût de l'avantage scélérat.

### Appartenance: Jing Chiang Tan (La société de la pièce dor) (5PP) :

Vous pouvez apprendre les compétences diplomatie et éloquence jusqu'au rang 6. Vous avez une réduction de 2PP sur le coût de l'avantage contact. Vous pouvez fabriquer un onguent qui enlève les marques de sang. Fabriquer une dose nécessite un jet d'esprit + composés ND30 plus une augmentation par dose supplémentaire. Appliquer l'onguent cause 1g1 dégâts à la victime (même dégâts qu'une arme à feu) et détruit la marque de sang. Il faut 2 jours pour préparer l'onguent. Voir p70 de CJE pour les autres avantages.

### Appartenance: Naathi ke lokh (le peuple éléphant) (5PP) :

Vous pouvez apprendre les compétences interrogatoire, chevaucher(éléphant) et pièges jusqu'au rang 6.

Vous bénéficiez d'une remise de 2PP sur l'achat de l'avantage volonté indomptable. Vous gagnez deux augmentations gratuites sur tout jet relatif à l'histoire de Tashil ou ses légendes.

Voir p70 de CJE pour les autres avantages.

### Appartenance: Mei Jing Mu (les tigres de métal noir) (5PP) :

Vous pouvez apprendre les compétences stratégie et tactique jusqu'au rang 6.

Vous bénéficiez d'une remise de 2PP sur l'achat de l'avantage charge. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets d'intimidation (pour intimider ou être intimidé). Vous perdez un dé de moins lorsque vous êtes affecté par un facteur de peur. Voir p70 de CJE pour les autres avantages.

# Épées de Damoclès

On peut prendre des épées de Damoclès pour une valeur de 12 ou 5 PP.

## Épées de Damoclès générales:

### À la rue:

Vous ne disposez pas de demeure, en vérité vous vivez dans la rue avec les mendiants.

### Amnésique:

Vous ignorez qui vous êtes et ce que vous fichez là...

### Amour perdu:

Elle ou il illuminait de sa grâce votre existence... Mais le propriétaire de votre cœur a convolé en justes noces avec un de vos pires ennemis. L'être autrefois aimé est devenu votre ennemi.

### Assassin :

Un rival politique a engagé un assassin pour se débarrasser de vous. N'y voyez là rien de personnel : vous représentez simplement une menace pour son assise politique et il lui faut vous éliminer. Le nombre de points investis détermine l'adresse de l'assassin, le temps qu'il prendra avant de frapper et si votre rival en engagera un autre au cas où le premier échoue.

### Brebis galeuse:

Vous avez été renvoyé d'une organisation à laquelle vous apparteniez précédemment et vous devez faire face à nombre de rancunes au sein de ladite organisation.

### Carte au trésor :

Avec l'aval du MJ, plusieurs personnages peuvent prendre cette Épée de Damoclès et posséder différents morceaux de la même carte. Si vous le désirez, vous pouvez payer cette Épée 1 PP de moins que requis si un vilain en possède aussi un morceau. Le nombre de points affectés détermine combien il sera dangereux de suivre les instructions de

la carte mais également l'importance du trésor auquel elle mène.

### Cible des Latihl' :

Ils sont après vous, vous ne pouvez leur échapper, un jour ils vous rattraperont et là vous devrez affronter leur puissance.

### Code d'honneur:

Chaque rang dans cette épée de Damoclès est une règle d'honneur que vous ne pouvez transgresser sous peine de perdre un dé d'héroïsme.

### Confusion d'identité:

Vous avez tenté de dissiper ce malentendu des centaines de fois. Mais ils continuent de venir, ils vous posent des questions sur des secrets que vous ignorez complètement. Peut-être ne seraient-ils satisfaits que lors de votre mort expiatoire sous leurs tortures.

### Crise de religion :

Auparavant, vous étiez très pieux mais les horreurs que vous avez vues et endurées ont distillé le doute dans votre esprit. Actuellement vous vous demandez si vous allez mettre votre foi de côté ou rejoindre les ouailles. Le nombre de points investis dans cette Épée de Damoclès détermine l'importance qu'avait la religion à vos yeux mais également l'intensité du conflit qui vous hante.

### Défait:

Vous avez été autrefois vaincu de manière humiliante et abjecte.

### Dépendant de l'afyam:

Vous êtes dépendant de cette substance Cathayane. Chaque jour où vous ne prenez votre dose, effectuez un jet de détermination contre un Nd de 10 \* le rang de cette épée de Damoclès. Plus 5 par jour écoulé depuis votre dernière dose, plus 10 si la dose était dernièrement médicinale. En cas d'échec vous subissez les symptômes du manque. Tous

vos jets sont diminués de votre rang dans cette épée de Damoclès jusqu' à la prochaine dose. Cela ne s'applique pas à vos jets de blessure ni à votre jet d' addiction quotidien.

#### Dépossédé :

Quelqu 'un vous a dépossédé de vos terres. Le rang de cette épée de Damoclès indique la puissance des voleurs.

#### Désigné volontaire :

Vous avez été emmené de force par des pirates. En ce moment, vous êtes obligé de servir le capitaine et vous n'attendez plus qu'une occasion pour vous mutiner ou sauter par dessus bord. Dans le pire des cas, vous pourriez même servir à bord du Roger le Rouge. Cette Epée de Damoclès doit impérativement être soumise à l'approbation du MJ. Le nombre de points que vous lui affectez détermine la difficulté d'une évasion ainsi que sa dangerosité.

#### Echappé de Tiakhar:

Vous êtes un esclave de Tiakhar, vous êtes parvenu à vous échapper mais vos anciens maîtres sont à votre poursuite.

#### Endetté:

Etre pauvre ne vous suffisait pas, vous avez désormais des dettes et votre créancier préférera vous faire briser les deux jambes que vous faire crédit plus longtemps.

#### Ennemi intime:

Quelque part, quelqu' un a fait une liste et votre nom figure en tête. La personne ne désire plus qu 'une chose: faire de votre vie un enfer.

#### Exilé :

Autrefois, vous aviez une patrie. Un événement est survenu et on vous a interdit d'y retourner sous peine de mort. Quand vous prenez cette Epée de Damoclès, vous devez choisir une nation : si jamais vous y êtes pris par quelqu'un qui vous reconnaît et ne vous aime pas, vous serez arrêté et sans doute exécuté. Le nombre de points investis détermine la notoriété de votre outrage et la difficulté à laquelle vous serez confronté pour faire lever une éventuelle condamnation.

#### Fascination:

Vous avez vécu une existence extrêmement isolée et lorsque que vous vîtes pour la première fois des étrangers vous devîntes obnubilé par quelque chose: un parfum, un accent...

#### Fiancé :

Vous êtes promis à quelqu'un. Le mariage a été arrangé par votre famille et il est fort probable que vous n'ayez jamais vu la personne en question.

#### Gadjo (non Fhidelis uniquement) :

Vous avez commis un acte qui vous a attiré l 'inimitié des Fhidelis.

#### Instant de grâce :

Un jour, vous avez été le témoin d'une spectacle tellement magnifique et émouvant que vous passez votre vie à tenter de la contempler à nouveau. Peut-être s'agissait-il de la Septième Mer, d'une femme splendide sur une île inexplorée, d'une cité d'or ou d'un étranger ténébreux qui n'a fait que passer un soir de votre vie. Depuis ce moment unique, le monde a perdu toute couleur à vos yeux. Le nombre de points investis indique combien il sera difficile pour vous de revivre cet instant de grâce et l'impact qu'il aura sur votre existence si vous y arrivez un jour.

#### Maudit:

Cela recouvre un très grand nombre de choses. Sur vous pèse une malédiction qu 'il vous semble impossible de contrecarrer.

#### Mort et enterré :

Vous avez mis en scène votre mort. Des êtres chers vous pensent décédé et vous ne pouvez pas les rassurer.

#### Obligation:

Vous devez quelque chose à quelqu 'un. Vous avez juré, il pourrait se transformer en ennemi intime si vous rompez vos engagements.

#### Obnubilé:

Vous avez perdu quelque chose de très précieux pour vous. Cela vous obsède, vous pouvez aller très loin pour le retrouver.

### Orphelin :

On vous séparée de votre famille. Vous ne savez pas où elle se trouve actuellement, ni même si des parents sont encore en vie, mais leurs visages emplissent vos rêves et vous ne serez jamais heureux tant que vous n'aurez pas découvert ce qui leur est arrivé. Le nombre de points investis détermine la difficulté à retrouver votre famille mais aussi son éparpillement.

### Non reconnu:

Vous avez appris une école sans permission auprès d'un enseignant non autorisé. Les membres de l'école vous chercheront querelle et vous tueront peut être si vous l'utilisez. Si l'école fournissait l'appartenance à la guilde vous gagnez à la place un rang dans l'une de vos compétences de spadassin.

### Parent perdu :

Il y a des années, l'un de vos proches a disparu ou a été enlevé. Cet événement vous a tellement traumatisé que vous avez voué votre existence à la retrouver. Le nombre de points que vous affectez à cette Epée de Damoclès détermine la difficulté pour la retrouver mais également l'intensité de sa réaction lorsque vous y parviendrez.

### Période probatoire:

Votre appartenance à une organisation est menacée suite à une erreur de votre part. Vous devez prouver au reste de l'organisation que vous êtes digne d'y figurer et les autres membres vous surveillent.

### Phobie:

Vous êtes terrifié par quelque chose. En la présence de cette chose vous ne vous contrôlez plus.

### Pourchassé:

Vous êtes un hors la loi en cavale ou une sorcière de la destinée qui s'est enfuie le jour de son mariage. Toujours est il que l'on vous pourchasse pour une raison bien précise.

### Prédéceseur:

Vous êtes entré récemment dans une organisation pour y remplacer quelqu'un et vous devez désormais prendre sa suite avec ses anciens devoirs et obligations et ses ennemis...

### Prêt:

Vous avez consenti un prêt à quelqu'un qui est parti avec l'argent. Vous n'aimez pas cela et vous comptez bien récupérer la somme.

### Professeur infâme:

L'homme qui vous a enseigné votre école d'escrime est un être infâme. Sa réputation vous poursuit et vous avez des problèmes avec ses ennemis.

### Recherché : Votre tête a été mise à prix.

Des chasseurs de primes, juges et autres personnages sont à la recherche de votre visage, lequel a été placardé dans toutes les villes. Le nombre de points investis détermine combien les autorités sont prêtes à payer pour votre tête : 1000 guilders par point investi.

### Relique sacrée:

Vous êtes responsable d'une relique très importante que vous devez protéger coûte que coûte.

### Rêves du dragon:

Un dragon vous envoie des messages via vos rêves.

### Ridiculisé :

Lors de votre première apparition à la cour, l'un des hommes d'esprit ici présents fit de vous son « sujet d'attention » et vous humilia devant l'assemblée des courtisans. Désormais, chaque fois que vous faites une apparition à la cour, il s'assure que vous soyez l'aimant de toutes ses plaisanteries. Plus vous investissez de PP dans cette Epée de Damoclès, plus votre bourreau est spirituel et puissant.

### Rivalité:

Entre vous et lui, il n'y a malheureusement qu'une place... que ce soit dans le cœur d'une femme ou dans les rangs de la garde du soleil. Il vous faudra bien l'éliminer même si c'est votre ami pour parvenir à vos fins.

### Romance:

Après des mois de cour romanesque et de promenades sous les arbres au bord du ruisseau ou au cliar de lune vous êtes enfin parvenu à séduire l'être aimé (ou du moins convoité...). C'est là que les ennuis

commencent: il faut garder la romance en marche et empêcher vos rivaux de vous souffler la belle. C'est un travail à plein temps que de maintenir la moitié dans votre giron.

#### Serment:

Vous avez prêté serment d'accomplir une chose qui n'est pas forcément facile à accomplir et êtes bien décidé à y parvenir et à tenir votre promesse, quitte à mourir en essayant.

#### Service forcé:

Vous servez actuellement quelqu'un contre votre grès et faites tout pour réussir à vous enfuir.

#### Talisman du Huo Qiang:

L'un de vos ancêtres était un des talismans du Huo Qiang. Des gens vont probablement vous poursuivre, bonne journée.

#### Théorie contentieuse :

Vous avez découvert quelque chose de profond et nombreux sont ceux qui rejettent votre théorie. Même les membres du Collège invisible la critiquent de manière acerbe. Vous faites face à une grande opposition et espérez parvenir à prouver la véracité de vos assertions. Au MJ et à vous même de définir si vous avez raison.

#### Traître :

Vous avez eut un instant de faiblesse. Cela aurait pu arriver à n'importe qui non? L'argent était tout simplement trop tentant. Evidemment maintenant qu'ils vous ont mis le grappin dessus, si l'on découvre votre trahison vous êtes un homme mort.

#### Vendetta:

La vengeance c'est pour les niais. La mort ne suffira pas, L'objet de votre vendetta devra souffrir atrocement et c'est un être détruit qui se présentera devant son créateur lorsque son supplice sera achevé.

#### Véritable identité:

Qu'vous le sachiez ou pas vous n'êtes pas celui que vous prétendez être.

#### Vie sacrée :

Vous tenez en haute estime la vie humaine pour des raisons morales ou religieuses : vous répugnez à tuer et perdez 1-3 XP par individu tué lors de la session de jeu. En revanche, les secours apportés à un blessé apportent les XP habituels liés au respect d'une Epée de Damoclès.

#### Vœux d'acolyte :

Vous tentez de vous faire votre place dans une institution religieuse. Il vous faut donc vous plier à une discipline complexe et parfois sévère.

*Epées de Damoclès réservées aux Avaloniens*

#### Amant sidhe (Avaloniens uniquement) :

Vous avez trouvé l'amour chez les Sidhe. Il ne s'agissait au début que d'une simple aventure mais votre relation s'est épanouie et le glacial cœur de Sidhe de votre amant commence à fondre. Les ennuis commencent donc. Vous devez garder votre amour secret car la Reine n'apprécie pas qu'un Sidhe s'encanaille avec un mortel. En outre, de nombreux Sidhe imposent des interdits inhabituels à leur histoire d'amour, tels que ne jamais regarder l'objet aimé à la lumière ou ne jamais pénétrer dans une certaine pièce. Ne pas respecter ces restrictions peut vous causer de gros problèmes bien que les amoureux finissent malgré tout par les oublier. Quoi qu'il en soit, vous subirez un jour les conséquences de votre amour.

*Epées de Damoclès réservées aux Eisenörs*

#### Waise à charge:

Toute lueur a disparu des yeux de l'un de vos parents ou d'un amant. Il lui est arrivé quelque chose de si terrifiant qu'il s'est retiré dans son propre monde, ne laissant de lui qu'un regard vide et un corps traînant. Vous êtes responsable de son bien-être. Toutefois, les Waisen sont imprévisibles : parfois ils errent à la recherche de quelque chose qu'eux seuls peuvent voir ou restent près d'une peinture sans valeur et l'écaillent

nonchalamment. Cependant, vous espérez qu'un jour, vous pourrez lui rendre son esprit. Dans l'attente, votre rôle est de ne pas le laisser mourir. Le nombre de points investis détermine l'intimité qui vous liait à cette personne avant qu'elle ne devienne Waise ; mais aussi son degré d'isolement.

#### Héritier de Dracheneisen:

Vous êtes le prochain héritier d'un objet en Dracheneisen appartenant à votre famille. C'est un droit de naissance mais vous devrez patienter jusqu'à ce que le parent qui le possède actuellement meure ou décide de vous le transmettre.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Fidélis*

#### Memlo:

votre peuple vous considère comme impur, cela peut être dû à l'un de vos actes ou à un acte commis par un gadjo.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Usurans*

#### Animosité animale:

Un jour, vous avez fait quelque chose qui a courroucé un membre très important d'une espèce animale. Aujourd'hui tous les spécimens de cette espèce vous sont hostiles. D'ailleurs, jamais vous n'obtiendrez l'enveloppe spirituelle de cette espèce. Le nombre de PP investis détermine la menace posée par cet animal et sa fréquence d'apparition. Pour 1 PP, cela inclut de petits animaux inoffensifs comme les lapins, oiseaux et souris. Pour 2 PP, cela inclut les animaux plus gros comme les serpents et les hiboux. Pour 3 PP, on retrouve la faune la plus redoutable comme les loups et les ours. Il est impossible de choisir les créatures surnaturelles comme les Drachen ou le griffons dans le cadre de cette Epée de Damoclès : si vous vous attirez leur inimitié, vous êtes un homme mort.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Vendelars*

#### Parent de l'autre bord:

L'un de vos parents est un Vesten, vous ne pouvez l'ignorer et cela est très dur à vivre pour vous, car vous ne pouvez simplement le mépriser.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Vestons*

#### Serment de sang:

Vous avez juré sur votre sang d'accomplir une tâche. Vous mourrez en essayant si vous n'y parvenez pas.

#### Parent de l'autre bord:

L'un de vos parents est un Vendelar, vous ne pouvez l'ignorer et cela est très dur à vivre pour vous, car vous ne pouvez simplement le haïr.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Vodaccis*

#### Lorenzo:

Vous êtes un descendant de la noire et terrifiante famille Lorenzo. Bonne journée.

#### *Epées de Damoclès réservées aux Chevaliers de*

#### *la Rose et la Croix*

#### Vétéran de la Pierre Noire:

Voir p 70 de la RC

*Épées de Damoclès réservées aux membres de*

*Los Vagos*

*El Vago :*

Vous avez déjà porté le masque. Si vous êtes découvert par l'inquisition une mort atroce vous attend.

*Parent vaticin :*

L'un de vos parents ou proches est un membre haut placé de l'Eglise Vaticine, voire même de l'inquisition. L'enfer dans les réunions familiales si votre petit secret est découvert...

*Épées de Damoclès réservées aux membres du*

*Collège Invisible*

*Invention (membres du Collège Invisible uniquement) :*

Vous avez inventé une chose capable de rendre la vie plus facile ou heureuse à nombre de gens mais elle est hérétique. Vous hésitez encore à la rendre publique.

*Épées de Damoclès réservées aux filles de*

*Sophie*

*Possession passée:*

Vous avez déjà été possédée par un esprit sidhe pour accomplir une tâche particulière.

*Transe (sorcières mixtio uniquement):*

Vous entrez parfois en des trances durant lesquelles vous avez d'étranges visions des sidhes. C'est très désagréable.

*Épées de Damoclès réservées aux libres*

*penseurs de la Rilasciare*

*Taupe:*

Vous appartenez à une autre organisation que vous espionnez pour le compte de la Rilasciare.

*Adversaire interne:*

Un autre libre penseur ne vous apprécie décidément pas. A la moindre occasion il vous rabaisse et vous discrédite.

# Les arcanes

Arcane	Travers	Vertu
0 – Le Mat	Curieux	Béni des Dieux
1 – Le Bateleur	Ambitieux	Volontaire
2 – La Papesse	Hédoniste	Intuitif
3 – L'Impératrice	Libertin	Rassurant
4 – L'Imperator	Impulsif	Confiant
5 – Le Hiérophante	Naïf	Inspiré
6 – L'Amoureux	Amour Impossible	Passionné
7 – Le Chariot	Présomptueux	Victorieux
8 – La Justice	Critique	Exemplaire
9 – L'Hermite	Entier	Concentré
10 – La Roue de la Fortune	Malchanceux	Chanceux
11 – La Force	Couard	Courageux
12 – Le Pendu	Indécis	Altruiste
13 – La Mort	Téméraire	Impassible
14 – La Tempérance	Envieux	Maître de soi
15 – Légion	Dévoué	Perspicace
16 – La Maison Dieu	Arrogant	Mystérieux
17 – L'Etoile	Borné	Charismatique
18 – La Lune	Distrait	Observateur
19 – Le Soleil	Fier	Amical
20 – Le Jugement	Fanatique	Psychologue
21 – Le Monde	Cupide	Baroudeur

# Spécialisations

## *Entraînements*

### Arbalète:

**Base:** Attaque(arbalète), fabricant de flèches(carreaux)

**Avancé:** Recharger(arbalète)

### Arc:

**Base:** Attaque(arc), fabricant de flèches(flèches)

**Avancé:** Tir monté, Tir d ' adresse(arc), tir instinctif(arc)

### Armes à chaînes (interdit aux pjs sauf raison très spéciale):

**Base:** Attaque(chaîne)

**Avancé:** Lier(chaîne), enchevêtrement(chaîne)

### Armes à feu:

**Base:** attaque(armes à feu)

**Avancé:** recharger(armes à feu)

### Armes de lancer exotiques (interdit aux pjs sauf raison très spéciale):

**Base:** lancer(arme de lancer exotique)

**Avancé:** tir d'adresse(armes de lancer exotiques)

### Armes d ' hast:

**Base:** attaque(armes d ' hast), parade(armes d ' hast)

**Avancé:** réception de charge, lancer(lance)

### Armes exotiques par paires (interdit aux pjs sauf raison très spéciale):

**Base:** Attaque(armes exotiques par paires), parade(armes exotiques par paires)

**Avancé:** double parade(armes exotiques par paires)

### Armes lourdes:

**Base:** Attaque(armes lourdes), parade(armes lourdes)

### Arts martiaux durs (interdit aux pjs sauf raison très spéciale):

**Base:** Attaque(arts martiaux durs), équilibre, bloquer, jeu de jambe, direct

**Avancé:** amortir une chute, corps à corps, coup de pied, atemi, sauter, coup à la gorge

### Arts martiaux doux (interdit aux pjs sauf raison très spéciale):

**Base:** équilibre, bloquer, sauter, jeu de jambe, prise, élargir

**Avancé:** amortir une chute, désarmer, se dégager, clef, méditation, pas de côté, projection

### Athlétisme:

**Base:** Course de vitesse, escalade, jeu de jambes, lancer

**Avancé:** Acrobatie, amortir une chute, course d'endurance, nager, pas de côté, Roulé-Boulé, sauter, soulever, saut à la perche

### Baton:

**Base:** attaque(baton), parade(baton)

**Avancé:** cingler

### Bouclier:

**Base:** Parade(bouclier)

**Avancé:** Attaque(Bouclier)

### Cape:

**Base:** parade(cape)

**Avancé:** enchevêtrement(cape)

### Capitaine:

**Base:** Stratégie, tactique

**Avancé:** guet-apens, corruption, cartographie, commander, diplomatie, artillerie navale, galvaniser, logistique

### Cavalier:

**Base:** équitation(cheval)  
**Avancé:** dressage, sauter en selle, voltige

### Combat de rue:

**Base:** attaque(combat de rue)  
**Avancé:** attaque(arme improvisée), coup à la gorge, coup aux yeux, coup de pied, lancer(arme improvisée), parade(arme improvisée)

### Commandement:

**Base:** Stratégie, tactique  
**Avancé:** artillerie, artillerie navale, cartographie, commander, diplomatie, galvaniser, guet-apens, logistique

### Couteau:

**Base:** attaque(couteau), parade(couteau)  
**Avancé:** lancer(couteau)

### Dresseur d'embûches:

**Base:** Attente, Poser des pièges, filature  
**Avancé:** camouflage, guet-apens, ramassage, saut sur une cible

### Escrime:

**Base:** attaque(escrime), parade(escrime)  
**Avancé:**

### Fouet:

**Base:** attaque(fouet)  
**Avancé:**

### Fronde:

**Base:** attaque(fronde)  
**Avancé:** tir instinctif(fronde), tir d'adresse(fronde)

### Garde du corps:

**Base:** s'interposer, filature, discrétion  
**Avancé:** guet-apens, comportementalisme, dissimulation, menacer

### Hachette:

**Base:** attaque(hachette), parade(hachette)  
**Avancé:** lancer(hachette)

### Lutte:

**Base:** prise  
**Avancé:** casser un membre, se dégager, coup de tête, étreinte

### Panzerfaust:

**Base:** attaque(panzerfaust), parade(panzerfaust)  
**Avancé:** uppercut

### Pavois:

**Base:** parade(pavois)  
**Avancé:** attaque(pavois)

### Pugilat:

**Base:** attaque(pugilat), direct, jeu de jambes  
**Avancé:** claque sur l'oreille, uppercut

### Sarbacane:

**Base:** attaque(sarbacane), fabricant de flèches(dards)  
**Avancé:** tir d'adresse(sarbacane), poison

### Sentinelle:

**Base:** Etiquette, surveillance, discrétion  
**Avancé:** guet-apens, langage des signes, menacer

## *Métiers*

### Acrobate:

**Base:** équilibre, jeu de jambes  
**Avancé:** jongler, amortir une chute, spectacle de rue, contorsion, prestidigitation, sauter, soulever, roulé-boulé, acrobatie, tour de force

### Alchimiste:

**Base:** recherche  
**Avancé:** sciences de la nature, occultisme, poison

### Archéologue:

**Base:** occultisme, recherche, connaissance de la société des explorateurs  
**Avancé:** examen d'artefact, connaissance des pièges, connaissance des symboles

### Artificier:

**Base:** forgeron, mathématiques, tonnelier  
**Avancé:** mèches, poison, sciences de la nature

### Artiste:

**Note:** commence à rang 2 dans une des compétences de base proposées, à rang 0 dans les autres

**Base:** {n'importe quelle compétence artistique, ex: chant, composition, peinture... etc}

### Barde:

**Base:** étiquette, histoire, chant, éloquence

**Avancé:** diplomatie, herboristerie, connaissance des énigmes, connaissance des sidhes

### Baleinier:

**Base:** équilibre, jeu de jambes, lancer(harpon)

**Avancé:** sauter, poison, connaissance de la mer, nager, perception du temps

### Bateleur

**Base:** chant, comédie, danse, éloquence

**Avancé:**comportementalisme, déguisement, dressage, narrer, prestidigitation, spectacle de rue, jonglage, mémoire, sher da shi (dresseur de serpents)

### Bonne aventure:

**Base:** chiromancie, éloquence

**Avancé:** augures, cartomancie, comportementalisme, marchandage, occultisme, osselets, autre(préciser)

### Cao Yao (interdit aux pjs sauf raison très spéciale)

**Base:** diagnostic, premier soins, masseur

**Avancé:** acuponcture, composés, charlatanisme

### Chasseur:

note: commence à rang 1 dans trois compétences de base seulement

**Base:** pêche, déplacement silencieux, piéger, pister, signes de psite, survie, tanner

**Avancé:**dressage, guet-apens

### Courtisan:

**Base:** danse, éloquence, étiquette, mode

**Avancé:**cancanier, politique, séduction, sincérité, pique-assiette, jouer, intrigant, lire-sur-les-lèvres

### Courtisane (seulement pour les femmes vodaccie sauf cas très spécial, débute à rang 1 dans trois compétences de base seulement):

**Base:** comédie, danse, discrétion, étiquette, jenny, masseur, mode

**Avancé:**cancannier, comportementalisme, dissimulation, pique-assiette, poison, politique, séduction, sincérité

### Criminel:

**Base:** déplacement silencieux, filature, parier

**Avancé:** charlatanisme, crochetage, débrouillardise, guet-apens, pickpocket, prestidigitation, tricher

### Domestique:

**Base:** discrétion, étiquette, mode, tâches domestiques,

**Avancé:** cancanier, comptabilité, conduite d'attelage, majordome, marchandage, valet

### Erudit:

**Base:** histoire, mathématiques, philosophie, recherche, calcul (cette compétence n'est accessible qu'aux croissantins)

**Avancé:**astronomie, droit, occultisme, sciences de la nature, théologie

### Espion:

**Base:** déplacement silencieux, filature

**Avancé:** code secret, corruption, crochetage, déguisement, dissimulation, falsification, interrogatoire, langage des signes, lire sur les lèvres, poison, sincérité

### Fauconnier:

**Base:** soin des oiseaux

**Avancé:**dressage

### Fausaire:

**Base:** Calligraphie, falsification, papetier, recherche

**Avancé:** code secret, dissimulation

### Feng Shui Shi (interdit aux pjs sauf cas très particulier):

**Base:**psalmodier, jardinier, éloquence, philosophie, agencement intérieur

**Avancé:**astronomie, cartographie, géomancie, méditation, occultisme, théologie

### Galopin:

**Base:**déplacement silencieux, orientation citadine, survie  
**Avancé:** dissimulation, pickpocket, crochetage, sincérité

### Guide:

Note: commence à rang 1 dans deux compétences de base au choix et la compétence orientation citadine seulement  
**Base:** déplacement silencieux, équitation, escalade, orientation citadine, pister, signes de piste, survie  
**Avancé:** cartographie, guet-apens, nager, navigation, sens de l'orientation

### Guoi Liao (bureaucrate)(interdit aux pjs sauf cas très particulier):

**Base:**étiquette, mode, mathématiques, recherche, éloquence, création littéraire  
**Avancé:**comptabilité, diplomatie, droit, politique, intrigant, sincérité

### Herboriste:

**Base:** cuisine, premiers soins, connaissance de la flore, diagnostic  
**Avancé:**composés, poison, charlatanisme

### Homme médecine:

**Base:** diagnostic, premiers soins, connaissance de la flore, connaissance(religion)  
**Avancé:** composés, charlatanisme, conteur

### Incendiaire:

**Base:** mathématiques, orientation citadine  
**Avancé:**Architecture, cartographie, dissimulation, sciences de la nature

### Ingénieur:

**Base:** Architecture, mathématiques, rédaction  
**Avancé:** comptabilité, fonderie, sciences de la nature

### Maître d'armes:

**Base:** éloquence, recherche, création littéraire  
**Avancé:** comportementalisme, galvaniser, commandement, conteur, entraînement

### Malandrin:

**Base:** contact, orientation citadine  
**Avancé:** connaissance des bas fonds, débrouillardise, sens des affaires

### Marchand:

Note: commence à rang 2 dans une compétence de base, à rang 0 dans les autres  
**Base:** aubergiste, barbier, boucher, calligraphe, céramiste, construction navale, couturier, cuisinier, écrivain public, embaumeur, fabricant de bougies, fabricant de flèches, fabricant de voiles, fileur, forgeron, fourreur, jardinier, jenny, joailler, masseur, meunier, papetier, potier, régisseur, tailleur, teinturier, tisserand, tonnelier, verrier, vigneron  
**Avancé:** comptabilité, évaluation, marchandage, service, architecture, bricoleur

### Marin:

**Base:** connaissance des noeuds, équilibre, escalade, gréer  
**Avancé:** cartographie, connaissance de la mer, navigation, perception du temps, piloter, sauter

### Médecin:

**Base:** diagnostic, premiers secours  
**Avancé:** charlatanisme, chirurgie, dentiste, examiner, vétérinaire

### Missionnaire:

**Base:** éloquence, philosophie, survie  
**Avancé:**comportementalisme, diplomatie, théologie

### Moine:

**Base:** calligraphie, tâches domestiques, philosophie, création littéraire  
**Avancé:**composés, sénéchal, théologie

### Pilote fluvial:

**Base:** équilibre, connaissance des noeuds, gréer, navigation fluviale  
**Avancé:** guet-apens, cartographie, diplomatie, piloter, nager, perception du temps, corruption

### Politicien:

**Base:** étiquette, éloquence, contact  
**Avancé:** diplomatie, galvaniser, politique, intrigant, sincérité, agitation

Priêtre:

**Base:** éloquence, philosophie, création littéraire, folklore religieux (sa propre religion)  
**Avancé:** diplomatie, pique-assiette, théologie

Professeur:

**Base:** éloquence, recherche, création littéraire  
**Avancé:** droit, pique-assiette, sciences de la nature, occultisme, politique, théologie, bricoleur

Rakib (prêtre) (normalement interdit aux ppj sauf cas très spécial):

**Base:** calligraphie, psalmodier, histoire, tâches domestiques, philosophie, discrétion, création littéraire  
**Avancé:** diplomatie, pique-assiette, occultisme, théologie, conteur, débrouillardise

Receleur:

**Base:** contact, évaluation  
**Avancé:** connaissance des bas fonds, marchandage, sens des affaires

Shirbaz (magicien) (normalement interdit aux ppj sauf cas très spécial):

**Base:** étiquette, mode, éloquence  
**Avancé:** comportementalisme, pickpocket, prestidigitation, sincérité

Shalde (réservé aux vesten):

**Base:** histoire, éloquence, chant, création littéraire  
**Avancé:** diplomatie, galvaniser, connaissance des énigmes, connaissance des runes, conteur, théologie

# Nouvelles compétences

*On ne décrit ici que les compétences qui nécessitent une explication, globalement les compétences ayant un système de jeu particulier.*

## Acupuncture:

Soigner grâce à de petites aiguilles, cette technique enlève des pénalités de dés à une victime. Effectuer un jet d'esprit + acupuncture contre un ND de 15 + 5 par dé de pénalité dû à la cause traitée. Un succès enlève un dé, acupuncture ne marche qu'une fois par acte.

## Projection:

Une fois qu'une prise a été réussie, vous pouvez tenter une projection. Effectuez un jet de dextérité + projection contre un ND de 5 fois la gaillardise de votre adversaire + 10. Vous pouvez lancer quelqu'un sur un nombre de mètres égal à votre gaillardise. Si la personne est grande, soustrayez un mètre, si elle est petite ajoutez un mètre. Vous pouvez accroître la distance à raison de un mètre par augmentation. Si vous réussissez la personne subit un nombre de dommages égal à celui qu'elle aurait subi en tombant d'un nombre de mètres égal à votre gaillardise \* 1.5 et est à terre.

Vous pouvez la lancer sur autre chose que le sol, un mur bien solide par exemple, prenez une augmentation et les dégâts augmenteront en raison de l'objet touché. Pour lancer une personne sur une autre vous devez augmenter le ND pour lancer du ND pour être touché de la cible.

## Camouflage:

Permet d'abaisser le ND du jet d'attente en fonction de l'humeur du vénéré maître de jeu.

Cingler: Fonctionne comme fente en avant.

Elargir: Il s'agit d'une compétence de défense active uniquement. Si le jet est réussi. L'attaque de votre adversaire échoue et il se retrouve au sol. Avec 2 augmentations il subit les dégâts que vous auriez du subir, sans compter ses éventuelles augmentations. Vous pouvez prendre des augmentations pour augmenter les dégâts.

## Enchevêtrement:

Si vous passez le ND pour être touché de votre adversaire, celui-ci est aveuglé ou généré. Son prochain dé d'action augmente de 2 + 1 par augmentation. Si il passe au dessus de 10 il disparaît.

## Clef:

Faites une attaque ciblée avec dextérité + clef sur la zone où vous désirez appliquer la clef. Le reste se passe comme pour étreinte sauf que votre adversaire ne peut vous donner un coup de tête pour se dégager. Pour se dégager l'adversaire doit faire un jet de dextérité + clef ou dextérité + prise. Lorsque l'adversaire échoue à se dégager, il prend des dégâts comme suivant:

Dégâts des clefs		
Articulation	Augmentations	Dégâts (utiliser la Gaillardise de l'adversaire)
Doigt	1	0g3
Poignet	2	1g3
Coude	3	3g3
Epaule	4	4g3
Cheville	2	1g3
Genou	3	3g3

## Atemi:

Une attaque à main nue qui inflige 2g2 dégâts mais qui augmente le ND pour toucher de votre adversaire de 5.(règle maison)

## Menacer:

Permet d'ajouter sa compétence menacer au jet d'intimidation.

## Saut à la perche:

Effectuez un jet de gaillardise + saut au poteau ND 15. Vous pouvez ajouter votre taille à un saut en hauteur ou deux fois votre taille à un saut en longueur si vous réussissez. Chaque augmentation vous permet d'ajouter 50cm. (règle maison).

# Avantages régionaux

Note: La plupart des avantages monétaires ou financiers sont modifiés ou simplement enlevés car déjà compris dans le système maison de noblesse théane.

## Castille

### Aldana:

**Père:** Ecole Aldana pour 22 PP au lieu de 25. Interdiction de la spécialisation criminel.

**Mère:** Spécialisation courtisan gratuitement. ND augmenté de 5 lors des actions sociales contre les Gallegos.

### Gallegos:

**Père:** Ecole Gallegos pour 22PP au lieu de 25. Interdiction de la spécialisation Malandrin.

**Mère:** Une augmentation gratuite aux compétences de sorcellerie. Deux dés de réputations en moins en Castille.

Ochoa: Ne peuvent acheter l'avantage noble. Sauf raison très spéciale.

