



Légendes Tahitiennes

Livret de Règles





SOMMAIRE

SOMMAIRE	1
INTRODUCTION	6
LEGENDE DE HONO'URA	7
<i>CHAPITRE 1: QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLES?</i>	<i>11</i>
LE PRINCIPE	11
LE BUT DU JEU	11
LE DEROULEMENT D'UNE PARTIE	12
LES REGLES DU JEU	12
LES ACCESSOIRES	13
LE CADRE DU JEU	13
LES PERSONNAGES DES JOUEURS	13
LES SCENARIOS	14
<i>CHAPITRE 2 : LA CREATION D'UN PERSONNAGE</i>	<i>15</i>
LES ETAPES DE CREATION DU PERSONNAGE TAHITIEN	15
L'ORIGINE SOCIALE DU PERSONNAGE	16
DETERMINER LE RANG DANS LA FAMILLE	17
TABLE DE SITUATION FAMILIALE	19
LES PERSONNAGES FEMININS	19
DETERMINER SES MANAS	20
DETERMINER SES CARACTERISTIQUES	20





CHOISIR SON ADOLESCENCE	21
CHOISIR SON OCCUPATION	26
LE CHOIX DE L'AGE	26
POINTS DE PERSONNALISATION	27
LES COMPETENCES	28
LA DIFFICULTE DES COMPETENCES	30
LE CHOIX DES SORTILEGES	30
LE CALCUL DES CHANCES DE REUSSIR LE SORT	30
CALCUL DU MANA ET DE LA FATIGUE	31
LE BACKGROUND	32
LISTE DES OCCUPATIONS	36
<i>CHAPITRE 3: LES COMPETENCES</i>	<i>46</i>
LA DIFFICULTE	46
LE NIVEAU DE MAITRISE	46
LE MANA ET LA CARACTERISTIQUE LIES A UNE COMPETENCE	46
LE CALCUL DU SCORE TOTAL	47
L'ACQUISITION ET LE PERFECTIONNEMENT	47
UTILISATION D'UNE COMPETENCE	47
LES COMPETENCES DE SOUTIEN	48
REUSSITES ET ECHECS TOTAUX	49
ACTIONS EN OPPOSITION	49
LES TACHES	50
DESCRIPTION DES COMPETENCES	50





CHAPITRE 4: MANA, TAPU ET CARACTERISTIQUES

59

LES JETS DE CARACTERISTIQUES	59
MANA	59
TAPU	61
POINTS DE MAHURUHURU	63

CHAPITRE 5: LA CHARTE ANGOUMOISE

64

DETERMINATION DES CHANCES DE SUCCES D'UNE ACTION	64
ESTIMATION D'UN BONUS OU D'UN MALUS	65
INTERPRETATION D'UN RESULTAT	65
LA CHARTE ANGOUMOISE	66

CHAPITRE 6: LA SANTE

67

MALUS A L'ACTIVITE	67
DEGRADATION ET AMELIORATION DE L'ETAT DE SANTE	67
LES HASARDS "NATURELS"	68
TABLE GENERALE DE RECOUVREMENT DE BLESSURE	69
DEGATS DES HASARDS NATURELS	69

CHAPITRE 7: LE COMBAT

70

LE DEROULEMENT DU COMBAT	70
LES ACTIONS EN COMBAT	70
DETERMINATION DE L'ORDRE DES ACTIONS	71
RESOLUTION DES ACTIONS	72
LE CALCUL DES DOMMAGES	75





LES MODIFICATEURS DUS A LA SITUATION	76
LES DEGATS	77
TABLEAUX DES ETATS DE SANTE	77
ARMURES	78
TABLEAU DES BLESSURES LOCALISEES	79
TABLEAU DES ARMES	81
<i>CHAPITRE 8: LA MAGIE</i>	<i>82</i>
L'ACQUISITION DES SORTILEGES ET LEUR APPROFONDISSEMENT	82
LES INCANTATIONS: LA PUISSANCE DES MOTS	83
LE POUVOIR DES ATUA: LA MAGIE DIVINE	94
LA PUISSANCE NEFASTE DES ESPRITS: LA MAGIE DES ESPRITS	103
<i>CHAPITRE 9: EXPERIENCE</i>	<i>107</i>
GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE	107
DEPENSER LES POINTS D'EXPERIENCE	108
<i>CHAPITRE 10: LES REFERENCES</i>	<i>109</i>
LES HUMAINS	109
ANIMAUX	109
CREATURES MONSTRUEUSES	111
LES ESPRITS	114
LES ATUA	120
<i>CHAPITRE 11 : LA MAITRISE DE LEGENDES TAHITIENNES</i>	
<i>121</i>	
LE TON DE LA CAMPAGNE	121





L'AMBIANCE PROPRE AUX ÎLES

123

LES SOURCES DE CONFLITS

124

IMPRECISIONS DE L'HISTOIRE ET THEORIES FARFELUES

127





INTRODUCTION

Ce livret commence par une explication des principes de bases du jeu de rôles, au cas vous n'ayez jamais joué à ce type de jeu. Vous pourrez ensuite découvrir les étapes de la création d'un personnage tahitien. Enfin vous trouverez les règles qui vous permettront de résoudre toutes les actions des personnages durant le jeu. Vous serez ainsi parés pour partir à l'aventure.

Il est conseillé de lire en premier lieu les cinq premiers chapitres du livret de civilisation qui vous feront entrer dans l'univers de Légendes Tahitiennes.





LEGENDE DE HONO'URA

Hono'ura est un géant tahitien dont la légende dépassa de loin les limites de son île. La voici d'ailleurs telle qu'elle est racontée dans Les Paumotu.

Ta'ihia était roi du mataïena'a (district) de Tautira dans la presqu'île de Tahiti-Iti. Il avait un frère appelé Ta'aroa qui dirigeait le district montagneux de Ta'aroa. Ce dernier avait un fils nommé Aua-Toa qui était marié avec Te-More-Ari'i-Vahine, la fille du roi du mataïena'a de Pu-na-au-ia.

De cette union naquit un premier fils appelé Hono'ura. Celui-ci était caché dans une enveloppe appelée "Pu-maruea". Aua-Toa voyant cela dit: "C'est une masse informe, cela n'a rien d'humain, il faut l'enterrer". C'est alors qu'intervint l'esprit nommé Vero-Huti-i-te-Ra'i (en tahitien: "orage créé dans le ciel"). Il exigea que l'enveloppe soit portée dans la caverne Po-Fatu-Ra'a situé au flanc du mont Tahu'a-reva.

De l'enveloppe dans la caverne surgit alors Hono'ura qui avait le pouvoir de grandir et de rétrécir à volonté. Il se nourrissait de pierre de la caverne et avait pour seul compagnon Vero-Huti-i-te-Ra'i. N'ayant pas de vêtements, il restait toujours dans la caverne. Pendant ce temps, ses parents eurent trois beaux garçons nommés Tai-ea, Tai-ranu et Tuma.

Un jour, alors que Hono'ura était déjà adulte, Tautu, un ami du roi Ta'ihia se rendit à la caverne afin de prier le dieu Ra'a pour qu'il sanctifie une cérémonie religieuse. Il découvrit Hono'ura qui n'osait bouger, honteux de sa nudité. Tautu l'interrogea et Hono'ura déclina son identité.

Tautu rentra en informer le roi Ta'ihia. La famille fut stupéfaite. La mère de Hono'ura se dépêcha de battre un grand pagne de tapa. N'osant s'y rendre eux-mêmes, les parents envoyèrent leurs trois fils accompagnés de guides du roi Ta'ihia amener le pagne et inviter Hono'ura à venir chez eux.

Les visiteurs saluèrent Hono'ura et ils lui offrirent le pagne et de la nourriture. Il accepta la nourriture toute nouvelle pour lui mais refusa de les rejoindre. Conseillé par l'esprit, il leur dit qu'il sortirait le lendemain à l'aube. Les visiteurs quittèrent Hono'ura et répandirent partout la nouvelle.

Le lendemain, une foule était assemblée dans la plaine qui faisait face au mont Tahu'a-reva. Hono'ura sortit vêtu de son pagne et se mit à grandir, grandir jusqu'à ce que sa tête dépasse les nuages couvrant la montagne. Les gens étaient émerveillés et des messagers de





Ta'ihia l'invitèrent à venir chez le roi. Hono'ura ne répondit pas et chanta jusqu'au crépuscule. A ce moment, il réduisit sa taille et disparut.

Pendant que Ta'ihia se préparait à recevoir Hono'ura, des guerriers des Paumotu du district de Hiva dans l'île de Paua-Tea attaquèrent son royaume et tuèrent le jeune chef guerrier Tui-Ha'a. Ils emportèrent son corps comme trophée. Leur attaque réalisée, ils se replièrent à Ta-Kume dans les Paumotu, sauf leur chef, A'u-Roa qui se rendit en compagnie de quelques guerriers à Havaï'i.

Quand il apprit ce forfait, Hono'ura fut furieux. Il décida de sortir de sa retraite et de venger la communauté. Mais auparavant, il désirait mesurer sa force et voir de quoi il était capable. Il se rendit à Puna-au-ia, le district de sa mère et il y vit deux vieilles femmes qui arrachaient des taro près de leur fare qui surplombait la rivière.

Il leur dit: "Vieilles Femmes, ronfleuses dans la rivière Punaru'u, votre maison est au niveau de la berge de la rivière ! Quittez ce lieu que les grandes eaux de Punaru'u puissent le submerger."

Une des vieilles répondit: "Nous avons eu ici le champion Manu-te-A'a. Nous avons eu également Manu-te-Tape-Ari'i et Hi-ti-Mai-te-Ra'i qui nous ont menacées de destruction. Nous ne leur avons pas prêté attention et notre demeure n'a pas été enlevé de cette pente."

Hono'ura fit une énorme boule avec des fougères et la projeta violemment dans la rivière. Ceci ne fit qu'éclabousser la maison. Les vieilles se moquèrent de Hono'ura, ce qui le mit dans une rage folle. Il sauta dans l'eau. L'inondation ainsi provoquée emporta le terrain sur lequel se trouvait la case et qui devint une île dérivante au milieu de la Punaru'u. Alors que le courant emportait leur fare, les vieilles, terrifiées, lancèrent leur taro sur la montagne. Celui-ci se pétrifia et est toujours visible aujourd'hui, commémorant cet événement qui fit alors sensation.