### Orduño:

**Père:** Spécialisation marin gratuite. Interdiction de la spécialisation chasseur.

**Mère:** Remise de 2PP (minimum 1) sur l'avantage charge.

Sandoval: Avantage éducation castillane gratuit et doublement des revenus. Interdit aux Pjs.

### Soldano:

**Père:** Ecole Soldano pour 22PP au lieu de 25. Interdiction de la spécialisation domestique.

**Mère:** Une augmentation gratuite aux jets sociaux.

### Torres:

**Père:** Ecole Torres à 22P au lieu de 25PP. Interdiction de la spécialisation combat de rue.

**Mère:** 100 guilders de plus au départ.

### Zepeda:

**Père:** Ecole Zepeda à 22PP au lieu de 25. Interdiction de la spécialisation bateleur.

**Mère:** Spécialisation prêtre gratuite. Travers entier à -12 PP au lieu de -10. Interdiction des vertus.

## Eisen

### Fischler:

Lors de jets de peur, votre ND est toujours augmenté de 5, le coût de toutes les capacités permettant d'ignorer la peur est majoré de 5, en outre:

Spécialisation pilote fluvial gratuite  
ou

Spécialisation chasseur gratuite  
ou

Avantage sens aiguisés gratuit

### Freiburg:

Il vous est impossible de gagner la spécialisation chasseur, vos jets de compétence liées à un métier doivent être faits avec une augmentation quand vous n'êtes pas dans une ville, en outre:

3PP de langages gratuits

ou

Avantage réflexes de combat gratuit

ou

Avantage scélérat gratuit

### Hainzl:

Si plusieurs de vos dés explosent, vous perdez un dé d'héroïsme, en outre:

Avantage petit gratuit

ou

Spécialisation marchand gratuite

### Heilgrund:

Vous avez constamment 5 blessures légères qui ne disparaissent jamais, en outre:

Avantage ordonné gratuit

ou

Avantage citation gratuit

ou

spécialisations commandement et cavalier gratuites

### Pösen:

Vous avez constamment un dé de réputation de moins que normal, en outre:

Avantage académie militaire gratuit

ou

Spécialisation armes lourdes gratuite

ou

Spécialisation armes à feu gratuite

### Sieger:

Vous ne pouvez posséder de vertu et devez prendre un travers pour seulement 5PP, en outre:

Avantage grand gratuit

ou

Avantage dur à cuir gratuit

ou

Avantage porte-poisse gratuit

### Wische:

Vous êtes orphelin

ou

Vous avez un waise à charge

ou

Vous avez un amour perdu

## Montaigne

de Montaigne: Revenus illimités. Points de sorcellerie doublés. Interdits aux Pjs.

Allais de Crieux: Deux dés de réputation de moins à la cour de Charousse.

Flaubert de Douard: Un dé de réputation de moins en Montaigne.

Riché de Pourcy: avantage petit gratuit. Le travers téméraire vous rapporte 12PP au lieu de 10. La vertu maître de soi coûte 12PP. Le maximum de gaillardise est réduit de un.

Lévoque d' Aury: Ne payent aucune taxe en Montaigne. Avantage académie militaire gratuit. Tout métier vaut 3PP à la création et 15 XP après.

Dubois d' Arrange: Vertu amical à 5PP au lieu de 10. Une augmentation gratuite aux jets sociaux en Montaigne. 5 PP reçus seulement pour le travers fier. Les entraînements coûtent 3PP.

Valroux de Martise: Ecole Valroux à 20PP. Une augmentation gratuite pour se moquer ou intimider d' autres montaignois. Les autres actions de réputations ont un ND augmenté de 5 en Montaigne et les autres écoles d'escrime que Valroux comptent comme des écoles étrangères.

Bisset de Verrier: 12 PP pour le travers cupide. 12PP pour la vertu altruiste.

Etalon de Villoille: Les vertus ne coûtent que 5PP. Les travers ne rapportent pas de points. Le bonus de nationalité est en gaillardise plutôt qu'en panache. La moitié de vos revenus sont donnés à des oeuvres de charité.

Praïse de Rachecourt: 2 points de sorcellerie supplémentaires. 5 PP de moins à la création. Les chiens vous attaquent à vue.

de Tréville de Torignon: Appartenance: mousquetaires, gratuitement. Sont obligés de prendre un travers ne rapportant que 8PP.

Gauthier de la Mothe: Interdiction de la spécialité courtisan. Un dé de réputation de moins dans les grandes villes montagnoises. Spécialisation érudit gratuitement. Deux augmentations gratuites pour résister à la peur.

Sicès de Sicès: Une augmentation gratuite aux jets sociaux. Tous dé d'héroïsme dépensé pour un jet social rapporte deux dés lancés et gardés. Mais ils faut deux dés d'héroïsme pour un dé lancé et gardé sur une compétence martiale.

Saint Michel de Glavène: Interdiction à toute sorcellerie. Toute tentative de sorcellerie à leur rencontre se fait avec deux dés lancés de pénalités.

Deneuve de Surly: Spécialisation domestique gratuite. Compétence cancanier toujours considérée comme si elle était d ' un rang supérieur à Pax. Les actions de réputation sont victimes d'un malus de 5 quand elles ciblent un noble montagnois.

## Assura

### Gallenia:

Ecole Buslayevitch à 5 PP de moins que la normale  
ou  
Compétence cavalier gratuite  
ou  
une augmentation gratuite aux jets d'équitation, voltige et sauter en selle  
ou  
un cheval très bien entraîné. +1g0 aux jets faits sur ce cheval.

### Molhyna:

Un dé de réputation de moins dans les interactions avec le monde en dehors de la Molhyna. l'arcane baroudeur coûte 12PP, en outre:  
Avantage accoutumance au froid gratuit, un rang gratuit en survie même si vous n' avez pas de spécialisation la possédant  
ou  
Spécialisation chasseur gratuite avec un rang gratuit en pêche  
ou  
1 rang gratuit en sincérité si vous achetez la spécialisation espion  
ou  
Spécialisation armes lourdes ou archers gratuitement

### Pavlow:

-5 à vos jets sociaux en des cours non ussuranes et dans les situations rurales, en outre:  
spécialisation courtisan gratuite  
ou  
+1g0 pour résister aux tentatives de manipulation  
ou  
Spécialisation fauconnier gratuite  
ou  
l'avantage université vous coûte 1PP

### Rurik:

Les travers arrogant, cupide, fier ou fanatique vous ne recevez que 6PP. Les vertus altruiste, chanceux, passionné et victorieux vous coûtent 14PP, en outre:

Spécialisation marchand ou domestique gratuitement, un rang dans la compétence conduite d'attelage  
ou  
Spécialisation guide ou chasseur gratuitement  
ou  
4PP de langues gratuits  
ou  
La moitié de votre revenu mensuel en plus à la création.

### Somojez:

1g0 de malus aux jets sociaux avec des vaticins, des membres de l'Eglise d'Avalon ou des protestataires, en outre:

Spécialisation guide gratuitement avec un rang dans la compétence escalade  
ou  
Vous parlez gratuitement le croissantin et l'eisenör  
ou  
Une augmentation gratuite aux jets faits dans la Gora Bolschoï et la Buschka Gora.

### Vecke:

Les vertus vous coûtent 13PP. Le Travers couard vous rapporte seulement 7PP, en outre:  
L'Ecole Dobrynia vous coûte 5PP de moins que normal  
ou  
le travers entier vous rapporte 15PP

### Fideli:

+10 aux ND des jets sociaux envers un non-ussuran. Interdiction de la spécialité courtisan, vous devez dépenser au moins 4 PP dans une ou plusieurs des spécialisations suivantes: acrobate, artiste, criminel ou bateleur, en outre:

### Basulde:

Si vous êtes un sorcier Pyeryem vous pouvez relancer une fois par scène un jet de transformation en chat (ou du chat vers l'homme). De plus:  
1 rang gratuit en jouer d'un instrument(spécifier lequel), avantage oreille musicale gratuit

### Curara:

Si vous êtes un sorcier Pyeryem vous pouvez relancer une fois par scène un jet de transformation en ours (ou de l'ours vers l'homme). De plus:

Vous gagnez la spécialisation escrime ou armes lourdes gratuitement. Vous recevez une lame superbe de votre peuple (elle compte comme une lame castillane moins chère de 2PP)  
ou  
Vous pouvez prendre l'avantage Dracheneisen.

### Uisari:

Si vous êtes un sorcier Pyeryem vous pouvez relancer une fois par scène un jet de transformation en aigle (ou de l'aigle vers l'homme). De plus:

Vous gagnez un rang dans la compétence dressage et l'avantage affinité animale gratuitement  
ou  
Vous gagnez la spécialisation bonne aventure gratuitement et un rang dans la compétence comportementalisme.

### Kosar:

+10 aux ND des jets sociaux envers des non kosars, en outre:  
Avantage volonté indomptable gratuitement  
ou  
Avantage réflexes de combat gratuitement  
ou  
trait légendaire gratuitement  
ou  
Relation fidheli rang 3  
ou  
Avantage dur à cuire gratuitement.

*Îles Glamour*

*Avalon*

Baliq: Sincérité à rang 1 gratuitement pour l'achat de la spécialisation courtisan. L'avantage noble coûte 3PP de plus.

Brieg: Ecole Donovan à seulement 20PP mais il faut alors acheter un travers pour ne recevoir que 8PP seulement.

Camlann: Deux points de Glamour supplémentaires à la création. 5PP de moins et vous devez une faveur à un sidhe.

Glaavane: Ecole des druides à 5 PP de moins que la normale. Interdiction des spécialisations armes à feu et malandrin.

Lothian: Spécialisation chasseur gratuitement, interdiction de la spécialisation courtisan.

Lovaine: Une augmentation gratuite aux jets de réputation dans le Triple Royaume. ND pour résister au Glamour augmenté de 5.

Percis: Vous parlez gratuitement le montagnois. Le Glamour coûte 2PP de plus que la normale.

### *Innismore*

Carrig: Vous perdez un dé d'héroïsme quand plusieurs de vos dés explosent. L'avantage scélérat est gratuit pour vous.

Donegal: Deux points de Glamour supplémentaires. 5 PP de moins, vous devez un service à un sidhe.

Dreenan: Avantage université gratuit. Interdiction des écoles d'escrime d'autres nations que le Triple Royaume.

Leister: Spécialisation artiste gratuitement.

### *Marches des Highlands*

McDuff: Avantage noble pour seulement 8PP. Interdiction à la compétence marchand ou aux rôles politiques.

McBide: Spécialisation courtisan gratuitement. Un dé de réputation de moins que la normale dans le Triple Royaume.

McCodrum: héritage du clan MacCodrum pour seulement 4PP.

MacDonald: Le Glamour coûte 2PP supplémentaires. Spécialisation espion gratuite et avantage volonté indomptable pour seulement 1PP.

MacIntyre: Spécialisation chasseur gratuitement, spécialisation malandrin interdite.

# Ecoles d'escrime

## Liste des Ecoles

Liste des Ecoles d'Escrime							
Groupe	Nom	Armes	Spécialisations	Compétences de spadassin	Guilde		
Archipel	Nahgem	Sagaie	Athlétisme + armes d'hast	Coup de pied/lancer/saut au poteau			
Avalon	Avalon	Andrews	Arme d'escrime	Athlétisme + escrime	Fente en avant/feinte/riposte	Oui	
		Donovan	Epée courte+bouclier	Bouclier + escrime	lier/désarmer/riposte	Oui	
		Robin des Bois	Arc	Arc + chasse	désarmer/marquer/tir en cloche		
		Peecke	Bâton	Athlétisme + bâton	Coup puissant/feinte/corps à corps		
	Robertson	Arme d'escrime+cape	Cape + escrime	Double parade/enchevêtrement /feinte	Oui		
	Innismore	Finnegan	Poings	Pugilat + lutte	Mouvements circulaires/corps à corps/désarmer		
	Marches des Highlands	MacDonald	Claymore	Athlétisme + armes lourdes	Coup puissant/fente en avant/coup de pommeau	Oui	
Bryn Bresail	Fadh-Righ	lance+bouclier	Bouclier + armes d'hast	lier/fente en avant/marquer			
	Faileas	Arme d'escrime	Courtisan + escrime	feinte/réflexion/mur d'acier			
Castille	Aldana	Arme d'escrime	Courtisan + escrime	feinte/riposte/marquer	Oui		
	Gallegos	Arme d'escrime	Athlétisme + escrime	feinte/riposte/marquer	Oui		
	Gustavo	Arme d'escrime montée	Escrime + cavalier	charge/voltige/sauter en selle	Oui		
	Soldano	Deux armes d'escrime	Athlétisme + escrime	Double parade/marquer/tourbillon	Oui		
	Torres	Arme d'escrime+cape	Cape + escrime	Double parade/marquer/pas de côté			
	Zepeda	Fouet	athlétisme+fouet	lier/désarmer/marquer			
Cathay	Han Hua	Hua Shao Ren Te	Jian	Escrime + arts martiaux doux	feinte/fente en avant/marquer		
		Shan Dian Dao Te	Dao	Armes lourdes + athlétisme	Coup puissant/corps à corps/feinte sauter/défense contre les projectiles/coup de pied éclair		
		Zheng Yi Quan	Non armé	Armes d'escrime + arts martiaux doux			
		Khimal	Wu Tsain	Non armé	Arts martiaux doux + feng shui shi	Se dégager/sauter/marquer	
		Koryo	Tie Xiong Kung	Non armé	Arts martiaux durs + athlétisme	Coup de pied/ateimi/blocage violent	
		Lanna	Chin Te	Seung tjat koen	Armes à chaînes + athlétisme	tourbillon/désarmer/feinte	
			Ki Kwanji	Non armé	Arts martiaux durs + pugilat	Coup de pied/coup de pied éclair/uppercut	
		Tashil	Shakteeshaalee	Tulwar	Escrime + cavalier	charge/voltige/tourbillon	
		Tiakhar	Jasni	Arme d'escrime	Marin + escrime	Corps à corps/désarmer/abordage	
		Tashil/tiakhar	Ying Sun Wo	Non armé	Arts martiaux durs + combat de rue	Coup de griffe/coup aux yeux/ coup à la gorge	
	Xian Bei	Chima Gongjian Shou	Arc	Arc + cavalier	Tir monté/charge/tir en cloche		
Croissant	Aldiz/Ahali	Daphan	Scimeterre	Athlétisme + escrime	Coup puissant/fente en avant/coup de pommeau		
		Kurta/Kir	Marikk	Deux couteaux	Athlétisme + couteau	Double attaque/fente en avant/coup de pommeau	
		Ruzgar/hala	Sersemlik	Dilmekiri	Athlétisme + armes	feinte/marquer/tourbillon	
		Atlar/Vahit	Vahiy	Aucune	Commandement + cavalier	Tir monté/ordres	
		Jadur/Rihad	Yael	Deux scimeterres	Escrime + bateleur	désarmer/double parade/feinte	
Eisen	Drexel	Zweihänder	Combat de rue + armes lourdes	désarmer/fente en avant/coup de pommeau	Oui		
	Durchsetzungburg	Arme d'escrime	Escrime + érudit	riposte/marquer/mur d'acier	Oui		
	Eisenfaust	Epée large+panzerfaust	Armes lourdes + panzerfaust	Coup puissant/lier/désarmer	Oui		
	Gelingen	Aucune	Combat de rue + médecin	Exploiter les faiblesses(monstre)			
	Höpken	Arbalète	Athlétisme + arbalète	Tir en cloche/recharger/tir d'adresse			
	Loring	Deux panzerfaust	Athlétisme + panzerfaust	lier/désarmer/crochet	Oui		
	Pösen	Vouge	Armes d'hast + cavalier	Coup puissant/charge/lance	Oui		
	Steil	Aucune	Commandement + courtisan	Ordres			
	Unadwenbar	Aucune	Commandement + érudit	Ordres			

Montaigne	Boucher	Deux couteaux	Criminel + couteau	Double attaque/riposte/double	
	Délicatesse	Arme d'escrime	Escrime + courtisan	parade/coup de côté/désarmer	Oui
	Gauthier	Arme d'escrime+dague triple	Escrime + couteau	Double parade/lier/désarmer	Oui
	Tréville	mousquet+bayonnette	Armes à feu + armes d'hast	Coup puissant/fente en avant/désarmer	
	Tout près	Arme improvisée+escrime	Combat de rue +escrime	Corps à corps/marker/double parade	
Ussura	Valroux	Arme d'escrime+main gauche	Escrime + couteau	Double parade/feinte/marker	Oui
Ussura	Bogaty	Hache à deux mains	Armes lourdes + chasseur	lancer/Fente en avant/coup de pommeau	En Ussura seulement
	Buslayevitch	Arc	Arc + cavalier	Tir monté/charge/tir d'adresse	
	Dobrynya	Lutte	Athlétisme + lutte	étreinte/désarmer/force d'âme	
Vendel/Vesten	Halfdanson	Harpon	Armes d'hast + baleinier	désarmer/fente en avant/coup de pommeau	
	Kjemper	Épée longue+pavois	Armes lourdes + pavois	attaque(pavois)/corps à corps/mur d'acier	Oui
	Larsen	Arme d'escrime+lanterne	Escrime + malandrin	parade(lanterne)/feinte/guet apens	Oui
	Leegstra	Épée large ou hache	Armes lourdes + luttés	Coup puissant/corps à corps/fente en avant	Oui
	Rasmussen	Pistolet	Courtisan + armes à feu	Coup de pommeau/recharger/tir d'adresse	
	Siggursdottir	Hachette	Athlétisme + hachette	Double attaque/lancer/tourbillon	
	Snedig	Arme d'escrime	Médecin + escrime	Coup puissant/feinte/fente en avant	Oui
	Swanson	Câne épée	Escrime + combat de rue	dissimulation/double parade/coup de pommeau	Oui
	Urostifler	Deux épées longues	Athlétisme + armes	Coup puissant/double parade/feinte	Oui
Vodacce	Ambrogia	Arme d'escrime+main gauche	Combat de rue + escrime	feinte/coup de pommeau/riposte	Oui
Vodacce	Bemoulli	Arme d'escrime	Escrime + pugilat	Coup puissant/corps à corps/fente en avant	Oui
	Cappuntina	Couteau de lancer	Couteau + bateleur	épingler/lancer/tir d'adresse	Oui
	Lucani	Épée large+poing	Armes lourdes + pugilat	Coup puissant/coup de pommeau/corps à corps	Oui
	Villanova	Arme d'escrime+couteau	Escrime + couteau	Double parade/feinte/coup fourré	Oui
Eglise des Prophètes	Coquins de la croix	poing+arme improvisée	Combat de rue + pugilat	Coup puissant/corps à corps/désarmer/attaque(arme improvisée)	
	Rossini	Hallebarde	Armes d'hast + lutte	Coup puissant/désarmer/lier	
	Epées de Salomon	Arme d'escrime+pavois	Escrime + pavois	lier/désarmer/attaque(pavois)	
Kreuzritter	Mortis	Styler	Criminel + couteau	Double attaque/riposte/lancer	
Société des explorateurs	Pavois	Arme improvisée	Athlétisme + combat de rue	lier/corps à corps/riposte	Oui
	Bricolage Symeth	Aucune	Archéologie + érudit	domae/drachen/setine/tesseran/thal usai	
Collège invisible	Bonita	Arme d'escrime	Athlétisme + escrime	lier/désarmer/mur d'acier	
Los Vagos	El puñal occulto	Arme d'escrime	Escrime + couteau	lier/corps à corps/coup de pommeau	
NOM	Quinn	Couteau	Couteau + espion	Coup puissant/feinte/fente en avant	
Pirates	Rogers	Arme d'escrime	Combat de rue + escrime	lier/corps à corps/désarmer	
Qatih'i	Qor'qunq	Couteau	Couteau + espion	Fente en avant/poison/coup à la gorge	
Rilasciare	Vipereus Morsus	Couteau	Combat de rue + couteau	Coup puissant/corps à corps/fente en avant	
Rose + Croix	Desaix	Arme d'escrime+main gauche	Escrime + couteau	Double parade/feinte/fente en avant	Oui
Filles de Sophie	Necare	Couteau	Couteau + espion	dissimulation/corps à corps/poison	

## ND Compétences de Spadassin

Note: Lorsqu'une compétence de spadassin se trouve être une compétence usuelle. Cela signifie que le spadassin se la voyant accordée par son école la traite comme une compétence de base au lieu d'une compétence avancée.

Abordage: Vous gagnez un bonus égal à votre rang dans cette compétence sur la table d'abordage. Si vous dirigez le combat, votre escouade ajoute votre rang à tous leurs jets et à leurs ND pour être touchés.

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

Coup de griffe: Lancez dextérité + coup de griffe contre le ND de votre adversaire + 10. Les dégâts comptent comme une attaque à mains nues normales mais font perdre à l'adversaire son prochain dé d'action.

Coup de pied éclair: Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active sans interruption. Effectuez un jet de dextérité + coup de pied éclair contre le ND pour être touché de votre adversaire. Si vous réussissez, son attaque est annulée et vous lui infligez 2g2 dommages.

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

Coup-fourré: Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active sans interruption. Lancez dextérité + coup-fourré contre le ND pour être touché de votre adversaire. Si vous réussissez vous infligez 4g3 dommages (à augmenter selon la qualité de votre lame, cette valeur est pour une rapière de qualité normale, normalement équilibrée) à votre adversaire et son attaque est annulée.

Coup puissant: En attaquant avec cette compétence et en prenant un nombre d'augmentations égal au rang de gaillardise de l'adversaire. Si le coup porte, il ne pourra être paré par une défense active.

Corps à corps: En attaquant avec cette compétence, votre adversaire subit gaillardise g 1 dégâts et se retrouve à terre.

Crochet: Vous ajoutez votre rang dans cette compétence à tous vos jets de blessures.

Défense contre les projectiles: Cette compétence peut être utilisée comme compétence de défense face aux projectiles. Si vous effectuez une défense active vous pouvez prendre deux augmentations pour attraper le projectile entre les doigts, gagnant ainsi un dé d'héroïsme perdu à la fin de ce tour.

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

Désarmer: Si une attaque adverse échoue contre votre défense passive, dépensez une action pour effectuer un jet en opposition entre votre gaillardise + désarmer et la gaillardise + attaque(arme utilisée) de votre adversaire. Si vous réussissez, l'adversaire est désarmé, si vous vous infligez un -10 à votre jet, l'arme de votre adversaire se retrouve dans votre main libre (si vous en avez une).

Dissimulation: Il s'agit de la même compétence que celle de la spécialisation espion.

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

Double parade: Cette compétence ne fonctionne qu'en actif. Si vous réussissez à parer votre adversaire vous gagnez un dé d'héroïsme qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang dans

cette compétence.

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

Étreinte: La même compétence que celle de l'entraînement lutte.

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

Feinte: Attaquez avec cette compétence en prenant un nombre d'augmentations égal au rang d'esprit de votre adversaire. Si vous réussissez, aucune défense active ne peut vous être opposé.

Fente en avant: En attaquant avec cette compétence, on lance deux dé de dégats en plus. Le ND pour être touché tombe à 5 pendant cette phase et vous ne pourrez plus utiliser de défense active pour le restant de cette phase.

Force d'âme: Vous ajoutez votre rang ans cette compétence à tous vos jets de blessure.

Quet-apens: Vous savez comment préparer ou repérer une embuscade. Il s'agit de la même compétence que celle du métier dresseur d'embûches.

Tir en cloche: Pour chaque rang dans cette compétence, votre portée augmente de 5 mètres.

Lier: Après une attaque réussie en utilisant cette compétence, l'arme de l'adversaire est inutilisable sans un jet en opposition de sa gaillardise + parade contre votre gaillardise + lier qui compte comme une action. Vous pouvez utiliser une action pour resserrer votre prise, ajoutant un 5 à tout jet futur. L'adversaire peut aussi lâcher sa lame...

Lance: On ajoute le rang de cette compétence au jet d'attaque(armes d'hast) lorsque l'on se trouve à cheval (règle maison).

Lancer: La même compétence que celle usuellement utilisée.

Marquer: Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez vous n'infligez aucun dégât mais vous gagnez un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat ou votre adversaire en perd un jusqu'à la fin du combat.

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

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

Poison: La même compétence que la normale.

Recharger: Il s'agit de la même compétence que la compétence recharger usuelle.

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

Riposte: Effectuez une défense active avec la moitié de votre compétence de parade(arrondie à l'inférieur). Si vous repoussez le coup vous pouvez contre attaquer avec la moitié de votre compétence d'attaque(arrondie à l'inférieur). Pour chaque

rang que vous possédez dans la compétence riposte vous pouvez distribuer un dé soit dans votre groupement de dés de parade, soit dans votre groupement de dés d'attaque.

Tir monté: Il s'agit de la même compétence que celle de la spécialisation arc.

Tourbillon: Pour chaque rang dans cette compétence, ajoutez 2 à votre jet d'attaque contre des adversaires sans école (règle maison).

Ordres: Vous ajoutez votre rang dans cette compétence fois votre niveau de maîtrise à votre jet de stratégie.

Violent Bloquage: Ne peut être utilisée en défense passive, peut être utilisée en défense active contre une attaque à main nues. Si vous prenez une augmentation vous infligez 1g1 blessures à votre adversaire. Vous pouvez prendre davantage d'augmentations pour infliger plus de dégâts mais ne pouvez tenter un coup ciblé.

Voltige: La même compétence que celle usuellement utilisée.

### Les écoles

*Aldana*

Origine: Castille. Cette école utilise une rapière.

Spécialisations: Courtisan ; Escrime

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

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

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

Maître: Le maître reçoit "rang d'esprit" dés de transe au début de chaque tour. Il peut

les ajouter (mais ne peut pas les garder) à n'importe quel jet d'attaque. Il faut annoncer son intention de les utiliser avant le jet.

*Ambrogia*

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

Spécialisations: Combat de rue ; Escrime.

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

Apprenti: Peut porter une dague ou une main gauche dans sa main non directrice, et ce, sans pénalité. De plus, il acquiert gratuitement l'avantage *Gaucher*. Enfin, il fait +2 aux dommages lorsqu'il utilise sa dague pour frapper.

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

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

*Andrews*

Origine: Avalon. Cette école utilise la rapière.

Spécialisation: Athlétisme ; Escrime.

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

Apprenti: +2 au ND pour être touché (sauf pendant la *Fente en avant*.)

Compagnon: une augmentation gratuite pour toutes défenses actives. +4 au ND pour être touché (au lieu de +2), +2 pendant une *Fente en avant*.

Maître : +1g1 aux dommages pour la fente en avant. Il est à +6 au ND pour être touché même pendant une fente en avant.

## Bernoulli

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

Spécialisations : Escrime ; Pugilat.

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

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

Compagnon : Le spadassin augmente gratuitement d'un rang sa compétence *Fente en avant*. Il peut désormais atteindre 6 dans cette compétence. De plus, il peut décider de garder des dés d'action en réserve pour effectuer une Fente en avant. Pour chaque dé mis en réserve, il ajoute un dé de plus à son jet de dommage et le ND de la parade est augmenté de 5.

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

## Bogatyr

Origine : Ussura. Utilise la hache à deux mains.

Spécialisations : Armes lourdes ; Chasseur.

Compétences : Coup de pommeau, Exploiter les faiblesses (Bogatyr), Fente en avant, Lancer (Armes lourdes : Hache)  
L'appartenance à la guilde des spadassins n'est valable qu'en Ussura. En contrepartie, les élèves reçoivent gratuitement 5 compétences de la spécialisation *Chasseur* au lieu de trois.

Apprenti : Les apprentis bénéficient d'une augmentation gratuite lorsqu'ils attaquent avec une hache à deux mains.

Compagnon : Les compagnons infligent 1g1 dommages supplémentaires.

Maître : Les maîtres augmentent leur niveau de peur de 2 et bénéficient de 2 augmentations pour résister à la peur.

## Bonita

Origine : Collège invisible (20pts si Gallegos.)  
Utilise une rapière.

Spécialisations : Athlétisme ; Escrime

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

Les élèves de cette école n'appartiennent pas à la guilde des spadassins mais reçoivent gratuitement un rang supplémentaire dans une des compétences de leur école..

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

Compagnon : Une augmentation gratuite au début de chaque poursuite. Peut ajouter sa compétence Mur d'acier à toute tentative de défense active en utilisant Parade (Escrime)

Maître : Lorsque le maître est à cour d'action, il lui est possible de dépenser un dé d'héroïsme pour effectuer une défense active. En outre, il gagne 1 rang de plus dans la compétence Parade (Escrime) qui peut désormais atteindre 6.

## Boucher

Origine : Montaigne. Cette école utilise deux poignards.

Spécialisations : Couteau ; Criminel.

Compétences : Coup puissant (Couteau), Double parade (Couteau/Couteau), Exploiter les faiblesses, Riposte (Couteau)  
Les élèves de l'école Boucher n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

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

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

Maître : Le maître peut faire pleuvoir les coups sur son adversaires ; S'il réussit une attaque avec une augmentation, il peut tout de suite effectuer une nouvelle attaque avec deux augmentations et ainsi de suite jusqu'à l'échec. On fait les dommages séparément.

## Bricolage Syrneth

Origine: Société des explorateurs.

Spécialisations: archéologie, érudit

Compétences: Domae, Tesseran, Sétines, Thalusaï, Drachen

Un rang est donné gratuitement dans une compétence en échange de la non appartenance à la guilde.

Apprenti: Peut réparer du matériel syrneth avec la compétence appropriée (ND 30). Peut recharger un appareil à plat (ND 40) si échec l'appareil ne pourra jamais être rechargé.

Compagnon: Peut connecter deux éléments entre eux. En choisir un comme élément de base, lancer cette compétence (ND 30) avec une augmentation par élément supplémentaire +1 par type syrneth différent. Le ND de recharge passe à 30.

Maître: Peut créer une machine avec une certaine fonction à partir d'un artefact syrneth non fonctionnel. Mécaniquement similaire au rang compagnon. Le ND est de 40 plus 2 augmentations par fonction supplémentaire +1 par type syrneth après le premier, faire un jet pour le défaut de l'appareil. Le ND pour recharger passe à 25.

## Buslayevitch

Origine : Ussura. Utilise l'arc à cheval.

Spécialisations : Arc ; Cavalier.

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

Les élèves n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. En contrepartie, ils peuvent augmenter l'une de leurs compétences d'école d'un rang.

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

Compagnon : l'élève bénéficie d'un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang de maîtrise pour tous ses jets de Voltige et de Dressage. De plus, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite effectuée à dos de cheval.

Maître : Le maître bénéficie d'un rang de plus en Tir à l'arc monté. Cette compétence peut désormais atteindre 6. De plus, il bénéficie de 3 dés d'héroïsme au début de chaque tour de combat. Ces dés ne peuvent être utilisés que lorsqu'il se trouve avec un arc en main ou sur un cheval.

## Cappuntina

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

Spécialisations : Bateleur, Couteau.

Compétences : Epingler (Couteau), Exploiter les faiblesses (Cappuntina), Lancer (Couteau), Tir d'adresse (Couteau)

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

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

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

## Chima Gong Jian Shou

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

Spécialisations: Arc, Cavalier.

Compétences: exploiter les faiblesses, Tir monté, Char(arc), tir en cloche. Au lieu de l'appartenance à la guilde ces spadassins reçoivent un rang dans leur compétence tir instinctif.

Apprenti: Lance +1g0 aux dégâts par niveau de maîtrise. Peut utiliser la compétence tir instinctif même monté.

Compagnon: Lors d'un tir instinctif, vous utilisez le ND non modifié de votre adversaire comme votre ND pour toucher.

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

## Chin Jo

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

Spécialisations: armes à chaînes, athlétisme. Ces spadassins, n'appartenant pas à la guilde, reçoivent un rang dans l'une de leur compétences de spadassin.

Apprenti: Vous n'avez pas de pénalité de main non directrice lorsque vous ne portez qu'un seul seurn tjat koen. Vous avez une augmentation gratuite à toutes les attaques

faites au seurn tjat koen.

Compagnon: Lorsque vous réussissez une attaque, vous pouvez utiliser immédiatement votre dé d'action suivant pour attaquer sans qu'il se trouve dans la phase en cours.

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

## Daphan

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

Spécialisation : Athlétisme ; Escrime.

Compétences : Coup puissant (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Fente en avant (Escrime), Exploiter faiblesses (Cimenterre ou Sabre.)

Les élèves de cette école ne sont pas automatiquement membre de la Guilde des spadassins. En échange, ils reçoivent un rang de plus dans une de leur compétence de spadassin.

Apprenti : Peut agir une phase avant celle inscrite sur les dés d'initiative, si c'est un 1, +5 sur l'initiative totale à cette phase.

Compagnon : Si l'adversaire réussit une défense active, peut utiliser un dé d'héroïsme, et réussir un jet de Gaillardise contre un ND qui dépend de l'arme : Escrime : 30, Armes lourdes : 35, autres : au moins 40, +/- 5 suivant la qualité, +10 si en Dracheneisen. -5 au ND si le cimenterre est modifié avec une section pour briser les armes (prix + 50%). En cas de succès, l'arme est brisée.

Maître : En dépensant un dé d'héroïsme, les augmentations procurent +1G1 aux dommages au lieu de +0G1.

## Délicatesse

Origine: Montaigne; cette école emploie une rapière.

Spécialisations: Escrime, courtisan.

Compétences: feinte(escrime), pas de côté, désarmer(escrime), exploiter les faiblesses(délicatesse)

Apprentie: Aucun désavantage à combattre en robe ou en armure. Peut utiliser la compétence danse en lieu et place de la compétence jeu de jambes. +5 au ND pour être touché contre une attaque de marquer.

Compagne: Une défense active gratuite.

Maîtresse: Elle peut, durant une phase, recevoir une augmentation gratuite à son prochain jet d'attaque et augmenter son ND de 5. En contrepartie elle ne pourra utiliser aucune défense active ou compétence de spadassin autre que feinte jusqu'à la fin de la phase (à moins qu'elle ne possède une autre action dans la phase en cours).

## Désaix

Origine : Rose&Croix 25pts et 15 si membre de Valroux. Utilise Rapière et Main-gauche.

Spécialisations : Couteau ; Escrime.

Compétences : Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Rapière), Feinte (Escrime), Fente en avant (Escrime)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice pour l'utilisation d'une dague de parade et une augmentation gratuite aux parades avec cette arme.

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

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

## Dobrynya

Origine : Ussura. Utilise les prises de Lutte.

Spécialisations : Athlétisme ; Lutte.

Compétences : Désarmer (Lutte), Etreinte, Exploiter les faiblesses (Lutte), Force d'âme. Les membres de cette école ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais peuvent augmenter d'un rang une de leurs compétences d'école.

Apprenti : Une augmentation gratuite aux jets de Prise et Se dégager. Réduction des dommages infligés par le temps de 1g1 par rang de maîtrise

Compagnon : Quand le compagnon subit des dommages inférieurs à 2 blessures graves, l'adversaire qu'il étreint subit les dommages d'une prise. En outre, il bénéficie d'une augmentation gratuite à tous ses jets de Désarmer.

Maître : Lorsqu'un maître rate un jet de blessure, on divise sa marge d'échec de moitié (arrondi à l'inférieur) avant qu'il subisse d'autres blessures graves. De plus, il gagne un rang supplémentaire dans la compétence Etreinte ce qui la fait passer à 6.

## Donovan

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

Spécialisations : Bouclier ; Escrime.

Compétences : Lier (Bouclier), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Epée courte), Riposte (Escrime)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas le malus du à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il en utilise un.

Compagnon : Si le compagnon parvient à utiliser la compétence Parade (Escrime) en défense active, il inflige 1g1 de dommage plus un dé supplémentaire par tranche de cinq points au-dessus du jet d'attaque de l'adversaire. On n'ajoute pas le rang de gaillardise à ce jet de dommage.

Maître : Le maître peut utiliser une interruption pour attaquer.

## *Drexel*

Note: Les valeurs de dégâts sont changées, je n'utilise absolument pas la même échelle de dommages que celle des règles de base. Ainsi la déjà monstrueuse zweihänder chez moi peut monter jusqu'à un atroce 5g6 de dégâts, plus qu'une arme à feu... ooooooh que c'est boooon! La zweihänder, plus qu'une arme: un mode de vie.

Origine : Eisen. Cette école utilise la Zweihänder.

Spécialisations : Armes lourdes ; Combat de rue

Compétences : Coup de pommeau (Armes lourdes), Désarmer (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses (Zweihänder), Fente en avant (Armes lourdes)  
Les élèves de l'école Drexel utilisent une Zweihänder. Il s'agit d'une arme lourde infligeant 6g4 dommages. Cependant, après chaque coup, l'utilisateur doit dépenser une action pour réarmer son arme.

Apprenti : L'apprentie connaît deux positions et peut utiliser chacune des facultés d'apprenti de ces positions. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à son initiative.

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

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

## Les positions :

Position avancée dite de "Bittner" : La Zweihänder inflige 2g3 dommages dans cette position

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

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

Maître : Le maître bénéficie de trois augmentations gratuites sur ses défenses actives en parade et on considère que ses dés d'action sont diminués de deux phases lorsqu'il fait une telle défense ;

Position élevée dite de "Gerbeck" : La Zweihänder inflige 4g5 dans cette position.

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

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

Maître : La Zweihänder inflige désormais 3g4 dommages lors du réarmement.

Position basse dite de "Kohler" : Dans cette position, la Zweihänder n'inflige que 2g3 dommages.

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

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

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

*Position arrière dite de "Metzger"* : La Zweihänder inflige 5g5 mais la défense passive de l'utilisateur est réduite de 5 points et sa défense active voit son ND augmenter de 5.

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

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

Maître : La Zweihänder inflige 5g6 dommages

## Durchsetzungsburg

Origine : Eisen. Cette école utilise la rapière.

Spécialisation : Escrime ; Erudit.

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

Apprenti : une augmentation gratuite par niveau de maîtrise pour faire une attaque ciblée (main, visage, etc.) avec une arme d'escrime.

Compagnon : +1 Marquer (Escrime.) Peut ajouter son rang de Marquer pour faire un coup ciblé avec une arme d'Escrime.

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

## Eisenfaust

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

Spécialisations : Armes lourdes ; Panzerfaust.

Compétences : Coup puissant (Armes lourdes), Désarmer (Panzerfaust), Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains), Lier (Panzerfaust)

Apprenti : Peut utiliser en même temps une arme lourde dans une main et un Panzerfaust

dans l'autre sans pénalités. De plus, si l'assaillant ne parvient pas à passer sa défense passive, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur sa prochain attaque par tranche de 5 points d'échec. Ces augmentations doivent être utilisées avant la fin du tour.

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

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

## El Punal Occulto

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

Spécialisations : Couteau ; Escrime.

Compétences : Corps à corps (Escrime), Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (Rapière), Lier (Escrime)  
Les élèves de cette école n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. Ils reçoivent gratuitement un rang dans une de leurs compétences d'école à la création du personnage.

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice lorsqu'il utilise un couteau et une rapière et bénéficie d'une augmentation gratuite quand il manie un couteau dans sa main gauche.

Compagnon : Si le compagnon réussit une attaque de Corps à corps (escrime), il peut automatiquement effectuer une attaque au couteau à 1g2. Quel que soit le résultat de cette attaque, l'adversaire tombe au sol.

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

## Epées de Salomon

Origine : Vodacce ou Castille (Eglise des prophètes).

Spécialisation : Esgrime ; Pavois.

Compétences : Attaque (Pavois) ; Désarmer (Esgrime) ; Exploiter les faiblesses (salomon) ; Lier (Pavois).

Les membres de cette école n'appartiennent pas à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans une de leurs compétences de spadassins.

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice quand il se bat avec un pavois. En outre, quand il se sert de son pavois, il ajoute 3 à sa défense passive quand il doit veiller sur plus d'une cible. Les dommages infligés par son pavois s'élèvent à 1g1 (au lieu de 0g1).

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

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

## Fadh-Righ

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

Spécialisations : Bouclier, armes d'hast

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

En échange de la non-appartenance à la guilde, ces spadassins reçoivent un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

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

Compagnon : Vous pouvez prendre des augmentations pour augmenter votre ND d'autant pour la prochaine attaque de votre adversaire.

Maître : Les trois premières augmentations que vous prenez pour faire plus de dommages sont gardées.

## Failleas

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

Spécialisations : Courtisan, esgrime

Compétences : Exploiter les faiblesses (Failleas), feinte (esgrime), mur d'acier, réflexion (esgrime)

En échange de la non-appartenance à la guilde, ces spadassins peuvent utiliser leur rang de panache au lieu de leur rang de compétence de défense.

Apprenti : Tient toujours son arme dans la main opposée à celle de l'attaquant, donc possède toujours l'avantage « gaucher ».

Compagnon : Si le compagnon parvient à effectuer un jet d'esprit contre 5 \* l'esprit de son adversaire il gagne une augmentation gratuite pour une défense active contre la prochaine attaque de son adversaire. Même si celle-ci touche, l'attaquant lance un dé de moins sur les dégâts.

Maître : Une fois par tour, le maître effectue un jet de panache (cela ne compte pas comme une action). A chaque attaque de son

adversaire, celui-ci doit effectuer un jet de détermination contre le résultat du jet de panache. Si il échoue il perd son attaque. Si il réussit à l'un de ses jet de détermination, il n'aura plus à en faire.

## *Finnegan*

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

Spécialisations : Lutte ; Pugilat.

Compétences : Corps à corps, Déplacements circulaires, Désarmer (Mains nues), Exploiter les faiblesses (Pugilat).  
Les membres de l'école Finnegan n'appartiennent pas automatiquement à la Guilde des spadassins. En contrepartie, ils reçoivent gratuitement un rang de plus dans une de leurs compétences de spadassins à la création du personnage.

Apprenti : Les attaques à mains nues de l'apprenti infligent 0g2 en dommages au lieu de 0g1.

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

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

## *Les frères coquins de la croix*

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

Spécialisation : Combat de rue ; Pugilat.

Compétences : Attaque (Arme improvisée) ; Corps à corps ; Coup puissant (Arme improvisée) ; Désarmer (Arme improvisée) ; Exploiter les faiblesses (coquins de la croix)  
Les membres de cette école n'appartiennent pas à la guilde des spadassins. En

contrepartie, ils exploitent les faiblesses de deux spécialisations (Combat de rue et Pugilat).

Apprenti : +5 sur tous ses jets de Pugilat.

Lors d'un combat où il a frappé plus de trois fois, gagne automatiquement un point de réputation. Il faut que deux témoins neutres y assistent.

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

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

## *Gallegos*

Origine : Castille. Cette école utilise une rapière.

Spécialisations : Athlétisme ; Escrime.

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

Apprenti : L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite (+5) lorsqu'il pare avec une arme d'escrime. De plus, lorsqu'il met un dé d'action en réserve, celui-ci voit sa valeur augmenter de 1 pour le calcul de l'initiative totale en cas d'égalité.

Compagnon : Le compagnon gagne gratuitement un rang en Riposte. Il peut désormais atteindre le rang 6 dans cette compétence.

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

## Gauthier

Origine : Montaigne. Cette école utilise une rapière et une main gauche ou un brise-lames.

Spécialisations : Couteau, Escrime.

Compétences : Désarmer (Couteau), Double parade (Couteau/Escrime), Lier (Couteau), Exploiter les faiblesses (Gauthier)

Apprenti : Pas de malus main non directrice avec le Brise-lames. +5 Parade (Couteau.)

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

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

## Gölingen

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

Spécialisations : Combat de rue ; Médecin.

Compétences : Exploiter les faiblesses (Monstres ou autres écoles)  
Les élèves de cette école n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences d'école.

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

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

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

## Gustavo

(modifiée par règles maison)

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

Spécialisations : Cavalier ; Escrime.

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

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

Compagnon : +5 \* (Niveau de maîtrise) à tous ses jets de Dressage et de Voltige et sur ses jets de poursuite à cheval. Il n'est pas victime de la pénalité de main non directrice lorsqu'il tient une épée à cheval.

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

## Halfdansson

Origines : Vestenmannavnjar. Utilise une lance ou un harpon.

Spécialisations : Armes d'Hast ; Baleinier.

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

Les élèves ne sont pas membres de la guilde

des spadassins mais peuvent augmenter une des compétences de leurs écoles d'un rang.

Apprenti : Une augmentation quand il se sert du harpon contre une créature aquatique. Il peut utiliser une augmentation pour tenter d'empaler la cible. S'il inflige au moins une blessure grave au cours d'une telle attaque, la victime est empalée. Elle est dorénavant victime d'une pénalité de +5 à tous ses ND et son ND pour être touchée est diminuée de 5. Chaque tour le harpon inflige 3g2 (règle maison) dommages. Si la victime prend une blessure grave, elle se dégage.

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

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

*Höpken*

Origine : Eisen. Cette école utilise l'arbalète.

Spécialisations : Arbalète ; Athlétisme.

Compétences : Exploiter les faiblesses (Höpken), Recharger (Arbalète), Tir d'adresse (Arbalète), Tir en cloche (Arbalète)  
Les élèves de l'école Höpken n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. Ils reçoivent gratuitement un rang dans une de leurs compétences d'école à la création du personnage.

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

Compagnon : La portée de l'arbalète augmente de 10 mètres et les ND de courte et longue portée deviennent 0 et -5 (au lieu de -5 et -10). De plus, un compagnon sait fabriquer une arbalète lourde (Gai min 3 pour s'en servir mais 5g4 dommages (règle maison))

Maître : La portée de l'arbalète augmente de 15 mètres et +1 Recharger (Arbalète.) Ainsi un maître peut tirer à chaque action d'un round de combat.

*Hua Shao Ren Te*

Origine: Han Hua, cette école utilise un shi zi jian.

Spécialisation: escrime, arts martiaux doux

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

Pour compenser la non-appartenance à la guilde des spadassins, un rang gratuit est fourni dans une compétence de spadassin.

Apprenti: Vous gagnez une augmentation gratuite à tous vos jets de défense active effectués avec jeu de jambes.

Compagnon: Mi jian: vous gagnez un rang en feinte.

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

*Jasni*

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

Spécialisations: marin, escrime

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

Les spadassins de cette école ne sont pas membre de la guilde, en échange ils sont membres de la marine volontaire de Takhar.

Apprenti: Vous pouvez utiliser équilibre en lieu et palce de jeu de jambes. Si votre vaisseau aborde, vous pouvez choisir de convertir les pertes subies par l' autre navire en prisonniers.

Compagnon: +1g1 a tous les jets d' équilibre. Lorsque vous conduisez l' abordage vous pouvez relancer le jet sur la table d' abordage (mais devez garder le nouveau résultat). Si vous menez le combat avec les règles de combat, chaque membre de votre escouade a son ND pour être touché augmenté de 5.(règle maison)

Maître: Vous augmentez votre facteur de peur de 1. Lorsque vous faites un jet sur la table d' abordage, vous pouvez dépenser un dé d' héroïsme pour qu' il explose. Si vous combattez directement, chaque homme engagé par vous compte pour 1.5 homme (arrondi à l' inférieur).(règle maison)

*Ki Kwanji*

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

Spécialisations: Arts martiaux durs, pugilat.

Compétences: exploiter les faiblesses(ki kwanji), Coup de pied, coup de pied éclair, Uppercut  
En échange de la non-appartenance à la guilde, toutes les attaques de pugilat, arts martiaux durs et ki kwanji ont une augmentation gratuite.

Apprenti: Les compétences attaque(pugilat) et attaque(arts martiaux durs) sont considérées comme la même compétence: attaque(ki kwanji). Elle commence donc à rang 2.

Compagnon: Vous gagnez un rang en coup de pied éclair.

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

*Kemper*

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

Spécialisations : Armes lourdes, Bouclier.

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

Les élèves ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais peuvent augmenter une des compétences de leurs écoles d' un rang.

Apprenti : Pas de malus pour manier l' épée longue à une main, pas de malus de main non directrice avec un bouclier, et +5 Parade (Bouclier.)

Compagnon : peut tenter de briser l' arme ou le bouclier de son adversaire avec son épée, il fait une attaque normale avec 2 augmentations pour viser l' objet en question, puis il fait un jet de dommages avec son épée, s' il bat le ND (escrime, couteau : 25 ; lourde : 35 ; bouclier : 30 ; +5 si bonne qualité, -5 si mauvaise, et +10 si Dracheneisen.)

Maître : +0G1 dommages avec une épée longue.

*Larsen*

Origines : Vendel.

Spécialisations : Escrime ; Malandrin.

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

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

Compagnon : Les pénalités de combat nocturne sont réduites à 1g0 dans la pénombre et à 1g1 dans le noir total. Le

spadassin peut éblouir un adversaire, il fait un jet d'Esprit+Feinte contre l'esprit de son adversaire, En cas de réussite, son adversaire augmente tous ses dés d'action restants du nombre d'augmentations utilisées sur ce jet.

Maître : Plus de pénalité dans la pénombre et 1g1 dans le noir total. +10 à son ND dans la pénombre et +15 dans le noir total.

## Leegstra

Origine : Vestenmannavnjar. Utilise une hache à deux mains.

Spécialisations : Armes lourdes ; Lutte.

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

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

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

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

## Loring

Origines : Eisen. Cette école utilise deux Panzerfaust.

Apprentissage de base: Athlétisme ; Panzerfaust.

Compétences : Désarmer (Panzerfaust), Lier (Panzerfaust), Crochet, Exploiter les faiblesses (Loring)

Apprenti : Pas de pénalité de main non directrice. +1g0 aux dommages du Panzerfaust.

Compagnon : Peut utiliser Désarmer (Panzerfaust) sans attendre que son adversaire ne le rate, mais avec un malus de -10, s'il rate son ND est réduit à 5 pour cette phase et la suivante. Encore +1g0 (donc +2g0) aux dommages du Panzerfaust. +1 en Désarmer (Panzerfaust.)

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

## Lucani

Origine : Vodacce. Cette école utilise l'épée large et le poing.

Spécialisations : Armes Lourdes ; Pugilat.

Compétences : Coup puissant (Armes Lourdes), Coup de pommeau (Armes lourdes), Corps à corps, Exploiter les faiblesses (Lucani)

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

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

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

## Mac Donald

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

Spécialisations : Armes lourdes ; Athlétisme.

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

Apprenti : Les apprentis ne sont pas soumis à la pénalité d'un dé de moins 1g0 au jet d'attaque due à l'utilisation d'une claymore.

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

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

## Marikk

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

Spécialisation : Athlétisme ; Couteau.

Compétences : Double attaque (Katar/Katar), Fente en avant (Katar), Tourbillon, Exploiter les faiblesses (Marikk)  
Gagne +1 en Sauter en échange de la non appartenance à la guilde.

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

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

Maître : les Katars font désormais +0G1 de dommages +1 Sauter et Roulé-Boulé.

## Mortis

Origine : Kreuzritter (20pts si Boucher.) Utilise deux poignards.

Spécialisations : Couteau ; Criminel.

Compétences : Double attaque (Couteau), Exploiter les faiblesses (Mortis), Lancer (Couteau), Riposte (Couteau)  
Les élèves ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais peuvent augmenter une des compétences de leurs écoles d'un rang.

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

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

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

## Nahgem

Origine: Kanuba, cette école utilise une lance.

Spécialisations: Athlétisme, armes d' hast.

Compétences: Coup de pied, Saut au poteau, lancer(lance), exploiter les faiblesses(nahgem).

Au lieu d' appartenir à la guilde des spadassins, vous gagnez une augmentation gratuite sur tous vos jets de lancer(lance).

Apprenti: Vous gagnez une augmentation gratuite par niveau de maîtrise pour résister à la peur.

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

Maitre: Effectuez un coup de pied sur votre adversaire. Ajoutez votre rang dans la compétence saut au poteau à son ND de défense active et au jet de dommages. (règle maison).

## Necare

Origine: Vodacce (filles de Sophie uniquement) (20pts si Cappuntina) ; Utilise un poignard ou un stylet.

Spécialisation: Couteau ; Espion.

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

Les élèves ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais peuvent augmenter une des compétences de leur école d'un rang.

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

Compagnon: +5 aux jets de Poison. +5 aux jets d'Attaque (Couteau.) Ajoute son rang dans la compétence Corps à corps aux dommages. +1 rang en Dissimulation.

Maitre: Il fait un jet de Dextérité+Attaque (Couteau) avec trois augmentations. S'il touche, il inflige une blessure légère mais la victime est empoisonnée. La victime doit faire un jet de perception contre un ND de  $5+5*(\text{Rang de Dissimulation})$  pour découvrir qu'elle a été empoisonnée. S'applique aussi pour trouver les causes de la mort. Immunisé à tout poison.

## Pavois

Origine: Société des explorateurs. Utilise les armes improvisées.

Spécialisations: Athlétisme ; Combat de rue.

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

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

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

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

## Peecke

Origine: Avalon, cette école utilise un baton.

Spécialisation: Athlétisme, baton

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

Apprenti: Toutes les défenses actives faites contre vos compétences attaque(baton) et coup puissant(baton) ont leur ND augmentés de  $5 * \text{votre niveau de maîtrise}$ .

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

Maitre: A chaque dommage que vous infligez, votre adversaire doit effectuer un jet de dextérité + équilibre ou dextérité + jeu de jambes contre un ND égal aux dégats infligés. Si il rate il est à terre.

## Pösen

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

Spécialisations : Armes d'Hast ; Cavalier.

Compétences : Charge (Armes d'Hast), Coup puissant (Armes d'hast), Exploiter les faiblesses (Lances), Lance (Armes d'Hast)  
En échange de la non-appartenance à la guilde des spadassins, cette école fournit une remise de 5 points sur l'avantage Dracheneisen.

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

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

Maître : Un tour sur deux, le maître peut agir avec autant d'action que le double de son panache. Cependant, il ne pourra plus agir au tour suivant.

## Qor' qunq

Origine : Empire du Croissant de Lune, réservée aux Qatilh ' i

Spécialisations : Couteau, espion

Compétences : Fente en avant(couteau), poison, coup à la gorge, exploiter les faiblesses(Qor ' qunq)  
En échange de la non appartenance à la guilde l' école fournit un rang dans une compétence de spadassin.

Apprenti : Vous gagnez une augmentation gratuite à tous vos jets d' attaque(couteau)

et fente en avant(couteau)

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

Maître : Lorsque vous infligez des dégats vous pouvez dépenser un dé d' héroïsme pour augmenter tout dégat infligé de une blessure grave.

## Quinn

Origines : NOM. Utilise le couteau.

Spécialisations : Couteau ; Espion.

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

A la création: 3 compétences de spadassin à 1 et une à 2.

Apprenti : +1G0 aux dommages avec un couteau. Cela devient +1G1 par surprise (en réussissant un jet de Déplacement silencieux.) +5 sur les jets de Déplacement silencieux.

Compagnon : +10 Attaque (Couteau) ; +10 sur Déplacement silencieux. (Remplace le bonus +5.)

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

## Rasmussen

Origines : Vendel. Cette école utilise un pistolet.

Spécialisations : Armes à feu ; Courtisan.

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

Les élèves ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais commencent le jeu avec l'épée de Damoclès Obligation à 3.

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

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

Maître : Le maître sait que la précision est primordiale. Il peut utiliser des actions pour viser une cible en particulier. Chaque action passée à visée confère aux dommages +1g0. Il peut ainsi lancer jusqu'à trois dés supplémentaires. L'habituel bonus de +1g1 s'applique normalement. En outre, il reçoit un rang de plus en Attaque (Pistolet). Enfin, il ajoute encore 10 mètres à la portée de son pistolet.

## Robertson

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

Spécialisation : Cape ; Escrime.

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

Apprenti : pas de malus de main non-directrice avec une cape et une augmentation gratuite pour une défense active avec une cape.

Compagnon : +1 Enchevêtrement (Cape.)

Maître : S'il réussit à enchevêtrer un adversaire avec une augmentation, il a le droit à une attaque gratuite.

## Robin des Bois

Origine : Avalon. Cette école utilise l'arc.

Spécialisations : Arc ; Chasseur.

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

Les membres de cette école n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent un rang supplémentaire dans une de leurs compétences de spadassins à la création du personnage.

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

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

Maître : Le maître bénéficie gratuitement d'un rang de plus en Dextérité, celle-ci peut désormais atteindre 6.

## Rogers

Origine : Aucune (tout personnage peut l'acheter pour 25 points.) Utilise le sabre.

Spécialisations : Combat de rue ; Escrime.

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

Les élèves de l'école Rogers n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

Apprenti : Il peut utiliser la compétence Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de parade. De plus, l'apprenti apprend une feinte de pirate.

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

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

### Les feintes de pirate:

À l'abordage : Vous augmentez les jets d'abordage de votre de un point. Jusqu'à trois spadassins peuvent modifier le jet du même camp.

Amarre donc ça : Vous lancez et gardez un dé supplémentaire lorsque vous frappez un adversaire avec un cabillot d'amarrage. Vous ne subissez pas la pénalité de main non directrice.

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

Embrasse le bastingage : Vous recevez une augmentation gratuite lorsque vous utilisez corps à corps au moment où votre adversaire utilise équilibre.

La mort fond sur sa proie : Si vous vous trouvez un niveau au dessus de votre cible, vous pouvez dépenser une action pour vous blancer et l'attaquer dans le même mouvement en effectuant un jet de panache + acrobatie. Si vous réussissez votre attaque inflige 3g1 dommages et votre adversaire se trouve face contre terre. Si elle échoue vous devez faire un jet de panache + acrobatie contre un ND de 15 ou vous affaler vous-même.

Pied marin : Vous lancez et gardez un dé supplémentaire lorsque vous utilisez la compétence équilibre.

Porté par la dague : En dépensant une action vous pouvez planter une dague dans une voile proche pour éviter les dégâts de chute. Vous pouvez attaquer quelqu'un en dessous de vous en effectuant un jet de dextérité + équilibre. Si vous réussissez vous infligez un dé de dommage pour chaque tranche de deux

niveaux descendus.

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

Tiens bon la bière! : Vous recevez gratuitement l'avantage grand buveur. Vous recevez une augmentation gratuite quand vous attaquez avec une chope de bière.

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

## Rossini

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

Spécialisations : Armes d'Hast ; Lutte.

Compétences : Coup puissant (Armes d'Hast) ; Désarmer (Armes d'Hast) ; Exploiter les faiblesses (Rossini) ; Lier (Armes d'Hast). Les membres de cette école n'appartiennent pas à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans une de leurs compétences de spadassin.

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

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

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

## Sersemlik

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

Spécialisation : Athlétisme ; Armes lourdes.

Compétences : Feinte (Armes lourdes), Marquer (Armes lourdes), Tourbillon, Exploiter les faiblesses (Sersemlik)

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

Compagnon : +1 à la compétence Tourbillon. Bonus égal à (Rang de Tourbillon) pour les actions d'intimidation quand vous faites l'épée tourne en plus des autres bonus.

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

## Shaaktishaalee

Origine : Tashil; cette école utilise un tulwar

Spécialisation : escrime, cavalier.

Compétences : Exploiter les faiblesses (shaktishaalee), fente en avant (arme d'escrime), charge (arme d'escrime), tourbillon. (règle maison)  
En échange de la non appartenance à la guilde cette école fournit un rang supplémentaire dans la compétence Fente en avant (règle maison).

Apprenti : Vous pouvez utiliser charge même à terre. (Règle maison)

Compagnon : Vous gagnez un rang dans la compétence charge. (règle maison)

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

## Shan Dian Dao Te

Origine : Han Hua, cette école utilise un Dao.

Spécialisation : Armes lourdes, athlétisme.

Compétences de spadassin : exploiter les

faiblesses (shan dian dao te), coup puissant (Dao), corps à corps, feinte (Dao). Cette école fournit l'avantage réflexes de combat en échange de la non appartenance à la guilde.

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

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

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

## Siggursdottir

Origines : Vestenmannavnjar. Cette école emploie deux hachettes.

Spécialisations : Athlétisme ; Hachette.

Compétences : Double attaque (Hachette) ; Exploiter les faiblesses (Siggursdottir) ; Lancer (Hachette) ; Tourbillon (Hachette).  
Les élèves ne sont pas membres de la guilde des spadassins mais peuvent augmenter une des compétences de leur école d'un rang.

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

Compagnon : Le compagnon est capable de porter une double attaque meurtrière. Il fait un jet d'attaque en utilisant Double attaque comme compétence. S'il touche, il inflige 4g4 dommages pour chaque hachette, le ND de défense active face à ce coup est augmenté de 10 ; il gagne également un rang en Lancer (Hachette). (règle maison).

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

## Snedig

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

Spécialisations : Escrime, Médecin.

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

Apprenti : idem Leegstra.

Compagnon : Peut mettre un dé d'action de côté pour avoir +1G1 sur ses jets de défense active. Peut utiliser Exploiter faiblesses contre quelqu'un utilisant Leegstra.

Maître : Lorsque son adversaire rate son jet de blessure, il prend une blessure grave plus une par tranche de 10.

## Soldano

Origine : Castille ; Cette école utilise deux rapières.

Spécialisations : Athlétisme ; Escrime.

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

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

Compagnon : Une fois le jet de blessure effectué, le compagnon peut dépenser un dé d'héroïsme pour abaisser de 5 points le nombre requis pour que l'adversaire encaisse une blessure. Pour ce faire, il peut dépenser autant de dés qu'il le souhaite sachant que le seuil ne peut être inférieur à 5.

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

adversaire au sol. (règle maison).

## Stoil

Origine: Eisen

Spécialisations: Commandement, courtisan.

Compétences: Ordres( attaque de flanc, charge, en rangs, enveloppement, marche, réception de charge, reconnaissance, regroupement, repli, retranchement) En échange de la non appartenance à la guilde, cette école fournit gratuitement l'avantage académie militaire.

Apprenti: Tous les pnjs qui vous sont fidèles bénéficient d'une augmentation gratuite lorsqu'ils résistent à l'utilisation du système de répartie en votre présence. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite en utilisant vous-même. Vous bénéficiez d'une remise de 1PP sur tous les avantages vous fournissant des hommes, des serviteurs ou des compagnons.

Compagnon: Vous pouvez ajouter votre rang de maîtrise à votre jet sur la table de combat. Vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour éviter à un compagnon de tomber inconscient lorsqu'il agit sous votre commandement. (règle maison).

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

Maître: Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points au jet de galvaniser, non par 10. Vous pouvez utiliser une action une fois par scène pour diminuer le niveau de peur d'un adversaire de votre rang dans la compétence commander.

## Swanson

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

Spécialisation : Combat de rue, Escrime.

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

Apprenti : 1g1 de dommages avec le fourreau, pas de pénalité de mains non directrice avec le fourreau, et pas de malus pour parer avec la canne épée pour la double parade.

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

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

## Tie Xiong Kung

Origine: Koryo, cette école enseigne les arts martiaux.

Spécialisations: Arts martiaux durs, athlétisme.

Compétences: exploiter les faiblesses (Tien Xiong Kung), coup de pied, atemi, Bloquage violent.

Cette école donne un rang gratuit dans une compétence de spadassin en échange de la non-appartenance à la guilde.

Apprenti: Les Atems infligent 2g3 dégats.

Compagnon: Vous pouvez utiliser des atemis pour briser des armes. Vous devez prendre deux augmentations pour toucher l'arme. Cette attaque ne peut être parée avec l'arme visée.

Maître: Vos dommages de coups de pieds comptent comme des dommages d'armes à feu.

## Torres

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

Spécialisations : Cape ; Escrime.

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

Contrairement aux autres écoles, les membres de l'école Torres ne bénéficient pas de l'avantage Guilde des spadassins. En contrepartie, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences à la création du personnage.

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

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

Maître : Le maître bénéficie d'un bonus de +1 en Esprit gratuitement. Il peut maintenant atteindre 6 en Esprit.

## Tout près

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

Spécialisations : Combat de rue ; Escrime.

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

Les élèves de l'école tout près n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

Apprenti : La pénalité de main non-directrice disparaît lorsque l'apprenti se sert d'une arme improvisée. De plus, il bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il se sert de

Parade (Arme improvisée) comme défense active.

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

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

## Tréville

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

Spécialisations : Armes à feu ; Armes lourdes.

Compétences : Coup de pommeau (Armes lourdes), Coup puissant (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses ( Tréville), Fente en avant (Armes lourdes.)

Les élèves de l'école Tréville n'appartiennent pas automatiquement à la guilde des spadassins. A la place, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences de spadassins.

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

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

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

## U nadsuondbar

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

Spécialisation: commandement, érudit.

Compétences: Ordres( attaque de flanc, charge, en rangs, enveloppement, marche, réception de charge, reconnaissance, regroupement, repli, retranchement) En échange de la non appartenance à la guilde, cette école fournit gratuitement l'avantage académie militaire.

Apprenti: Pour chaque phase au cours de laquelle vous mettez une action en réserve avant de la réaliser il vous est possible d'ajouter à votre jet d'action un nombre de points égal à votre niveau de maîtrise et ce, jusqu'à cinq fois ce niveau. Si vous recevez une blessure grave alors que vous vous concentriez le bénéfice est perdu. Vous pouvez acheter homme de volonté pour seulement 20PP.

Compagnon: Si vous ajoutez votre rang de commander au jet de stratégie vous ignorez la pénalité de -2. Lorsque plusieurs personnes que vous dirigez accomplissent la même action au même moment, vous pouvez ajouter trois fois votre niveau de maîtrise au jet de chacun des personnages.

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

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

## Urostifter

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

Spécialisations: athlétisme, armes lourdes

Compétences: coup puissant(armes lourdes), double parade(armes lourdes/armes lourdes), feinte(armes lourdes), exploiter les faiblesses(Urostifter)

Apprenti: Pas de pénalité de main non directrice avec une épée longue, vous pouvez utiliser une épée longue d ' une main sans pénalité. Une augmentation gratuite aux parades par épée longue.

Compagnon: Une augmentation gratuite aux jets de feinte, de coup puissant et pour insulter.

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

## Vahiy

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

Spécialisations : Commandement ; Equitation ; Arc.

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

Apprenti : Tir à l ' arc monté à 1 et 3 ordres à 1. +5 par rang de maîtrise sur les jets de Tir à l'arc monté.

Compagnon : Un dé d'héroïsme pour le combat à cheval. Dans les combats de masse, peut changer son niveau d'engagement comme il veut. Si un adversaire change de niveau d'engagement, peut tenter un jet de

tir à l'arc monté contre cette personne pour l'empêcher de changer de niveau.

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

Maître : +1 à Ordre (Attaque de flanc) et Ordre (Enveloppement) ; Tant qu'il est à cheval, peut une fois par round relancer l ' un de ses jets (attaque, parade, dommages, encaissement...) et prendre celui qui arrange.

## Vabroux

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

Spécialisations : Couteau ; Escrime.

Compétences : Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Rapière), Feinte (Escrime), marquer (Escrime)

Apprenti : L'apprenti ne subit pas de pénalité liée à l'utilisation d'une dague en même temps qu'une arme d'escrime. De plus, il bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il pare avec un couteau

Compagnon : Le compagnon sait faire monter les enchères, c'est à dire que pour chaque augmentation ajouter à une attaque et si cette dernière porte, l ' adversaire doit mettre le même nombre d ' augmentations sur sa prochaine attaque.

Maître : Le maître reçoit gratuitement un rang de plus en Panache. Il peut désormais atteindre le rang 6 dans ce trait.

## Vipereus Morsus

Origine : Rilasciare. Utilise un poignard ou un stilet.

Spécialisations : Combat de rue ; Couteau.

Compétences : Corps à corps (Couteau), Coup puissant (Couteau), Exploiter les faiblesses(vipereus morsus), Fente en avant (Couteau)

Les membres de cette école n'appartiennent pas à la guilde des spadassins. Ils peuvent par contre augmenter d'un rang une des compétences de leur école.

Apprenti : Pas de pénalité de main non-directrice lors de l'utilisation d'un poignard et une augmentation gratuite au jet d'attaque lors de l'utilisation d'un stylet. Les coups ciblés bénéficient également d'une augmentation gratuite.

Compagnon : Lorsque le compagnon rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence Attaque (Couteau), le coup touche quand même. L'adversaire n'a pas droit à un jet de blessure après un tel coup.

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

## Villanova

Origine : Vodacce. Cette école utilise une rapière et une main-gauche.

Spécialisations : Couteau ; Escrime.

Compétences : Coup fourré (Escrime), Double parade (Couteau/Escrime), Exploiter les faiblesses (Rapière), Feinte (Escrime)

Apprenti : l'apprenti n'est pas victime de la pénalité de main non-directrice lorsqu'il utilise un poignard. De plus, il bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il pare à l'aide d'un poignard.

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

Maître : Le maître peut abaisser son ND pour être touché par tranche de 5. S'il effectue une Feinte contre cette attaque, il bénéficie d'une augmentation par tranche de cinq points.

## Wu Tsain

Origine : Khimal

Spécialisations : Arts martiaux doux, feng shui shi

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

En échange de la non appartenance à la guilde cette école permet, lors d'une attaque avec marquer, ignorer le fonctionnement normal de la compétence et, en lieu et place, monter le prochain dé d'action de votre adversaire de 1 + 1 par augmentation prise en sus. Si le dé passe au dessus de 10 il est perdu.

Apprenti : Une augmentation gratuite aux jets d'élargir.

Compagnon : Vous ajouter 0g1 à vos jets d'élargir en défense active. Vous pouvez utiliser le fonctionnement normal de marquer en plus de votre capacité spéciale vue plus haut.

Maître : Vous gagnez un rang dans la compétence élargir. Votre compétence marquer vous permet de faire perdre un dé d'héroïsme à votre adversaire, d'en gagner un et d'appliquer la capacité spéciale vue plus haut.

## Yael

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

Spécialisations : Bateleur ; Escrime.

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

Les membres de cette école n'appartiennent pas à la Guilde des spadassins. En contrepartie, ils gagnent un rang dans une de leurs compétences de spadassins.

Apprenti : Peut utiliser une action et une suivante pour faire deux attaques sur le même opposant (seule l' un des dés doit être de la phase actuelle ou inférieure, l' autre peut être plus grand). Pas de pénalité à avoir un cimenterre dans chaque main.

Compagnon : Ajoute son rang en Danse à ses jets de Défense passive et active Jeu de jambe, Défense passive et active Parade (Escrime), Attaque (Escrime) et Feinte (Escrime.)

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

## Ying Sun Wo

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

Spécialisations: Arts martiaux durs, combat de rue

Compétences: Coup de griffe, coup aux yeux, coup à la gorge, exploiter les faiblesses(Ying Sun Wo).  
En contrepartie de la non appartenance à la guilde des spadassins, cette école fournit la spécialisation chasseur gratuitement.

Apprenti: Une augmentation gratuite aux jets de défense active avec blocage.

Compagnon: De plus: dépensez deux dés d'actions (un seul doit être légal pour cette phase), effectuez un jet de dextérité + coup de griffe ou dextérité + coup à la gorge, selon le maximum, contre le Nd de votre adversaire + 20. Si cette attaque fonctionne, vous infligez automatiquement une blessure grave, baissez alors le ND de 5 et effectuez une attaque à mains nues normale gratuite.

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

utiliser le ND + 20 pour utiliser un dé supplémentaire pour effectuer une attaque par coup de pied ou une attaque(combat de rue).

## Zepeda

Origine : Castille. Cette école utilise un fouet.

Spécialisations : Athlétisme ; Fouet.

Compétences : Désarmer (Fouet), Exploiter les faiblesses (Fouet), Lier (Fouet), Marquer (Fouet)  
Contrairement aux autres écoles, les membres de l' école Zepeda ne bénéficient pas de l' avantage Guilde des spadassins. En contrepartie, ils reçoivent gratuitement un rang dans l' une de leurs compétences à la création du personnage.

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

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

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

## Zheng Yi Quan

Origine: Han Hua

Spécialisations: Arts martiaux durs, arts martiaux doux.

Compétences: Sauter, défense contre les projectiles, coup de pied éclair, exploiter les faiblesses(Zheng Yi Quan)  
Contrairement aux autres écoles, les membres de l'école Zepeda ne bénéficient pas de l'avantage Guilde des spadassins. En contrepartie, ils reçoivent gratuitement un rang dans l'une de leurs compétences à la

création du personnage.

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

Compagnon: Vous gagnez un rang en sauter.