Hono'ura se retira alors dans sa caverne jusqu'à la fin de la période de deuil. Il partit alors pour les Paumotu avec ses frères et quelques guerriers. Il leur dit de mettre à l'eau la pirogue Aere. Mais ceux-ci ne parvinrent pas à la déplacer. Hono'ura chanta puis tira seul le bateau dans le lagon. Hono'ura trouva ensuite un arbre aïto grand et mince et il s'en fit une énorme lance qu'il nomma Rua-i-Paoo (Tahitien: fissure qui consume).

Ils s'embarquèrent d'abord pour Havaï'i où se trouvait le chef A'u-roa et quelques uns des guerriers qui avaient effectué le raid sur Tautira. Avec l'aide de gens de Havaï'i, ils les défièrent, mais A'u-Roa parvint à s'enfuir vers Hiva dans l'île de Papa-tea aux Paumotu.

Hono'ura et sa troupe les poursuivirent et arrivèrent à Hiva. Le roi de Hiva, Tu-tapu, leur demanda ce qu'ils venaient faire. Hono'ura répondit qu'il était à la recherche de A'u-Roa qui avait tué le brave Tui-ha'a. Le roi répondit que A'u-Roa n'était pas là et qu'ils ne





pourraient l'atteindre car ils seraient tués par le monstre Tu-ma-tahî qui vit dans le lagon de Papa-tea.

Hono'ura demanda où était le monstre. Le roi répondit qu'il était en mer pour se nourrir de purupuru (holothuries) et qu'il allait bientôt rentrer. Hono'ura et ses guerriers se dirigèrent alors vers la passe et s'installèrent sur le récif pour attendre le monstre Tu-ma-tahî. Le monstre arriva et voyant Hono'ura, il chercha à attraper sa tête. Il n'y parvint pas et essaya de couper Hono'ura en deux. Pour ce faire, il se mit de flanc et lorsqu'il ouvrit la gueule, Hono'ura lui planta sa lance, le transperçant de part en part. Le monstre était mort et le Tahu'a Pure du groupe chassa l'esprit de Tu-ma-tahî dans le Po.

Récupérant sa lance, il constata qu'elle était ternie par le sang du monstre. Il la rebaptisa Rua-i-Havahava (Fissure souillée). Le roi Tu-tapu et son peuple étaient furieux de la mort du monstre qui les protégeait. Ils attaquèrent les tahitiens sur la plage. Ces derniers prirent le dessus et les Hiva se réfugièrent dans un Pa (fortin) fait de sable et de rondin. Les tahitiens assaillirent le pa avec succès, tuèrent le roi Tu-tapu et prirent sa lance comme forfait. Mais au lieu de ramener le corps du roi à Tahiti comme le voulait la coutume, ils eurent la bonté de le laisser aux Hiva. Ils détruisirent cependant le marae royal des Hiva et s'emparèrent du to'o (statuette) de leur dieu protecteur, Tu, et de celle de son messenger, Ro'o. Ils emmenèrent la femme du roi pour en faire une épouse de Ta'ihia afin d'éteindre le conflit entre les deux peuples.

Hono'ura et ses gens prirent la mer et arrivèrent dans l'île de Fakaau et s'installèrent dans une grotte non loin de la plage dans le district de Fare-marama dont les gens étaient favorables aux tahitiens. Hono'ura fit un trou dans une gourde et ordonna à son frère Tuma d'aller chercher de l'eau avec. Celui-ci y alla et essayant de remplir la gourde, s'aperçut de la supercherie. Trois princesses du district de Tupuna, appelées Te-'ura-tau-ia-po, Tu-tapu-hoa-toa et Ra'i-e-ho'o-ata-nua, vinrent à passer. Elles faisaient l'admiration des frères pour leur beauté. Elles virent Tuma et improvisèrent une chanson moqueuse à son égard du fait de la gourde percée. Celui-ci revint furieux au camp et se disputa avec son frère. Les princesses passèrent près de la caverne et Te-'ura-tau-ia-po, que Tuma appréciait particulièrement, dit en voyant Hono'ura: "Je ne m'éprendrai jamais de ce vilain monstre !". A son grand malheur, Hono'ura l'entendit.

Peu de temps après, les frères organisèrent des réjouissances. Parmi les festivités, il y eut de nombreuses danses et Hono'ura et ses frères furent les meilleurs danseurs. Les femmes s'approchèrent pour les féliciter, celles de haut rang en premier lieu. Quand Te-'ura-tau-ia-po tendit la main à Hono'ura, celui-ci la reconnut et lui frappa la main avec une telle force qu'elle fut arrachée. La princesse meurtrie et humiliée rentra chez elle et mourut.

Apprenant sa mort, Tuma partit à la recherche de l'esprit de la jeune fille pour le ramener dans son corps. Hono'ura l'apprit et devança Tuma. Apercevant l'esprit de la jeune femme, il le transperça de sa lance et l'esprit perdit toute sa force vitale. Ne voyant pas l'esprit





arriver, Tuma alla voir s'il n'avait pas réintégré son corps et il rencontra Hono'ura. Malgré les dénégations de celui-ci, il comprit ce qui s'était passé.

Hono'ura épousa Ra'i-e-ho'o-ata-nua et les guerriers tahitiens reprirent la mer pour se rendre à Ta-Kume. Ils passèrent à un endroit où deux courants marins se rencontraient. La pirogue Aere fut tellement secouée que la femme du roi Tu-tapu en mourut. Ils arrivèrent ensuite à Ta-Kume demeure du guerrier A'u-Roa et du dieu marin Te-A'u-Roa. Ils y trouvèrent le corps de Tuiha'a, ce qui augmenta leur fureur. Ils rencontrèrent la reine Maru-i'a qui leur dit que A'u-Roa n'était pas là et que leur dieu protecteur Te-A'u-Roa ne reviendrait qu'avec la saison des vents froids.

Hono'ura sortit alors de sa gourde magique Te-Pori un brouillard froid appelé Hume-no-Ta'aroa (rosée de Ta'aroa) et chargea son esprit protecteur, Vero-huti-i-te-ra'i, de le répandre sur la région.

Le dieu Te-A'u-Roa, qui avait la forme d'un immense poisson, pensant la saison des vents froids venue, se dirigea vers Ta-Kume. Voyant Hono'ura, il enfonça sa tête dans le sable. Les frères de Hono'ura voulurent le mettre en pièce, mais Hono'ura leur dit que le siège de l'esprit de Te-A'u-Roa se trouvait dans la tête. Il fit une prière chantée, lança son casque de plume dans le sable dégageant la mâchoire supérieure de Te-A'u-Roa et l'occit de sa lance.

L'esprit de Te-A'u-Roa fut renvoyé dans le Po et la chair du poisson cuite et partagée entre tous pour être mangée, empêchant ainsi l'esprit de se venger. Hono'ura prit alors la reine et nombreux de ses gens comme prise de guerre, reprit le corps de Tui-ha'a et partit s'installer sur Na-Puka, une île déserte non loin de Ta-Kume.

Hono'ura rêva que les dieux des Paumotu, l'esprit de la femme de Tu-tapu et l'esprit de Te-A'u-Roa convoquaient le chef A'u-Roa et de nombreux autres chefs de l'ouest des Paumotu pour venger les méfaits des tahitiens. Le lendemain, une grande flotte se présentait devant Na-Puka. Les tahitiens, prévenus par le rêve de Hono'ura, étaient cachés. Seules étaient visibles la pirogue Aere et la lance de Hono'ura. Hono'ura lança en l'air des coquillages se tenant à un arbre nono. Les coquillages retombèrent sur la face rouge, indiquant que les tahitiens seraient vainqueurs.

Hono'ura alla au devant de ses adversaires et leur proposa de venir boire du 'ava qu'il avait préparé à l'intérieur des terres et de voir la jolie femme Te-'ura-tau-ia-po. Ceux-ci pensèrent que Hono'ura ne savait pas ce qu'il faisait et décidèrent d'accepter l'invitation. Ils pourraient ainsi massacrer les tahitiens quand ceux-ci seraient ivres.

Les guerriers débarquèrent et demandèrent ce qu'était cet énorme bout de bois sur la plage (c'était la lance de Hono'ura). Hono'ura répondit qu'il s'agissait d'une pagaie. Il leur fit ensuite emprunter un chemin très étroit qui les obligea à se mettre en file indienne. Le chemin traversait des fourrés puis des clairières de sables, ce qui dispersa les Paumotu. Les





tahitiens cachés dans les fourrés les tuèrent petit groupe par petit groupe. Hono'ura fermant la marche s'empara de sa lance et tua les derniers de la file indienne.

C'est ainsi que fut vengé le brave Tui-ha'a par Hono'ura.





CHAPITRE 1 : QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES ?

Ecoute jeune tahitien, le grand sage Oto'e va te conter la façon de jouer au 'ieterore (jeu de rôles), un jeu qu'il a appris sur une terre lointaine !

Ce chapitre a pour but de vous expliquer comment les jeux de rôles fonctionnent. Vieux routards des jeux de rôles, ce chapitre ne vous apprendra rien à ce sujet mais pourra vous éclairer sur les originalités de Légendes Tahitiennes.

LE PRINCIPE

Le principe du jeu de rôles est d'interpréter un personnage. Vous définissez au début du jeu la personnalité et les compétences de votre personnage. Ensuite, chaque joueur choisit quelles actions effectue son personnage et joue son rôle. Contrairement au théâtre cependant, les joueurs ne jouent pas leur personnage par des mouvements et ne réalisent pas eux-mêmes les actions de leur personnage. Tout se passe uniquement par la parole (et quelques lancers de dés) autour d'une table. Une autre différence avec le théâtre est que l'intrigue n'est pas entièrement prédéterminée, vous êtes libres des paroles et des actes de votre personnage.

Un des joueurs doit tenir le rôle de meneur de jeu, appelé à Légendes Tahitiennes maître des légendes. Le maître des légendes ne joue pas un personnage particulier. Plus qu'un arbitre, il interprète tous les personnages qui ne sont pas joués par les autres joueurs et plus généralement, il décrit tout ce qui se déroule en dehors des personnages des autres joueurs. Il prépare avant le jeu un scénario qui pose les bases de l'intrigue d'une partie. Il tient le rôle d'un conteur où certains des personnages du conte (ceux des autres joueurs) échappent au contrôle du conteur et agissent par leur propre volonté.

LE BUT DU JEU

Le but du jeu n'est pas comme dans bien d'autres jeux de battre les autres joueurs. Le premier but du jeu de rôles est de vivre des moments passionnants en interprétant un personnage, en lui faisant réaliser des aventures périlleuses et le faisant évoluer dans un monde étrange et fantastique. Généralement, les personnages forment un groupe qui tente de surmonter côte-à-côte les difficultés et les dangers que le maître des légendes fait survenir durant la partie.





Selon sa personnalité et ses intérêts, chaque personnage pourra avoir des motivations différentes. Le but du jeu pourra donc être différent pour chacun des joueurs. Un jeune homme transisi d'amour pour sa belle voudra peut-être réaliser des exploits pour la séduire alors qu'un autre personnage du groupe se lancera dans l'aventure dans l'espoir d'une forte récompense. Généralement, le but commun est de réussir les tâches prévues dans le scénario.

LE DEROULEMENT D'UNE PARTIE

La première phase dans un jeu de rôles consiste en la création des personnages. Les personnages seront définis par leur personnalité, leur histoire personnelle et leurs compétences. Celles-ci sont chiffrées et serviront durant le jeu à savoir si le personnage arrive à réaliser telle ou telle action ou s'il connaît telle ou telle chose. Le chapitre 2 de ce présent livret est consacré à cette phase du jeu.

Ensuite commence le jeu à proprement parler. La plupart du temps, le maître des légendes fait une petite introduction où les personnages se trouvent en face d'une situation qu'ils doivent résoudre ou de personnages non-joueurs qui leur demandent de réaliser quelque chose pour eux. Les joueurs sont alors totalement libres de faire agir et parler leur personnage à leur gré. Les jets de dés et les règles sont présents pour savoir si un personnage réussit ce qu'il entreprend.

La partie se termine quand les personnages ont réussi à surmonter les problèmes qu'ils avaient à résoudre dans le scénario (ou quand ils ont échoué). Il est possible que le temps vienne à manquer pour finir le scénario qui peut alors s'étendre sur plusieurs séances de jeu. Une séance de jeu dure généralement de 3 à 6 heures. Une partie s'étendant sur de nombreuses séances de jeu s'appelle une campagne.

LES REGLES DU JEU

Le livret de Règles que voici établit l'ensemble des règles qui devraient être utiles au jeu.

Le chapitre 2: La Création d'un Personnage permet de créer un personnage et de chiffrer ses aptitudes.

Le Chapitre 3: Les Compétences permet de décrire comment on utilise les compétences des personnages en jeu. Il s'agit des mécanismes principaux du jeu.

Le Chapitre 4: Tapu, Mana et Caractéristiques vous permettra de résoudre toutes les actions qui n'entrent pas dans le cadre des compétences.





Le Chapitre 5 présente la Charte Angoumoise un mécanisme universel de jeu servant en particulier à définir la difficulté d'une action et la qualité de réussite d'une action.

Le Chapitre 6: Santé permet de connaître les effets de l'état de santé d'un personnage et de la médecine.

Le Chapitre 7: Le Combat permet de simuler les combats qui ne manqueront pas d'advenir durant le jeu.

Le Chapitre 8: La Magie vous permettra de connaître les mécanismes qui régissent l'utilisation de la magie par les personnages.

Le Chapitre 9 décrit le système d'expérience qui permettra aux personnages de s'améliorer au fil des parties.

Le Chapitre 10: les Références donne des caractéristiques de jeu pour les personnages non-joueurs typiques et les esprits que rencontreront les personnages.

Le Chapitre 11 donne des conseils au maître des légendes pour préparer ses scénarii.

LES ACCESSOIRES

Plusieurs accessoires sont inhérents aux jeux de rôles. Nous les décrirons des plus indispensables ou plus superflus.

Du papier et des Crayons:

pour noter les aptitudes des joueurs sur la feuille de personnage et prendre des notes en cours de partie.

Les Dés:

Les dés servent à tester les différentes aptitudes des personnages quand elles interviennent durant le jeu. Plusieurs types de dés sont nécessaires: les dés à 20 faces (notés D20), les dés à 12 faces (D12), les dés à 10 faces (D10), les dés à huit faces (D8), les dés à quatre faces (D4) et les traditionnels dés à six faces (D6). D100 signifie qu'on lance deux dés à dix faces dont l'un préalablement fixé désigne les dizaines alors que l'autre désigne les unités. Un chiffre devant le sigle D4 (ou tout autre type de dés) indique qu'il faut lancer plusieurs dés et faire la somme de leur résultat. Ainsi 5D4 indique qu'il faut lancer 5 dés à 4 faces et calculer la somme des nombres obtenus sur les dés.

L'Ecran du Maître:





L'écran du maître sert à cacher les notes du maître et son scénario. Il permet de réaliser des jets de dé hors de la vue des joueurs. Généralement à l'intérieur de l'écran se trouvent des rappels des règles qui permettent au maître de résoudre rapidement les actions.

Les Figurines:

Les figurines représentant les personnages permettent de visualiser la position des joueurs par rapport aux autres quand cela est nécessaire. Les combats par exemple peuvent être l'occasion d'utiliser les figurines. Cependant, elles ne sont pas absolument nécessaires et des pions peuvent aisément les remplacer.

LE CADRE DU JEU

Légendes Tahitiennes vous proposent d'interpréter des personnages vivant dans le Tahiti ancien. Ils évolueront donc dans un monde de lagons bleus et de cocotiers où les chefs des différentes vallées rivalisent entre eux et où des esprits peuplent la surface de la terre. Vous découvrirez par le jeu les différentes facettes de cette civilisation méconnue en interprétant le rôle d'un tahitien.

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Votre personnage tahitien appartiendra à l'un des trois castes de Tahiti: Manahune (plébéien), Ra'atira (petit noble) ou Ari'i (chef). Il pourra être un navigateur intrépide, le réciteur de généalogie d'un chef, un vil sorcier, un guerrier redouté, un sculpteur réputé, ou encore bien d'autres choses. Il sera plus ou moins doué pour une série d'activités et sera bientôt prêt pour partir à l'aventure. Toutes les étapes de la création de personnage se trouvent dans le chapitre 2 du présent livret.

La lecture du livret de civilisation vous permettra de bien le situer dans le contexte assez exotique et étrange de la société tahitienne.



LES SCENARIOS

Les aventures de Légendes Tahitiennes auront de nombreux sujets qui serviront de base d'intrigue aux scénarios du maître: la quête de mana, les interactions avec les chefs, l'ascension sociale, les conflits entre royaumes, les haines entre familles, la recherche de belles vahine, les expéditions vers d'autres archipels, éviter le courroux des dieux, etc... Le livret de campagne (Livret III) fournit un exemple de scénario qui pourra être utilisé par le maître des légendes.





CHAPITRE 2 : LA CREATION D' UN PERSONNAGE

Rata-nui est né dans une famille ra'atira de l'intérieur des terres. Son père, Fe'e-tara, exploite un domaine où poussent taro et arbres à pain en abondance. Durant son adolescence, Rata-nui aimait à parcourir la montagne jusqu'au jour il rencontra, Tete-pere, l'esprit du pic des vents. Il eut une telle peur qu'il retourne rarement dans les gorges et les pics. Il a consacré le reste de son adolescence à se vanter et à raconter les exploits des maha'eniens illustres. Il fut choisi par un jeune ari'i de sa vallée pour devenir son orateur - généalogue ('orero) et il en a acquis rapidement les compétences. Il accompagne désormais son ari'i dans tous ses déplacements " officiels "

Ce chapitre apporte tous les éléments qui vous permettront de créer un personnage tahitien. Des sujets comme sa caste d'origine, ses dons, ses capacités physiques et ses connaissances seront les bases de cette création. Suivez-donc les étapes de la création afin de donner vie à votre personnage.

LES ETAPES DE CREATION DU PERSONNAGE TAHITIEN

Votre personnage tahitien va se modeler petit à petit en poursuivant l'ordre suivant:

1. Déterminer son origine sociale
2. Déterminer son rang dans la famille
3. Déterminer ses manas
4. Déterminer ses caractéristiques
5. Choisir son adolescence
6. Choisir une occupation
7. La phase de personnalisation
8. Calculer la Fatigue, le Pouvoir, le Mana et le bonus aux dégâts
9. Choisir un nom et déterminer le background avec le maître des légendes





L'ORIGINE SOCIALE DU PERSONNAGE

Dans une société hiérarchisée comme la société tahitienne, l'origine sociale est primordiale : elle déterminera la position et les relations de votre personnage avec les autres joueurs et les personnages non-joueurs. L'origine déterminera également l'énergie intérieure du personnage: son mana et ses possibilités de " carrières ".

Pour déterminer l'origine sociale du personnage, tirez sur la table des origines sociales. Elle vous indiquera la caste et l'occupation du père du personnage.

DETERMINER LE RANG DANS LA FAMILLE

La détermination du rang dans la famille se fait par un tirage sur la table de situation familiale.





TABLE DES ORIGINES SOCIALES

01	Títí		
02 à 50	Manahune	01 à 35 Pêcheur 36 à 75 Paysan 76 à 80 Valet 81 à 85 Opu-Nui 86 à 90 Navigateur 91 à 00 Guerrier	
51 à 60	Tahu'a	01 à 30 Manahune 31 à 95 Ra'atira 96 à 00 Ari'i	01 à 15 Tahu'a Parau Tomu Fenua 16 à 30 Tahu'a ra'au 31 à 45 Tahu'a Marae 46 à 60 Tahu'a Fare 61 à 75 Tahu'a va'a 76 à 90 Tahu'a Tau Tai 91 à 97 Sculpteur 98 à 99 Orneur de Tapa 00 Tatoueur
61 à 65	Orou	même table que Tahu'a	01 à 70 Indépendant 71 à 00 Attaché à un Marae
66 à 70	Arioi	01 à 20 Fanau-Nau 21 à 70 Papatea 71 à 90 7ème rang 91 à 00 8ème rang	
71 à 90	Ra'atira	01 à 30 Paysan 31 à 80 Guerrier 81 à 86 Valet 86 à 90 'orero 91 à 96 Navigateur 97 à 98 Fa'atere 99 à 00 Rau-Ti	
91 à 99	Ari'i	01 à 60 Guerrier 61 à 90 Tahu'a Pure 91 à 92 Tahu'a Rahi 93 à 95 Navigateur 96 à 00 Fa'atere	
00	Ari'i Maro'ura		01 à 70 Guerrier 71 à 00 Tahu'a Rahi





TABLE DE SITUATION FAMILIALE

1D100	Situation p/r au chef de fam.	Classe Sociale Manahune	Ra'atira	Ari'i	Ari'i Maro'ura
01-02	Chef de Famille	RS:+1	RS:+2	RS:+3 MANA:+1	RS:+4 MANA:+1
03-04	Fils Aîné		RS:+1	RS:+2 MANA:+1	RS:+3 MANA:+1
05-22	Autre Fils			RS:+1 MANA:+1	RS:+2 MANA:+1
23-30	Frère			RS:+1 MANA:+1	RS:+2 MANA:+1
31-40	Cousin			RS:+1	RS:+1
41-55	Neveu			RS:+1	RS:+1
56-65	Petit-Fils			RS:+1 MANA:+1	RS:+1 MANA:+1
66-120	° de parenté plus éloigné				

Les joueurs voulant être Tahu'a Pure ajoutent 20 à leur jet.