Maître: Dans la phase 10 d'un tour de combat vous pouvez dépenser tous vos dés d'actions en cours et stockés pour une seule attaque dévastatrice avec les compétences attaque(arts martiaux durs), coup de pied, coup à la gorge, atemi, corps à corps, prise ou clef. Chaque dé d'action dépensé vous donne +1g1 aux dommages.

# Création de Nobles

Avec l'achat de l'avantage noble, le personnage se voit conférer le rang 1 de noblesse de son pays et six suivants qu'il peut définir à sa guise avec l'accord du mj. Il peut utiliser des **PP** pour augmenter ce rang comme indiqué dans les listes suivantes. Après cela le personnage reçoit un fief dans lequel il utilise à sa guise les **PP** investis dans son rang de noblesse.

Ces **PP** peuvent servir à deux choses: bâtir des établissements, pour accroître le revenu du fief, à raison d'un **PP** par rang dudit établissement, ou augmenter le rang de population du fief, à raison d'un **PP** par rang de même manière.

A noter que, pour les établissements, il est impossible de construire un établissement de rang inférieur au tiers arrondi à l'inférieur du nombre total de **PP** investis dans la construction d'établissements. On ne peut investir plus de **PP** dans les établissements que dans le rang de population.

Le personnage débute le jeu avec le maximum de ses revenus ordinaires dans son trésor.

## a) Rangs Montagnois.

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Chevalier
<b>Rang 1</b>	0 <b>PP</b> – Baron
<b>Rang 2</b>	5 <b>PP</b> – Vicomte
<b>Rang 3</b>	10 <b>PP</b> – Comte
<b>Rang 4</b>	15 <b>PP</b> – Marquis
<b>Rang 5</b>	après avoir sucé le mj- Duc

## b) Rangs Iyaloniens

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Knight
<b>Rang 1</b>	0 <b>PP</b> – Baron
<b>Rang 2</b>	5 <b>PP</b> – Viscount
<b>Rang 3</b>	10 <b>PP</b> – Earl
<b>Rang 4</b>	15 <b>PP</b> – Marquess
<b>Rang 5</b>	en mettant une sidhe dans le lit du mj-Duke

## c) Rangs Vodacci

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Cavaliere
<b>Rang 1</b>	0 <b>PP</b> – Barone
<b>Rang 2</b>	5 <b>PP</b> – Visconte
<b>Rang 3</b>	10 <b>PP</b> – Conte
<b>Rang 4</b>	15 <b>PP</b> – Marchese
<b>Rang 5</b>	assassinat du MJ – Duca

## d) Rangs Castillians

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Caballero
<b>Rang 1</b>	0 <b>PP</b> – Baron
<b>Rang 2</b>	5 <b>PP</b> – Visconde
<b>Rang 3</b>	10 <b>PP</b> – Conde
<b>Rang 4</b>	15 <b>PP</b> – Marquès
<b>Rang 5</b>	après maintes prières à Theus (donc au mj) – Duque

## e) Rangs Eisenörs

Les rangs diffèrent et ne proviennent pas de l'investissement de **PP** supplémentaires mais de la possession de Dracheneisen. Le PJ noble ne possédant pas de Dracheneisen n'obtient que le titre de Ritter et est déconsidéré par la noblesse eisenöre en place. Les trois rangs de Dracheneisen correspondent aux trois rangs de noblesse et donnent respectivement 0, 10 et 15 **PP** à investir uniquement dans le fief. Autre différence, le rang 2 n'a pas d'équivalent eisenör ce qui simplifie la structure.

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Ritter
<b>Rang 1</b>	Petite Noblesse Drachen – Freiherr ou Barun
<b>Rang 3</b>	Moyenne Noblesse Drachen – Graf ou Landgraf ou Margraf
<b>Rang 4</b>	Haute Noblesse Drachen – Herzog
<b>Rang 5</b>	Avec une mine de Dracheneisen – Eisenfürst

## *1) Rangs Ussurans*

Tout comme la structure nobiliaire eisenöre, la pyrammide ussurane est simplifiée, ainsi le rang 3 n'a pas d' équivalent Ussuran. En effet, en Ussura la petite noblesse est nomade, la grande noblesse possède de vastes terres et le rôle de la petite noblesse des autres nations repose sur la noblesse moyenne qui a tendance à standardiser ses possessions territoriales. Autre différence, de taille cette fois ci, à la création un personnage noble de rang 1 ne reçoit pas de fief. Il n'en existe pas de si petits en Ussura, terre de

vastes domaines, le personnage est juste un bogatyr de plus haut rang que le malheureux Rytsar, qui n'est bien souvent guère plus qu'un petit mercenaire.

<b>Rang 0</b>	0 <b>PP</b> – Rytsar (Bogatyr)
<b>Rang 1</b>	0 <b>PP</b> – Dvoryan (Bogatyr)
<b>Rang 2</b>	5 <b>PP</b> – Posadnik
<b>Rang 4</b>	15 <b>PP</b> – Voïvode
<b>Rang 5</b>	Si Cunnilingus à Matuschka (donc au mj...!?!)- Knias

# Magie Théane

<i>Index des Pouvoirs</i>			
Nation ou groupe	Pouvoir	Description	Référence
Aldiz'ahali	Takim'aldiz	Magie des étoiles	CE 89
Altar'vahir	Khel'kalb	Magie des chevaux	CE 85
Carlos	Magie indigène Carl	Mélange de Porté, Sorte, El fuego Adentro et Zerstörung	IG 75
Castille	El Fuego Adentro	Contrôle du feu	CA 98
Collège invisible	Science du sang	Mélange science/sorcellerie	CI 94
Eglise des Prophètes	Juste Couroux Faiseur de Miracles	Punir les hérétiques Se transcender par la foi	EP 95 EP 88
Eisen	Zerstörung	Magie de la corrosion	RI 79
Filles de Sophie	Mixtio (hommes)	Amélioration des attributs physiques	FS 100
	Mixtio (femmes)	Préparer des potions et voir en d'autres temps et lieux	FS 72
Han Hua	Huan Shu	Magie de l'illusion	CJE 84
	Fu	Magie Talismanique	CJE 108
Îles Glamour	Glamour	Altérer la réalité en tirant son pouvoir de la force des légendes	GdJ 209
	Druidisme	Prédiction limitée et possibilité de poser des malédictions et tabous	Av 94
Jadur'rihad	Sharkici	Magie des mélopées	CE 88
Kanuba	Opah	Magie des armes	IG 81
Khimal	Baofong Xue Wudao	Magie de la glace et de la neige	CJE 87
Koryo	Song Hwang Tung	Magie des arbres	CJE 87
Kreuzritter	Nacht	Mouvement dans le monde des ombres	DK 71
Kurta'kir	Duman'kir	Magie des loups et de la brume	CE 79
Lanna	Nha Nong	Magie des plantes	CJE 85
Marcina	Médecine Erego	Guérison par la foi	IG 79
Montaigne	Porté	Sorcellerie de téléportation	GdJ 220
	Mirage	Sorcellerie des miroirs	NO 35
Qatih'i	Afa	Déplacement en des lieux très étroits	CE 103
Ruzgar'hala	Ruzgar'canli	Magie des esprits	CE 88
Sange Tara	Taramonde	Vaudou	IG 83
Tashil	Tashila	Yoga	CJE 85
Ussura	Pyeryem	Changeforme animal	GdJ 222
Vendel	Astrologue	Influence les événements par les étoiles	VV 99
Vestenmannavnjar	Laerdom	Magie runique	GdJ 212
	Guérisseur sympathique	Prendre les blessures d'autrui	VV 100
Vodacce	Sorte	Manipuler le destin	GdJ 227
Xian Bei	Youya Chima Ren	Magie des chevaux	CJE 86
Yilan-bazlik	Rimal	Magie du Sable	CE 87
	Sulimaq	Magie de l'eau	CE 88



40PP

### Description:

Les *Afa'im* (sing. *Afa'i*) ont reçu d'al'Kadeem le pouvoir d'entrer et sortir de tout endroit sans laisser de traces ainsi que de commander aux serpents tout en obtenant leur souplesse et l'immunité à leur venin.

Mais cela à un prix. Les *Afa'im* n'ont aucune pilosité et doivent endurer une mue annuelle, qui dure de un jour à une semaine, durant laquelle l'*Afa'i* ne peut rien faire d'autre que s'extirper de son épiderme urticant en se frottant contre des objets et des murs.

### Compétences:

**Charmer:** Un jet de détermination + charmer contre un ND de 10 vous permet de faire en sorte qu'un serpent (+1 par augmentation) vous ignore totalement.

En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez contrôler un nombre de serpents égal à votre rang de maîtrise. Pour contrôler un serpent, effectuez un jet de détermination + charmer contre un Nd de 20 + 1 augmentation par serpent supplémentaire. Cela vous permettra de donner un ordre au(x) serpent(s) +1 par augmentation. Cela doit impérativement être un ordre simple comme « attaque cet homme avant qu'il ne fuie ». Un ordre en combinant plusieurs comme « escalade ce mur, trouve Feyid ben Ahmad dans ce château et tue-le » ne marche pas.

**Constriction:** Lorsque vous effectuez une prise sur un adversaire. Vous pouvez imbriquer vos articulations des bras et des jambes pour écraser votre adversaire. Vous ajoutez le double de votre rang en constriction à tout jet de prise. Vous pouvez de plus ajoutez votre rang de constriction multiplié par votre rang de maîtrise à tout jet de dommages consécutif à une étreinte.

Vous pouvez effectuer un jet de gaillardise + constriction en opposition à un jet de gaillardise + se dégager ou dextérité + se dégager de votre adversaire. Si vous réussissez vous ne brisez pas votre prise courante après avoir utilisé avec succès la compétence se dégager.

**Flexibilité:** Votre articulations sont doubles, pas seulement vos doigts, mis tout votre corps. Vous pouvez disloquer toute

articulation de votre corps sans autre inconfort. Vous pouvez ajouter votre rang dans cette compétence multiplié par votre rang de maîtrise à toute tentative d'échappatoire d'une prise ou autre entravement.

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

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

### Apprenti:

Vous êtes complètement immunisé à toute forme de venin de serpent.

Vous êtes aussi capable de disloquer intégralement votre corps pour vous introduire en des trous et tunnels trop petits pour laisser un être humain passer. Pour cela vous devez dépenser un dé d'héroïsme. Faire cela nécessite treize actions, moins votre rang en dextérité, moins votre rang dans la compétence flexibilité.

Un homme normal peut emprunter un trou de 22cm de diamètre. Un homme de petite taille emprunte, lui, un trou de 15 cm de diamètre. Un homme de grande taille, lui, nécessite un trou de 30cm de diamètre.

### Adapte:

Les diamètres des trous passent désormais respectivement pour les personnes normales, grandes et petites à 15cm, 10cm et 20cm.

En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez absorber les dommages dus à une chute ou réduire ceux provenant d'un objet tombant sur vous. Pour ce faire, effectuez un jet d'esprit + flexibilité contre un ND de 20 si vous chutez, si réussit vous ne prenez aucun dommage. Si quelque chose tombe sur vous, effectuez un jet de gaillardise + flexibilité pour votre jet de blessure.

### Maitre:

Les diamètres des trous passent désormais respectivement pour les personnes normales, grandes et petites à 10cm, 7,5cm et 15cm.

Vou pouvez devenir plus fort en buvant du venin de serpent. Lorsque vous en buvez, calculez le nombre de blessures graves que vous auriez pris si vous n'étiez pas immunisé, lors d'un intervalle de poison. Pour chacune d'elle vous recevez un dé de venin, qui peut être utilisé comme un dé d'héroïsme. Ces dés partent lorsque la moitié de la durée d'effet du venin est passée, ou jusqu'à ce qu'un intervalle de poison soit passé.

Ces dés ne se transforment pas en points d'expérience à la fin de l'aventure.

## Astrologue

**40 PP**

Description: Il s'agit de la capacité, par l'observation des planètes et l'interprétation de leur disposition; de prédire l'avenir pour mieux comprendre le présent.

En effectuant un jet d'esprit + Astronomie contre un ND de 15 pour aider ou tourmenter autrui.

Si vous aidez quelqu'un vous découvrez des éléments astrologiques jouant en sa faveur. Tous les ND de la cible sont abaissés de 3. Tous ses jets sur la table des batailles sont augmentés de 2.

Les résultats inverses arrivent aux cibles que vous tentez de tourmenter.

Vous pouvez utiliser deux augmentations pour étendre l'effet à un acte entier.

On ne peut influencer une personne qu'avec un astronome à la fois. Si une personne est déjà influencée par un autre astronome, vous devez prendre davantage d'augmentations que celui-ci.

## Baofong Xue Wudao

**20PP**

Description: certains membres de la nation Khimali savent manipuler la neige et la glace. On les appelle Baofong Xue Wudao.

Vous ne pouvez être blessé par la neige ni par la glace, vous pouvez chuter de n'importe quelle hauteur dans la neige et la glace sans subir aucun dommage. On peut lancer sur vous n'importe quelle masse de neige et de

glace de n'importe quelle hauteur sans vous blesser d'aucune manière.

Vous êtes invulnérable aux dégâts dûs aux climats froids.

La neige et la glace des tempêtes ne réduisent pas votre champ de vision ni votre capacité à respirer. Vous pouvez par ailleurs respirer sous la neige.

La neige ne réduit pas votre capacité de mouvement et ne bloque pas votre voix si vous y êtes enterré. Vous ne laissez aucune empreinte dans la neige et ne vous enfoncez pas dedans durant un mouvement normal.

Vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme pour faire se lever une tempête de neige autour de vous. Effectuez un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque augmentation vous augmentez la dureté du climat d'un cran. Prenez l'indice de dommage du climat actuel, ajoutez-y 2g0 et infligez ces dégâts à toute personne à proximité à la phase 10 de chaque tour de combat.

Vous pouvez dépenser une action pour faire en sorte que la neige d'une tempête cible une personne en particulier. Pour ce faire, effectuez un jet de Dextérité, la victime ne peut utiliser ses compétences de défense en actif comme en passif.

Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination et gardez le plus élevé pour déterminer les dégâts supplémentaires.

La tempête reste en place pendant un nombre de tours égal au double de votre Panache.

Vous pouvez stopper la tempête à tout instant.

Lorsque vous créez une tempête, vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour la transformer en tempête de glace. La tempête gagne +1g0 pour toucher et +0g1 aux dégâts ciblés et finalement +1g0 dégâts à chaque phase 10, mais ne dure que la moitié du temps normal.

## Druidisme

**20PP**

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

### Compétences:

#### **Printemps,été,automne,hiver,lune**

Lorsqu'un druide souhaite utiliser sa magie il doit effectuer un jet d'Esprit + la compétence ascendante à cette période de l'année.

*Printemps:* Du 1er Quartus au 30 Sextus

*Été:* Du 1er Julius au 30 Septimus

*Automne:* Du 1er Octavus au 30 Decimus

*Hiver:* Du 1er Primus au 30 tertius

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

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

### Apprenti:

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

### Adepte:

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

Pour lancer un geis mineur, vous devez parler clairement devant le personnage que vous souhaitez affecter, réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante et utiliser un certain nombre de dés d'Héroïsme. Un geis simple comme « ne jamais manger de chien » coûte un dé d'Héroïsme. Pour deux dés vous obtiendrez quelque chose comme « ne jamais se baigner ». A partir de trois dés « toujours offrir l'hospitalité à toute personne et lui proposer systématiquement ta femme ». Les dés d'Héroïsme sont dépensés même en cas d'échec du jet d'Esprit.

Un personnage affecté par un geis mineur pendant toute une histoire reçoit un XP. Lorsqu'un personnage enfreint un geis

mineur, tous les XP de l'histoire en cours sont perdus et il ne peut recevoir de nouveau geis avant le début de l'histoire suivante.

### Maître:

*Ollamdh:* Vous pouvez lancer un geis majeur sur un autre personnage. Vous ne pouvez pas avoir plus d'un geis majeur actif à la fois, et aucun personnage ne peut être affecté par plus d'un geis majeur à la fois.

Un geis majeur est une condition sur la manière dont doit mourir une personne, si les conditions ne sont pas réunies, la personne peut subir d'atroces souffrances éventuellement, mais ne peut pas mourir.

Pour lancer un geis majeur vous devez déclarer au personnage « tu ne peux mourir que par < insérez ici une faiblesse(ex: un roux/ton propre cheval/un mort/dans l'obscurité totale/un nouveau né) > », réussir un jet d'Esprit + compétence ascendante contre un ND de 40 et utiliser trois dés d'Héroïsme. Ces dés sont perdus même si vous ratez votre jet. Toute faiblesse ne peut être liée qu'à une caractéristique, ainsi « un homme barbu » est acceptable mais « n homme barbu, chauve qui zézaye et est paralysé d'un doigt » ne marche pas.

Lorsqu'un personnage est rattrapé par sa faiblesse, non seulement il peut être tué normalement, mais en plus il est pratiquement sans défense. Il ne peut pas dépenser de dés d'Héroïsme lorsqu'il est confronté à sa faiblesse, pas plus qu'il ne peut faire usage de défense active contre elle. Enfin si le nombre de ses blessures graves infligées par sa faiblesse atteint eau qui le fait sombrer dans l'inconscience, il meurt immédiatement et irrémédiablement (même la sorcellerie est impuissante).

*Duman'kir*

**40PP**

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

### Compétences:

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

Les dégâts valent {règle maison} 1g3 pour les griffes et 2g2 dégâts pour les crocs. Vous pouvez utiliser vos crocs et griffes pour obtenir une augmentation gratuite aux jets d'intimidation.

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

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

**Sens:** Vos jets de perception se font avec Esprit + Sens. Vos jets de filature se font avec un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang dans cette compétence.

**Silence:** Vous ajoutez votre rang dans cette compétence à tous vos jets d'embuscade. Vous gagnez un nombre d'augmentations gratuites égal à votre rang dans cette compétence pour tous vos jets de filature et de déplacement silencieux,

#### Apprenti:

*L'appel de la brume:* Vous pouvez appeler la brume en effectuant un jet d'Esprit + brume contre un ND de 20 avec une augmentation gratuite si vous le faites à une heure de l'aube, et une autre s'il a plus dans les dernières 24 heures,. Vous pouvez prendre des augmentations pour rendre la brume plus épaisse. Tout jet de perception doit se faire avec autant d'augmentations que vous en avez prises. La brume reste en place une heure ou jusqu'à ce que vous la renvoyiez.

#### Adepte:

*Le prédateur dans la brume:* Vos contours deviennent flous dans la brume. Tout jet de perception tenté pour vous voir voit son ND augmenté de votre rang dans la compétence brume. Votre ND pour être touché augmente de la même manière. Vos jets d'embuscade sont augmentés du double de votre rang de brume.

Vous pouvez disparaître dans la brume. En dépensant un dé d'Héroïsme et en effectuant un jet de Détermination + brume contre un ND de 30, vous pouvez vous retrouver instantanément en un autre point couvert par

la brume jusqu'à 100 mètres de distance. Cela vous cause des dégâts, vous lancez un dé toutes les tranches (même incomplètes) de 10 mètres que vous parcourez et en gardez un.

Vous emportez avec vous vos possessions inanimées, mais pas les animaux ou les gens.

#### Maître:

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

*El Fuego Adentro*  
**40PP**

Description: Les créatures qui sont devenues celles et ceux qui pratiquent encore l'ancienne et puissante sorcellerie d'El Fuego Adentro manipulent l'une des forces les plus destructrices de Théah. Ils commandent aux flammes et se fondent en celles-ci comme s'ils en étaient eux-mêmes faits. Le sorcier Fuego reçoit l'épée de Damoclès *Pourchassé* d'une valeur de 3PP. Il a éveillé la vindicte de l'Inquisition, des chevaliers de la Rose et de la Croix et de la Rilasciare. Bonne journée.

#### **Les limites d'El Fuego Adentro**

*Le déplacement des flammes:* Bien qu'un foyer contrôlé par un sorcier puisse défier vents et marées, il lui est impossible de se déplacer rapidement. Parfois mieux vaut laisser faire le vent.

*L'étincelle:* Les sorciers Fuego ne sont pas capables de créer le feu, tout comme ils ne peuvent pas accroître la taille du feu sans utiliser d'amadou et autres combustibles. Chaque fois que le feu n'est plus en contact avec une source d'alimentation.

## Compétences:

**Combustion:** Grâce à cette compétence (nulle action n'est requise), le sorcier est capable d'alimenter un feu sans le moindre combustible. Sans elle dès qu'il dirige un foyer hors de sa source de combustion, il s'éteint. Toutefois, cette compétence exige de lui qu'il puise dans ses propres forces pour alimenter le foyer. La compétence Combustion permet au feu de ne pas s'atténuer avant la phase suivante, mais pour chaque dé de dommage que ce foyer aurait dû perdre (tous si le foyer aurait dû s'éteindre complètement, comme quand il traverse de l'eau), le sorcier reçoit deux blessures légères. Les dommages sont réduits de 1 blessure par rang de la compétence Combustion.

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

**Extinction:** Cette compétence permet au sorcier d'éteindre des flammes par la pensée. En dépensant une action, le sorcier peut réduire les dommages infligés par un feu d'un nombre de dés égal à son rang de compétence Extinction. Cela affecte 3 mètres \* 3 mètres de superficie par rang de compétence Extinction. Toutefois un autre sorcier peut utiliser la compétence Combustion pour contrecarrer cette action.

**Portée:** Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la portée de ses pouvoirs. Sans cette compétence un sorcier ne peut affecter qu'un feu situé dans les 3 mètres. Cependant grâce à elle il est capable d'affecter les feux jusqu'à 12 mètres par rang de compétence Portée.

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

## *Allumer un feu* *Niveau de maîtrise requis: Apprenti*

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

**Rang 1:** Amadou humide ou vent fort.

**Rang 2:** Amadou mouillé ou pluie légère.

**Rang 3:** Amadou imbibé d'eau ou pluie moyenne.

**Rang 4:** Amadou incombustible ou forte pluie.

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

## *Lame enflammée*

### *Niveau de maîtrise requis: Apprenti*

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

Cette compétence inflige 6 blessures légères au début de chaque tour mais il peut en annuler les effets à tout moment. La compétence combustion permet d'absorber une partie de ces dommages.

## *Jet de flammes*

### *Niveau de maîtrise requis: Adepté*

Le sorcier dépense une action pour plonger ses mains dans les flammes, en ramasse une poignée et la jette à son adversaire dans l'espoir qu'il prenne feu. La portée de cette attaque est de 5 + (Gaillardise\*2) mètres, sans pénalité pour toucher, et le personnage effectue un jet de Dextérité + jet de flammes en guise de jet d'attaque. S'il touche, l'attaque inflige {règle maison} 2 dés de dommages, plus 2 par rang de maîtrise du sorcier, mais le feu s'éteint sur le coup. Même la compétence combustion ne peut empêcher le feu de s'éteindre. Le sorcier subit 2 blessures légères à chaque utilisation de cette compétence, la compétence Combustion permet de réduire ces dommages.

## *Lucioles*

### *Niveau de maîtrise requis: Maître*

Le sorcier dépense trois actions et subit une blessure légère pour créer à partir d'une flamme d'au moins un dé une nuée de « lucioles » de 3 mètres sur 3 (réduisant

immédiatement la force du feu d'un dé). La blessure légère reçue ne disparaît pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'elles ne soient immergées dans l'eau ou dissipées par leur créateur, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Ces créatures sont sous le contrôle du sorcier qui les crée et ressemblent à des braises enflammées flottant dans les airs. Il n'est pas nécessaire d'user de la compétence Combustion pour les entretenir. Toute créature prise dans la nuée subit {règle maison} cinq blessures légères par phase, sauf si elle porte des vêtements épais ou quelque autre forme de protection. Un sorcier peut donner vie à une nuée par rang de compétence lucioles.

### *Serpent de feu*

*Niveau de maîtrise requis: Maître*

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

### *Oiseau de feu*

*Niveau de maîtrise requis: Maître*

Le sorcier dépense dix actions et subit 5 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins quatre dés un gigantesque et magnifique Oiseau de Feu (réduisant immédiatement la taille du feu de 4 dés). Les blessures légères reçues à la création de l'oiseau ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou

dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. L'envergure de l'oiseau de feu est d'environ 12 mètres. Son créateur n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. L'oiseau dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. A l'origine, les sorciers Castellans se servaient d'oiseaux de feu comme de destriers, qui les transportaient de 80 kilomètres par jour par rang de compétence à la création. Il est également possible d'embarquer un passager par rang de compétence. Le contact de l'oiseau de feu ne brûle pas, mais il peut exploser en une gigantesque boule de feu (explosion de rang 4) si le créateur le souhaite. Dans ce cas il est totalement anéanti et disparaît.

### *Apprenti:*

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

### *Adepte:*

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

### *Maître:*

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

# Faiseur de Miracles

**5,10 ou 15PP**

*Description:* Par votre intermédiaire Theus fait des miracles. Mais ses interventions sont toutes subtiles et, bien souvent, on ne peut prouver l'intervention divine. Vous pouvez acheter jusqu'à trois « dés de miracles », chacun d'entre eux coûte 5PP. Ils vous permettent, en les dépensant d'obtenir l'un des effets décrits plus loin. Theus ne laisse jamais derrière lui la moindre preuve physique de son intervention. A la fin de chaque histoire chaque dé de miracle restant se transforme en 2 XP.

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

*Ecu du Fidèle:* Lorsque le personnage va prendre un coup fatal. Le dé de miracle fait rater son coup à l'adversaire et lui fait perdre toutes ses actions restantes.

Si la fin provient d'un événement, alors un miracle se produit pour protéger le personnage.

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

*Juste Courroux:* Lorsque le personnage rate un jet crucial, le dé se transforme en trois dés d'Héroïsme.

## Fu

{règle maison}

**40 PP**

### Description:

En d'anciens temps, les dieux du Cathay donnèrent à ses habitants la capacité de puiser dans la magie du monde et de la canaliser à travers de simples combinaisons de lignes continues et interrompues inscrites sur des talismans connues sous le nom de trigrammes.

Il n'y eut pas de pacte, pas de négociateurs. Les dieux donnèrent cette connaissance aux

hommes pour les protéger des puissances surnaturelles comme les sidhes.

La magie Talismanique s'appuie sur le Feng Shui et sa connaissance des courants de la magie sur Terra.

Chaque talisman requiert un composant physique particulier pour être créé.

Tout objet qui va être transformé en talisman doit avoir été fabriqué récemment. Tout objet est utilisable, à condition qu'il soit capable de supporter que l'on inscrive ou grave les lignes talismaniques sur lui.

### Compétences:

#### **CH'IEN (Le Créatif)**

**Attribut :** Créativité

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

(1) Vous imprégnez l'objet d'un charme de bienveillance pour la création d'inventions. L'utilisateur gagne un dé supplémentaire lancé et gardé (+1g1) sur ses jets de Bricoleur (ND 30).

(2) Le Talisman inspire son utilisateur des stratégies créatives. L'utilisateur pourra modifier le résultat de son jet personnel (+1/-1) dans les situations de Combat de Masse (ND 35).

**Animal :** Cheval

*Composant physique :* la représentation d'un cheval sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

(1) Le Talisman se transforme en un cheval vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35). Note : le Talisman ne peut pas devenir un Poney des Steppes.

(2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chevaux. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque cheval que vous voulez commander (ND 25).

**Partie du corps :** Tête

*Composant physique :* la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. (Une vraie tête coupée ne peut pas être utilisée)

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

(2) Le Talisman donne une étincelle d'inspiration par Scénario. Traitez cela comme si le porteur possédait la Vertu Inspiré (ND 45).

**Direction : Sud**

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

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

(2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud (ND 30).

**K'UN (Le Réceptif)****Attribut : Réceptivité**

*Composant physique* : une graine, une tige, une souche, ou une autre partie de ce qu'il faut faire pousser.

(1) Le Talisman permet à l'utilisateur de faire pousser une récolte même dans un sol peu fertile ou rocheux, comme si c'était la meilleure terre qui soit (ND 25).

(2) Le Talisman permet à son utilisateur d'apprendre plus vite par l'exemple. A la fin de chaque Scénario, il gagne un Point d'Expérience supplémentaire qui peut être utilisé pour apprendre ou améliorer toute compétence ou spécialisation qu'il a vu employée par quelqu'un durant l'histoire (ND 35).

**Animal : Boeuf**

*Composant physique* : la représentation d'un boeuf sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Les sabots ou les cornes d'un animal pourront être utilisés.

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

(2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les boeufs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque boeuf que vous voulez commander (ND 25).

**Partie du corps : Ventre**

*Composant physique* : un bol de riz fait de n'importe quelle matière. (Les entrailles humaines ne peuvent pas être utilisées)

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

(2) Le Talisman rend son porteur immunisé contre tout poison ingéré, y compris l'alcool et l'afyam (ND 40). Ce Talisman ne peut pas contrer l'addiction à l'afyam.

**Direction : Nord**

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

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

(2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord (ND 30).

**CHEN (L'Emergent)****Attribut : Mouvement**

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

(1) Le Talisman permettra, une fois par Acte, à son porteur de lancer et garder un Dé d'Action supplémentaire (ND 40).

(2) Le Talisman donne un bonus de un dé gardé (+1g1) à tout jet effectué par son porteur lors d'une poursuite (ND 35).

**Animal : Dragon**

*Composant physique* : la représentation d'un dragon sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture.

(1) Le Talisman se transforme en une statue vivante de dragon de taille normale. Si elle est détruite, le Talisman est détruit aussi, et vice versa. Vous devez spécifier le type de dragon quand vous créez le Talisman (ND 55). (Voir les Rêves de Dragon). Le dragon peut faire de petits mouvements comme battre des ailes, mais ne pourra pas se déplacer.

(2) Le Talisman empêche les rêves de son porteur d'être envahis par les dragons. Quand il utilise le Talisman, il doit faire un jet de Panache contre un ND égal à dix fois son rang dans l'Épée de Damoclès Rêves de dragon. S'il réussit, il n'a aucun rêve de dragon cette nuit-là (ND 30).

**Partie du corps : Pied**

*Composant physique* : la représentation d'un pied humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Un vrai pied coupé ne peut pas être utilisé)

(1) Le Talisman donne à son porteur un +0g1 à tous ses jets de Jeu de jambes, Course de vitesse, Pas de côté, ou Coup de pied (ND 25).

(2) Le Talisman donne à son utilisateur un +5 à son ND pour être touché lorsqu'il utilise Jeu de jambes comme compétence de défense (ND 35).

**Direction : Nord-est**

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

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Nord-est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-est (ND 30).

### **SUN (Le Vent)**

#### **Attribut : Régénération**

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

- (1) Le Talisman guérira, une fois par Scène et par personne, toutes les blessures légères du personnage (ND 30).
- (2) Le Talisman retirera, une fois par Scénario, tout poison et toute maladie du corps de son utilisateur. Note : La troisième fois que vous fabriquez un tel Talisman, il peut régénérer un membre externe coupé (ND 60).

#### **Animal : Coq**

*Composant physique* : la représentation d'un coq sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un coq mort peut être utilisé s'il a été tué dans l'heure passée. Un coq sans tête ne peut servir en aucun cas.

- (1) Le Talisman se transforme en un coq vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les coqs. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque coq que vous voulez commander (ND 25).

#### **Partie du corps : Cuisse**

*Composant physique* : la représentation d'une jambe humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Une vraie jambe coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de jiang (gingembre) ou de ren shen (ginseng) peut être utilisée si elle a cinq ramifications.

- (1) Le Talisman donne à l'utilisateur un bonus de +0g1 à tous ses jets de Course d'endurance, Soulever ou Sauter (ND 20).
- (2) Le Talisman permettra, une fois par jour, à son porteur de ne recevoir qu'une seule Blessure Grave, quelque soit la marge de son échec sur son Jet de Blessure (ND 40).

#### **Direction : Sud-ouest**

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

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

une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-ouest (ND 30).

### **KAN (L'Abysses)**

#### **Attribut : Eau**

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

- (1) Le Talisman vous permet de respirer sous l'eau (ND 25).
- (2) Une fois par jour, le Talisman créé suffisamment d'eau pour qu'une personne puisse boire pendant vingt-quatre heures (ND 20).

#### **Animal : Sanglier**

*Composant physique* : la représentation d'un sanglier sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un sanglier rôti ne peut pas être utilisé; toutefois, un sanglier tué depuis moins d'une heure peut convenir. Une tête de sanglier peut aussi être utilisée, mais pas un corps de sanglier sans tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un sanglier vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les sangliers. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque sanglier que vous voulez commander (ND 25).

#### **Partie du corps : Oreille**

*Composant physique* : la représentation d'une oreille humaine sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. (Une vraie oreille coupée ne peut pas être utilisée)

- (1) Le Talisman donne au porteur un bonus de +2g0 à tout jet de Perception impliquant l'ouïe (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme une oreille, permettant à son utilisateur d'entendre à travers lui. Bien que la distance ne soit pas importante, l'endroit qu'il veut entendre doit lui être familier ou spécifique (i.e. à un coin de rue ou à travers une porte). Si l'endroit a été assourdi magiquement, l'utilisateur ne peut rien y entendre (ND 35).

#### **Direction : Ouest**

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

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Ouest (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente)

qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Ouest (ND 30).

### **LI (Le Feu)**

#### **Attribut : Feu**

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

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

#### **Animal : Faisan**

*Composant physique* : la représentation d'un faisan sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un faisan cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un oiseau venant d'être tué dans l'heure peut convenir, pour autant qu'il ait toujours sa tête.

- (1) Le Talisman se transforme en un faisan vivant de taille normale. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les faisans. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque faisan que vous voulez commander (ND 15).

#### **Partie du corps : Oeil**

*Composant physique* : la représentation d'un oeil humain sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture, ou même une pierre semi-précieuse comme une agate semblant avoir comme un oeil. Un oeil préservé (humain ou autre) peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman donne à son porteur un bonus équivalent à l'Avantage Sens Aiguës (ND 25).
- (2) Le Talisman agit comme un oeil pour son utilisateur, lui permettant de voir à travers comme si c'était son propre oeil (ND 35) à moins que l'endroit ait été assombri magiquement.

#### **Direction : Est**

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

- (1) Sur commande, le Talisman pointe vers le Est (ND 20).
- (2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Est (ND 30).

### **KEN (La Montagne)**

#### **Attribut : Tranquillité**

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

- (1) Le Talisman permet à son porteur de dormir confortablement, peu importe la dureté du lit ou du sol sur lequel il s'allonge (ND 20).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de paralyser une personne ou une chose de sa place actuelle pendant 1g1 phases, une fois par Scénario. L'entité paralysée ne peut pas bouger ou être déplacée ni même endommagée de quelque manière que ce soit. La cible doit être dans le champ de vision de l'utilisateur. Note : l'utilisateur peut utiliser cet effet sur lui (ND 45).

#### **Animal : Chien**

*Composant physique* : la représentation d'un chien sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Le Talisman ne peut pas faire revivre un animal mort.

- (1) Le Talisman se transforme en un chien vivant de taille normale, et d'une race spécifiée à la création du Talisman. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Vous devez spécifier le type de cheval quand vous créez le Talisman (ND 35).
- (2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les chiens. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque chien que vous voulez commander (ND 25).

#### **Partie du corps : Main**

*Composant physique* : la représentation d'une main humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie main coupée ne peut pas être utilisée. Toutefois, une racine de jiang (gingembre) ou de ren seng (ginseng) à cinq ramifications peut aussi convenir.

- (1) Le Talisman aidera la main du porteur pour agripper des choses. Quand le pouvoir du Talisman est actif, son utilisateur est considéré comme ayant l'Avantage Poigne de Fer (voir Swordsman's Guild) (ND 30).
- (2) Le Talisman peut tenir des choses pour l'utilisateur, gardant une prise aussi ferme que s'il possédait l'Avantage Poigne de Fer (ND 20).

#### **Direction : Nord-ouest**

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

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

(2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Nord-ouest (ND 30).

### **TUI (Le Joyeux)**

#### **Attribut : Plaisir**

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

(1) Le Talisman permet à son porteur de dégager de la joie et du contentement, ce qui lui fait gagner un bonus de +1g0 sur tous ses jets de Séduction (ND 20).

(2) Le Talisman fait que la maison dans laquelle il se trouve soit remplie de joie. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur bénéficient d'un +1g1 sur leurs jets de Séduction (ND 35).

#### **Animal : Mouton**

*Composant physique* : la représentation d'un mouton sur un support quelconque, y compris un dessin ou une peinture. Un mouton ou un yack cuisiné ne peut pas être utilisé; toutefois, un mouton ou un yack tué depuis moins d'une heure peut faire l'affaire, tant qu'il a toujours sa tête.

(1) Le Talisman se transforme en un mouton vivant de taille normale. Si le sorcier est originaire du Xian Bei, cela peut devenir un yack. S'il est tué, le Talisman est détruit, et vice versa. Toutefois, l'utilisateur peut tondre le mouton ou recueillir le lait d'une femelle sans que le Talisman soit altéré (ND 30).

(2) Le Talisman permet à son utilisateur de contrôler les moutons. L'utilisateur doit faire un jet de Détermination contre un ND égal à 5 + 5 pour chaque mouton que vous voulez commander (ND 15).

#### **Partie du corps : Bouche**

*Composant physique* : la représentation d'une tête humaine sur un support quelconque, y compris un dessin. Une vraie langue coupée ne peut pas être utilisée.

(1) Le Talisman amplifie le volume de la voix du porteur, pouvant augmenter sa portée jusqu'à un kilomètre (toute personne à moins d'un kilomètre sera capable de l'entendre, que l'utilisateur le veuille ou non) (ND 20).

(2) Le Talisman agit comme une bouche suppléant celle du porteur, lui permettant de parler par elle depuis n'importe quelle distance (ND 30).

#### **Direction : Sud-est**

*Composant physique* : une flèche sur un

support tridimensionnel, hormis du papier.

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

(2) Avec le Talisman, vous pouvez enchanter une arme de jet (l'arme doit être présente) qui pourra doubler sa portée si elle tire à moins de 20 degrés en direction de Sud-est (ND 30).

*Apprenti*: Vous pouvez créer un talisman en dépensant un dé d'héroïsme puis en effectuant un jet d'esprit + compétence appropriée contre le ND approprié. Un talisman possède l'une des quatre propriétés d'un trigramme (attribut, animal, partie du corps et direction). A ce niveau d'études, vous devez utiliser l'effet noté (1) avant de pouvoir créer un talisman utilisant l'effet noté (2).

Le talisman continue de fonctionner jusqu'à la mort du sorcier ou jusqu'à sa propre destruction.

*Adeptes*: Vous pouvez désormais créer un talisman possédant deux effets: un hexagramme. Vous devez pour ce faire, dépenser un dé d'héroïsme et effectuer deux jets d'esprit + compétence(s) appropriée(s) avec deux augmentations pour le second jet. Les Talismans trigrammes des adeptes durent aussi longtemps que l'objet. Les talismans hexagrammes eux ne durent que la vie de leur créateur.

#### *Maître*:

Tout talisman créé par un maître dure aussi longtemps qu'existe l'objet.

A ce niveau, le maître peut travailler avec d'autres maîtres pour créer des talismans recelant plusieurs hexagrammes.

Chaque maître contribue à un hexagramme (ou trigramme), pour cela chaque maître dépense deux dés d'héroïsme puis effectue un jet de détermination contre un ND de 25 pour se concentrer sur l'effort. Si tous les participants réussissent leur concentration, alors chacun utilise les règles précédents pour créer son trigramme ou hexagramme.

Plusieurs maîtres peuvent utiliser le même trigramme ou hexagramme mais chacun doit alors sélectionner un effet différent.

# Glamour

40 PP

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

## Compétences:

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

### **L'homme vert (Détermination)**

**Apprenti:** Utilisez un dé d'Héroïsme, puis lancez un dé non explosif par rang dans cette compétence pour n'en garder qu'un. Donnez maintenant ce dé à un autre joueur, qui bénéficiera d'un bonus égal à ce résultat à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène. Ainsi, si vous obtenez un 6, il ajoutera 6 à tous ses jets jusqu'au terme de la scène. Toutefois les restrictions suivantes s'appliquent:

- 1) Nul ne peut bénéficier de plus d'un dé de ce type à la fois.
- 2) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur vous-même.
- 3) Vous ne pouvez pas affecter plus de personnes en même temps que vous n'avez de rangs dans cette compétence.
- 4) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur un personnage qui ne désire pas être affecté.

Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le personnage qui bénéficiait de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé (arrondissez à l'entier supérieur).

**Adeptes:** Utilisez un dé d'Héroïsme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le votre). La prochaine blessure grave qu'il

subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'aura reçue. Ce pouvoir permet de sortir de l'Inconscience, mais pas de revenir d'entre les morts.

**Maître:** Lorsque vous utilisez votre pouvoir d'adepte sur autrui, l'individu affecté peut en payer le dé d'Héroïsme d'activation à votre place.

### **Le Chevalier de Pierre (Détermination)**

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

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

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

### **Le roi Robert le Noir (Détermination)**

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

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

**Maître:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ajouter le double de votre rang

en Commander au prochain jet de jusqu'à cinq personnes de votre choix (vous y compris). Vous ne pouvez choisir la même personne plus d'une fois. Il faut se servir de ce bonus avant la fin de la scène, sans quoi il disparaît.

### **Le Chasseur cornu (Gaillardise)**

**Apprenti:** Utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet. Cette capacité ne peut pas être utilisée pour effectuer un jet d'opposition, un jet de blessure ou un jet de dommages.

**Adepté:** Utilisez un dé d'Héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de blessure.

**Maître:** Utilisez un dé d'Héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de dommages ou d'opposition (comme l'utilisation de la compétence Désarmer)

### **Jack O'Bannon le fou (Gaillardise)**

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

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

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

### **Meg de fer (Gaillardise)**

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

**Adepté:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, annuler les effets d'un type de poison agissant actuellement dans votre organisme.

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

### **Jack (Esprit)**

**Apprenti:** Utilisez un dé d'Héroïsme pour transformer un petit objet (moins de 30cm cube) en l'un des objets indiqués ci-dessous, jusqu'au prochain lever de soleil (ou jusqu'à ce que vous décidiez d'interrompre l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation tous les débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminé au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée.

*Un couteau*

*Un morceau de fromage de la taille du poing :* s'il est mangé, l'objet d'origine est détruit.

*Un oiseau:* s'il est tué, l'objet d'origine est détruit.

*Une pierre:* vous pouvez transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup.

*Deux dés*

*Une carte à jouer ordinaire ou une carte*

*Sorte:* vous pouvez transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup.

*Schilling:* Vous pouvez transformer jusqu'à (rang de compétence\*5) petits objets d'un coup.

**Adepté:** Vous apprenez à prendre l'apparence de l'une des cinq formes suivantes par rang que vous possédez dans cette compétence. Vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour adopter l'une des formes que vous connaissez jusqu'au lever de soleil suivant. Vous pouvez également utiliser deux dés d'Héroïsme pour transformer, jusqu'au lever de soleil suivant, une personne volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas) dans l'une des formes que vous connaissez.

*L'enfant:* La personne affectée rajeunit temporairement. S'il s'agit d'une personne vieille ou d'âge mûr, elle devient jeune. Si elle est plus jeune que cela, il ne se passe rien. Si le MJ applique les pénalités dues à l'âge, il est possible de les annuler en adoptant cette forme. Il n'y a aucun autre effet technique. Un vieux cheval affecté par cette forme regagnera temporairement sa prime jeunesse.

*Le noble:* La personne affectée devient bien plus belle et plus séduisante. Cela se traduit par un bonus de +1 dé lancé sur tous ses jets sociaux. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

*L'ogre:* L'aspect physique de la personne est légèrement transformé et la rend bien plus intimidante. Que ses dents soient plus pointues ou que son regard s'embrase d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les individus qui la voient. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux, à l'exception de ceux où il est utile d'effrayer, en ce cas la pénalité se transforme en un bonus de 2 dés lancés. Un cheval sous cette forme deviendra bien plus effrayant. Il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges incandescents.

*Le paysan:* La personne affectée prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Cela se traduit par un bonus de +2 dés lancés sur tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein.

*La sorcière:* La personne affectée paraît bien plus vieille et décrépie qu'elle ne l'est réellement. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux mais il est impossible de la reconnaître. Ni ses traits ni ses spécialisations ne sont affectés par la transformation. Sous cette forme, un cheval est simplement bien moins beau.

**Maître:** Vous pouvez enchanter un bâtiment de 1200 mètres carrés maximum grâce à l'essence du Glamour. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de Sidhe. Une fois l'enchantement terminé, vous devez choisir trois principes parmi ceux qui suivent. Ils produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer temporairement (comme la

compétence Thomas). Vous ne pouvez disposer que d'un seul bâtiment enchanté à la fois, mais pouvez y mettre un terme pour en enchanter un autre (ce qui demande un autre mois et une nouvelle larme de Sidhe).

- 1) Je ne peux pas mourir dans ma demeure.
- 2) Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.
- 3) Je suis toujours où se trouvent les choses et les personnes dans ma demeure.
- 4) Nul ne peut entrer dans ma demeure sans ma permission.
- 5) Nul ne vieillit dans ma demeure.
- 6) Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boisson et de nourriture.
- 7) Je peux modifier l'agencement intérieur de ma demeure d'une simple pensée.
- 8) Il est impossible d'infliger le moindre dommage à ma demeure.
- 9) L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.
- 10) Nul ne peut trouver le chemin de ma demeure si je ne l'y autorise pas.

### **Isaac Snaggs (Esprit)**

**Apprenti:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme et après avoir tenté une défense active, ajouter au total le double de votre rang dans cette compétence. Par conséquent, si vous obtenez 22 et que vous possédez 3 rangs dans cette compétence, votre total sera alors de 28.

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

**Maître:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme et une action attraper la balle d'un mousquet ou d'un pistolet selon les mêmes modalités que celles s'appliquant à la compétence d'adepte.

### **Le roi Elilodd (Esprit)**

**Apprenti:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre jet lorsque vous vous servez du système de répartition contre un Sidhe.

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

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

### **Robin des Bois (Dextérité)**

**Apprenti:** Utilisez un dé d'Héroïsme pour diminuer la portée effective de votre prochaine attaque à l'arc de 1,5 mètre par rang dans cette compétence.

**Adeptes:** Utilisez un dé d'Héroïsme pour effectuer le jet de dommage de votre prochaine attaque à l'arc en lançant un dé supplémentaire par rang dans cette compétence.

**Maître:** Utilisez un dé d'Héroïsme pour diminuer le ND de votre prochain jet d'attaque à l'arc de 5 par rang dans cette compétence.

### **Anne du Vent (Dextérité)**

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

**Adeptes:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre rang dans la compétence course de vitesse jusqu'à la fin du tour.

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

### **Sombrecape (Dextérité)**

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

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

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

### **Thomas (Panache)**

**Apprenti:** Lorsque quelqu'un (ou quelque chose) doté d'une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres de vous, votre pouce gauche est animé de picotements, jusqu'à ce que la personne (ou la chose) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'une personne utilise directement la sorcellerie à votre encontre, vous le sentez immédiatement et pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour résister à cette magie. Ce pouvoir ne permet pas d'éviter un coup porté par un changeforme d'Ussura car la magie à l'oeuvre affecte le sorcier, pas vous. Le rang de la compétence de sorcellerie doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

**Adeptes:** Lorsque que quelqu'un use de sorcellerie à moins de dix mètres de vous, vous le détectez immédiatement. Vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de 10 mètres de vous. Cela peut annuler la bénédiction d'une sorcière de la destinée, forcer un sorcier ussuran à reprendre forme humaine ou

empêcher un mage montagnois de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

**Maître:** Utilisez un dé d'Héroïsme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour de vous pendant un nombre de tours égal à votre rang dans cette compétence. Tout effet magique actif pénétrant dans cette zone est immédiatement annulé.

### **Jeremiah Berek (Panache)**

**Apprenti:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ajouter deux fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet. Par conséquent, si vous avez 3 rangs dans cette compétence et que vous obtenez un 22, votre total final sera de 28.

**Adepté:** Utilisez un dé d'Héroïsme avant d'effectuer un jet. Pour chaque dé qui « explose » lors de ce jet, vous pouvez relancer et garder non pas un, mais deux dés supplémentaires.

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

### **St Rogers (Panache)**

**Apprenti:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ajouter trois fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet d'une compétence du métier de marin.

**Adepté:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, effacer un dégât grave d'un navire que vous touchez.

**Maître:** Vous pouvez, en utilisant un dé d'Héroïsme, ne faire qu'un avec le navire dont vous tenez le gouvernail. Tous deux devenez alors une seule et même entité. Lorsque vous devez effectuer un jet pour l'un ou l'autre, utilisez le trait le plus haut des deux (le vôtre, ou celui du navire). Toutefois, ce pouvoir prend fin dès l'instant où vous lâchez la barre. En outre, lorsque vous subissez une blessure grave, le navire subit immédiatement un dégât grave et vice-versa.

En outre un maître de Rogers peut attribuer l'une des trois capacités suivantes à un navire, une fois dans toute sa vie:

- La possibilité d'acquérir de la réputation et de l'utiliser, tel un mage Glamour, comme des dés d'Héroïsme. Le navire reçoit alors une réputation égale à la somme de la réputation de tous les membres de son équipage divisée par 10 (arrondie à l'inférieur).
- Un bonus permanent de +2 à l'un de ses traits. En ne tenant pas compte des limites maximales.
- La capacité de choisir seul son cap. Le navire évitera de lui-même tout écueil ou rivage, à moins qu'on ne le barre spécifiquement vers un tel obstacle.

*Apprenti:* Tous vos dés de réputation sont considérés comme des dés de Glamour et vous pouvez utiliser la capacité d'apprenti de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'Héroïsme.

### **Les dés de Glamour**

Les dés de Glamour s'utilisent comme des dés d'Héroïsme mais ils ne peuvent servir à activer ou à empêcher l'activation d'un arcane. De plus ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une histoire.

*Adepté:* {règle maison} Vous recevez un nombre de dés de Glamour supplémentaires égal à votre trait le plus faible au début de chaque histoire. Vous pouvez de plus utiliser la capacité d'adepte des compétences de Glamour que vous connaissez.

*Maître:* Votre nombre de dés d'Héroïsme dépend de votre trait le plus élevé et non pas du plus faible. Vous pouvez utiliser la capacité de maître de toute compétence de Glamour que vous connaissez.

## Guérisseur Sympathique

20PP

Description: Certains Vestens ont le pouvoir de soigner leur prochain en subissant leurs blessures et leurs maladies. En touchant un individu et en utilisant un dé d'Héroïsme au titre d'action vous pouvez subir ses blessures, les lui enlevant. Effectuez un jet de Détermination contre un ND de 10. En cas de réussite vous absorbez toutes les blessures légères de l'individu en question, plus 1 blessure grave par augmentation utilisée sur le jet. Vous devez alors sur le champ effectuer un jet de blessure pour voir si les blessures légères que vous subissez se transforment en blessure grave.

Pour les maladies et les poisons vous n'avez pas besoin d'effectuer un jet. En dépensant un dé d'Héroïsme vous absorbez une dose de poison ou une maladie.

Par désespoir vous pouvez faire le contraire en dépensant un dé d'Héroïsme et en effectuant un jet de Détermination contre un ND de 15. En cas de réussite, vous perdez une blessure grave et infligez 2g2 dégâts à votre adversaire que l'on considère comme des dégâts d'arme à feu.

Pour les poisons et maladies, en dépensant un dé d'Héroïsme et en effectuant un jet de Détermination contre un ND de 20 vous pouvez transférer une dose de poison ou une maladie.

## Huan Shu

35PP

Description: Le Huan Shu est la capacité de focaliser le qi en des expressions physique, il est donc rare de trouver le don chez ceux qui ne sont pas des artistes martiaux. Ceux qui pratiquent cette magie sont extrêmement gracieux et semblent léviter et marcher sur les murs.

Vous gagnez gratuitement les spécialisations Athlète et arts martiaux doux ou durs. Toutes les compétences avancées de la spécialisation Athlète sont considérées par vous comme des compétences de base. Toute utilisation de cette compétence vous fait garder à la fois le trait mais aussi les dés de la compétence.

Vous pouvez aussi dépenser un dé d'Héroïsme sur votre jet d'initiative, chaque dé dépensé compte comme un dé d'action et part dans la réserve du mj après avoir été dépensé.

## Juste Courroux

5PP

Description: L'inquisition, par le fanatisme aveugle et la foi passionnée de ses membres, dispose d'un pouvoir qui est très analogue à celui des faiseurs de miracles.

Tout inquisiteur doté de Juste Courroux reçoit deux dés de miracle, il peut les utiliser pour activer les pouvoirs situés plus loin. Attention ces pouvoirs, sauf Eclipse, ne peuvent être utilisés contre un personnage possédant l'avantage foi.

Eclipse: Une fois par acte, si personne ne le regarde, l'Inquisiteur peut se fondre dans les ombres et disparaître complètement sans laisser la moindre trace derrière lui, tant qu'il n'est pas attaché et dispose d'une issue.

Force fanatique: L'inquisiteur gagne trois rangs de gaillardise pour une action.

Regard Abyssal: Donne deux augmentations gratuites sur les jets de Détermination en opposition, Si l'opposition est gagnée, le personnage vaincu traite l'inquisiteur comme s'il possédait un niveau de peur de 1 par tranche de 5 points de différence.

Réserves inexploitées: Lorsqu'il n'a plus de dés d'Héroïsme, l'Inquisiteur peut utiliser un dé de miracle pour en faire deux nouveaux qui doivent être utilisés sur la prochaine action.

Soulever le voile: Permet de détecter un mensonge dans un discours. Attention cela ne permet de détecter qu'un seul mensonge, l'inquisiteur ignore si il y en a d'autres,,,

Voix de Miel: Le dé de miracle ajoute +2g2 à un jet social.

*Thel'ab*  
10PP

Description: Les meilleurs cavaliers de la tribu des *Atlar'vahir* semble posséder un lien spécial avec leurs chevaux. La monture et le cavalier deviennent bien plus que la somme de leurs deux existences.

Vous pouvez communiquer avec votre cheval, un jet de Panache ND 15 vous permet de comprendre ce qu'il dit.

Votre connection mystique avec votre monture vous permet d'ajouter son rang dans un trait à chacun de vos jets impliquant ce trait et son rang de panache à votre total d'initiative. Votre monture profite des mêmes boni réciproquement.

Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval (pas un autre animal).

En dépensant un dé d'Héroïsme et une action vous pouvez transférer une blessure grave de vous à votre monture et vice-versa.

*Laerdom*  
40PP

Description:

Laerdom est une forme de sorcellerie basée sur l'étude de certains mots considérés comme les « noms véritables » de concepts métaphysiques fondamentaux aux yeux des vestens. Si l'on en croit les Skjaeren (les graveurs de runes), ce sont ces 24 mots (plus le 25ème oublié) que prononcèrent leurs ancêtres tribaux, avant de devenir les dieux du panthéon vesten. Chacun de ces mots représente une caractéristique physique ou émotionnelle personnifiée par le dieu qui a, le premier, gravé la rune correspondante. De nos jours, les skjaeren sont capables de puiser dans les forces primordiales du monde par le biais de l'utilisation des *laerds* (runes). Les runes sont inscrites, forgées ou gravées sur des objets afin de faire bénéficier ces derniers du pouvoir associé au dieu correspondant. Prononcer le mot ne suffit pas; il faut l'amener dans ce monde en l'invoquant au moyen d'un rituel que seul les skjaeren savent accomplir.

Compétences:

### Les dés de bonus

*Invoquer:* Pour invoquer une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser une action et effectuer un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficierez des effets de la rune durant 1 tour +1 tour pour chaque augmentation utilisée.

*Inscrire:* Pour inscrire une rune conférant des dés de bonus, vous devez utiliser 5 actions (cela n'est généralement pas possible durant un combat), puis effectuer un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. En outre, vous devez donner un nom à l'objet sur lequel est inscrite la rune (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'augmentations utilisées lors de ce jet. S'il est réussi, la rune restera inscrite durant une année – jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), vous pourrez relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet a été gravé d'une rune, il ne peut plus jamais en recevoir d'autre. Tout personnage (même s'il ne sait rien de Laerdom) qui tient un objet runique et prononce son nom est affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour +1 par augmentation utilisée lors de l'inscription.

*Devenir:* Pour devenir une rune conférant des dés de bonus, vous devez la marquer au fer rouge ou la graver de manière permanente sur votre corps. Le rituel nécessite dix actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Vous devez effectuer ensuite un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND correspondant. Si vous réussissez votre jet, la rune fait désormais partie intégrante de votre corps et vous bénéficierez de ses pouvoirs aussi longtemps que vous vivrez. Vous subissez {règle maison} 3g3 dés de dommages lors du rituel. Cette rune ne compte pas dans la limite du nombre de runes pouvant vous affecter à un même moment, elle n'a pas à être renouvelée et la seule façon de mettre fin à son pouvoir consiste à vous tuer. Si votre jet échoue, vous subirez les dégâts de la rune puis ne pourrez recommencer avant une semaine.

## Les runes du temps

La zone affectée est de 1,5 km carré pour un apprenti, de 4,5 km carrés pour un adepte et de 15 km carrés pour un maître. La durée d'effet est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître. Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes avant terme si vous le désirez.

Le skjaeren n'a pas le contrôle des effets climatiques qu'il déclenche. Il ne déclenche d'ailleurs, avec un jet simple, que les effets météorologiques de base. Pour modifier les effets il doit prendre un nombre d'augmentations décidé par le MJ.

*Invoquer:* Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et effectuez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez vous aux descriptions, plus loin). Vous devez être en plein air pour invoquer une rune du temps.

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

Le personnage qui active la rune subit immédiatement 1g1 dégâts. Les runes du temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes supportées par un skjaeren. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

*Devenir:* Le rituel est le même que celui utilisé pour les runes conférant des dés de bonus.

### Limitations

#### *Limitations générales*

Rater un jet d'invoquer, d'inscrire ou de devenir implique 1g1 dégâts par tranche de 5 points (arrondie au supérieur) manquants pour atteindre le ND.

Un skjaeren ne peut contrôler en même temps plus de runes qu'il n'a de Gaillardise. Toutefois on peut augmenter ce total en

utilisant des augmentations (à raison d'une augmentation par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées à l'aide de cette rune). Si vous ratez un jet de compétence en Laerdom alors que vous portez déjà plus de runes que normal, vous subissez 1g1 dégâts par rune activée.

#### *Limitations à l'invocation*

Vous ne pouvez pas tenter d'invoquer plus de runes que vous n'avez de rangs d'Esprit par jour. Les tentatives infructueuses et les invocations multiples de la même rune sont incluses dans ce total.

#### *Limitations à l'inscription*

Un objet ne peut être marqué que d'une seule rune. Un mage ne peut contrôler plus de runes inscrites qu'il n'a de rangs de Gaillardise. S'il dépasse cette limite, toutes les runes préalablement inscrites par lui perdent leurs pouvoirs et disparaissent, abîmant les objets sur lesquels elles se trouvaient. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés à nouveau.

#### *Limitations au pouvoir Devenir*

Vous ne pouvez devenir qu'une seule et unique rune. La même jusqu'à la fin de vos jours.

#### **1) Kjot (« chair ») - ND 15/25/40**

Vous effectuez vos jets visant à résister aux tentatives de tromperie en lançant deux dés supplémentaires.

#### **2) Bevegelse (« Harmonie ») - ND 20/30/40**

Vous effectuez tous vos jets liés à une interaction sociale en lançant deux dés supplémentaires.

#### **3) Varsel (« Présage ») - ND 15/25/40**

*Invoquer/inscrire:* Vous pouvez parler d'autres personnes en secret. Toute personne par vous ignorée n'entend qu'un étrange langage incompréhensible. Les utilisateurs de la rune de chair (N° 1) sont insensibles au pouvoir de cette rune.

*Devenir:* Vous utilisez à volonté l'effet précédent sans jet de dé.

#### **4) Ensomhet (« Solitude ») - ND 15/25/40**

Vous effectuez tous vos jets de Détermination en lançant deux dés supplémentaires.

#### **5) Styrke (« Force ») - ND 15/25/40**

{Règle maison} Vous effectuez tous vos jets de dommages en lançant trois dés supplémentaires.

### **6) Uvitenhet (« Mystère ») - ND 20/30/40**

Vous effectuez vos jets visant à tromper quelqu'un ou à résister au pouvoir de la rune portail en lançant deux dés supplémentaires.

### **7) Stans (« Calme ») - ND 10/20/35**

*Note:* Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de temps ou d'émotion.

*Temps:* Cette rune apaise le temps dans la zone d'effet.

*Emotion:* Vous effectuez tous vos jets visant à calmer un personnage ou à réprimer son agressivité en lançant deux dés supplémentaires.

### **8) Storsaed (« Grandeur ») - ND 15/25/40**

*Invoquer/Inscrire:* Après avoir réussi une action, le skjaeren peut distribuer les augmentations utilisées sur cette réussite aux personnages qui ont été spectateurs de cette action (il répartit le total à son gré). Ces augmentations sont considérées comme des augmentations gratuites et doivent être appliquées à la prochaine action réalisée par celui qui en bénéficie. Un skjaeren ne peut distribuer plus d'augmentations qu'il n'a de rangs dans son trait le plus faible.

*Devenir:* Au début de chaque scène, le maître skjaeren bénéficie d'une réserve d'augmentations gratuites égale à son trait le plus bas. Il peut les utiliser pour lui-même ou en faire profiter d'autres personnages présents à n'importe quel moment de la scène. Toutes les augmentations non utilisées à la fin de la scène sont perdues.

### **9) Kyndighet (« Compétence ») ND 15/25/40**

Vous pouvez relancer un dé par tour de combat.

### **10) Sterk (« Tout ») - ND 20/30/40**

Ajoutez 5 au ND pour être touché du skjaeren.

### **11) Velstand (« Fortune ») - ND 10/20/35**

*Note:* Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de richesse ou de sagesse.

*Effet de richesse:* Après un jet de compétence réussi, le skjaeren double les revenus dont il pourrait bénéficier en dehors de ses revenus normaux tant que cette rune est en activité.

*Effet de sagesse:* Après un jet de compétence réussi, le skjaeren peut puiser dans sa mémoire héréditaire et poser au MJ une question concernant sa situation présente. La réponse prendra la forme d'un flashback dans la vie d'un ancien skjaeren dévoué à la rune Fortune.

### **12) Fjell (« Montagne ») - ND 15/30/45**

*Invoquer/Inscrire:* Tant que le pouvoir de cette rune est actif, le skjaeren peut ignorer les pénalités d'une de ses blessures graves.

*Devenir:* En plus de cela le maître peut subir une blessure grave de plus avant de sombrer dans l'inconscience.

### **13) Host (« Moisson ») - ND 20/30/40**

Avant le début d'une nouvelle histoire, le skjaeren peut réduire l'une de ses compétences d'un rang. S'il réussit son jet de compétence, ce rang est « mis en réserve ». A la fin de l'aventure le skjaeren récupère son rang et 2 XP qu'il ne pourra utiliser que dans cette compétence.

### **14) Grenselos (« Liberté ») - ND 15/25/40**

Les liens et entraves glissent sur le sorcier.

### **15) Krieg (« Guerrier ») - ND 15/25/40**

{règle maison} Vous effectuez vos jets d'attaque en lançant 3 dés supplémentaires.

### **16) Nod (« Violence ») - ND 15/25/40**

*Note:* Vous devez choisir, lors de l'apprentissage de cette rune, si vous utiliserez son effet de temps ou d'émotion.

*Temps:* Cette rune aggrave les conditions climatiques.

*Emotion:* Vous effectuez vos jets visant à aggraver les émotions violentes et la colère d'un personnage en lançant deux dés supplémentaires.

### **17) Sinne (« Colère ») - ND 15/25/40**

Vous effectuez tous vos jets basés sur la gaillardise en lançant deux dés supplémentaires.

### **18) Tungsinn (« Obscurité ») - ND 15/25/40**

Vous effectuez tous vos jets visant à tenter de déprimer un individu ou à faire naître la peur en lançant deux dés supplémentaires.

### **19) Herje (« Ruine ») - ND 20/30/40**

Ajoutez votre rang dans cette rune au ND de la prochaine action entreprise par la cible.

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

Vous effectuez tous vos jets de perception en lançant deux dés supplémentaires.

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

*Effet général:* Le skjaeren peut tenter d'avoir des visions d'autres lieux, mais le pouvoir de la rune mystère empêche de voir au delà de quinze mètres, ne laissant distinguer qu'un brouillard gris. Lorsqu'il tente d'avoir une vision le skjaeren doit fermer les yeux et ne peut parler.

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

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

*Devenir:* Le skjaeren peut avoir des visions de n'importe quel endroit au monde qu'il a déjà visité et peut les maintenir pour une durée de 1 tour +1 tour par augmentation, cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

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

Ce pouvoir permet d'augmenter la température dans la zone délimitée.

## 23)Kjolic (« Haine ») - ND 15/25/40

Cette rune permet de faire baisser la température dans la zone délimitée.

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

Vous faites jaillir un éclair de vos mains. Cette action est considérée comme une attaque à distance classique. Cet éclair à pour portée maximale 25 fois votre rang de maîtrise en mètres. Les jet d'attaque et de dommages sont déterminés selon la formule suivante: {règle maison} 2\*rang de maîtrise + compétence Villskap.

### Apprenti:

Vous pouvez invoquer le pouvoir des runes en les traçant. Un dessin avec du papier et de l'encre suffit. Vous pouvez aussi les graver sur du bois mais aussi les écrire dans le sable ou sur toute autre surface.

### Adepte:

Vous pouvez désormais inscrire les runes sur des objets. Il faut renouveler la rune tous les ans pour qu'elle conserve ses pouvoirs. Selon la légende, les *laerds* renouvelés le jour anniversaire de leur inscription acquièrent des pouvoirs supplémentaires ou permettent même au skjaeren d'entrer temporairement en contact avec les dieux.

### Maître:

Vous pouvez désormais *devenir* une rune en l'inscrivant dans votre chair.

*Magie Indigène Carl*

**40PP**

### Description:

Les Carls, résultent de la mixtion de très nombreuses lignées sorcières issues d'un groupe de sorciers échoués sur une petite île. A la création le personnage possèdent jusqu'à 4 lignées (à choisir entre Porté, Sorte, Zerstückung et El Fuego Adentro). Prendre plus d'une lignée cause une faiblesse génétique par lignée supplémentaire. Le personnage peut alors acheter des compétences de sorcellerie pour toutes ses lignées. Si il n'a qu'une lignée alors il peut être sang pur, mais si il possède plusieurs lignées, il peut dépenser 20PP pour chacune d'entre elles afin d'en être demi-sang. Il peut, par ailleurs, dépenser 3 points de sorcellerie pour acheter une des compétences uniques suivantes à rang 1, en fonction de sa lignée spécifique. Ces compétences de lignées sorcières croisées peuvent être achetées par des personnages non carls mais sang-mêlés possédant le bon mélange de sangs sorciers.

Table des malformations génétiques	
1	Le personnage a un membre malformé. Il perd un point permanent de Dextérité (minimum 1) et ne pourra jamais posséder une Dextérité supérieure à 3 (ou 2 si ce résultat sort deux fois, ou 1 s'il sort trois fois)
2	Le personnage a un rictus facial déformé, sue du sang ou possède une autre caractéristique repoussante. Les interactions sociales avec les non carls ont leur ND augmentés de 10.
3	Le personnage a des doigts déformés (ou trop peu ou trop), augmentant le ND des manipulations fines de 5.
4	Le personnage a la maladie des os de verre ou une hémophilie ou une autre maladie affaiblissante. Tout dégât qu'il prend est augmenté de {règle maison} 1g1
5	Le personnage a une vision trouble, des yeux désalignés ou une autre maladie visuelle. Il perd un point permanent de Dextérité et ne pourra jamais posséder une Dextérité supérieure à 3 (ou 2 si ce résultat sort deux fois, ou 1 s'il sort trois fois)
6	Le personnage est sensible à la lumière vive. En ce cas il lance un dé de moins pour ses actions.
7	Le personnage est mentalement déficient. Il perd un point permanent d'Esprit et ne pourra jamais dépasser le rang 3 (ou 2 si ce résultat sort deux fois, ou 1 s'il sort trois fois)
8	Le personnage est fou. Faites un jet sur la table des insanités aléatoires.
9	Le personnage va bien, rien à signaler (hé oui! Ça arrive aussi!)
10	Faites deux jets sur cette table. Ignorez par la suite ce résultat.

Table des insanités aléatoires	
D6	Type D'insanité
1-2	Désordre Affectif
3-4	Désordres dissociatifs
5-6	Psychose

Psychose	
D10	Désordre
1-2	Aveuglement psychogénique. En cas de stress, à moins d'un jet réussi de Détermination (ND20). La victime devient aveugle pendant 1d6 phases.
3-4	Paranoïa. La victime pense que tout le monde la hait et complotte contre lui. Quand il se croit menacé (à la discrétion du mj) il doit effectuer un jet de Détermination (ND20)
5-6	Schizophrénie. La victime souffre constamment d'hallucinations auditives et visuelles qui lui disent de faire des choses affreuses et malsaines. Une fois par minute il doit effectuer un jet de Détermination (ND20)
7-8	Manie homicide. Berserk continu. Attaque toute personne en vue. Agit normalement un jour par semaine.
9-0	La vision du monde, les haines et les comportements du personnage s'inversent complètement.

Désordres Dissociatifs	
D4	Désordre
1	Personnalités multiples. La victime développe 1d4 personnalités multiples. Créez un personnage complet pour chaque personnalité. Dans les situations de stress, à moins d'un succès sur un jet de Détermination (ND20), une personnalité aléatoire émerge. Aucune n'est au courant de l'existence des autres.
2	Fugue dissociative. La victime oublie tout d'elle-même et de son passé. Il développe une nouvelle personnalité. Recréez un personnage débutant.
3	Amnésie totale. La victime ne se rappelle aucune information sur elle-même et ses amis. Elle a encore accès à ses pouvoirs et capacités.
4	Amnésie antérograde. La victime se souvient de tout avant son accident qui lui fit perdre la mémoire. Cependant elle n'a désormais aucun souvenir à long terme. Elle ne peut gagner de nouvelles capacités ou pouvoirs.

Désordres Affectifs	
D6	Désordre
1	Acousticophobie. La victime est terrifiée par tout bruit supérieur à la voix. Lorsque confrontée à sa peur, la victime doit faire un jet de Détermination (ND25) ou s'enfuir dans la terreur. Si la fuite est impossible, la victime passe à l'état catatonique.
2	objets pointus ou aiguisés. Elle essaiera de rester à au moins 1,5 mètre de ce genre de choses.
3	Pacifisme. La victime est non-violente. Elle ignore même la légitime défense.
4	Mensonge compulsif. La victime doit effectuer un jet de Détermination (ND20) pour dire la vérité.
5	Haine de l'humour. La victime essaiera de stopper ou de détruire toute personne qui raconte plus d'une blague. Elle hait les rires et les choses amusantes.
6	Achluophobie. La victime est complètement sans défense dans le noir. Elle s'effondre en une stupeur abrutie et babille stupidement jusqu'à son retour en un milieu bien éclairé.

### Compétences:

### **Porté/Sorte:**

*Visions distantes:* Choisissez un objet commun (miroir, toile d'araignée, etc..) comme focus. Le sorcier effectue un jet de Détermination + Visions distantes pour voir quoi que ce soit dans un rayon de 15m de tout objet similaire. Le ND est de 10 +1 tous les 10 mètres entre le sorcier et l'objet dont il souhaite visualiser les alentours. La sensation n'est que visuelle.

**Porté/El Fuego Adentro:**

*Sensation de la chaleur ambiante:* En effectuant un jet de Panache + sensation de la chaleur ambiante, le personnage peut sentir d'infimes variations dans la température autour de lui. Il peut utiliser ce sens pour détecter des créatures vivantes, même si il ne peut les localiser précisément avec une direction et une distance. Le ND dépend de la distance à laquelle le personnage désire « sonder ».