LES PERSONNAGES FEMININS

Les personnages féminins exercent rarement une occupation, le travail des femmes est souvent défini et les femmes qui sortent de ce rôle sont rares. Les occupations que peuvent choisir les femmes sont donc: femme (évidemment), paysan, 'arioi, 'orou indépendant et, avec l'accord du maître, guerrier, artisan ou navigatrice. Elles sont considérées comme noa et toutes les fonctions religieuses leur sont impossibles.





DETERMINER SES MANAS

Les Manas (à ne pas confondre avec le Mana) sont les dons innés dont sera doté votre personnage dans chaque domaine: l'aptitude naturelle au combat, les dons pour la magie, les facultés de perception, la prédisposition à la foi, les relations avec la nature, la mécanique, les dons artistiques et la facilité de communication.

A part la foi, ces manas ne varient jamais durant le jeu.

Pour chaque mana, tirer 1D4:

- si le dé fait 1, le score initial du mana est de 0
- si le dé fait 2 ou 3, le score initial du mana est de 2
- si le dé fait 4, le score initial du mana est de 4

Vous disposez ensuite de 1D6 points à répartir comme bon vous semble dans les différents Manas. La liste des compétences correspondant à chaque Mana pourra vous aider dans vos choix de répartition.

Le score maximum dans un mana est de 5 pour les manahune, de 6 pour les ra'atira et les ari'i. Les ra'atira ne peuvent avoir qu'un seul mana à 6 alors que les ari'i peuvent en avoir deux.

Méthode alternative: le personnage choisit deux manas forts (score: 4), 2 manas faibles (score: 0) et le reste des manas a un score de 2. Le joueur répartit 4 points comme il l'entend.

DETERMINER SES CARACTERISTIQUES

Il y a trois grandes caractéristiques:

- le physique: les capacités du corps
- le psychique: les capacités de l'esprit
- l'apparence: l'apparence physique du personnage

Pour déterminer le score de physique, le score de psychique et le score d'apparence, lancez 2D6+2 et répartissez les points obtenus entre les trois caractéristiques. Le maximum est 5 dans une caractéristique.





Méthode alternative: répartir 10 points dans 3 caractéristiques

Chaque caractéristique est divisée en 3 aspects qui décrivent plus précisément le personnage. Les aspects liés au physique sont: la force, la rapidité et la coordination. Les aspects liés au psychique sont l'intelligence, la volonté et la décision (rapidité de décision). Ceux liés à l'apparence sont la beauté, l'honnêteté (l'apparence d'honnêteté) et l'aura.

La moyenne des trois aspects d'une caractéristique doit être égale à la caractéristique. La différence entre une caractéristique et un des aspects qui lui sont liés ne peut dépasser 1.

Les scores des aspects pourront être augmentés ultérieurement avec les points de personnalisation. Les scores maximum des aspects après l'étape de personnalisation sont les mêmes que pour les manas: 5 pour les manahune, 6 pour les ra'atira et pour les ari'i. Les ra'atira ne peuvent avoir qu'un seul aspect à 6 alors que les ari'i peuvent en avoir deux.

Ex.: Rata-Nui a 4 en apparence. Il choisit de privilégier l'aura à la beauté et à l'honnêteté. Il peut au maximum mettre 5 en Aura et ne peut descendre en dessous de 3 en beauté ou honnêteté. Il choisit d'avoir 5 en Aura, 4 en Beauté et 3 en Honnêteté. La moyenne de ces trois sous-caractéristiques est bien égale à l'Apparence.

CHOISIR SON ADOLESCENCE

La manière dont on vit son adolescence peut façonner toute une vie. Le joueur va donc choisir ce qui a le plus caractérisé l'adolescence de son personnage. Il lui est proposé 21 types d'adolescence parmi lesquels il pourra en choisir deux. Ils correspondent à ce que le personnage a fait pendant cette période de sa vie.

Chacun de ces types d'adolescence a permis au personnage d'acquérir des abilities diverses. En terme de jeu, chacun des deux types choisis apporte 5 compétences au niveau 2. Si les deux types choisis font obtenir des compétences identiques, les avantages s'additionnent pour généralement obtenir un niveau de 4.

L'histoire personnelle du personnage a également une incidence sur sa vie actuelle. Amitiés, inimitiés, engagements divers peuvent avoir été contractés pendant la jeunesse du personnage et leurs conséquences s'en ressentent encore dans le présent. Un peu d'imagination permettra de donner un peu de profondeur au personnage et nourrira certaines des futures aventures de votre personnage.

LES TYPES D'ADOLESCENCE:

Coureur de vahine:





Le personnage passait une grande partie de son temps à tenter de charmer des personnes du sexe opposé, une habitude qui lui est peut-être restée.

Les compétences acquises par cette adolescence agitée sont: séduction, comique, corps à corps, danse et maquiller.

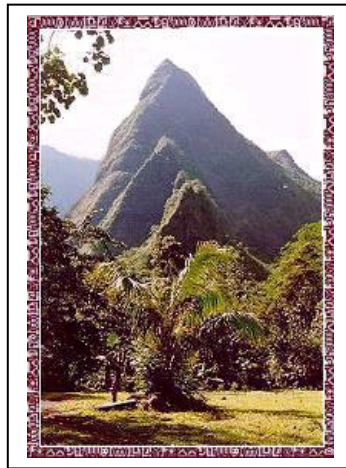
Au niveau des relations du personnage, une ancienne conquête éconduite ou un rival malheureux pourrait nourrir une haine tenace à son encontre. Il peut être désormais marié ou avoir un ou plusieurs enfants.

Montagnard:

Durant sa jeunesse, le personnage a contracté le virus de la montagne et des lieux éloignés. Il adorait parcourir les vallées de l'intérieur et escalader les pics volcaniques de Tahiti. Chasser les oiseaux et les cochons est une des activités favorites du personnage.

Les compétences acquises durant ces escapades sont les suivantes: connaissance de la montagne, escalade, surprendre, javelot, course.

De cette adolescence montagnarde, le personnage peut avoir gardé, outre son amour du domaine de To'a-hiti, des trophées de ses aventures: plumes, défenses de cochons, cicatrices, animal apprivoisé, relations (bonnes ou mauvaises) avec des esprits de la montagne ...



Maritime:

Le personnage a durant son adolescence accompagné les pêcheurs et usé son maro sur les planches des voiliers. L'air marin est son élément et l'appel du large fait tressaillir son cœur.

Cette jeunesse en mer lui a permis d'acquérir les compétences suivantes: connaissance de la mer, bateau, nager, ficeler, prières de pêcheur





Les relations sur un bateau sont généralement exacerbées et les amitiés et les haines résultant de voyages en mer particulièrement vives. Le personnage peut également avoir gardé de ses aventures maritimes des objets tirés de ses prises: dard de raie, harpon en dent de requin, hameçon de bonne qualité, voire même un petit voilier.

Écolier studieux:

Le personnage a fréquenté assidûment le fare du tahu'a parau tomu fenau. S'il est ari'i, il a même peut-être été envoyé dans une école prestigieuse. Il appris avec application les leçons, les généalogies et les différents mythes.

Il a ainsi pu acquérir les compétences suivantes: généalogie, traditions, connaissances mythiques, histoire, géographie.

Il a pu conserver de cette époque des relations avec un sage et a pu rencontrer des jeunes venant d'autres vallées ou d'autres îles.

Sous l'influence d'un orou:

Pour des raisons à déterminer (famille, chantage, rencontre fortuite), un orou a pris le personnage comme assistant. Il a vécu cette période dans la terreur des esprits et des sortilèges.

Il a pu ainsi acquérir deux sorts de magie populaire de niveau 1 à 3 et les compétences suivantes: prière contre les esprits malins, sculpture, conjurer les esprits.

Il a également gardé de cette époque un ti'i et des contacts (bon ou mauvais) avec des esprits. Ses rapports avec l'orou peuvent s'être modifiés: rivalité, haine, amitié... Peut-être celui-ci est-il mort dans des circonstances étranges ! Les congénères du personnage ont également certainement développé une certaine méfiance à l'égard de celui-ci.

Dans les basques des anciens:

Le personnage aimait à fréquenter les anciens de sa famille. Il appréciait les entendre parler des temps anciens, des mythes et des affrontements entre les différentes vallées.

Il a pu retirer de ces fréquentations assidues l'apprentissage d'un sort de magie populaire de niveau 1, 2, ou 3 et l'acquisition des compétences suivantes: légendes, généalogie, traditions, prières aux ancêtres (ari'i) ou prières populaires (autres castes).

Même si beaucoup d'anciens mentors du personnage sont morts, certains vivent encore dans la vallée et dieu sait quels pouvoirs ils ont acquis durant leur longue vie.

Dilettante:





L'activité favorite du personnage dans son adolescence, c'est la glande et la frime. Le personnage a baguenaudé, allant d'une occupation futile à une autre. Le heiva (le mois des fêtes) est sa période préférée de l'année. Beaucoup de tahitiens affectionnent ce type d'adolescence.

Il a pu ainsi acquérir des compétences telles que: surf, danse, jeux, agilité, éloquence.

Il a pu conserver des contacts avec la bande de jeunes qu'il formait et peut avoir une réputation de bon à rien qui lui colle à la peau.

Artiste:

Le personnage a toujours apprécié ce qui est esthétique et beau. Sa jeunesse a été une quête de cette beauté et un apprentissage des différents arts. Il a fréquenté des artistes reconnus et des 'arioi.

Les compétences acquises durant cette recherche sont les suivantes: danse, chant, musique, poésie et éloquence.

Outre une certaine grâce qui le caractérise, le personnage a pu garder de cette époque de bons contacts avec des 'arioi et des objets liés à l'art: vivo (flûte à nez), pahu (tambour), costume de danse...



Reclus et penseur:

Le personnage était durant sa jeunesse le vilain petit canard. Il préférait la solitude aux jeux des jeunes de son âge. Il se considérait (et se considère peut-être toujours) comme supérieur ou différent des autres. Il a développé tout un imaginaire personnel qui le fait paraître étrange aux autres.

Il a appris les compétences suivantes: mémoriser, sens, traditions, philosophie et 1 sort de magie populaire de niveau 1 à 3.