**Jusqu'à 15m** 10**De 15 à 30m** 15**De 30 à 60m** 20**De 60 à 90m** 25**De 90 à 120m** 30**De 120 à 150m** 35**Au delà de 150m** échec automatique.**Porté/Zerstörung, Sorte/Zerstörung ou Porté/Sorte/Zerstörung:***Souffrance Distante:*

Une fois par tour, le personnage peut libérer ses pouvoirs pour attaquer quelqu'un à distance. La cible doit être en vue du sorcier, qui effectue un jet de Détermination + Souffrance Distante pour voir si il touche (avec le ND pour être touché de la cible). Si réussi, la cible prend {règle maison} 3g4 blessures.

**Zerstörung/El Fuego Adentro:**

*Après Cendres:* Le personnage peut créer un nuage de cendres chaudes pour saturer la zone. Les cendres causent {règle maison} 2g2 dégâts par tour à quiconque au milieu de la nuée. La nuée s'étend à partir du sorcier avec un rayon de 1,5 mètres par tour jusqu'à un maximum de 9 mètres. Le sorcier n'est pas affecté par la nuée mais il doit effectuer un jet de Détermination + Après Cendres à chaque tour pour la maintenir. Le ND est de 10 + 5 pour chaque tour consécutif après le premier. Si il rate, la nuée se dissipe immédiatement. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une fois par jour.

**Porté/Sorte/El Fuego Adentro ou Porté/Zerstörung/El Fuego Adentro:**

*Pluie de Sang:* Une fois par jour, le personnage peut causer une pluie de sang, aspergeant tout le monde dans un rayon de 500 mètres. Ceux qui ne sont pas habitués à un tel spectacle, traiteront le sorcier et ses alliés comme s'il possédait un niveau de peur égal à son rang dans cette compétence. La pluie tombe pendant 2g2 \* 5 tours. L'effet dure aussi longtemps que la pluie.

**Sorte/Zerstörung/El Fuego Adentro:**

*Le prix du destin:* Le personnage peut donner à quiconque (y compris lui) un dé d'Héroïsme supplémentaire. Cependant si le dé est lancé, le sorcier subit un nombre de blessures égal au résultat. Si le dé est utilisé, pour une raison ou une autre, sans être lancé, le sorcier subit 1g1 blessures. A tout moment le sorcier peut accorder un nombre de dés d'Héroïsme égal à son rang dans cette compétence. Si ces dés ne sont pas utilisés à la fin de l'aventure, ils infligent leurs dégâts au sorcier puis disparaissent, sans jamais se transformer en points d'expérience.

**Sorte/Porté/Zerstörung/El fuego Adentro:**

*Altérer la matière:* Sélectionnez l'un des éléments suivants: or, bois, plomb ou verre. Une fois par semaine, le personnage peut changer toute substance inanimée en cet élément. Cela affecte Un objet par rang de compétence (si l'objet est de volume inférieur à 30cm au cube), ou 30cm au cube de matériel (si l'objet est plus grand).

*Médecine Erego*

**20PP**

*Description:* Les médecins Erego appellent les esprits Oroï et les canalisent dans les corps malades pour guérir les gens, réparer les membres cassés et refermer les blessures. Vous gagnez automatiquement la spécialisation Homme-Médecine avec un rang dans toutes les compétences avancées. Vous gagnez aussi un rang dans la compétence avancée Chirurgie et la considérez comme une compétence avancée d'Homme-Médecine.

Vous gagnez aussi la capacité de parler aux Oroï et la compétence avancée canaliser Oroï qui vous permet d'invoquer leur essence. Elle fonctionne en effectuant un jet de Détermination + canaliser Oroï contre le ND de l'Oroï.

Vous connaissez à la création un Oroï Guérisseur, un Oroï Animal et un Oroï Ancêtre. Vous pouvez acquérir un Oroï supplémentaire dans l'un de ces 3 types à raison de 5 XP.

**Oroï Guérisseurs:** Ce type d'Oroï, une fois canalisé, donne une augmentation gratuite au prochain jet effectué, s'il s'agit d'un jet effectué dans le but de guérir. Il faut que l'Oroï particulier soit compétent (L'Oroï de

L'Aloe est très fort pour réduire les brûlures, mais il n'y connaît rien aux membres cassés). Le ND de ces Oroï est de 15.

**Oroï Animaux:** L'invocation de ce type d'Oroï vous permet de voir à travers les yeux et d'utiliser les sens d'un animal de l'espèce de l'Oroï dont vous connaissez la présence dans les environs.

Le ND de ces Oroï est de 25. Si vous prenez deux augmentations vous pourrez utiliser certains pouvoirs propres à l'animal en question.

Si un animal du type désiré est en vue, votre jet pour canaliser se fera avec une augmentation gratuite.

**Oroï Ancêtres:** Cette canalisation dure une scène. Un de vos ancêtres vous offrira un travers et une vertu liés à sa personnalité archétypale (ex: l'amant: Amour impossible + passionné; le fou: présomptueux + fanatique). Ces ancêtres ont un ND de 30 avec une augmentation gratuite si vous possédez quelque chose ayant appartenu à votre ancêtre.

## Mirage

40PP

Description: Cette ancienne discipline est un art ancien et à demi oublié. On trouve ce sang en Montaigne et (moins) en Avalon avec des traces en Vodacce. La sorcellerie des miroirs est terriblement dangereuse, elle permet de voler les âmes des gens par le miroir et de manipuler l'image de la réalité.

### Compétences:

**Visualisation:** Permet de voir, dans un miroir, le reflet visible dans n'importe quel autre miroir connu par le sorcier, La difficulté dépend de la distance:

<i>Pièce Mitoyenne:</i>	5
<i>Village voisin:</i>	10
<i>Grande ville voisine:</i>	15
<i>Pays voisin:</i>	20

**Vision future:** Permet au sorcier de voir le reflet futur d'un miroir. Vous devez regarder directement dans le miroir pour cela. Mais s'il ne vous est pas accessible et que vous connaissez sa localisation, vous pouvez vous relier à lui par la compétence de Visualisation.

Attention, vous n'avez pas la garantie que ce miroir sera à la même place dans le futur ou qu'il existera encore. La difficulté dépend de la distance temporelle:

<i>Demain</i>	10
<i>Semaine prochaine</i>	15
<i>Année prochaine</i>	25
<i>Siècle prochain</i>	40

**Vision passée:** Permet au sorcier de voir le reflet passé d'un miroir de manière analogue à Vision future. Cependant si le miroir a bougé, vous avez quand même accès à un reflet passé car il est stocké dans le miroir. Cependant il est ennuyeux d'oublier que le miroir se trouvait en un autre château à l'époque...

La difficulté dépend de la distance temporelle:

Hier	10
<i>Semaine précédente</i>	15
<i>Année précédente</i>	25
<i>Siècle précédente</i>	40

**Vol d'âme:** Vous pouvez drainer les sentiments et l'âme d'un homme dans un miroir. Le sorcier doit se trouver en contact avec la personne qui regarde dans le miroir ou bien se trouver dans le miroir, Le miroir n'est pas obligatoirement le même à chaque fois.

Une fois par jour le sorcier peut utiliser cette compétence contre la Détermination \* 5 de la victime. En cas de réussite la victime gagne un point d'ombre, en cas d'échec la victime réalise que quelque chose ne va pas.

Pour chaque journée entière de la victime passée sans voir une seule fois son reflet, la victime perd un point d'ombre. Cependant passer devant un miroir et ne pas voir son reflet nécessite un jet d'Esprit contre un ND de 5 \* le nombre de points d'ombre.

Tout commandement donné par le sorcier à la victime sera exécuté à moins que la victime réussisse un jet de Détermination contre un ND de 5 \* le nombre total de points d'ombre (-5 si ils sont au courant de l'enchantement), Tous les jours la victime doit effectuer un jet de Détermination contre son nombre total de points d'ombre \* 5, En cas d'échec ils tenteront le suicide et tous les jets suivants seront automatiquement des échecs, jusqu'au moment (en cas de survie...) où elle perdra un point d'ombre.

Le sorcier ne peut avoir qu'une victime à un même moment.

**Contrôle d'image:** Ce pouvoir permet à un magicien de changer l'image reflétée par un miroir qu'ils touchent, Cela peut être subtile (la couleur des rideaux) ou énorme (tout le monde est nu), L'effet dure tant que le miroir n'est pas retouché par le miroir. La difficulté est entre les mains du MJ, voici des exemples de ND:

*Changement de couleur d'yeux de tout le monde:*

5

*Toutes les dames voient leur pire caractéristique outrancièrement amplifiée:*

10

*Tous les hommes du châteaux ont une barbe et portent des vêtements de femme:*

15

*Lord Mortimer est atrocement défiguré:*

25

**Briser:** (Cela ne peut être entrepris qu'à partir du niveau d'adepte), Ce pouvoir terrifiant permet au sorcier d'attaquer quelqu'un en endommageant son reflet dans un miroir. La victime ne peut faire beaucoup plus que regarder. Le sorcier effectue un jet de compétence contre la Détermination de la victime \* 5, Tout point d'ombre de la victime diminue son jscore de 1, En cas de succès, la victime ne peut se détacher du miroir. Lorsque la victime meurt, il y a 40% de chances que le miroir se brise. Mauvaise nouvelle pour l'adepte se trouvant dedans,,

### Apprenti:

Vous pouvez plonger votre bras dans un miroir et y déposer ce que vous désirez. Si vous le désirez personne ne pourra le voir. Votre reflet est étrange, il semble être en deux dimensions.

### Adepte:

L'adepte peut entrer dans un miroir complètement. Si le miroir est brisé, l'adepte y est piégé jusqu'à ce qu'un maître puisse le tirer de ce mauvais pas.

Il ne peut quitter la pièce reflétée par le miroir, les portes et les fenêtres ne s'ouvriront pas. A l'extérieur, la réalité semble disparaître dans une brume là où il n'y a pas d'image

dans le miroir.

L'adepte peut se cacher dans le miroir, et ne pas apparaître sauf si un sorcier Mirage de rang supérieur observe le miroir.

Votre reflet est très étrange, il est transparent.

### Maître:

Vous pouvez naviguer entre les miroirs. Voyager de reflet en reflet dans tous les miroirs que vous connaissez. Pour qu'un miroir soit considéré comme « connu » vous devez savoir ce qui se reflète dedans, Si le miroir a changé de place, vous ne le connaissez plus.

## *Mixtio féminine*

**40PP**

Description: Les femmes descendant de la Dame du Lac sont capables d'étranges dons de clairvoyance et de mixtion de potions. De rares femmes parmi elles peuvent utiliser la forme masculine du don. Mais il n'existe aucun cas de sang mêlé possédant l'une ou l'autre des deux lignées car Mixtio ne se mélange pas à d'autres sangs.

### Compétences:

**Fausse potion:** Lorsque vous souhaitez créer une potion ayant la couleur, l'odeur et le goût d'une vraie, faites la moyenne de vos rangs de fausse potion et de la potion en question et utilisez ensuite ce rang à la place de la compétence de Potion. Pour créer une fausse potion il est nécessaire de tenir compte des mêmes ingrédients et modificateurs au ND que la potion normale.

**Hydromancie:** Grâce à un bassin d'eau douce vous pouvez voir et entendre ce qui se passe en un autre lieu. Pour ce faire dépensez un dé d'Héroïsme et effectuez un jet de (rang de maîtrise + 1) + Hydromancie contre un ND de 20, en tenant compte des éventuels modificateurs liés à votre rang de maîtrise. Le rituel demande plusieurs minutes et le ND augmente de 10 si l'hydromancienne est perturbée. Toute personne près du bassin peut voir et entendre la scène qui s'y passe. Avec l'augmentation du rang de maîtrise vous pourrez distinguer passé et avenir. Les images passées sont couverte d'une sorte de brume jaune, comme le vieux parchemin. L'avenir, lui, est flou, et les sons sont

semblables à des chuchotements.  
Le MJ peut remplacer la vision normale de la magicienne par ce qu'il désire. On appelle cela « les courants du Destin ».

### **Potions:**

Chaque potion est une compétence spécifique. Pour créer une potion vous effectuez un jet d'Esprit + compétence de potion contre le ND spécifique de la potion.

Une bouteille d'eau douce entre dans la composition de toutes les potions. L'hydromancienne doit l'obtenir d'un point naturel. L'eau issue des sources d'Avalon réduit le ND de 5.

Si la potion nécessite d'autres ingrédients que de l'eau, vous pouvez tenter de la mixtionner en omettant certains de ses composants. Pour chaque ingrédients manquant, ajoutez 10 au ND. Une personne ne peut être affectée par plus de potions à la fois que son rang de gaillardise. De mêmes, on ne peut être sous l'effet de deux potions du même type (philtre, huile etc...) à la fois. Quand quelqu'un prend une potion de trop, les effets de la première sont annulés. Les effets d'une potion, sauf contraire spécifié, durent un acte. Il faut une demi heure pour mixtionner une potion.

Une potion ne augmenter un trait ou une compétence au delà de 7 ou le descendre en deçà de 0. On ne peut modifier un rang d'un différentiel supérieur à son rang de maîtrise et le ND augmente de 5 pour chaque modificateur appliqué.

Les potions doivent être utilisées, bien sur, comme le spécifie leur type: les huiles et baumes appliqués sur le corps, les philtres et élixir bus etc...

Transformer une potion en la même d'un autre type (une huile en filtre par exemple) augmente de 5 le ND.

### **Baume de guérison:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* une croûte du corps du mixtionneur.

*Effets:* Ce baume débarasse de toutes les blessures légères et d'une blessure grave.

### **Baume rafraîchissant:**

*ND de base:* 15

*Ingrédients:* Une feuille de chêne fraîche

*Effets:* Protège le sujet des dégâts dûs au climat brûlant. (les dégâts se font sur la colonne centrale plutôt que sur le bord chaud).

### **Eau de verre (Baume):**

*ND de base:* 30

*Ingrédients:* Une mue de serpent

*Effets:* Possibilité de modeler sa chair, sans changement de taille ni de corpulence.

### **Elixir de chaleur:**

*ND de base:* 20

*Ingrédients:* Une pincée de cendres blanches tirées d'un feu vieux d'un jour au plus.

*Effets:* Idem que le baume rafraîchissant, mais pour le froid.

### **Elixir de chance:**

*ND de base:* 30

*Ingrédients:* Une patte de lapin

*Effets:* Le sujet gagne un nombre de dés de chance égal au rang de maîtrise du mixtionneur. Ils fonctionnent comme des dés d'Héroïsmes que l'on ne peut utiliser que pour améliorer un jet et ne se transforment pas en points d'expérience. Ils disparaissent une fois l'effet de la potion à son terme.

### **Elixir de langues:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:*

*Effets:* Le sujet parle et comprend tous les langages humains. Mais ne les lit ni ne les écrit.

### **Elixir de Velme:**

*ND de base:* 15

*Ingrédients:* Une plume d'oiseau chanteur

*Effets:* Le sujet gagne une augmentation gratuite à ses jets de séduction. L'Elixir est aphrodisiaque.

### **Elixir du vol de l'aigle:**

*ND de base:* 30

*Ingrédients:* Deux plumes d'aigle

*Effets:* Le sujet peut voler à la même vitesse qu'il marche.

### **Fumée de sommeil:**

*ND de base:* 20

*Ingrédients:* Une pincée de sable

*Effets:* La victime tombe dans un sommeil profond à moins de réussir un jet de Détermination contre l'Esprit + Fumée de sommeil du mixtionneur.

### **Huile d'amour parfumée:**

*ND de base:* 20

*Ingrédients:* Une douzaine de roses rouges

*Effets:* Les mêmes effets que l'Elixir de Velme, sauf pour l'aphrodisiaque.

### **Huile de bêtise:**

*ND de base:* 15

*Ingrédients:* Un sabot de mule réduit en poudre et trois fourmis ouvrières

*Effets:* Le rang d'Esprit de la victime est réduit

d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de débilité:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Un ver de terre et une toile d'araignée

*Effets:* Le rang de Gaillardise de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de faiblesse:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une queue de souris et trois coquilles d'œufs

*Effets:* Le rang de Détermination de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de maladresse:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une patte d'albatros et un duvet de jeune faucon

*Effets:* Le rang de Dextérité de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Huile de paresse:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une poignée de mousse et une coquille de palourde réduite en poussière

*Effets:* Le rang de Panache de la victime est réduit d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Si il tombe à 0, son initiative vaut toujours 0 et la victime possède une unique action en phase 10. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Murmure de Gilead (Elixir):**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Un gant de soie blanche

*Effets:* Les signes extérieurs de sorcellerie du sujet sont cachés. Pas les shamanismes.

**Philtre antidote:**

*ND de base:* 20

*Ingrédients:* Une araignée

*Effets:* Annule les effets de tout poison.

**Philtre de force:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une corne de taureau réduite en poudre et une griffe d'ours

*Effets:* Le rang de Gaillardise du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de grâce:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une plume de moineau et une dent de serpent

*Effets:* Le rang de Dextérité du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de rapidité:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une écaille de poisson et une patte avant de mante religieuse

*Effets:* Le rang de Panache du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre de résistance:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Un bout de racine d'un vieil arbre et une carapace de tortue terrestre

*Effets:* Le rang de Détermination du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre des champions:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Un gant d'escrime usé

*Effets:* Les compétences attaque(escrime) et parade(escrime) du sujet augmentent d'autant que le désire le mixtionneur à la création de la potion. Même si le sujet ne possédait pas l'entraînement escrime. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre d'intelligence:**

*ND de base:* 25

*Ingrédients:* Une plume de hibou et une poignée de poils de renard

*Effets:* Le rang d'Esprit du sujet est augmenté d'autant que le souhaite le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles d'augmentation des traits et compétences (voir plus haut).

**Philtre d'invisibilité:**

ND de base: 30

Ingrédients: Un diamant

Effets: L'utilisateur devient invisible (même à l'hydromancie) ainsi que ses objets personnels pour la durée d'effet. Il gagne 4 augmentations gratuites aux jets de filature et de déplacement silencieux.

**Poudre du bouffon:**

ND de base: 25

Ingrédients: Une poignée de terre

Effets: Les compétences attaque(escrime) et parade(escrime) du sujet diminuent d'autant que le désire le mixtionneur à la création de la potion. Attention aux règles de diminution des traits et compétences (voir plus haut).

**Poussière de pétrification:**

ND de base: 40

Ingrédients: Une pierre de rivière

Effets: Le sujet prend l'apparence de la pierre, ses jets de blessure se font avec trois dés lancés supplémentaires. Mais tous ses dés d'action augmentent de 2 (max. 10).

**Poussière d'irritation:**

ND de base: 15

Ingrédients: Une pincée de poivre

Effets: Le sujet est pris de démangeaisons sérieuses et de crises d'éternuements. Le ND de toutes ses actions augmente de 5.

**Vapeur d'oubli:**

ND de base: 20

Ingrédients: Les restes d'une toile d'araignée

Effets: La victime doit effectuer un jet de Détermination contre l'Esprit + Vapeur d'oubli du mixtionneur. S'il rate le jet il oublie tous les événements liés à la scène actuelle. Si le mixtionneur obtient quatre augmentations, le trou de mémoire dure jusqu'à la fin de la vie de la victime.

**Baume de Westmoreland:**

Seule l'Oracle peut créer cette potion. Il lui faut pour cela des larmes de la Dame du Lac. Ce qui n'est pas évident à obtenir. Le Baume enraye le processus de vieillissement de soixante-quinze à cent cinquante années, après lesquelles le sujet recommence à vieillir normalement. Seule les femmes peuvent en bénéficier. Un seul homme dans toute l'histoire n'a pas succombé immédiatement à son absorption, car il est mortel pour eux, et l'avantage Immunité au poison n'est d'aucun secours.

Apprentie:

*Clairvoyante:* Vous pouvez respirer sous l'eau, vous ne subissez pas les effets de la noyade (cela ne s'applique pas aux substances comportant moins de  $\frac{3}{4}$  d'eau). Quand vous mixtionnez une potion, vous êtes capable d'en créer un nombre de doses égal à votre rang de maîtrise.

Votre hydromancie est limitée au présent. Vous ne pouvez avoir des visions que d'un lieu, d'un individu ou d'un objet qui vous est familier. Vous pouvez tenter de voir ou entendre quelque chose dont vous avez entendu parler, votre ND augmente alors de 10. Si vous n'avez vu l'objet de votre hydromancie qu'une fois dans votre vie votre ND augmente alors de 5. Il n'y a aucune limite de portée à ce pouvoir.

Vous êtes capable de dire instinctivement si un individu est bon ou mauvais.

En outre vous êtes particulièrement séduisante, vous gagnez gratuitement l'avantage Séduisante(Plus que la moyenne) ou une réduction de 5 points sur l'achat de Séduisante(éblouissante), séduisante(intimidante) ou séduisante(beauté divine).

Adepte:

*Médium:* Vous pouvez désormais étendre votre hydromancie au passé et à l'avenir, mais êtes limitée à votre naissance et à un an dans le futur. Chaque semaine dans l'avenir augmente votre Nd de 1, de même pour chaque tranche de deux ans dans le passé.

Par ailleurs vous acquérez le pouvoir de vous rendre à Bryn Bresail par le biais des huis cachés dans tout Théah. Pour ce faire vous devez vous immerger dans le bassin. Pour vous transporter, effectuez un jet d'Esprit + hydromancie ND 20. Pour chaque passager que vous emmenez, augmentez votre ND de 10. En outre toute personne vous accompagnant lance un dé (non explosif) et en soustrait sa détermination. Il est victime de désorientation pendant autant de tours que le résultat du jet. Le Nd de toutes ses actions augmente de 10.

Maîtresse:

*Devineresse:* Vous n'êtes plus limitée à votre naissance et à un an dans le futur. Vous ne tenez plus compte des majorations de ND propres aux adeptes. Ces majorations passent à +1 par tranche de 5 années dans le futur et le passé.

## Mixtio Masculin

40PP

Description: Les hommes bénis par le don de Mixtio sont des êtres parfaits. Leurs pouvoirs leurs permettent d'augmenter dantesquement leurs capacités physiques.

### Compétences:

**Agilite:** Tous vos jets de Dextérité sont augmentés de votre rang dans cette compétence.

**Force:** Tous vos jets de Gaillardise sont augmentés de votre rang dans cette compétence, cela comprend les jets de dommages de mêlée et de blessures.

**Perception:** Tous vos jets de Perception sont augmentés du double de votre rang dans cette compétence.

**Rapidité:** Tous vos jets de Panache sont augmentés de votre rang dans cette compétence. Cela s'applique aussi à l'initiative, pas aux dés d'action.

**Résistance:** Tous vos jets de Détermination sont augmentés de votre rang dans cette compétence.

### Apprenti:

**Endurance:** Vous êtes un homme parfait, vous n'êtes jamais malade et vos blessures cicatrisent à une vitesse incroyable. Vous disposez d'une réduction de 5PP sur l'avantage séduisant. On considère que vous avez la moitié de votre âge lorsqu'il faut déterminer les effets du vieillissement. A la fin de chaque scène, vous pouvez effectuer un jet de Gaillardise ND 30 pour guérir l'une de vos blessures graves.

Vous pouvez respirer sous l'eau, vous ne subissez pas les effets de la noyade (cela ne s'applique pas aux substances comportant moins de ¾ d'eau).

Vous êtes capable de dire instinctivement si un individu est bon ou mauvais.

### Adepté:

**Guérison:** Votre ND de base est augmenté de 5. (i.e. Votre ND se calcule désormais avec 10

+ compétence de défense \* 5).

### Maître:

**Force intérieure:** Votre ND de base augmente encore de 5. Vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour réussir automatiquement un jet de blessure.

## Nacht

25PP

Description: L'art étrange et secret détenu par les Kreuzritter leur permet de pénétrer les ombres d'un simple effort de volonté, ils se retrouvent alors projeté dans les contrées obscures au même endroit que celui où ils se trouvaient dans le monde réel.

Un personnage apprenant Nacht perd toutes ses capacités de sorcellerie ou de chamanisme qu'il pouvait posséder.

## Nha Nong

10PP

Description: Certains des paysans de Lanna sont particulièrement aimés des plantes de petite taille (toutes celles qui ne sont pas des arbres), celles ci grandissent et croissent à vitesse surprenante en leur présence. Ils sont immunisés à tous les poisons végétaux et n'ont jamais d'allergie à quelque pollen que ce soit.

Tous les ans, tous les végétaux dont ils s'occupent fournissent 20% de fruits en plus pour chaque rang de Panache que possède le personnage. Tout jet de connaissance de la flore qu'ils effectuent se font avec deux augmentations.

Les épines ne leur font jamais de griffures, les branches s'écartent sur leur passage pour ne pas les blesser. Si ils se perdent dans la forêt, ils trouveront toujours des fruits et des plantes à manger et à boire.

Ils peuvent demander une plante de grossir, flétrir ou mourir et même animer les plantes grimpanes.

Pour ce faire ils doivent dépenser un dé d'Héroïsme.

Une plante grimpanne animée possède des traits et les compétences étreinte et prise au même rang que le Panache du Nha Nong à l'avoir animée.

*Opah*

## 10PP

Description: Les Opahkung peuvent appeler un Opah et le faire s'incarner dans un objet, surtout les armes.

En combat, chaque fois qu'un Opahkung utilise une arme, il doit tenir le compte du nombre de fois que l'arme touche et rate. Toutes les 5 touches l'arme reçoit un lan. Tous les 5 ratés, l'arme perd un lan.

Quand l'arme n'a plus qu'un lan et qu'elle rate pour la cinquième fois elle gagne un nal.

Une fois qu'une arme a un nal, elle gagne un autre nal tous les 5 ratés et perd un nal toutes les 5 touches.

Quand une arme n'a qu'un nal et qu'elle touche 5 fois, elle perd son nal et gagne un lan à la place.

Les nouvelles armes commencent toujours avec un lan et doivent toujours avoir au moins un lan ou un nal.

Les armes à distance comme les arcs et les armes à feu ne peuvent accumuler les lan et nal, mais les projectiles comme les flèches et les lances le peuvent.

### Effets des lans et nals:

- Un sorcier (pas un shaman comme les autres Opahkung) touché par une telle arme perd toute capacité de sorcellerie pendant une phase par lan ou nal de l'arme. Ceci n'est pas cumulatif. Les armes sorcières (comme les lames épaissies de Vodacce) subissent les même effets.
- Tous les 20 lan, l'Opahkung ajoute un à tous ses jets d'attaque. Respectivement, tous les 20 nal, l'Opahkung soustrait 1 à tous ses jets d'attaque. Ces modificateurs ne peuvent dépasser son rang de Détermination.
- Tous les 50 Nal ou lan, le ND pour briser l'arme augmente de 5.
- Lorsque l'on utilise de la sorcellerie à l'encontre du porteur de l'arme. Celui-ci peut dépenser un dé d'Héroïsme pour y résister. Le rang de la compétence de sorcellerie doit être inférieur ou égal au nombre de lan ou nal de l'arme divisé par cinquante.

- Tous les 100 lan, l'Opahkung débute l'histoire avec un dé d'Héroïsme de plus. Qui ne peut être utilisé que si le héros touche l'arme. Respectivement {règle maison} tous les 100 nal l'Opahkung débute avec un dé d'Héroïsme de moins tant qu'il touche l'arme.

De plus, un Opahkung portant une arme possédant des lan ou des nal a des rayons d'énergie parcourant l'arme et son(ou ses) bras et brillant dans ses yeux. L'énergie est blanche s'il s'agit de lan, noire s'il s'agit de nal.

Les lan et nal peuvent se communiquer aux autres objets que les armes. Ils gagnent lan et nal de manière similaire aux armes, mais par tranche de 10 ratages/réussite aux jets de compétence en rapport avec l'objet.

Tous les 20 lan ou nal le personnage ajoute/retranche 1 point à tous ses jets de compétence en rapport avec l'objet.

*Porté*

### Description:

Le plus fameux des héritages magiques (peut-être en raison de l'aspect si spectaculaire de ses effets) est celui de Montaigne. La magie des portails (nommée Porté par ceux qui la pratiquent) permet au sorcier de créer des brèches dans le canevas sur lequel est construit l'univers, de les emprunter et de ressortir ailleurs. Non seulement il semblerait que les portails ainsi créés « saignent », mais certains prétendent aussi avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture de portails, comme des cris de douleur étouffés. Il s'avère que le « sang » du portail n'est pas le seul élément nécessaire à cet héritage, celui du sorcier montagnais l'est tout autant.

Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le « passage », un endroit qui est aussi mortel et mystérieux que la 7<sup>ème</sup> mer elle-même. Nul ne sait quels êtres le hantent, mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder.

Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir le portail pour aller jusqu'à un objet ensanglanté. Il n'existe aucune connexion physique entre les deux portails. En d'autres termes, si un héros fait tomber une broche

marquée de son sang dans les eaux de l'océan et ouvre un portail jusqu'à cette broche, l'eau ne passera pas par le portail. Mais lorsqu'il la tirera de l'océan, la broche sera mouillée.

### **Les limites de Porté :**

#### **Le mal du passage :**

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

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

#### **Franchir un portail :**

De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage...Une bien désagréable option. Par exemple, un héros a laissé une broche ensanglantée dans la chambre d'une dame, qui l'a rangée dans une boîte à bijoux : le héros sera incapable d'accéder à la boîte à bijoux, mais il pourra attirer la broche à lui sans endommager la boîte.

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

#### **L'ancre :**

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

### Compétences:

**Atteindre :** Lorsqu'un héros désire atteindre un objet marqué, où qu'il se trouve, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Atteindre. Le ND de base est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Si un héros désire emmener un autre héros avec lui, cela augmente de 10 le ND. Et pour chaque personnage supplémentaire, il en sera de même (+10). Il faut deux actions pour ouvrir un portail permettant à un homme de passer, et cinq actions pour atteindre le portail suivant. Le temps de voyage diminue d'une action pour deux augmentations réussies lors du jet.

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

**Attirer :** Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Attirer. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Il faut une action pour ouvrir un petit portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté.

**Attraper :** Le Sorcier Porté maîtrise l'art d'ouvrir rapidement de petits portails afin d'attraper balles et autres projectiles et donc de ne pas être touché. En termes de jeu, il s'agit d'une compétence de défense que l'on utilise comme une défense active contre les armes à feu et de jet en général. En outre, lorsqu'il s'en sert au titre de défense active contre des projectiles plus lents (flèches, carreaux, armes de jet, etc.), le sorcier bénéficie d'une augmentation gratuite. Tout ce qui est ainsi «attrapé» finit au travers du portail et est perdu, sans doute à jamais. Cette compétence ne peut pas servir de défense passive et s'avère inutile contre les armes de mêlée.

**Ensanglanter :** Lorsqu'un héros désire ensanglanter un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Ensanglanter contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le PJ est parvenu à marquer l'objet, ce qui signifie qu'il pourra le localiser et ouvrir un portail à l'endroit où il se trouve. Pour chaque augmentation utilisée lors de ce jet, le ND pour ouvrir un portail à l'endroit où se trouve cet objet sera réduit de 5. Un apprenti peut posséder jusqu'à trois objets ensanglantés à la fois, un adepte six et un

maître neuf. Il est possible de détruire le lien avec un objet à n'importe quel moment, mais il faudra l'ensanglanter à nouveau pour pouvoir rétablir un lien. Le rituel permettant d'ensanglanter un objet demande 10 actions, mais les traces de sang pourront être nettoyées par une personne suffisamment observatrice pour les avoir remarquées au premier coup d'oeil.

**Harmonisation :** Cette compétence permet au PJ de percevoir, en gros, où se trouvent par rapport à lui-même les objets qu'il a ensanglantés. Chaque rang dans cette compétence permet de percevoir des objets de plus en plus éloignés.

Rang 1 : jusqu'à 3.5 m

Rang 2 : jusqu'à 35m

Rang 3 : jusqu'à 1.5 km

Rang 4 : jusqu'à 8 km

Rang 5 : jusqu'à 15 km

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

- Il ne peut s'agir de créatures vivantes, qui ne peuvent tout simplement pas y entrer ;
- Le PJ peut stocker jusqu'à (rang de compétence) x 5 kg d'objets : s'il dépasse cette limite, la poche répandra son contenu sur le passage, où il sera définitivement perdu ;
- Il y a un risque, faible mais il existe, que des objets puissent disparaître de la poche dans laquelle ils ont été placés ; ce n'est donc pas une très bonne idée que d'y laisser des objets uniques ou de très grande valeur. Les sorciers ne savent pas à quoi sont dues ces disparitions, mais selon certaines théories ces objets seraient dérobés (par quelque chose ou quelqu'un) ;
- Un objet placé dans la poche doit avoir une forme propre. Ainsi, des liquides ne peuvent pas être stockés, à moins qu'ils ne soient dans un récipient. Si l'on tente de verser du liquide dans la poche, il glissera sur le portail sans y entrer.

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

Rang 1 : 5 kg de capacité

Rang 2 : 10 kg de capacité

Rang 3 : 15 kg de capacité

Rang 4 : 20 kg de capacité

Rang 5 : 25 kg de capacité

**Sensation:** Cette compétence permet à un maître sorcier Porté de tenter de fermer un portail qu'il a ressenti (54 mètres de portée). Il doit être capable de toucher le portail en question, cela ne nécessite qu'une main. Il effectue un jet de Détermination + sensation et ajoute la moitié de son jet à la difficulté d'ouverture du portail pour celui qui est de l'autre côté. Le ND vaut 15 pour un portail permanent, 20 pour un sorcier se téléportant et 30 pour une petite ouverture.

### Apprenti:

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

Un sorcier Porté peut passer l'un de ses objets Ensanglantés à un autre sorcier Porté en effectuant un jet de Détermination + attirer. Le premier sorcier commence à envoyer l'objet et l'autre ressent un picotement l'informant de l'expédition. Chaque sorcier doit utiliser une action pour mener l'échange à son terme. Plus les sorciers entretiennent une étroite relation, moins le ND est élevé.  
Relation entre les sorciers ND

<b>Jumeaux:</b>	5
<b>Père, fils, mère, fille:</b>	10
<b>Frère, soeur:</b>	15
<b>Oncle, tante, neveu, nièce:</b>	20
<b>Cousin germain:</b>	25
<b>Autre:</b>	30

### Adepte:

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

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

En outre, le PJ est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1.80m et 100kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le PJ doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est à dire capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique. Un adepte ou maître Porté peut tenter d'éviter tous les désagréments liés à une chute en pénétrant un portail entre ciel et terre. Il doit effectuer un jet de Détermination + Atteindre contre un ND dépendant de la hauteur dont il tombe (voir table ci-dessous). Veuillez noter qu'une fois le portail franchi, il doit Marcher jusqu'à un objet Ensanglanté, comme d'ordinaire.

Niveaux de chute ND

1.....	30
2.....	25
3.....	20
4.....	15
5.....	10
6+.....	5

#### Maître:

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

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

Pour créer un passage Porté permanent, il ne faut pas moins de cinq maîtres de lignées différentes (c'est à dire qui auraient un ND de 30 pour se transmettre des objets). Il faut construire sur chaque site qu'est censé relier le passage une arche de pierre d'une valeur d'au moins 1000 guilders. Ensuite, les sorciers doivent se rendre sur chaque emplacement et les ensanglanter lors d'un rituel qui dure trois

mois (donc six mois pour les deux lieux). Enfin, les sorciers doivent sacrifier de manière permanente 1 rang de Détermination. Cela diminue également le maximum que peut atteindre leur rang de Détermination. En outre, si la détermination de l'un des sorciers tombe en dessous de 0, il meurt lors de la tentative (la création du passage prendra tout de même effet si au moins un sorcier survit). Vu le coût élevé de création de passages, ces derniers restent assez rares à Théah. Ils relient généralement les capitales et autres lieux importants.

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

## *Pyeryem*

#### Description:

Pyeryem est la forme la plus étonnante des arts mystiques, dans le sens où ce n'est pas exactement une forme de sorcellerie. La capacité à adopter une forme animale est plus un acte religieux qu'un pouvoir de sorcellerie, un don né de la relation spirituelle entre les natifs d'Ussura et Matushka. C'est aussi elle qui octroie le don de parler aux animaux.

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

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

humains.

Le sorcier doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme ani-male, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi long-temps que l'homme auquel il a donné sa permission. En revan-che, si l'animal venait à mourir, la capacité de changer de forme persisterait : dans ce cas, l'ussuran doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes. Les mages Pyeryem ont des pupilles vert émeraude.

{règle maison}

Pour utiliser ses capacités magiques, un mage Pyeryem doit dépenser un dé de Pyeryem. Les dés d'héroïsme peuvent être dépensés à la place des dés de Pyeryem.

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

*Compétences:*

*{règle maison: attention les dégâts des formes animales sont augmentés}*

### Homme

**ND** : 15

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

### Asproie

**ND** : 20

**Capacités** : Attaque (Morsure 1g3), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -1, Poison, Pas de prise, Vitesse, Voler.

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

### Biche

**ND** : 35

**Capacités** : attaque (cornes 1g3), dextérité +3, esquive(+10 au ND), pas de prise,sauter, vitesse

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

### Boca

**ND** : 10

**Capacités** : esquive(+10 au ND), gaillardise -1, pas de manipulation fine, sauter

**Notes** : (esquive et gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (pas de manipulation fine et sauter).

### Canard

**ND** : 15

**Capacités** : Nager, Pas de prise, retenir son souffle, voler

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

### Chat

**ND**: 15

**Capacités**: Chuter, Dextérité +1, Grimper, Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de Prise, Silence, Vision Nocturne.

**Notes**: (Dextérité +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle. Tout comme (silence et pas de prise).

### Cheval

**ND** : 15

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

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

### Chèvre

**ND** : 10

**Capacités** : Attaque (cornes 1g3), Gaillardise +2, Pas de prise.

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

### Corbeau

**ND** : 15

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

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

### Drache

**ND** : 45

**Capacités** : Armure, Attaque (Griffe 1g3), Attaque (Morsure 1g4), Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise +3.

### Grenouille

**ND** : 15

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

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

### Hibou

**ND** : 10

**Capacités** : Dextérité -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne, Voler.

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

### Lapin

**ND** : 15

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

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

### Léopard des neiges

**ND** : 35

**Capacités** : Attaque (Griffes 1g3), Attaque (Morsure 1g3), Chaleur naturelle, Grimper, Gaillardise +2, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue faible.

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

### Loup

**ND** : 25

**Capacités** : Attaque (Morsure 1g3), Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence, hurlement.

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

### Loutre

**ND** : 15

**Capacités** : Gaillardise -1, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle.

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

### Oiseau chanteur

**ND** : 15

**Capacités** : Esquive (+10 au ND pour être touché), Dextérité +2, Gaillardise -3, Pas de manipulation fine, Voler.

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

### Ours Kodiak

**ND** : 40

**Capacités** : Attaque (Griffes 1g4), Attaque (Morsure 1g3), Chaleur naturelle, dextérité -2, Gaillardise +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

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

### Phénix\*

**ND** : 30

**Capacités** : Attaque (Morsure 1g4), Esquive (+10 au ND pour être touché), Pas de manipulation fine, Voler.

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

### Poisson

**ND** : 10

**Capacités** : Nager, Pas de prise, Respiration Aquatique.

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

### Renard

**ND** : 15

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

**Notes** : (Esquive et Gaillardise -1) ne forment

qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise).

### Renne

**ND** : 10

**Capacités** : Attaque (Corne 1g3), Chaleur naturelle, Dextérité +1, Pas de prise.

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

### Sanglier

**ND** : 15

**Capacités** : Attaque (Corne 1g4), Gaillardise +1, Pas de prise, Vitesse.

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

### Serpent

**ND** : 30

**Capacités** : Attaque (Morsure 1g3), Creuser, Dextérité +1, Grimper, Mauvaise ouïe, Pas de prise, Silence, vitesse.

**Notes** : (Attaque et Mauvaise Ouïe) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vitesse et Pas de prise).

### Souris

**ND** : 15

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

**Notes** : (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

### Tortue

**ND** : 15

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

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

### Vautour

**ND** : 15

**Capacités** : Attaque (serres 1g3), Gaillardise -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Voler, Vue perçante.

**Notes** : (Vitesse et Gaillardise -2) ne forment

qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle tout comme (voler et pas pas de manipulation fine).

### Explication des capacités

**Attaque (Griffes, Morsure, etc.)** : le héros peut utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, etc.) comme arme. La valeur de dommages, indiquée dans la description de l'animal en question, sera généralement de 0g2 ou 0g3. son rang d'Attaque est égal à son rang dans la compétence Forme animale (animal en question). Si un animal n'a pas de compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de 0g1 ; le héros utilise la compétence Forme animale (ani-mal en question) comme compétence d'attaque. Lorsqu'une capacité mâchoire est active, le héros ne peut parler à d'autres héros, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers Pyeryem.

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

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

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

**Dextérité**: Bonus ou Malus au trait.

**Esquive**: Votre ND pour être touché est augmenté du bonus indiqué.

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

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

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

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

**Odorat développé** : vous faites tous vos jets de Perception concernant l'odorat et de Pister

en lançant trois dés supplémentaires (lancés mais non gardés).

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

**Ouïe Mauvaise** : Vous lancez deux dés de moins sur tous les jets de perception basés sur l'ouïe.

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

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

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

**Respiration Aquatique** : Vous respirez sous l'eau comme dans de l'air et êtes sujet à la noyade une fois à l'air libre.

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

**Silence**: Vous effectuez tous vos jets de déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires.

**Vision nocturne**: Vous voyez même dans l'obscurité la plus totale, mais vous effectuez vos jets en lançant un dé de moins en cas de lumière violente.

**Vitesse**: Vous disposez d'un dé d'action supplémentaire par tour.

**Voler**: Vous pouvez voler.

**Vue faible**: Vous effectuez tous vos jets de perception oculaire en lançant deux dés de moins.

**Vue perçante**: Vous effectuez tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires.

### Adeptes:

Le héros est désormais familier du processus de transformation : il le contrôle mieux et

peut ne se transformer que partiellement. Le héros choisit une capacité liée à une forme animale qu'il connaît (même un défaut s'il le désire) et le joueur qui l'incarne fait ensuite son jet de transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé de Pyeryem ou d'héroïsme). S'il réussit son jet, seule la partie du corps du héros concernée par la capacité de l'animal se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le héros utilise ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de ses yeux et son nez aura tendance à être crochu.

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

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

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

### Maître:

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

prochain lever de soleil ou si le sorcier a décidé de les interrompre.

## Rimâl

**20PP**

*Description:* Certains membres de la tribu Yilan-Bazlik savent manipuler le sable. On les appelle Rimâl.

Vous ne pouvez être blessé par le sable, vous pouvez chuter de n'importe quelle hauteur dans le sable sans subir aucun dommage. On peut lancer sur vous n'importe quelle masse de sable de n'importe quelle hauteur sans vous blesser d'aucune manière.

Le sable des tempêtes de sable ne réduit pas votre champ de vision ni votre capacité à respirer. Vous pouvez par ailleurs respirer sous le sable.

Le sable réduit cependant votre capacité de mouvement et bloque votre voix si vous y êtes enterré. Vous ne laissez aucune empreinte dans le sable.

Vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme pour faire se lever une tempête de sable autour de vous. Effectuez un jet de Détermination contre un ND de 15. Pour chaque augmentation vous augmentez la dureté du climat d'un cran. Prenez l'indice de dommage du climat actuel, ajoutez-y 2g0 et infligez ces dégâts à toute personne à proximité à la phase 10 de chaque tour de combat.

Vous pouvez dépenser une action pour faire en sorte que le sable d'une tempête cible une personne en particulier. Pour ce faire, effectuez un jet de Dextérité, la victime ne peut utiliser ses compétences de défense en actif comme en passif.

Lancez un nombre de dés égal à votre Détermination et gardez le plus élevé pour déterminer les dégâts supplémentaires.

La tempête reste en place pendant un nombre de tours égal au double de votre Panache.

Vous pouvez stopper la tempête à tout instant.

Lorsque vous créez une tempête, vous pouvez utiliser un dé d'Héroïsme pour lui donner une forme, comme une version géante de vous, une meute de loups affamés ou autre. A ce moment, la tempête gagne +1g0 pour toucher et +0g1 dommages pour chaque attaque, mais perd -1g0 par tour.

## Ruzgar'Canli

**10PP**

*Description:* Ruzgar'Canli permet à ceux qui sont dotés du don de parler aux esprits du vent.

Une fois par histoire vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme et effectuer un jet de Détermination contre un ND de 25 pour poser au vent-fantôme une question. La question doit être compréhensible au vent et il doit pouvoir y répondre. Le vent peut voir tout ce qui lui est exposé, tout ce qui est intérieur ou souterrain lui est donc invisible. Le vent-fantôme a beaucoup de mémoire, il se souvient d'événements d'un lointain passé.

Vous avez aussi la possibilité d'effectuer un jet de Détermination contre un ND de 15 pour fairetransporter au vent-fantôme un message pour vous à toute personne à sa portée. Le message ne contient qu'un mot + 1 par augmentation.

La personne entendra le message comme un léger chuchotement dans son oreille.

## Sharkici

**20PP**

*Description:* L'ordre des rahibs Sharkici pratiquent des mélopées qui permettent de combattre et chasser les mauvais esprits.

Vous possédez le métier rahib gratuitement et vous gagnez un rang gratuit de la compétence psalmodier. Vous pouvez psalmodier pour affecter les créatures surnaturelles (y compris les sidhes, les sorciers et les créatures syneths).

Dépensez un dé d'Héroïsme et effectuez un jet de Détermination en opposition avec la détermination de l'adversaire. Celui qui réussit inflige la différence de résultat dégâts à son adversaire.

## Song H wang Jung

**10PP**

*Description:* Le peuple de Koryo vénère les arbres les considérant comme des esprits gardiens. Certaines saintes personnes, un ou deux par village, sont capables de présenter des requêtes spéciales aux arbres. Vous

pouvez dépenser un dé d'Héroïsme et effectuer un jet de Détermination ND 15 pour faire en sorte qu'un arbre fasse pousser suffisamment de fruits pour nourrir un homme toute une journée, plus 1 par augmentation.

En dépensant un dé d'Héroïsme et en effectuant un jet de Détermination contre un Nd de 10 vous pouvez vous transporter, vous et une autre personne par augmentation, en une autre dimension connue sous le nom de forêt des esprits arbres.

Dans cette forêt vous ne pouvez boire ni manger ni sortir de la forêt. Vous pouvez voir dans le monde réel mais ne pouvez être vu de personne. Retourner dans le monde réel demande un jet de Détermination ND 20. Tous ceux qui vous accompagnent dans la forêt repartent avec vous quand vous le faites.

La forêt ressemble à une forêt normal mais a l'air « magique ». Les couleurs sont plus vivantes et de douces brises parfumées circulent entre les arbres.

En regardant au loin les détails s'estompent rapidement dans la brume au delà de deux kilomètres; mais on peut voir une lueur enflammée. Certaines légendes disent qu'il n'y avait pas de lueur avant la construction du mur de feu.

## *La Science du sang :*

## *Le Cinquième Mystère*

Description: Bien que l'ensemble du collège invisible soit entré dans une nouvelle ère de pensée logique et de stricte méthodologie scientifique, quelques membres se retranche encore derrière la pratique de l'alchimie. Créant la fusion de la médecine moderne et des secrets anciens, don Pedrigai, Joshua Daylen, Alvaro Arciniega et d'autres ont accédé à une nouvelle branche de l'alchimie qui offre des résultats immédiats, tangibles et terrifiants. Appelant cette art nouveau la « Science du Sang » (un terme inventé par Arciniega en hommage aux expériences qui la rendirent possible), ces trois savants et leur poignée de collègues de confiance ont fait de grands pas en avant dans l'étude de la sorcellerie.

Les premières découvertes en Science du Sang furent réalisées par Arciniega, un maître des secrets, qui en savait bien plus que ses pairs n'auraient pu le comprendre. Plutôt que d'observer les différences énormes existant entre les diverses formes de sorcellerie, Arciniega entreprit de rechercher leurs points communs. Grâce à l'étude de plusieurs textes ésotériques, il prit conscience du pacte des sénateurs numains de 724 AUC qui est à la base de la sorcellerie et qui prétend que la plupart de leurs formes ont une origine commune. Même si tous les types de sorcellerie ne naquirent pas du Pacte, il ne lui en fallut pas d'avantage pour songer à plusieurs axiomes fondamentaux.

Il fit une seconde observation critique après avoir examiner la généalogie de plusieurs nobles familles : la sorcellerie est un héritage. Même l'étrange magie runique des Vesten et la puissance des nobles usurans semblent obéir à cette règle.

Ayant saisi que la sorcellerie venait des lignées, il émit l'hypothèse que la sorcellerie trouvait son origine dans le sang. Un chercheur moraliste aurait peut-être reculé face à la tâche consistant à voler leur sang aux nobles, mais ce ne fut pas le cas d'Arciniega. Certains qu'il allait réussir, le scientifique commença ses expériences. Il poussa une partie de ses collègues à le rejoindre et ensemble, ils marquèrent les débuts d'une nouvelle forme de magie.

Les extraits: Les composants de toutes les créations de la Science du Sang sont les « extraits », fruits du travail de filtrage du sang sorcier. Il s'agit d'en ôter les vulgaires éléments biologiques et de concentrer les traces physiques de sorcellerie en un éxilir. Il ne s'agit aucunement d'un vrai processus alchimique. Le sang brut ne produit aucun effet notable. L'ébullition et l'évaporation du sang n'ont pas non plus d'intérêt. Seule une réaction alchimique put suffisamment concentrer les propriétés et les mettre en évidences.

Lorsqu'Arciniega et ses collègues développèrent le principe de base d'extraction, les possibilités conférées par la science du sang parurent sans limites.

Pour produire un extrait, il faut acquérir une certaine quantité de sang auprès d'un sorcier. Tuer et vider un sorcier de son sang suffit à produire cinq extraits. Toutefois, la réalité empêche souvent qu'on en arrive la (après

tout, cela anéantirait inutilement des ressources), aussi les scientifique préfèrent-ils vider partiellement leur victimes de leur sang. Comme précisés aux pages 36 et 37 du supplément « le Collège Invisible », ils utilisent des moissonneurs dans ce cadre. Oter la quantité nécessaire à la production d'un extrait inflige 1 blessure grave. Pour deux extraits, cela inflige 3 blessures graves. Trois extraits infligent 6 blessures graves et quatre extraits en infligent 10. Manifestement peu d'individus survivraient à une telle perte de sang.

Le passage du sang à un état utilisable est la *transformation*. Le processus de transformation exige un laboratoire complet empli de matériel alchimique et un jour d'effort fourni par un personnage qui possède l'avantage Alchimiste. Chaque extrait produit requiert la dépense d'un dé d'héroïsme (pour imprégner le sang de puissance) et d'un point de Réputation (si le sang fut collecté sans l'aval du donneur), mais la réussite est automatique. On ne peut utiliser le sang que d'une personne et celui-ci est fichu si le jet de Détermination + Extraction est raté.

Chaque extrait de différent sorcier est unique en apparence. Un personnage doté de l'avantage Alchimiste fera facilement la différence. Le sang des sang-mêlé (ceux dotés de deux sorcelleries) ne peut pour l'instant pas être transformé et toutes les tentatives échouent. Le sang de ceux qui ne sont pas des sorciers ne produit rien non plus (à de rares exceptions près, voir ci-dessous). Ainsi, l'extraction est une méthode difficile mais efficace visant à s'assurer des talents de sorciers d'un individu.

On peut boire un extrait ou le mélanger à d'autres, pour créer un cordial. Les effets de l'ingestion d'un extrait dépendent du type de sorcellerie du « donneur », comme précisé ci-dessous (veuillez noter que les sorciers ne tirent aucun bénéfice supplémentaires dû à l'ingestion d'un extrait ou d'un cordial, mais qu'ils ont le droit d'exploiter les pouvoirs du liquide comme n'importe quelle autre personne).

### **El Fuego Adentro**

Quiconque boit ce liquide orangé est immunisé contre le feu et la chaleur jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. En outre, tout l'équipement qui se trouve en contact avec l'intéressé (comme ses vêtements) profite de cette immunité. Arciniéga tante de savoir s'il s'agit d'un champ de protection

généralisé par l'extrait ou si la peau de l'individu est à l'origine de l'immunité.

### **Glamour**

Toute personne qui boit ce liquide doré et scintillant gagne un niveau de l'avantage Séduisant jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. Si l'individu dispose déjà de deux niveaux, alors on considère qu'il est doté d'une séduction *supernaturelle* (+3 dés lancés sur tous les jets sociaux). On peut profiter que d'un extrait de glamour à la fois.

### **Laerdom**

Tout individu qui absorbe ce liquide jaune clair est sur le champ soigné de toutes ses blessures légères et d'une blessure grave.

### **Porté**

Toute personne qui absorbe ce liquide rouge gagne la capacité de clignoter une fois lors des vingt-quatre heures suivantes. En termes de jeu, le buveur réussit automatiquement une défense active en disparaissant puis réapparaissant quand une attaque est censée le toucher. Si cette capacité n'est utilisée dans les vingt-quatre heures, elle disparaît.

### **Pyeryem**

Quiconque boit ce liquide brun et terreux est capable de parler aux animaux et de les comprendre comme n'importe quel sorcier ussuran jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. Veuillez noter qu'un animal doté d'un odorat particulièrement fin fera preuve de nervosité dans les environs de l'individu en question pendant les vingt-quatre heures après l'ingestion de l'extrait.

### **Sorte**

Quiconque boit ce liquide noir gagne immédiatement trois dés d'héroïsme jusqu'au lever ou coucher de soleil suivant. Ces dés d'héroïsme ne peuvent se transformer en XP, et l'individu ne peut boire un autre extrait Sorte avant vingt-quatre heures.

### **Zerstörung**

On ne boit pas ce liquide vert foncé. Par contre, on le jette (via la compétence Lancer) sur les objets non vivants. Tout objets qui entre en contact avec le liquide est dissous comme si on l'avait plongé dans un bain d'acide puissant. On peut ainsi détruire un cube d'environ soixante-cinq centimètres de coté. Le Dracheneisen, les artefacts symeth et autres métaux mystiques ne sont pas affectés, tout comme le verre de grande qualité que les scientifiques utilisent pour stocker le liquide.

Cet extrait est particulièrement rare – on a réussi à en produire que deux échantillons, et nul ne sait où Arciniega a bien pu se procurer le sang. Si la sorcellerie Zerstorung n'existe pas dans sa campagne, le MJ peut ne pas tenir compte de cet extrait.

*Mixtion des cordiaux:* Les cordiaux sont des formules magiques créées par la mixtion d'extrait. Il faut respecter les proportions et dépenser un certain nombre de dés d'héroïsmes. Ce processus exige 1 action par extraits utilisés. Seuls les personnages dotés de l'avantage Alchimiste sont capables de créer des cordiaux. La liste qui suit inclut tous les cordiaux connus. Le MJ peut en concevoir d'avantage si il le désire.

### **Cordial d'Arciniega**

*Ingrédients :* 1 El Fuego Adentro, 1 Laerdom, 1 dé d'héroïsme.

Ce cordial brille d'une lueur jaune pâle. Toute personne qui le boit prend immédiatement feu pendant un tour, sans recevoir de dommage. Les flammes infligent un dé de dommages supplémentaires (à lancer mais pas à garder) lorsqu'on attaque à mains nues. En outre, tout individu qui agrippe le buveur prend feu (cela commence à 4 dés mais ne diminue pas tant que le contact n'est pas rompu).

### **Cordial de Daylen**

*Ingrédients :* 1 Sorte, 1 Glamour, 1 dé d'héroïsme

Ce cordial est noir et veiné de filets dorés. Toute personne qui le boit bénéficie temporairement d'une chance incroyable. Lancer un dé non explosif. La chance bénit le buveur pendant autant de tours. Pendant ce laps de temps, le buveur a le droit de dépenser 1 dé d'héroïsme pour tenter de nouveau tout jet qu'il vient d'effectuer, y compris un jet de dommages. Il peut faire autant de fois qu'il le souhaite.

### **Cordial de Petrigai**

*Ingrédients :* 1 Porte, 1 Pyeryem, 1 dé d'héroïsme

Ce cordial à l'apparence et la texture d'un sang partiellement coagulé. Toute personne qui avale ce cordial perd sur le champ 1 rang de Gaillardise permanent. Par contre, si on le lance, le cordial explose avec une force de niveau 5 (cf. p. 181 du *Guide du maître*).

### **Cordial empoisonné**

*Ingrédients :* 1 extrait (voir ci-dessous), 1 dé d'héroïsme

Il s'agit du seul cordial que l'on puisse créer à partir de sang normal, encore faut-il que le donneur ait les avantages Foi ou Faiseur de miracles. Tout sorcier qui boit cette potion perd ses talents magiques pendant vingt-quatre heures. Elle n'a aucun effet sur les chamans et les individus dénués de sorcellerie.

### **Grand Cordial**

*Ingrédients :* 1 extrait de chaque sorcellerie (dont Zerstorung, si elle existe dans votre campagne), 5 dés d'héroïsme

Bien que Théah ait peut-être connu la fin de ce cordial, Arciniega a une fois réussi à obtenir ce liquide arc-en-ciel. D'ailleurs, peut-être lui en reste-t-il encore un peu. Aucun de ses collègues ne sait s'il avait un extrait de Zerstorung ou s'il découvrit un substitut. En tout cas, il ne parle pas.

Le buveur de ce cordial est immortel durant 5 tours. Pendant ce temps, nulle force de Théah ne saurait lui faire de mal. Quelles que soient les circonstances, il ne reçoit aucune blessure. Par contre, une fois les effets terminés, il sombre dans l'inconscience pendant vingt-quatre heures durant lesquelles rien ne peut le réveiller.

Le MJ ne tient pas compte de l'extrait Zerstorung si cette lignée n'existe pas dans sa campagne.

### **Effets secondaires**

Bien que tous les alchimistes travaillant sur la science du sang souhaitent en minimiser les effets secondaires parfois macabres, des réactions incontrôlées et inexplicables continuent d'estropier et de tuer les sujets participants aux expériences. Quand un personnage boit l'une de ces formules, lancez deux dés non explosifs. Si l'un des dés donne un « 1 », consultez l'autre dé et reportez-vous à son résultat sur la table qui suit. Avant d'effectuer ce jet, un personnage a le droit de dépenser 1 dé d'héroïsme pour lancer un troisième dé et garder les deux de son choix (évitant ainsi les effets secondaires, sauf s'ils obtiennent plusieurs « 1 »).

**1 : Folie !** La formule a provoqué une réaction magique et les résultats sont catastrophiques. Le buveur contracte sur le champ une forme rare de fièvre du sang qui le pousse irrémédiablement vers la folie. Sa Gaillardise et sa Détermination augmentent de deux rangs, son Esprit perd 1 rang, et il attaque aveuglément tout ce qui se trouve à vue. Chaque heure, la formule inflige au personnage 1 blessures graves, jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience. Ensuite, il prit d'un sommeil agité et meurt en quelques heures. Le processus est irréversible mais d'un autre côté, les effets secondaires durent jusqu'à la mort du personnage. Cela a causé de nombreux saccages parmi les sujets damnés, et les adeptes de la science du sang ne sont pas sûrs que certains n'aient pas réussi à s'échapper...

**2 : Tremblements.** Au moment où la formule prend fin, le personnage se sent très affaibli. Des tremblements et un sentiment d'impuissance s'emparent de lui. Le personnage perd 1 rang de Gaillardise permanent. Cela réduit également la Gaillardise maximale possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, le personnage est cloué au lit jusqu'à ce qu'il arrive à amasser suffisamment de points d'expérience pour passer sa Gaillardise à 1.

**3 : Poison mortel.** Le personnage qui boit est victime des effets de l'arsenic, comme décrit à la page 188 du *Guide du Maître*.

**4 : Articulations gonflées.** Le buveur souffre en permanence de gonflements aux articulations, d'arthrite et d'affaiblissement des tendons qui gênent sérieusement ses mouvements. Le personnage perd 1 rang de Dextérité permanent. Cela réduit également la Dextérité maximale possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, le personnage est cloué au lit jusqu'à ce qu'il arrive à amasser suffisamment de points d'expérience pour passer sa Dextérité à 1.

**5 : Poison.** Le personnage qui boit est victime des effets du lotus jaune, comme décrit à la page 189 du *Guide du Maître*. Le personnage ne bénéficie pas des avantages de sorcellerie du lotus jaune.

**6 : Oubli.** Avec cette formule, le personnage a désormais les yeux vitreux et des pertes de mémoires. Le personnage perd 1 rang d'Esprit permanent. Cela réduit également l'Esprit maximal possible du personnage d'un rang. Si ce trait tombe à 0, la pauvre victime n'est plus qu'un légume baveux et n'a aucun espoir

de récupération.

**7 : Coma.** Au moment où les effets de la formule cessent, le personnage tombe dans le coma. Sauf interférence Sorte, il y reste 1 à 10 semaines (lancez un dé). Le joueur peut dépenser un dé d'héroïsme pour diviser le temps par deux le temps de coma.

**8 : Fièvre.** Une fois les effets de la formule terminés, le personnage est pris d'une forte fièvre. Une heure plus tard, il perd 1 rang de Détermination. Après deux heures, il perd 1 rang de Gaillardise. Si l'un de ces traits tombe à 0, le personnage meurt de délire. Les effets de la fièvre durent de 1 à 10 jours (lancez un dé).

**9 : Grosses fièvres.** Alors que la magie de la formule est à l'œuvre, le personnage est pris d'une fièvre de plus en plus forte. Au bout d'une demi-heure, il perd 1 rang de Détermination. Après une heure, il en perd un autre. L'heure qui suit il perd 1 rang de Gaillardise, puis un de plus au bout de deux heures. Si l'un de ces deux traits tombe à 0, le personnage meurt de délire dans l'heure. Dans le cas contraire, le personnage reste victime d'hallucinations bénignes, et la fièvre cesse quatre heures après l'ingestion de la formule. Les effets de la formule durent le temps de la fièvre. Ce résultat plus que tout autre fait des morts dans les rangs des sujets participants aux expériences. Comme ils maîtrisent d'étranges formes de magie durant l'expérience, c'est l'un des effets secondaires que les chercheurs craignent le plus.

**0 : Crises.** La psyché du buveur est à jamais défigurée par la sorcellerie. De minuscules tics nerveux et autres mouvements brusques empoisonne la vie du personnage. Il perd 1 rang de panache permanent. Cela ne réduit pas le panache maximal possible du personnage et une thérapie régulière (rachat du rang par le biais de points d'expérience) minimisera le problème... Un personnage dont le panache tombe à 0 est incapable de faire face aux situations les plus courantes. En combat, il a le droit d'entreprendre une action en phase 10 et son total d'initiative est égal à 0.

## Sorte

### 40PP

Description: La magie de la destinée est la capacité à manipuler les filaments du destin et de visionner la toile de la réalité. Enfin les plus grandes sorcières peuvent même créer ou détruire des filaments.

### Les filaments

Les sorcières visualisent les filaments en utilisant un jeu de tarot. Ce jeu comprend 78 cartes: 56 arcanes mineures réparties en quatre séries (bâtons, coupes, deniers et épées). Chaque série comprend quatorze lames dont quatre têtes (valet, cavalier, dame, roi) et dix lames numérotées de 1 à 10. Les 22 arcanes majeurs sont numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait appel lorsque l'on parle « d'arcane » par ailleurs dans le jeu. Les sorcières peuvent apercevoir les arcanes sous la forme d'images fantômatiques au dessus des personnes. A l'endroit s'il s'agit d'une vertu, à l'envers s'il s'agit d'un travers. A l'exception de l'arcane de Légion, qui est négative à l'endroit et positive à l'envers.

Les filaments unissent les êtres vivants, les reliant en une complexe toile.

*Bâtons:* Ces filaments verts représentent l'autorité.

*Coupes:* Ces filaments bleus représentent la passion et les liens émotionnels.

*Deniers:* Ces filaments jaunes représentent le commerce et les relations d'affaire.

*Épées:* Les épées sont les filaments rouges qui représentent le conflit.

*Noir:* Le mystérieux filament noir représente la mort. Il est en dehors du tarot.

Un filament peut avoir ces propriétés:

*Effiloché:* Le filament perd de sa force, il s'affaiblit.

*Epaissi:* Le filament se renforce.

*Extrémité:* Une sorcière peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment qu'il est rattaché à une personne en vue. Sinon, elle peut avoir une vision de la direction

approximative du filament.

*Force:* Les filaments ont une force allant de 1 à 10, comme sur les séries du tarot.

*Restes:* La sorcière peut voir les restes d'un filament détruit.

*Série:* La sorcière perçoit toujours la nature du filament qu'elle observe.

*Têtes:* Les quatre « têtes » du jeu divinatoire Sorte ne sont pas manipulables par les sorcières. Le valet est le « découvreur de la série », cela signifie que le filament est trop récent et trop instable pour être manipulé. Le cavalier est le « protecteur de la série », cela signifie que le filament est trop puissant pour être manipulé. La reine est la « mère de la série » cela signifie que le filament est en train de se scinder en deux, il ne peut être manipulé avant que la scission soit effectuée. Le roi est le « seigneur de la série », cela signifie que le filament est trop ancien et trop stable.

### Compétences:

**Arcanes, Bâtons, Coupes, Épées, Deniers et Filament Noir.**

### Technique de jeu

**Sentir les filaments:** Une apprentie voit automatiquement le filament le plus important associé à une personne, une adepte les deux filaments les plus importants et une maîtresse les trois filaments les plus importants.

Pour voir un filament spécifique entre deux personnes, la sorcière doit effectuer un jet d'esprit + compétence appropriée contre un Nd de 15.

**Bénédictions et Malédiction:** La sorcière regarde le sujet dans les yeux, prononce son nom trois fois et l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la bénédiction ou la malédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, la sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée. La cible gagne un dé de bénédiction ou de malédiction par tranche de 15 points obtenus. Mais la sorcière gagne un dé de malédiction par tranche de 10 points obtenus.

Un Dé de Bénédiction permet au personnage de lancer et de garder un dé supplémentaire.

Toutefois un tel dé ne peut exploser, il reste en possession du personnage tant qu'il ne fait pas de 1.

Un Dé de malédiction fonctionne de manière analogue, sauf que son résultat est soustrait au total des autres dés. Le dé reste tant qu'il ne fait pas 10.

**Tendre un filament:** Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Pour ce faire, la sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 10 par point de force qu'elle souhaite ajouter ou soustraire au filament. Ce changement sera effectif le nombre de jours que la sorcière a de rangs dans la compétence. Les résultats ne sont pas immédiats, ni spectaculaires. Le destin fera se quereller deux amants dans la soirée ou fera remarquer à la jeune femme le regard de son amant vers la beauté castillane qui passe...

**Etirer un filament:** Cela permet d'augmenter ou diminuer le nombre de dé utilisés par une personne sur une action. La sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 15 fois le nombre de dés lancés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action.

**Détruire un filament:** La sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 40. Les effets sont dramatiques: des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus rien l'un pour l'autre. C'est un pouvoir très dangereux car il distord la toile du destin. La sorcière sera prise dans les contrecoups de cet acte car il un lien (même temporaire) existe entre elle et les deux cibles.

**Créer un filament:** La sorcière effectue un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND de 50. La sorcière subira les répercussions de cette création qui crée d'imposantes tensions dans la toile du destin. Ce pouvoir est imprévisible, créer une nouvelle relation entre deux souverains peut aussi bien mener à un accord qu'à une guerre.

**L'arcane:** Un jet d'esprit + arcane contre un ND de 15 permet à une sorcière de voir l'arcane d'un personnage.

### **Brûlure de la destinée**

Les filaments, tordus et brisés par une sorcière, finissent presque toujours par venir se venger et fouetter cruellement la sorcière.

Une sorcière une brûlure de la destinée chaque fois que l'un de ses dés explose deux fois. Elle peut néanmoins choisir de ne pas relancer ses 10, toute blessure qu'elle reçoit n'est donc le résultat que de sa propre ambition.

Chaque brûlure fait immédiatement perdre trois dés d'Héroïsme à la sorcière, si elle n'a pas assez de dés, la sorcière reçoit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices restent visibles durant trois mois.

Apprentie: La *Clotho* ne peut que visualiser les filaments, elle est incapable de les manipuler.

Adepte: La *Lachesis* peut tendre et étirer des filaments déjà existant.

Maîtresse: La *Nonna Atropos* peut tisser et détruire les filaments du destin.

*Sulimaq*

**40PP**

Description: Les *Sulimaq'i* sont une bénédiction pour le peuple *Yilan-Bazlik*, leur capacité à trouver de l'eau en plein désert permet la survie de tribus entières.

Vous pouvez dépenser un dé d'Héroïsme pour sonder à la recherche d'eau. Effectuez un jet de Panache contre un Nd de 15. En cas de succès, vous trouvez un endroit où, avec une dizaine de minutes de forage, on pourra trouver une pinte d'eau +1 par augmentation. L'eau n'était pas là avant que vous ne la trouviez et elle s'évaporerait rapidement après que vous ayiez creusé.

Pour invoquer une averse vous devez dépenser un dé d'Héroïsme et effectuer un jet de Panache + Perception du Temps contre un ND de 30. En cas de succès il tombera 5mm d'eau sur la journée, plus 5 par augmentation. Une fois que vous avez trouvé une oasis dans le désert et avez bu de son eau, vous êtes lié à elle. A tout moment vous pouvez effectuer un jet de Panache + Navigation contre un Nd de 20 pour avoir une idée de la distance et de la direction de l'oasis la plus proche que vous connaissez.

Le sens de direction est à cinq degrés près, le sens de la distance est limité comme suit:

**Près:** Jusqu'à dix minutes de marche  
**Pas loin:** Jusqu'à deux heures de marche  
**Loin:** Jusqu'à un jour de marche  
**Très loin:** Jusqu'à une semaine de marche  
**Extrêmement loin:** A plus d'une semaine de marche

*Takim' Aldiz*

**10PP**

Description: Celui qui pratique le Takim'Aldiz est un saint homme qui a étudié les étoiles jusqu'à mélanger sa conscience à elles. Il peut voir les étoiles, planètes, comètes et autres objets célestes à leur position courante même si elles ne sont normalement pas visibles, il peut aussi voir leur déplacements et leurs interactions. Le Takim'Aldiz a généralement une allure lunaire, car il voit littéralement ce que les autres ne voient pas. Vous les voyez même les yeux fermés, même aveugle. Vous connaissez intimement les liens géométriques entre les corps célestes, vous gagnez deux augmentations gratuites sur vos jets de navigation et savez toujours instinctivement votre longitude et latitude ainsi que l'heure qu'il est. En regardant une personne, en dépensant un dé d'Héroïsme et en réussissant un jet contesté d'Esprit contre elle vous connaissez son signe astrologique. Vous gagnez alors un dé d'étoile + 1 par augmentation. Vous pouvez utiliser ce dé d'étoile comme un dé d'Héroïsme pour toutes les actions contre ce personnage. Ce dé ne se transforme pas en XP à la fin de l'histoire.

*Tashila*

**20PP**

Description: Les Tashila sont des ascètes capables d'unir leur corp avec leurs émotions et leur esprit. Le Tashila gagne gratuitement la spécialisation rahib (version Tashil) et un rang dans la compétence contorsion qu'il considère comme une compétence avancée de rahib. Le maître Tashila ne souffre presque jamais des pénalités de l'âge et est immunisé aux maladies. Il guérit un nombre de blessures légères égal à son rang de contorsion à la fin de chaque tour de combat. Il gagne aussi un nombre d'augmentations gratuites égal à son rang en médiation pour

résister au système de répartition. Il réduit les facteurs de peur l'affectant de son rang en méditation.

*Taramonde*

**Spécial**

Description: Taramonde est le pouvoir de faire appel aux esprits de Sange Tara en traçant les signes mystiques appelés veves. Taramonde est considérée comme un métier spécial, utilisant chaque classe de veve comme une compétence. Créer un veve nécessite un jet de Détermination + compétence appropriée. Les veves créés par les dieux eux-mêmes ou par des personnes possédées par les dieux sont ineffaçables. Pour acquérir Taramonde. Vous devez posséder le métier homme-médecine avec au moins deux compétences au dessus de 4. L'une de ces compétences doit être connaissance religion(Sange Tara).