Sa réputation a pu se maintenir de cette époque et il a pu garder son côté tête en l'air ou renfrogné.

Viril et bagarreur:

Le personnage a eu une adolescence agitée. Il a participé à de nombreuses bagarres et il a beaucoup fréquenté les guerriers de la vallée. Les défis virils faisaient partie de son quotidien. Il a même pu participer à de vraies batailles.

Les compétences acquises par ce tempérament bagarreur sont les suivantes: corps-à-corps, lancer de pierre (massue pour les ari'i), escalade, nager. Il peut choisir une des compétences suivantes: surf, esquive, agilité ou surprendre.

Il a conservé de cette époque des relations vives avec d'autres bagarreurs et une arme de bonne qualité.

Joueur:

Le personnage aime le jeu et a consacré une bonne partie de sa jeunesse à s'y adonner. Tout est pour lui matière à jouer, à parier. La vie ne serait-elle qu'un grand jeu ?

Les compétences acquises par cette adolescence ludique sont les suivantes: jeux, agilité, surf, énigmes, marchander

Farceur:

Le personnage était un poison. Il aimait monter les farces les plus méchantes et les plus absurdes. Cette attitude lui a valu de nombreuses inimitiés mais également l'admiration de ceux qui n'ont pas été des victimes. Les farceurs, les coquins et les rusés sont très bien considérés par les tahitiens.

Il a pu acquérir les compétences suivantes: jeux, comique, ficeler, agilité, pièges.

Flambeur:

Le paraître et l'insouciance ont marqué fortement la jeunesse du personnage. Briller auprès de ses semblables a toujours constitué un but en soi pour le personnage.

Cette attitude lui a permis d'acquérir les compétences suivantes: corps-à-corps, éloquence, maquiller, surf, arc (ari'i) et danse (autres castes).

Dans le pareu de sa môman:





L'adolescence du personnage a été tardive. Il est longtemps resté dans les jambes de sa mère qui a eu du mal à le considérer comme un homme. La timidité du personnage en est peut-être la raison.

Les compétences ainsi acquises sont les suivantes: cuisine, tapa, esquive, prières populaires, prières contre les esprits malins.

Coureur de récif:

Dans son adolescence, le lieu favori du personnage était le lagon et son récif. Il en connaît les recoins, les poissons, les meilleurs endroits pour surfer et les esprits qui peuvent le hanter.

Les compétences acquises par cette jeunesse sont les suivantes: nager, surf, navigation, connaissance du lagon, course.

Il lui reste certainement de cette adolescence un beau surf, des rivalités avec d'autres surfeurs ou une amitié avec un esprit du lagon.

A l'étranger:

Le personnage a été placé chez des cousins, dans une école ou en signe d'amitié dans une vallée lointaine ou une autre île. Il a vécu sa jeunesse loin de sa famille d'origine et en a retiré des connaissances et des relations qui dépassent le cadre de sa vallée.

Il a pu ainsi acquérir les compétences suivantes: traditions, géographie, étiquette, généalogie et héraldique



Paria, rejeté:

Le personnage était différent des autres jeunes de son âge (à vous de décider de quelle façon). Pour cette raison, il était rejeté par les autres qui lui jouaient des tours ou le battaient. Habitué à être un solitaire, il a appris à savoir éviter les agressions des autres.

Les compétences ainsi apprises sont les suivantes: premiers soins, se libérer de ses liens, sens, esquive, prières contre les esprits malins.

Romantique:





Le personnage a une adolescence marquée par une (ou plusieurs) histoire(s) romantique(s). Cette attraction pour des personnes du sexe opposée peut avoir été couronnée de succès, mais elle peut également avoir été un amour impossible ou une quête sans aboutissement.

Les compétences acquises par ces préoccupations sont les suivantes: poésie, musique, séduction, chant, éloquence

Travailleur:

Le personnage a consacré une grande partie de sa jeunesse à apprendre son métier, à tel point qu'il n'a fait que cela. Il gagne un bonus de +1 à toutes ses compétences professionnelles.

Voyageur:

Durant son adolescence, le personnage a suivi toutes les expéditions qui allaient vers des mataïena'a et des îles lointaines. Il a pu voir beaucoup de pays et apprendre les rudiments de la navigation. Les compétences apprises durant ces itinérances sont les suivantes: bateau, navigation, astronomie, géographie, Choix entre: Connaissance de la montagne, connaissance du lagon, connaissance de la mer et connaissance de la vallée.

Valet:

De nombreux adolescents, en particulier des ra'atira, passent leur adolescence au service d'ari'i ou de ra'atira d'autres familles. Ils portent leurs couleurs dans les rassemblements et rendent tout un tas de petits services. Les compétences apprises sont les suivantes: héraldique, traditions, généalogie, maquiller, manipuler.

CHOISIR SON OCCUPATION

Les tahitiens sont en général assez polyvalents, mais ils possèdent une occupation principale pour laquelle ils sont reconnus.

Les occupations qui vous sont accessibles dépendent de votre classe sociale et de vos différentes aptitudes. Pour chaque occupation, vous trouverez les caractéristiques ou dons minimum qui sont requis pour pouvoir effectuer cette profession. Ils peuvent être lus dans la description des différentes occupations.

Les **Manahune** ont accès aux occupations suivantes: Pêcheur, Paysan, Guerrier, Opu-Nui, Navigateur, Artisan, Arioi, Orou, Valet et Femme (homosexuel).





Les **Ra'atira** ont accès aux occupations suivantes: Paysan, Guerrier, Rau-Tí, 'orero, Navigateur, Orou, Artisans, Arioi, Fa'atere, Valet, Femme (homosexuel)

Les **Ari'i** ont accès aux occupations suivantes: Guerrier, Tahu'a Pure, Apprenti Tahu'a (Muhu), Artisan, Arioi, Fa'atere, Orou (rare) ou Femme (homosexuel).

Pour les personnages féminins, un encart leur est spécialement consacré.

Si l'occupation est différente de celle du père, il faut modifier le rang social du personnage: -1 si le rang social de l'occupation choisie est inférieur à celle du père, +1 si c'est le contraire.

LE CHOIX DE L'AGE

Les tahitiens ne tenaient pas rigoureusement le compte des années qui passent. On devenait adolescent à la puberté et adulte quand on était autonome. Le personnage peut avoir trois âges différents: jeune adulte, adulte ou vieux.

L'âge détermine l'avancement des compétences professionnelles. Le niveau des compétences professionnelles du personnage augmentent de:

- + 2 si il est jeune adulte
- + 3 si il est adulte
- + 4 si il est vieux

Les personnages vieux, du fait de leur décrépitude naturelle, ont -1 en physique.

POINTS DE PERSONNALISATION

La phase finale de la création de personnage consiste en l'allocation de points de personnalisation. Elle représente ce que le personnage a pu acquérir en-dehors des stades de son existence décrite précédemment (son adolescence ou sa vie "professionnelle").

Le nombre de points dont dispose le personnage dépend de son âge. Un jeune adulte dispose de 4 points, un adulte de 5 points et un ancien de 6 points.

Ces points permettent d'augmenter des caractéristiques, des dons, des compétences ou d'acquérir des sortilèges.

ASPECTS D'UNE CARACTERISTIQUE





Pour augmenter l'aspect d'une caractéristique de 1 point, le joueur doit dépenser 1 1/2 point de personnalisation.

COMPETENCES

Pour augmenter une compétence d'un niveau, le joueur doit dépenser 1/2 point de personnalisation.

Si le niveau de la compétence est de 0, il dépense 1 point de personnalisation et commence la compétence avec un niveau de +1.

SORTS

- pour acquérir un sort de niveau 1 à 3 de difficulté d'apprentissage de II ou un sort de niveau 1 à 5 d'une difficulté d'apprentissage III, le joueur doit dépenser 1/2 point de personnalisation.

- pour acquérir un sort de niveau 1 à 3 d'une difficulté d'apprentissage I, d'un sort de niveau 4 à 5 d'une difficulté d'apprentissage II ou d'un sort de niveau 6 à 9 d'une difficulté d'apprentissage III, le personnage dépense 1 point de personnalisation

- pour acquérir un sort de niveau 4 à 5 d'une difficulté d'apprentissage I, un sort de niveau 6 à 9 de difficulté d'apprentissage II ou un sort de niveau 10 de difficulté d'apprentissage III, le joueur dépense 2 points d'apprentissage.

Les tableaux suivants permettent de déterminer la difficulté d'apprentissage des sorts qui dépend de l'occupation du personnage et les coûts d'achat des différents sorts.

Type de Magie	Peuple	Arioi	Artisan	Orou	Tahu'a	Ra'atira	Ari'i
Magie Populaire	I	I	I	II	III	I	I
Magie des Esprits	I	I	I	III	II	I	I
magie des ancêtres ^(A)	-	-	-	III	II	I	II
Magie Divine	-	I	-	I	III	-	I
magie de Oro ^(O)	-	III	-	I	III	-	I
Magie de Pêcheur ^(P)	I (si pêch.)	I	III (Tautai)	II	II	I	I
Magie de Médecin ^(M)	I	I	III (Ra'au)	II	II	I	I
Magie des Artisans ^(I)	I	I	III	II	II	I	I






Fertilité bénéfique (*)	I	III	I	II	II	I	I
maléfique(*)	I	II	I	III	II	I	I

Difficulté du sort	Coût en I	points de II	compétences III
1-3	1	1/2	1/2
4-5	2	1	1/2
6-9	-	2	1
10	-	-	2





LES COMPETENCES

Il existe quatre types de compétences:

1. LES COMPETENCES LIEES A LA FAMILLE

Elles ne coûtent aucun point de compétences. Chaque origine sociale donne 4 compétences liées à la famille. On les trouve dans la rubrique "milieu d'origine" de la description des occupations. Leur niveau de départ est de 2.

2. LES COMPETENCES ACQUISES PENDANT L'ADOLESCENCE

Comme nous l'avons vu précédemment, le joueur choisit deux qualificatifs qui décrivent l'adolescence de son personnage parmi la liste des types d'adolescence. Chaque type d'adolescence lui augmente cinq compétences de deux niveaux.

3. LES COMPETENCES "PROFESSIONNELLES"

L'occupation qu'a choisie le joueur pour son personnage détermine 10 compétences. Ces compétences représentent ce que le personnage a appris dans l'apprentissage et la pratique de son métier.

Le niveau des compétences professionnelles du personnage augmentent de:

- + 2 si il est jeune adulte
- + 3 si il est adulte
- + 4 si il est vieux

Une augmentation supplémentaire de +1 est attribuée à deux compétences au choix parmi les compétences professionnelles.

4. LES COMPETENCES DE PERSONNALISATION

Le personnage peut augmenter le niveau d'une ou plusieurs compétences. Un point de personnalisation permet d'augmenter le score d'une compétence de +1. Si le score de cette compétence est de 0, le personnage commence avec cette compétence à + 2.





5. LES COMPETENCES INNEES

Ces compétences sont celles qui, même si elles n'ont pas été apprises formellement, sont partiellement connues du fait de leur utilisation régulière. Elles ne subissent pas de malus dû à un niveau de maîtrise égal à 0.

Vous en trouverez la liste ci-dessous:

MANAHUNE

Agriculture, Nager, Connaissance de la Vallée, Bateau

RA'ATIRA

Agriculture, Evaluer, Nager, Connaissance de la vallée

ARI'I

Généalogie, Héraldique, Eloquence, Evaluer, Traditions, Histoire, Massue Lancée, Javelot, Bateau

LA DIFFICULTE DES COMPETENCES

La difficulté d'une compétence est le malus qui s'applique au calcul de la compétence quand le niveau de maîtrise dans la compétence est de zéro. Il est indiqué dans la description de la compétence.

LE CHOIX DES SORTILEGES

La magie est très présente à Tahiti et n'importe qui peut avoir accès aux différentes formes de magie. Les points de personnalisation, certains types d'adolescence et certaines occupations permettent d'apprendre des sortilèges.

LE CALCUL DES CHANCES DE REUSSIR LE SORT

1. CALCUL DES POUVOIRS

Il y a 3 pouvoirs magiques différents:

- le pouvoir d'incantation qui est égal à la somme du mana de Magie multiplié par 2, du mana de Communication et du score de Psychique.





- le pouvoir des esprits qui est égal à la somme du mana de Magie, du mana de Communication, du mana de Foi auxquels s'ajoute le score de psychique.

- le pouvoir divin qui est égal à la somme de Foi multiplié par 2, de Psychique et de Communication

2. CALCUL DE LA CONNAISSANCE DE LA MAGIE

La connaissance de la magie est égale à la somme divisée par 10 des difficultés des sorts connus par le personnage, en comptant deux fois la difficulté du sort le plus complexe.

3. CALCUL DES CHANCES DE REUSSITES DE CHAQUE SORTILEGE

Pour un sort, les chances de réussite sont égales à la somme du pouvoir correspondant au sort et de la connaissance de la magie du personnage. On retire à ce chiffre deux fois la difficulté du sort.

Ex: Rata-nui connaît le sort de Peur (difficulté du sort:1). Il a 14 en pouvoir d'incantation et 2 en connaissance de la magie. Son score sera donc de: $14 + 2 - 2 \times 1 = 14$.

4. CALCUL DU NIVEAU DE MAITRISE DU SORT

Le niveau de maîtrise (NM) du sort permet de connaître la puissance du sort que va pouvoir lancer le personnage. Le tableau suivant permet de connaître à partir des chances de réussite du sort le NM du personnage dans ce sort.

Score	NM
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16-18	6
19+	7





CALCUL DU MANA ET DE LA FATIGUE

1. LE MANA

Le Mana représente la force surnaturelle du personnage, son énergie intérieure, sa puissance d'esprit; c'est la parcelle de divin que possède chacun de nous. En terme de jeu, le mana permet de réaliser des actions extraordinaires ou surnaturelles.

Le Mana est égal à la somme des 8 manas divisée par dix. On ajoute à ce score les modificateurs dus au rang familial et à la classe sociale du personnage. Le Mana est la force magique, divine, le souffle de vie qui habite le personnage et qui permet de réaliser des actes extraordinaires.

Le Mana peut varier au cours du jeu grâce aux exploits (et aux échecs) du personnage et au cannibalisme.

2. LA FATIGUE

La Fatigue est un capital de points qui s'amenuise lorsque le personnage est blessé. Ce chiffre intervient aussi pour connaître la résistance d'une personne aux dégâts causés par une arme ou tout autre action. Pour calculer le chiffre de fatigue, on ajoute le double du score de physique au score de psychique.

3. LE BONUS AUX DEGATS

Le bonus aux dégâts entre dans le calcul des dégâts d'un coup porté contre un adversaire. Il dépend de la force.

Force	Bonus aux Dégâts
1	-1
2-4	0
5	+1
6	+2

4. LE POUVOIR

Le pouvoir est égal au score de Psychique. Il équivaut au nombre de sorts qu'un maohi est capable de lancer sans se reposer.





LE BACKGROUND

Le background est la partie la plus importante de la création de personnage, elle peut être faite avant la phase "technique" afin d'orienter les choix du joueur ou après. Le background sera alors en partie dépendant des attributs du personnage.

Le background désigne l'histoire personnelle du personnage et son environnement direct (famille, amis, problèmes, etc...). Ce background sera réalisé en collaboration avec le maître des légendes qui dira ce qui est possible et ce qui ne l'est pas. Il en profitera également pour définir les relations des personnages avec les principaux personnages non-joueurs de sa campagne. Les îles sont de petits mondes et tout le monde connaît presque tout le monde!

Quelqu'un n'est rien sans un nom. Voici donc une liste de prénoms dans lesquels vous pourrez piocher. Les noms signifient toujours quelque chose et les tahitiens en changent souvent durant leur vie. Pour simplifier, seuls les maîtres des légendes et les joueurs perfectionnistes se préoccupent de la signification de leur nom (voir lexique).

Vous pouvez également créer vous-même un nom à consonnance tahitienne. Pour cela, quelques rappels sur la langue tahitienne:

- la langue tahitienne est la plus pauvre en consonne de notre planète. Les consonnes existantes sont: v, f, m, n, p, t, h, r et ' (marque l'arrêt du son)

- on ne trouve jamais deux consonnes qui se suivent

- les mots se terminent toujours par une voyelle

- les voyelles sont: a, e (prononcez é), u (prononcez ou), i (se prononce i ou y) et o.

Quelques noms masculins: Viní, Mua-va'a, Ma'iruru, Aua-tea, Hema, Tafa'i, Fa-auta, Pu-mata-hevaheva, Rehía, Pere-i-tai, Mahu-tu-rua, Manua, Rua-ta'ata, Utu-roa, Taruía, Te-hínu, Paní, Tatí, O'o, Teríi, Upaparu, Ra'a-mauríi

Quelques noms féminins: Ru-marei-hau, Huaurí, Rohi-vahine, Toe-hau, Ma-tu-tere

Le background du personnage doit bien sûr plonger ses racines dans les choix de création: sa classe sociale, son adolescence, son occupation, les sorts appris... A vous de faire preuve d'imagination en utilisant ces éléments.





LISTES DES COMPETENCES

<div>COMBAT</div> <div><div>Physique</div><div>Corps-à Corps (-1)</div><div>Lance (-1)</div><div>Rapidité</div><div>Esquive (-1)</div><div>Force</div><div>Massue (-3)</div><div>Coordination</div><div>Massue Lancée (-5)</div><div>Herminette (-1)</div><div>Javelot (-1)</div><div>Fronde (-3)</div><div>Combat Naval (-3)</div><div>Serpe (-1)</div><div>Lancer de Pierre (-1)</div><div>Dard de Raie (-3)</div><div>Poignard (-1)</div><div>Psychique</div><div>Art de la Guerre (-5)</div></div>	<div>COMMUNICATION</div> <div><div>Psychique</div><div>Comique (-1)</div><div>Convaincre (-1)</div><div>Légendes (-3)</div><div>Intelligence</div><div>Généalogie (-5)</div><div>Rhétorique (-5)</div><div>Aura</div><div>Eloquence (-1)</div><div>Apparence</div><div>Séduction (-1)</div><div>Honnêteté</div><div>Marchandage (-3)</div></div>	<div>MECANIQUE</div> <div><div>Intelligence</div><div>Constr. de cases (-3)</div><div>Constr. de Bateaux (-5)</div><div>Constr. de Marae (-3)</div><div>Coordination</div><div>Fabriquer Armes (-1)</div><div>Pièges (-5)</div><div>Ficeler (-3)</div><div>Volonté</div><div>Fabriquer Tapa (-3)</div></div>
<div>MAGIE</div> <div><div>Intelligence</div><div>Présages (-5)</div><div>Sens des Tatouages (-1)</div><div>Volonté</div><div>Prières / Esprits Malins (-3)</div></div>	<div>PERCEPTION</div> <div><div>Coordination</div><div>Agilité (-1)</div><div>Manipuler (-3)</div><div>Surf (-5)</div><div>Se libérer de ses liens (-3)</div><div>Psychique</div><div>Evaluer (-1)</div><div>Etiquette (-3)</div><div>Rapidité</div><div>Jeux (-3)</div><div>Surprendre (-3)</div><div>Décision</div><div>Sens (-1)</div><div>Intelligence</div><div>Astronomie (-5)</div><div>Mémoriser (-3)</div><div>Orientation (-3)</div><div>Philosophie (-5)</div><div>Héraldique (-1)</div><div>Histoire (-5)</div><div>Enigmes (-5)</div><div>Traditions (-3)</div><div>Aura</div><div>Maquiller (-3)</div></div>	<div>NATURE</div> <div><div>Physique</div><div>Escalade (-3)</div><div>Nager (-1)</div><div>Agriculture (-3)</div><div>Conn. de la montagne (-3)</div><div>Conn. de la mer (-3)</div><div>Course (-1)</div><div>Psychique</div><div>Navigation (-5)</div><div>Embaumer (-5)</div><div>Médecine (-5)</div><div>Conn. de la vallée (-1)</div><div>Conn. du Lagon (-1)</div><div>Cuisine (-3)</div><div>Décision</div><div>Premiers Soins (-1)</div><div>Intelligence</div><div>Poisons (-5)</div><div>Géographie (-3)</div></div>
<div>ARTISTIQUE</div> <div><div>Coordination</div><div>Sculpture (-5)</div><div>Tatouage (-5)</div><div>Dessin (-3)</div><div>Psychique</div><div>Poésie (-5)</div><div>Musique (-3)</div><div>Apparence</div><div>Danse (-1)</div><div>Aura</div><div>Chant (-3)</div></div>		<div>FOI</div> <div><div>Intelligence</div><div>Conn. Mythiques (-5)</div><div>Conn. des Tabous (-1)</div><div>Théologie (-5)</div><div>Prières Populaires (-3)</div><div>Prières de Fertilité (-3)</div><div>Prières Sacrées (-5)</div><div>Prières aux Ancêtres (-3)</div><div>Prières de Métier (-3)</div><div>Volonté</div><div>Conjurer Esprit (-3)</div><div>Conjurer Atua (-5)</div></div>