Compétences:

*Base:*

**Dessiner:** Cette compétence est nécessaire pour inscrire le veve.

*Avancées:*

**Kinso:** Permet de créer une barrière. On emploie fréquemment des groupes de trois kinso pour former un triangle-prison. On peut tracer Kinso pour « piéger » (on peut entrer mais pas ressortir) ou pour « barrer » (la barrière est hermétique). Pour poser Kinso effectuez un jet de Détermination + Kinso contre un ND de 5 + 5 par Kinso supplémentaire au delà du premier. On ne peut placer les Kinsos à plus de 3 mètres l'un de l'autre. Il faut utiliser Brito en conjonction avec Kinso pour qu'il puisse fonctionner.

**Brito:** Brito identifie les créatures, les choses et les esprits et est ajouté à Kinso pour que la barrière sache ce qu'elle doit piéger ou arrêter. Brito fonctionne avec un nom. Qui peut être spécifique (« James Smith ») ou générique (« les tigres »). Les gens et les esprits nécessitent un nom spécifique. Plusieurs noms peuvent être inscrits dans Brito. Le ND d'inscription est égal à 10 + 5 par nom supplémentaire au delà du premier.

**Viso:** Viso affaibli ou renforce un veve déjà existant. Chque Viso ajouté enlève ou ajoute un dé gardé de gaillardise à l'entité spécifiée.

Le Nd d'inscription vaut 15 + 5 par inscription supplémentaire au delà de la première.

### Passer à travers un veve

Pour passer à travers un veve il faut effectuer un jet de Détermination contre un ND de 5 \* le nombre de veves inscrits,

### Règles de possession

Un personnage possédant l'avantage foi ne peut pas être possédé par un dieu de Sange Tara. Si quelqu'un d'autre le désire il lui suffit de le demander et d'assister à la cérémonie d'invocation (qui requiert 10 Sange Tarans, dure au moins une heure et se déroule entre le lever et le coucher du soleil). A la fin de cette cérémonie, le personnage effectue un jet de Détermination contre un ND de 25 pour capter le dieu. Il voit alors ses traits augmenter: Gaillardise +2, Dextérité +2, Détermination +1, Panache +2.

Un dieu ne peut posséder un personnage qu'une fois par mois. Il quittera le personnage obligatoirement au prochain lever de soleil s'il n'est pas parti de son plein grès avant. Le PJ garde nominalement le contrôle de son personnage, sauf dans les crises de possession, auquel cas le mj contrôle le personnage.

Le personnage conserve accès à ses anciennes capacités et possède toutes les compétences de Taramonde à 5.

Les autres pouvoirs dépendent du dieu spécifique:

*Lesha: Dieu des portails:* Lesha ouvre au personnage un portail et le fait voyager jusqu'à un lieu qui lui est familier. Cela marche comme pour un maître Porté avec une compétence marcher à rang 4. Le nombre de personnes pouvant emprunter le portail (incluant le possédé) est égal au rang de Détermination. Après l'ouverture du portail, Lesha abandonne le personnage.

Pendant la possession le personnage aura l'air érudite pointant ses mains vers l'avant de son corps, les doigts pointant vers le bas.

*Mama Hadoo: Dieu de la vision:* Mama Hadoo donne au personnage un coup d'oeil sur une situation précise du passé ou du futur. Pendant la possession, le personnage marche dans toutes les directions en claquant sa langue.

*Baneer: Dieu de la musique et de la renaissance:* Baneer permet au personnage de transférer ses bonus de Gaillardise et de

Dextérité à d'autres personnes. Baneer n'offrira cela qu'une fois par possession mais n'abandonne pas le personnage pour autant immédiatement après.

Les possédés apparaissent joyeux et parlant en rimes.

*Whotan: Tourmenteur et dieu du temps:* Le personnage effectue un jet de Détermination contre un ND de 10 pour utiliser une fois la capacité de Whotan. Chaque utilisation suivante augmente le ND de 5 de manière cumulative. En cas d'échec, le personnage entend un rire criard et Whotan le quitte.

Les pouvoirs de Whotan lui permettent d'affecter le temps comme les runes Laerdom de Nod, Stans et Villskap lancées par un adepte avec un rang 4 dans ces compétences.

Durant la possession le personnage sourit constamment et secoue son menton.

*Baron Sange: Dieu de la mort et de la Terre:* Lors de la possession le personnage doit réussir un jet de Détermination contre un ND de 20. En cas d'échec, Baron Sange contrôle le personnage pendant 1g1 minutes. Il ne possèdera pas d'autre capacité mais fera tout pour répandre le chaos. Il ne peut faire ceci que pour une personne une fois par jour et seulement entre le lever et le coucher du soleil.

## *Youya Chima ren*

### 20PP

*Description:* Les meilleurs cavaliers de Xian Bei possèdent le même genre de lien avec leur monture que les cavaliers de l'Empire du Croissant de Lune. En plus puissant, car ils sont ces fameux ancêtres que dont les Khêl-Kalb ont hérité leur savoir. La monture et le cavalier deviennent bien plus que la somme de leurs deux existences.

Vous pouvez communiquer avec votre cheval, un jet de Panache ND 15 vous permet de comprendre ce qu'il dit.

Votre connexion mystique avec votre monture vous permet d'ajouter son rang dans un trait à chacun de vos jets impliquant ce trait et son rang de panache à votre total d'initiative. Votre monture profite des mêmes boni réciproquement.

Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval (pas un autre animal).

Lorsque vous chevauchez, vous et votre monture êtes considérés comme une seule

créature pour ce qui est des blessures. Lorsque vous démontez vous partagez équitablement les blessures entre vos deux corps, en cas de nombre impair, c'est vous qui assumez une blessure supplémentaire.

## *Zerstörung*

**40PP**

Description: De tous les sombres dons des négociateurs, nul n'était aussi terrifiant que *Zerstörung*. Même les anciens sénateurs craignaient les Draconus, devenus von Drachen à la suite de leur fuite dans les froides terres d'Eisen. *Zerstörung* est le pouvoir de corroder, de faire pourrir et de décrépiter la matière et le vivant.

### **Limitations:**

*Zerstörung* exige du sorcier qu'il touche sa cible pour que la magie prenne effet, sa peau doit entrer en contact avec l'objet en question. Le contact doit être maintenu pendant trois actions continues. Si le sorcier veut affecter un objet en mouvement, (comme un attelage ou un être humain) il doit effectuer un jet d'Attaque (Pugilat ou combat de rue) ou de Prise. S'il l'emporte, il affecte l'objet comme désiré mais n'inflige pas de dégâts. Il doit parvenir à maintenir le contact durant trois actions (à moins qu'il ne possède la compétence apposition rapide).

Le Dracheneisen, les artefacts syrneths et les objets sidhes restent immunisés à *Zerstörung*. L'eau n'est pas non plus affectée, et les monstres surnaturels et immortels (fantômes, sidhes...) ignorent totalement cette forme de sorcellerie. La légendaire potion d'immortalité des filles de Sophie offre à ceux qui la boivent une immunité au sombre pouvoir de *Zerstörung*.

### Compétences:

**Apposition rapide:** En cas de succès d'un jet de Détermination + Apposition rapide, une seule action vous suffit pour affecter un objet. En cas d'échec, il faudra deux actions de plus pour le même résultat. Le ND dépend du rang d'Apposition Rapide du sorcier:

**Rang 1** ND 25  
**Rang 2** ND 20  
**Rang 3** ND 15  
**Rang 4** ND 10  
**Rang 5** ND 5

**Contact à distance:** Vous devez posséder la compétence Contact Indirect pour posséder la compétence Contact à Distance. Votre rang en Contact à Distance ne doit pas être supérieur à votre rang en Contact Indirect. Pour chaque rang en Contact à Distance que vous possédez, il vous est possible d'affecter des objets à des distances de plus en plus importantes.

**Rang 1** 30 cm  
**Rang 2** 60 cm  
**Rang 3** 1,5 m  
**Rang 4** 3 m  
**Rang 5** 6 m

**Contact Indirect:** En effectuant un jet de Détermination + Contact Indirect contre un ND de 10 + 5 par matériau entre la peau du sorcier et sa cible. En cas de matériau vraiment épais (murs, sols etc...) le ND est majoré de 5 tous les 1,5m.

**Désintégration:** Le sombre don tend à laisser des restes, armure piquée de rouille, vieille momie desséchée etc... Mais chaque rang de la compétence Désintégration permet de réduire en poussière un cube de 30 cm d'arrête. Au rang 5 tout ce qui est corrodé peut être réduit en poussière, quelle que soit sa taille.

**Effet ciblé:** Cela permet de ne corroder qu'une partie d'un objet (comme la main d'un homme, la page d'un livre). Le sorcier effectue alors un jet simple de Détermination contre un ND déterminé par le rang dans cette compétence du sorcier.

**Rang 1:** ND 25  
**Rang 2:** ND 20  
**Rang 3:** ND 15  
**Rang 4:** ND 10  
**Rang 5:** ND 5

### Apprenti:

Un apprenti ne peut affecter que les objets aisément périssables, comme le papier, la nourriture ou le bois. Il dépense un dé d'Héroïsme un objet pas plus dur que du bois et pas plus grand qu'un homme. Il peut utiliser des augmentations pour affecter un objet de plus, jusqu'à concurrence de son

rang de maîtrise.

*Adepte:*

L'adepte peut affecter la pierre et le métal désormais. En utilisant un dé d'Héroïsme il corrode un cube de 30cm d'arrête ou un objet ne faisant pas plus d'un mètre de long, afin qu'il soit piqué et rouillé. Chaque augmentation permet de corroder un volume ou un objet supplémentaire. Jusqu'à concurrence du rang de maîtrise du sorcier.

*Maître:*

Il est désormais possible au maître de corroder l'essence même de la vie (arbres, animaux, êtres humains). En dépensant un dé d'Héroïsme, le sorcier inflige {règle maison} 2 blessures graves à la cible. Chaque tranche de deux augmentations permet au sorcier de dépenser un autre dé d'Héroïsme et d'infliger deux blessures graves supplémentaires, jusqu'à concurrence du rang de maîtrise du sorcier.

Les effets visibles consistent en un dessèchement de la peau, une perte de graisse, des rides et une apparence squelettique.

Un mois complet de repos (cloué au lit et sans aventure) permet de récupérer d'une telle blessure grave.

Zerstörung ne permet pas d'affecter les créatures d'une taille supérieure à celle d'un cheval.



Langue principale	Accent	<i>Langues Théanes Mortes</i>				
		Naditi	Cymrique	Haut Eisenör	Théan	Téodoran
X	X					
Avalonien	Avalonien pur	X		1	2	3
	Haut avalonien	X		0	2	2
	Inish	X		0	4	4
	Highlander	X		1	3	2
	Lothian	X		1	3	4
	Wandesboro	X		2	4	2
Montaginois	Nord	X		2	2	1
	Sud	X		3	3	2
	Ouest	X		2	4	1
	Bascone	X		4	4	3
	Dechaïne	X		2	2	2
	Pax	X		2	2	1
Castillan	Aldana	X		3	3	2
	Gallegos	X		4	3	2
	Soldano	X		4	4	2
	Torres	X		2	4	2
	Zepeda	X		3	4	1
Ussuran	Gallenia	X		4	3	3
	Molhyna	X		4	3	4
	Rurik	X		3	3	4
	Somojez	X		4	3	3
	Veche	X		3	3	3
Vodacci	Insulaire	X		3	3	2
	Teramo	X		4	3	1
	Mantua	X		2	4	2
	Arene	X		3	4	1
	Cymbre	X		4	3	1
Eisenör	Sud	X		2	1	3
	Nord	X		3	1	3
	Hainzl	X		3	1	3
	Freiburg	X		1	2	2
	République	X		3	0	2
Vendelar	Aarens	X		3	2	3
	Bodils	X		2	2	2
	Enheds	X		2	1	4
	Handels	X		2	2	3
	Jords	X		1	2	3
	Lars	X		2	2	2
	Stjemas	X		3	2	3
	Tillits	X		2	2	2
	Vendelar	X		2	2	3
Aldiz-baraji	Péninsulaire	X		4	5	3
	Cinada'ya	X		5	5	4
	Dakalan'ya	X		4	5	3
Altar-baraji	Plaines	X		4	5	3
	Tirza	X		4	5	3
	Halya	X		4	5	3
Jadur-baraji	Erivan	X		4	5	4
	Adaz'uk	X		5	5	3
	Trebizond	X		4	5	4
Kurta-baraji	Razgrad	X		4	5	3
	Iskandar	X		5	5	2
	Kurtlar'dag	X		4	4	4
Ruzgar-baraji	Hayalet-dag	X		4	5	2
	Côtier	X		4	5	2
	Jesalute	X		5	5	1
Yilan-baraji	Muglak'kum	X		4	5	4
	Nord	X		4	5	4
	Kulkadir	X		4	5	4
	Han Hua	X		7	6	4
Cathay	Khimal	X		7	6	4
	Koryo	X		7	6	4
	Lanna	X		7	6	4
	Tashil	X		7	6	4
	Tiakhar	X		7	6	5
	Xan Bei	X		7	6	5
	Fhiddeli	Tous		2	X	X
Archipel	Tous	X		3	2	4

Langue principale	Accent	<i>Langues Cathayanes</i>						
		Han Hua	Khimal	Koryo	Lanna	Tashil	Tiakhar	Xian Bei
X	X							
Avalonien	Avalonien pur	6	6	5	6	4	4	5
	Haut avalonien	6	6	5	6	4	4	5
	Inish	6	6	5	6	4	4	5
	Highlander	6	6	5	6	4	4	5
	Lothian	6	6	5	6	4	4	5
	Wandesboro	6	6	5	6	4	4	5
Montaginois	Nord	5	5	5	5	5	5	5
	Sud	5	5	5	5	5	5	5
	Ouest	5	5	5	5	5	5	5
	Bascone	5	5	5	5	5	5	5
	Dechaïne	5	5	5	5	5	5	5
	Pax	5	5	5	5	5	5	5
Castillan	Aldana	5	5	5	5	5	5	5
	Gallegos	5	5	5	5	5	5	5
	Soldano	5	5	5	5	5	5	5
	Torres	5	5	5	5	5	5	5
	Zepeda	5	5	5	5	5	5	5
Ussuran	Gallenia	4	4	4	5	5	6	4
	Molhyna	4	4	4	5	5	6	4
	Rurik	4	4	4	5	5	6	4
	Somojez	4	4	4	5	5	6	4
	Veche	4	4	4	5	5	6	4
Vodacci	Insulaire	4	6	4	6	6	6	6
	Teramo	4	6	4	6	6	6	6
	Mantua	4	6	4	6	6	6	6
	Arene	4	6	4	6	6	6	6
	Cymbre	4	6	4	6	6	6	6
Eisenör	Sud	5	5	5	5	5	5	5
	Nord	5	5	5	5	5	5	5
	Hainzl	5	5	5	5	5	5	5
	Freiburg	5	5	5	5	5	5	5
	République	5	5	5	5	5	5	5
Vendelar	Aarens	4	6	4	5	5	5	6
	Bodils	4	6	4	5	5	5	6
	Enheds	4	6	4	5	5	5	6
	Handels	4	6	4	5	5	5	6
	Jords	4	6	4	5	5	5	6
	Lars	4	6	4	5	5	5	6
	Stjernas	4	6	4	5	5	5	6
	Tillits	4	6	4	5	5	5	6
Vendelar	4	6	4	5	5	5	6	
Aldiz-baraji	Péninsulaire	4	4	4	4	4	4	4
	Cinada'ya	4	4	4	4	4	4	4
	Dakalan'ya	4	4	4	4	4	4	4
Altar-baraji	Plaines	4	4	4	4	4	4	4
	Tirza	4	4	4	4	4	4	4
	Halya	4	4	4	4	4	4	4
Jadur-baraji	Erivan	4	4	4	4	4	4	4
	Adaz'uk	4	4	4	4	4	4	4
	Trebizond	4	4	4	4	4	4	4
Kurta-baraji	Razgrad	4	4	4	4	4	4	3
	Iskandar	4	4	4	4	4	4	3
	Kurtlar'dag	4	4	4	4	4	4	3
Ruzgar-baraji	Hayalet-dag	4	4	4	4	4	4	4
	Côtier	4	4	4	4	4	4	4
	Jesalute	4	4	4	4	4	4	4
Yilan-baraji	Muglak'kum	4	5	4	4	5	6	5
	Nord	4	5	4	4	5	6	5
	Kulkadir	4	5	4	4	5	6	5
Cathay	Han Hua	X	X	X	X	X	X	X
	Khimal	X	X	X	X	X	X	X
	Koryo	X	X	X	X	X	X	X
	Lanna	X	X	X	X	X	X	X
	Tashil	X	X	X	X	X	X	X
	Tiakhar	X	X	X	X	X	X	X
	Xian Bei	X	X	X	X	X	X	X
Fhiddeli	Tous	X	X	X	X	X	X	X
1 Archipel	Tous	6	5	6	6	5	4	5



Langue principale	Accent	Langues de l'archipel
X	X	Archipel
Avalonien	Avalonien pur	
	Haut avalonien	
	Inish	
	Highlander	
	Lothian	
	Wandesboro	
Montaginois	Nord	
	Sud	
	Ouest	
	Bascone	
	Dechaïne	
	Pax	
Castillan	Aldana	
	Gallegos	
	Soldano	
	Torres	
	Zepeda	
Ussuran	Gallenia	
	Molhyna	
	Rurik	
	Somojez	
	Veche	
Vodacci	insulaire	
	Teramo	
	Mantua	
	Arene	
	Cymbre	
Eisenör	Sud	
	Nord	
	Hainzl	
	Freiburg	
	République	
Vendelar	Aarens	
	Bodils	
	Enheds	
	Handels	
	Jords	
	Lars	
	Stjemas	
	Tillits	
	Vendelar	
Aldiz-baraji	Péninsulaire	
	Cinada'ya	
	Dakalan'ya	
Altar-baraji	Plaines	
	Tirza	
	Halya	
Jadur-baraji	Erivan	
	Adaz'uk	
Kurta-baraji	Trebizond	
	Razgrad	
	Iskandar	
Ruzgar-baraji	Kurtlar'dag	
	Hayalet-dag	
	Côtier	
Yilan-baraji	Jesalute	
	Muglak'kum	
	Nord	
Cathay	Kulkadir	
	Han Hua	?
	Khimal	?
	Koryo	?
	Lanna	?
	Tashil	?
	Tiakhar	?
Xian Bei	?	
Fhiddeli	Tous	X
Archipel	Tous	0

### Cathayans désirant apprendre un autre langage

#### Cathayan

Les divers langages de Qi Guo sont assez proches, ils dérivent tous de l'Impérial classique. Ainsi, un Cathayan peut apprendre n'importe quel autre langage du Cathay pour 1PP.

#### Pidgins, Notions, connaissance parfaite et lettrisme

Pidgins: Quand deux langues se côtoient durant une longue période, dans un port par exemple, il en résulte un pidgin. Un vilain et étrange mariage entre deux langues différentes. Un pj peut connaître un pidgin au lieu de 2 langues, pour cela il paye les deux langues avec un rabais de 3PP sur chacune d'elle, avec un minimum de 1PP pour l'ensemble. Un héros qui connaît un pidgin ne maîtriser que les concepts rudimentaires des deux langues qu'il emploie, les verbes principaux et les substantifs courants. Dès qu'il y a un doute sur ce que le héros entend ou dit, le joueur lance un dé. Sur un 5 ou moins il ne comprend pas ou ne parvient pas à s'exprimer.

Notions: Un personnage peut ne connaître que les notions d'une langue (verbes principaux et substantifs courants, erreurs de syntaxe) en payant le prix d'une langue étrangère avec un rabais de 2PP, minimum 1. Il maîtrise moins bien la langue que normalement. ainsi, quand il y a un doute sur ce qu'il dit ou entend, le joueur lance un dé, si il fait 8 ou moins, il parvient à s'exprimer ou à comprendre. Sur un 9 ou 10, c'est un échec.

Connaissance parfaite: En payant 1PP de plus lors de l'achat d'un langage. Un personnage peut en avoir une connaissance parfaite et le parler sans accent, il peut même imiter un accent du pays. En fait un homme dont c'est la langue maternelle ne pourra pas le reconnaître comme étranger tant sa maîtrise de la langue sera parfaite.

Lettrisme: Lors de l'achat d'un langage, la seule connaissance de ce langage qu'en a le personnage est orale. Si il veut en plus savoir le lire et l'écrire, le joueur doit dépenser 1PP de plus.

Vendelars: Le bonus des vendelars à l'apprentissage des langues n'a pas été pris en compte dans les tables situées plus haut.

# Nouvelles Règles

## Nouvelles règles de blessures

Dans le but de rendre les combats plus réalistes, les dommages sont plus lourds. Les changements se font principalement au niveau de ce qui arrive lorsqu'un personnage subit des blessures graves après avoir été sonné, en ce cas:

- Chaque blessure grave au delà de la détermination enlève 1 dé lancé à tous les jets.
- Chaque blessure grave au delà de la détermination abaisse le ND pour être touché de 5.
- Chaque blessure grave au delà de la détermination force le personnage à effectuer un jet de détermination contre un ND de 5\*(nombre total de blessures graves reçues) pour ne pas sombrer dans l'inconscience (quand un personnage subit un nombre de blessures graves égal au double de sa détermination, il sombre dans l'inconscience automatiquement comme dans les règles originelles).

Contrairement à ce qui se passait avant, un personnage qui sombre dans l'inconscience ne se relève pas tranquillement après le combat (« même pas mal! »). Il devient désormais concevable de mourir lorsque l'on subit des dégâts à 7<sup>th</sup> Sea...

Pour ce faire, dès qu'un personnage sombre dans l'inconscience, il effectue un jet de gaillardise contre un ND de 15 + 5 par blessure grave reçue au delà de la détermination. Si ce jet est raté, dommage, c'est la mort. On peut déchirer sa feuille de personnage, on peut même la manger si on veut faire preuve d'originalité et de panache. La majoration du nombre de blessures graves se fait désormais avec un palier de 10 pour toutes les armes blanches (5 pour les armes à feu).

En cas de localisation vitale (coeur, tête, sexe, portefeuille...) le personnage touché effectue un jet de gaillardise contre le double des dommages infligés, si le jet est raté, c'est la mort immédiate.

## ND Armes à feu

Un léger changement ici, lorsqu'un personnage fait feu d'une arme à feu, on effectue un jet de rechargement (pour simuler le rechargement qui a eut lieu avant que l'on ne tire, on utilise la compétence de la personne ayant rechargé, le personnage lui-même ou un éventuel serviteur) le ND est de 15 + un modificateur de circonstance à l'appréciation du mj (pour représenter le rechargement d'armes en pleine tempête ou, au contraire, tranquillement dans une chambre cossue d'un manoir tranquille). Si le jet est raté c'est que le rechargement a été mal effectué ou que quelque chose tourne mal dans le tir. Avec un différentiel de 5, c'est que l'arme fait long feu, le tir est annulé est l'action est perdue. Si le différentiel est de 10, l'arme explose, les dégâts sont appliqués au personnage tireur.

## ND Lettres de change

Les personnages nobles, plutôt que de transporter un coffre contenant 100 kilos d'or, vont probablement faire appel à des lettres de change. En la donnant à un marchand ou à un changeur, la lettre pourra être convertie dans la monnaie locale. Cependant le changeur donnera en échange une somme légèrement plus faible que la « vraie » valeur de la lettre, en tant que commission. Le montant de ladite commission est calculé en tant que pourcentage de la valeur de la lettre. Ce pourcentage dépend de la nature de la lettre et de son fournisseur (on préfère les lettres émanant de maître Red aux lettres signées par un obscur marchand de la lisière des Schwarzen Wälder).

Il existe 4 natures de lettres de change:

Obscure: La lettre émane d'un obscur marchand local.

Normale: La lettre provient d'une guilde locale ou d'un banquier reconnu dans la province d'origine de la lettre.

Certifiée: Le remboursement est garanti par des organismes de stature nationale, comme un fermier général de Montaigne.

Garantie par la couronne: Une couronne théane est associée à cette lettre, ou un équivalent comme la guilde des usuriers.

Lettres de change						
Pays	Province		Obscure	Normale	Certifiée	Garantie
<b>Vodacce</b>	Bernoulli		5,00%	3,00%	1,00%	0,25%
	Lucani		15,00%	6,00%	3,00%	0,75%
	Autres		10,00%	5,00%	2,50%	0,50%
<b>Castille</b>	Gallegos		20,00%	7,50%	5,00%	1,00%
	Autres		15,00%	10,00%	5,00%	1,00%
<b>Eisen</b>	Pösen		20,00%	15,00%	10,00%	1,75%
	Heilgrund		30,00%	20,00%	10,00%	2,00%
	Freiburg		20,00%	15,00%	10,00%	1,75%
	Wische		60,00%	40,00%	20,00%	4,00%
	Sieger		60,00%	40,00%	20,00%	4,00%
	Hainzl		20,00%	15,00%	10,00%	1,75%
	Fischler		30,00%	20,00%	10,00%	2,00%
<b>Avalon</b>	Avalon	Tous	15,00%	10,00%	5,00%	1,00%
	Highlands	McDuff	25,00%	15,00%	7,50%	1,50%
		Autres	30,00%	20,00%	10,00%	1,50%
	Innismore	Leister	40,00%	25,00%	20,00%	4,00%
Autres		30,00%	20,00%	10,00%	4,00%	
<b>Montaigne</b>	Flaubert		7,50%	5,00%	2,50%	0,50%
	Allais		10,00%	5,00%	3,00%	0,50%
	Riché		15,00%	10,00%	5,00%	0,50%
	Lévêque		10,00%	5,00%	3,00%	0,50%
	Bisset		10,00%	5,00%	3,00%	0,50%
	Michel		20,00%	15,00%	5,00%	0,50%
<b>Vendel</b>	Tous		10,00%	7,50%	3,00%	0,50%
			5,00%	3,00%	1,00%	0,25%

Le pourcentage de la commission est majoré selon l'éloignement du lieu où la lettre est encaissée par rapport au lieu émetteur selon la petite table suivante:

Majoration des commissions en raison de l'éloignement	
Distance	Majoration
Même province	0,00%
Même pays	5,00%
Étranger	10,00%

Note: Lorsque la lettre de change est échangée contre des fonds auprès d'un agent de l'organisme fournissant la lettre (exemple: le contact local de la guilde des usuriers pour une lettre en émanant) la commission est est un fixe de 5% (0% pour une lettre garantie, de telles lettres sont plus un ordre de fournir des fonds à une personne qu'un prêt).

### Nouvelles caractéristiques des armes

Les dégâts de toutes les armes sont augmentés. Les nouvelles valeurs de dommage sont les suivantes. Certaines armes sont associées à des règles spéciales. Comme des boni ou mali à l'attaque, a certaines compétences ou à l'initiative (un bonus de 1 à l'initiative signifie que le personnage brandissant l'arme en question peut abaisser un de ses dés d'action de 1).

*Note:* Le prix des armes est spécifié. Pour les armes croissantines et cathayanes, le prix est

le coût dans le pays d'origine, pour les acheter en Théah il faudra payer bien plus cher.

### Petites armes

Nom	VD				Notes	Prix
Couteau	1g3				+2 init.	3g
Chakram	1g3				Portée 25m, +2 init.	5g
Canif	1g2				+2 init.	90c
Main gauche	1g3				+2 init.	8g
Brise-Lame	1g3				+2 init., +5 pour briser	10g
Dague	2g3				+2 init., -1g0 attaque	4g
Katar	3g3				+2 init., -1g0 déf. Active	5g
Shuang Huan	1g3				+2 init.	20g la paire
Paku	1g1				+2 init., portée:gallardise	2g
Panzerfaust	1g3				+2 init.	5g
niu er jan dao	1g3				+2 init.	9g

### Haches

Nom	VD				Notes	Prix
nache d'arme	3g4					8g
nache 2 main	4g4				-1g0 attaque	13g
Hachette	3g3					5g

### Armes d'escrime

Nom	VD				Notes	Prix
Rapière	2g3				+1 init.	15g
Épée courte	3g3					8g
Shuang Gao	3g3					21g
Sabre	4g3				+1 init., -1g0 attaque	17g
Scimeterre	4g3				-1g0 pour le parer	15g
					-1g0 fente en avant	
Adaga(lame)	2g3					17g
Manople	3g3				Voir CE p. 93	13g
Dam Dao	3g3					16g
Tulwar	2g3				+1 init., dégaine gratuite	20g
Kastane	3g4					150g
Shi Zi Jian	2g3				+1 init.	12g
Coutelas	2g3				+1 init., -1g0 attaque	8g

### Armes à feu

Nom	VD	Portée	Mod Court	Mod. Long	Temps de recharge	Prix
Mousquet	6g5	100	-10	-15	30	20g
Pistolet	5g5	60	-10	-15	20	18g
Arquebuse	6g5	80	-10	-15	30	15g
Tromblon	7g5/6g5/3g3	15	0	-20	25	15g
Carabine	5g5	80	-10	-15	25	20g

### Armes à chaîne

Nom	VD				Notes	Prix
Jiu Jie Bien	6g4					16g
Sa Tjat Koen	3g3					14g
Seumg t. k.	2g3					8g

### Armes de jet

Nom	VD	Portée	Mod Court	Mod. Long	Temps de recharge	Prix
Arbalète	3g4	100	-5	-10	6	12g
Arbalète lourde	5g4	120	-5	-10	8	15g
Chu-ko-nu	3g3	60			0, 12 charges	30g
Arc	3g4	150	-5	-10	1	5g
Arc long	4g4	220	-5	-10	1	8g
Sarbacane	1g1	5			1	20c
Fronde	1g3	60	-5	-10	1	30c
Mei Far Chen	1 point					22g
Arbalètepoing	2g3	30	-5	-10	4	18g

### Armes à lame longue

Nom	VD				Notes	Prix
Épée longue	3g4					10g
Claymore	4g4				-1g0 attaque	15g
Épée batarde	2g4 ou 3g4				1 ou deux mains	12g
Dilmekiri	3g4				-1g0 pour le parer	10g
					-1g0 fente en avant	
Dao	3g4					12g
Kan Dao	2g4				+1g0 attaque	15g
Zweihänder	6g4				Réarmement nécessaire	20g

### Armes contondantes

Nom	VD				Notes	Prix
Gourdin	1g3					50c
Marteau	3g4					10g
Masse	3g4					10g
Tieh Shan Gong	0g3					10g
Morgenstern	4g4				-1g0 attaque	12g
Baton/Gwon	2g3					1g

### Armes d'ast

Nom	VD				Notes	Prix
Fourche	2g3					2g
Épieu	3g4				5+5*gaill.	4g
Hallebarde	4g4				-1g0 attaque	14g
Lance	3g4				Portée 5+5*gaill.	12g
Shuang Pian Yue	4g4					18g
Shua Tou Quiang	3g4					20g
Harpon	3g4/4g4				Portée 5+6*gaill.	14g
Hu tsa	4g4					14g
Shuang Pian	4g4					18g
Vouge	2g3					10g
Shua Tou	4g4					20g

En plus des nouvelles caractéristiques, les armes peuvent être ajustées de la manière suivante afin de les différencier de manière plus fine:

## Armes à feu

### Armes Blanches

- Armement en Dracheneisen: +1g1 aux dégats
- Armement sidhe: +2g0 aux dégats en Avalon, rien ailleurs mais ça a une sacré gueule
- Arme de qualité inférieure: -1g0 aux dégats si possible (-0g1 sinon), -5 au Nd pour la casser, prix divisé par deux
- Arme de qualité supérieure: +1g0 aux dégats, +5 au Nd pour la casser, prix doublé
- Arme bien équilibrée: +1 à l'initiative, prix \* 1,25
- Arme mal équilibrée: -1 à l'initiative, prix \* 0,75
- Arme de maître: +0g1 aux dégats et effets d'équilibre et de qualité supérieure, (non combinable avec lesdits effets) prix décuplé.

- Arme allongée: +10 mètres de portée, +5 actions pour recharger, +4 guilders
- Arme raccourcie: -10 mètres de portée, -5 actions pour recharger, -2 guilders
- Calibre abaissé: -1g0 aux dégats, modificateurs de portée abaissés à -5/-10, -20 guilders
- Calibre augmenté: +1g0 aux dégats, modificateurs de portée augmentés à -15 /20, +10 guilders
- Arme de qualité: ultra résistante (jet de rechargement avec ND -10), prix doublé
- Arme de qualité inférieure: en cas d'échec au tir sur un pair sur 1d10 l'arme ne tire pas pendant 1d10 phases. Prix divisé par deux.
- Arme de maître: +10 mètres de portée, -5 actions pour recharger, +1g0 aux dégats, ultra résistante, modificateurs de portée baissés à -5/-10, prix décuplé.

Un forgeron ou un armurier ne peut fabriquer ou entretenir une arme que si son le rang de l'arme est inférieur ou égal au double du rang de l'armurier dans la compétence idoine. Le rang d'une arme se trouve dans les tables suivantes:

Armes blanches	
Rang 1	Arme de qualité inférieure mal équilibrée
Rang 2	Arme de qualité inférieure d'équilibre normal
Rang 3	Arme de qualité inférieure bien équilibrée
Rang 4	Arme normale mal équilibrée
Rang 5	Arme normale équilibrée normalement
Rang 6	Arme normale bien équilibrée
Rang 7	Arme de qualité supérieure mal équilibrée
Rang 8	Arme de qualité supérieure équilibrée normalement
Rang 9	Arme de qualité supérieure bien équilibrée
Rang 10	Arme de maître

Armes à feu	
Rang 2	Arme de qualité inférieure
Rang 5	Arme normale
Rang 8	Arme de qualité supérieure
Rang 10	Arme de maître

## Nouvelles règles d'armures

Les règles de Dracheneisen ne sont pas modifiées. Les règles pour armures conventionnelles suivantes sont issues de Cathay: Jewel of the East. Lesdites armures conventionnelles fonctionnent sur le même principe que les armures en Dracheneisen

(avec les points d'armure) mais n'utilisent pas la même table des modificateurs. Autre différence: les armures sont très lourdes. Elles causent des mali à la nage à la discrétion et autres actions délicates en fonction de leur nombre de points d'armures. En addition à ces mali, d'autres pénalités en fonction de la pièce d'armure sont à appliquer (voir table plus loin).

Points d'armure				
Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	Cuir clouté	Cuir bouilli
Heaume complet	3	2	2	1
Heaume ouvert	2	1	1	1
Masque facial	1	1	1	0
Gantelet	2	2	1	0
Brassière	2	2	1	0
Jambière	2	1	1	0
Botte	1	1	1	0
Cuirasse	6	4	3	2

Problèmes d'encombrements dus aux armures				
Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	Cuir clouté	Cuir bouilli
Heaume complet	-2g1 aux jets de perception	-2g0 aux jets de perception	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Heaume ouvert	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Masque facial	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-0g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Gantelet	-1g1 aux manipulations délicates	-1g1 aux manipulations délicates	-1g0 aux manipulations délicates	Aucun
Brassière	-3 au ND pour être touché pour les parades passives utilisant le bras gêné.	-2 au ND pour être touché pour les parades passives utilisant le bras gêné.	-1 au ND pour être touché pour les parades passives utilisant le bras gêné.	Aucun
Jambière	-2 au ND pour être touché de jeu de jambes	-2 au ND pour être touché de jeu de jambes	-1 au ND pour être touché de jeu de jambes	Aucun
Botte	-1 au ND pour être touché de jeu de jambes, -2g1 aux déplacements silencieux	-1 au ND pour être touché de jeu de jambes, -1g1 aux déplacements silencieux	-1g0 aux déplacements silencieux	Aucun
Cuirasse	-2g2 pour soulever, sauter, roulé-boulé et acrobaties, -10 au ND pour être touché avec ces compétences	-1g1 pour soulever, sauter, roulé-boulé et acrobaties, -5 au ND pour être touché avec ces compétences	-1g0 pour soulever, sauter, roulé-boulé et acrobaties, -2 au ND pour être touché avec ces compétences	-1 au ND pour être touché avec sauter, roulé-boulé et acrobaties

Modificateurs d'armure			
Points d'armure	Modificateurs au ND	Réduction des dégâts	Pénalités aux actions
1 – 6	Aucun	Une AG à vos jets de blessure	-1g0
7 – 12	Aucun	-1g0	-1g1
13 – 18	+5	-1g1	-2g1
19 – 24	+5	-2g1	-3g2