LISTE DES SORTILEGES

INCANTATIONS BENEFIQUES

Peur (1)^a
 Ecarter Les Animaux (1)
 Résister au Sommeil (1)
 Prot. Noix de Coco (1)*
 Protéger les Récoltes (2)*
 Virilité (2)*
 Trouver de l'eau (2)
 Faire Parler Pierres (2)^m
 Faire Parler Bois (2)^m
 Faire Parler Corail (2)^m
 Bénir un Hameçon (3)^p
 Rendre Amoureux (3)*
 Guérison des Fièvres (4)^m
 Exorcisme d'Esprit du Bois (4)^m
 Fureur Guerrière (4)
 Suggérer (4)^o
 Apaiser (4)^o
 contrepoison I (4)^m
 Protéger Pirogue (5)^p
 Bénédiction Magique (5)
 Guérir la Stérilité (5)
 Objet Exceptionnel (5)ⁱ
 Hypnotisme (6)^o
 Poisson Magique (6)^p
 Exorcisme d'Esprit de la Pierre (6)^m
 contrepoison II (6)^m
 Dissipation de Maléfice (6)
 Exorcisme d'Esprit du Corail (8)^m
 Contre-Maléfice (9)
 Exorcisme de 'oromatua (10)^m

INCANTATIONS MALEFIQUES

Perte des Cheveux (2)
 Perte de Dents (3)
 Pourrir un Four (3)
 Pourrir Noix de Coco (3)*
 Provoquer Stérilité (4)*
 Grossesse Nerveuse (4)*
 Pluie de Cailloux (4)
 Vision du Voleur (4)
 Maladie (5)
 Pourrir les Récoltes (5)*
 Rendre Suicidaire (6)
 Tempête (6)
 Malédiction Magique (6)
 Amulette de Malédiction (7)
 Typhon (10)

MAGIE DIVINE

Tous les Dieux
 Bénédiction (4)
 Purification (4)
 Départ des Morts (4)
 Maladie (6)
 Mort (10)
Tû
 Fureur Guerrière (2)
 Coup Puissant (3)
 Tête Froide (4)
 Intimidation (4)
 Ficeler 'Aha-tu (4)
 Folie Guerrière (6)
Ro'o
 Paix (3)
 Eloquence (5)
 Connaissance (5)
 Message (6)
 Généalogie (8)
Tane
 Apaiser les Esprits du Bois (2)
 Beauté (2)
 Se protéger des Lutins (3)
 Escalade (3)
 Chute d'Arbres (4)
 Chute de Pierres (5)
Ta'arua
 Tous les sorts des dieux précédents avec une difficulté à +1
'Oro
 Les sorts de Tû (Diff. +1) jusqu'à la Diff. 5
 Les sorts de Ro'o (Diff. +1) jusqu'à Diff. 5
 Eclair (5)
 Foudre (6)
 Se transformer en cochon sauvage (8)
 Mort (9)
Dieux Mineurs
 Détection de ... (2)
 Bénédiction de... (4)
 Vision Nocturne (Hine) (5)
 Connaissance de Plantes (dieu guérisseur) (5)
 Bonne Navigation (Dieu Maritime) (5)
 Protection Contre ... (6)

MAGIE DES ESPRITS

se concilier:
 esprits du bois (4)
 esprit de pierre (6)
 esprit du corail (8)
 'oromatua (10)
 Faire Agir:
 esprits du bois (2)
 esprit de pierre (3)
 esprit du corail (4)
 'oromatua (5)
Ancêtres^a
 Communiquer avec les morts (1)
 Bénédiction de l'Ancêtre (3)
 Questionner les Morts (4)
 Mana de l'Ancêtre (7)





LISTE DES OCCUPATIONS

Les occupations sont ici classées par ordre alphabétique (français).

BALADIN ERRANT ('ARIOI)

Les 'arioi appartiennent à une confrérie de baladins qui se déplacent de vallées en vallées et d'îles en îles pour présenter des spectacles. Il s'y succèdent chants, danses, moqueries et orgies. Pour entrer dans la secte, il faut être doté de talents artistiques et faire montre d'un état de possession (nevaneva). La secte véhicule également le culte de 'oro, le dieu de la guerre. Leur liberté sexuelle est totale mais ils ne peuvent garder leurs enfants qui sont tués à la naissance.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Chant, Musique

- Compétences Obligatoires des 'arioi:

La société 'arioi comprend plusieurs rangs. Le personnage choisit le rang qu'il désire atteindre. Il existe cependant des limitations: un jeune adulte ne peut-être que po'o (apprenti), un adulte peut atteindre le rang de Tara-tatu (1er rang) et un ancien pourra automatiquement choisir d'être de deuxième rang (ohe mara). Pour augmenter de un rang au-dessus du rang qui lui est normalement permis, le joueur doit dépenser 2 points de personnalisation. Chaque rang donne droit à des compétences dont le niveau sera de +2 quelque soit l'âge du personnage.

GRADE	Apprenti	1°	2°	3°	4°
NOM	Poo	Tara-Tatu	Ohe-Mara	Atoro	Hua
	Chant Danse Musique Eloquence Maquiller Histoire Légendes Conn. de la mer Géographie Imiter	Comique Prières Fertilité Conn. Myth. Navigation Traditions Chant Danse Eloquence Imiter 1 sort de fertilité de niv. 1-3	Musique Maquiller Légendes Rhétorique Combat naval Enigmes Etiquette Agilité 2 sorts de niv. 1 -3 (fertilité ou 'oro)	Agilité Javelot Rhétorique Maquiller Sens des tatouages Comique 1 sort de niv.1-5 de fertilité ou de 'oro Généalogie	Géographie Conn. des lagons Généalogie Convaincre Eloquence Imiter Comique





Les compétences des **annonceurs** (papa-tea) sont les suivantes: Marchandages, Convaincre, Traditions, Sens des tatouages, Conn. des vallées, Géographie, Etiquette, Course, Eloquence, Maquiller

CHEF DE PÊCHE (TAHU'A TAUTAI)

Les tahu'a tautai dirigent l'organisation de la pêche. Ils en fixent le calendrier, façonnent des hameçons et vouent un culte aux esprits et aux dieux de l'océan afin de protéger les pêcheurs et leur assurer de bonnes prises.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Nager, Prières de Pêche
- Compétences Obligatoires : Géographie, Prières de Pêches, Connaissances Mythiques, Traditions, Conn. du lagon, Conn. de la mer, Connaissance des Tabous, Nager, Navigation,

Choix entre: Poisons, Théologie et Astronomie

- Compétences Interdites : Tatouer

CONSTRUCTEUR DE CASES (TAHU'A FARE)

Les tahu'a fare dirigent et organisent la fabrications des maisons et des grands bâtiments tels les fare 'ariori et les hangars à bateaux.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Nager, Prières Populaires (Manahune), Prières aux Ancêtres (Ra'atira et Ari'i)
- Compétences Obligatoires : Construction de cases, Conn. de la vallée, Traditions, Connaissances des Tabous, Manipuler, Prières des Tahu'a Fare, Conn. de la montagne, Herminette, Agriculture (Manahune, Ra'atira), Massue Lancée (Ari'i)

1 Choix entre: Légendes, Généalogie, Sculpture, Géographie

- Compétences interdites: Conjurer Atua, Tatouer

CONSTRUCTEUR DE PIROQUE (TAHU'A VA'A)

Les tahu'a va'a sont les artisans les plus respectés car ils président à la fabrication des bateaux de toute sorte. Ils savent fabriquer les voiles, les cordes, nouer les planches de la coque et rendre les bateaux rapides et sûrs. Ils sont également capables de choisir les arbres les plus adéquats pour la construction et parcourent pour cela Tahiti en tout sens. Certains lorgnent avec envie sur les arbres de lieux tapu...





- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Navigation, Nager

- Compétences Obligatoires : Nager, Prières des Tahu'a Va'a, Construction de Bateaux, Conn. de la montagne, Navigation, Ficeler, Conn. de la vallée, Conn. de la mer, Traditions, Connaissance des Tabous

- Compétences Interdites : Aucune

CONSTRUCTEUR DE TEMPLES (TAHU'A MARAE)

Les tahu'a marae dirigent la construction des marae et sont donc experts dans l'assemblage de pierres.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Nager, Prières Populaires (Manahune), Prières aux Ancêtres (Ra'atira et Ari'i)

- Compétences Obligatoires : Construction de Marae, Construction de Cases, Prières de Tahu'a Marae, Traditions, Connaissances Mythiques, Connaissance des Tabous, Présages, Généalogie, Enigmes, Agriculture (Manahune, Ra'atira), Massue Lancée (Ari'i)

FEMME (VAHINE)

Cette occupation regroupe les travaux généralement dévolus aux femmes: tâches ménagères et agriculture. Certains hommes pensent être nés du mauvais sexe, des homosexuels, et ils peuvent choisir cette occupation.

- Compétences données aux personnages féminins : deux des compétences du milieu sociale du père, cuisine, tapa

- Compétences obligatoires : Cuisine, Fabriquer le tapa, Agriculture, Dessin, Conn. du Lagon, Prières Populaires ou aux ancêtres, une compétence de communication, une compétence artistique (hors tatouage), Traditions, une compétence de combat ou de nature

pour les ari'i (en sus):

Héraldique ou Connaissance des Tabous

FERMIER

Les fermiers cultivent la terre et s'occupent de ramasser noix de coco et uru. Ils fournissent à la communauté une grande part de ses ressources alimentaires. La propriété de la terre est familiale. Les fermiers ra'atira peuvent posséder des étendues de terre importantes (à l'échelle de Tahiti).





- Compétences données:

Corps à Corps, Esquive, Agriculture, Prières Populaires (Manahune)

Corps à Corps, Esquive, Agriculture, Prières de Fertilité (Ra'atira)

- Compétences Obligatoires : Agriculture, Conn. de la vallée, Prières de Fertilité, Nager, Lancer de Pierre (Manahune), Javelot (Ra'atira), une Compétence de Communication,

2 Choix entre: Escalade, Cuisine, Fronde et Conn. de la montagne

1 Choix entre: Traditions, Conn. des Tabous et Prières aux Ancêtres

1 Choix entre: Evaluer, Agilité, Sens et Jeux

- Compétences Interdites :

Manahune: Sens des Tatouages, Tatouer, Prières Sacrées, Conjurer Atua

Ra'atira: Sens des Tatouages, Conjurer Atua, Prières Sacrées



QUERRIER (Toa)

Les guerriers constituent les troupes d'élites en temps de guerre. En temps de paix, ils sont utilisés comme garde personnel, patrouille des frontières, porteur ou ils vaquent à d'autres occupations. Les fau sont des guerriers renommés qui portent à la bataille le fau, un énorme casque.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive,

Lancer de Pierres et Prières Populaires (Manahune),

Javelot, Fronde (Ra'atira)





Généalogie, Héraldique (Ari'i)

- Compétences Obligatoires des guerriers

Manahune	Ra'atira	Ari'i
Massue	Massue	Massue
Massue Lancée	Massue Lancée	Massue Lancée
Javelot	Javelot	Javelot
Fronde ou Lance	Fronde ou Lance	Fronde ou Lance
Agriculture	Agriculture	Agriculture
Nager	Nager	Nager
Prières de Guerre	Prières de Guerre	Prières de Guerre
1 choix entre: Ficeler,	1 choix entre: Ficeler,	1 choix entre: Eloquence,
Navigation, Eloquence	Héraldique, Généalogie,	Rhétorique, Art de la Guerre,
1 Choix entre: Prières de	Navigation, Eloquence	Combat Naval, Surf,
Fertilité, Traditions et	1 choix entre: Prières de	Histoire, Géographie
Connaissances des Tabous	Fertilité, Conn. Mythiques,	1 choix entre: Prières de
	Traditions et Connaissances	Fertilité, Conn. Mythiques,
	des Tabous	Traditions, Théologie, Prières
		contre les Esprits Malins,
		Présages, Sens des
		Tatouages et Connaissances
		des Tabous

+ 1 choix entre: Combat Naval, Serpe, Dard de Raie, Danse, Eloquence, Sens, Maquiller/Intimider, Fabriquer Armes, Conn. de la Vallée, Conn. de la Montagne, Conn. de la Mer

- Compétences Interdites :

Manahune: Sens des Tatouages, Tatouer, Conjurer Atua, Prières Sacrées

Ra'atira: Tatouer, Prières Sacrées, Conjurer Atua

Ari'i: Aucune

HERAULT, GENEALOGUE ('ORERO ou HAERE TE PO)

Les 'orero sont des orateurs spécialisés dans les généalogies. Ils sont généralement attachés à un ari'i et sont chargés de déclamer son identité et de prouver généalogiquement sa supériorité. On les appelle parfois Haere te po (comme certains apprentis prêtres) car ils marchent la nuit pour apprendre les généalogies des ari'i.





- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Traditions, Généalogie

- Compétences Obligatoires : Généalogie, Traditions, Eloquence, Rhétorique, Connaissances Mythiques, Héraldique, Prières aux Ancêtres, Mémoriser, Convaincre, Etiquette

- Compétences interdites : Tatouer, Prières Sacrées, Conjurier Atua

MEDECIN (Tahu'a Ra'au)

Les tahu'a ra'au sont des médecins. Ils savent soigner les blessures et nombre d'entre eux apprennent à réaliser des exorcismes, car la maladie est généralement causée par des esprits malveillants. Les tahu'a ra'au disposent de marae dédiés aux différents dieux guérisseurs où certains d'entre eux officient comme de quasi-prêtres.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Plantes, Premiers Soins

- Compétences obligatoires : Premiers Soins, Conn. de la Vallée, Prières contre les esprits malins, Médecine, Convaincre, Sens, Traditions, Connaissances Mythiques

1 choix entre Poisons, Embaumer et Théologie

1 sort " faire parler les esprits de " (pierre, corail ou bois)

- Compétences Interdites : Aucune

NAVIGATEUR

Les navigateurs sont les hommes de bord des grands bateaux d'expédition ou dirigent des embarcations côtières. L'appel du large les tenaille et ils aiment le grand océan.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Nager, Prières de Pêche

- Compétences Obligatoires : Conn. de la Mer, Navigation, Ficeler, Sens, Nager, Géographie, Prières de Pêche, Conn. du Lagon, Javelot

1 Choix entre: Astronomie, Massue, Chant

ORATEUR (RAU-TI)

Les rau-ti sont des orateurs professionnels qui servent des ari'i ou des ra'atira importants. Ils sont chargés de faire passer des messages dans la population et de convaincre certaines personnes. A la guerre, ils sont chargés d'exciter les guerriers. Leur habillement de cérémonie est un pagne de feuille de ti et une arme insidieuse, le dard de raie.





- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Chant, Plantes

- Compétences Obligatoires : Chant, Courir, Dard de Raie, Eloquence, Rhétorique, Poésie, Généalogie, Maquiller, Héraldique, Prières de Guerre

- Compétences Interdites : Conjuruer Atua, Tatouer, Prières Sacrées

ORNEUR DE TAPA

Les orneurs de tapas sont chargés d'habiller les to'o, les statues recevant les dieux. Ils sont les rares hommes à travailler le tapa. Ils exercent leur talent à proximité des grands marae dans des fare destinés à cet usage.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Dessin, Conn. de la Vallée

- Compétences Obligatoires : Fabriquer Tapa, Dessin, Conn. de la Vallée, Traditions, Généalogie, Héraldique, Agriculture, Conn. de la Montagne

Sens des Tatouages ou Connaissances Mythiques

Prières Populaires (Manahune), Prières de Fertilité (Ra'atira)

- Compétences Interdites :

Manahune: Tatouer, Conjuruer Atua, Prières Sacrées

Ra'atira: Conjuruer Atua, Prières Sacrées

PÊCHEUR

Les pêcheurs constituent un groupe social qui dispose de ses propres marae et de son propre chef, le tahu'a tautai. Ils amènent à la collectivité une part importante de sa nourriture et ils sont respectés pour cela.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Nager, Prières de Pêche

- Compétences obligatoires : Conn. du Lagon, Conn. de la Mer, Navigation, Nager, Prières de Pêche, Javelot, Fabriquer des Bateaux, Ficeler, Prières contre les esprits malins

Choix d'1 compétence de Communication

- Compétences interdites : Art de la guerre, Sens des Tatouages, Tatouer, Prières Sacrées, Conjuruer Atua





PILOTE (Fa'atere)

Les pilotes dirigent les bateaux de haute mer lors d'expéditions maritimes. Leur science est primordiale à l'orientation des bateaux.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Nager, Géographie
- Compétences Obligatoires : Traditions, Connaissances Mythiques, Géographie, Navigation, Conn. de la Mer, Conn. de la Montagne, Nager, Connaissances des Tabous, Ficeler, Prière de Navigation, Astronomie

1 Choix entre: Prières de Pêche, Présages et Construction de Bateaux

- Compétences Interdites

Aucune



PRETRE

Les prêtres dirigent le culte, édictent les tabous et exercent leurs talents de divination. Ce sont eux qui établissent et font respecter les tabous qui constituent les seuls lois inviolables des maohis. Ils sont également soumis à de nombreux tabous du fait de leur ra'a important. Devenir prêtre demande un long apprentissage.

Les assistants des prêtres ne sont pas appelés à devenir prêtre et sont soumis à moins de tabous.

Apprenti, Assistant (MUHU)

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Connaissance des Tabous, Traditions
- Compétences Obligatoires : Traditions, Connaissance des Tabous, Connaissances Mythiques, Mémoriser, Prières Populaires, Prières Fertilité, Prières contre les Esprits Malins, Prières aux Ancêtres, Sens des Tatouages, Conn. de la montagne

+ selon spécialisation du Marae





Tû: 2 compétences de Combat

Ta'arua: Conn. du lagon, Prières de Pêches

Tane: Astronomie, Prières des Constructeurs de Pirogue

Ro'o: Rhétorique, Poésie

Oro: Eloquence, 1 compétence de combat

Prêtre (TAHU'A PURE)

Ne peuvent devenir prêtre que des adultes ou des anciens. Si un jeune adulte se lance dans la prêtrise, il ne peut pour l'instant qu'être Muhu. Les prêtres disposent des compétences de prêtres à +1 (adultes) ou à +2 (anciens) ainsi que celle de muhu à +2.

- Compétences Obligatoires : Conjurer Atua, Présages, Prières Sacrées, Astronomie, Mémoriser, Généalogie, Prières des Constructeurs de Marae, Philosophie, Héraldique, Embaumer, Géographie, Histoire



SAGE (TAHU'A PARAU TOMU FENUA)

Les tahu'a parau tomu fenua sont les gardiens des traditions et des connaissances des maohis. Nombre d'entre eux enseignent dans des écoles que suivent les jeunes ari'i et quelques ra'atira. Les ari'i maro'ura les consultent parfois avant de prendre des décisions importantes.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Plantes, Animaux





- Compétences Obligatoires : Héraldique, Rhétorique, Histoire ou Généalogie, Enigmes, Philosophie, Conn. de la vallée, Conn. de la montagne, Astronomie, Géographie

1 choix entre: Conn. de la mer, Navigation, Premiers Soins, Prières de Fertilité, Présages, Sens des Tatouages, Mémoriser, Histoire, Généalogie

- Compétences interdites : Prières Sacrées

SCULPTEUR

Les sculpteurs sont des artisans chargés de produire des objets courants et de leur donner un aspect esthétique. Ces objets peuvent être des 'umete, des armes, des to'o, des ti'i, des appui-nuque... Ils travaillent principalement le bois, mais aussi l'os et la pierre.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Herminette, Manipuler

- Compétences Obligatoires : Sculpture, Traditions, Connaissances Mythiques, Prières des Sculpteurs, Herminette, Serpe, Connaissance de la vallée, Conn. de la Montagne, Une Compétence de Communication

Choix entre: Dessin, Ficeler, Théologie, Connaissance des Tabous, Sens des Tatouages, Fabriquer Tapa, Fabriquer Armes et Prières de Fertilité

- Compétences Interdites

Manahune: Conjurer Atua, Prières Sacrées, Tatouer

Ra'atira: Conjurer Atua, Prières Sacrées, Tatouer

Ari'i: Conjurer Atua, Prières Sacrées

SERVITEUR DU MARAE (OPU-NUI)

Les opu-nui sont des serviteurs attachés à un marae. Ils sont chargés de le nettoyer, de s'occuper des animaux et des plantes sacrés qui y vivent, de porter les offrandes et de biens d'autres services encore. Ils sont soumis à des tabous quand ils sont en service: ils ne peuvent partager leur repas avec d'autres gens, ils ne peuvent avoir de relations sexuelles avec quelqu'un de noa... Cependant, ces tabous disparaissent hors de l'enceinte du marae après une petite cérémonie de purification. Les opu-nui sont des manahune choisis par les prêtres pour la noirceur de leur peau. Ils deviennent alors protégés par la déesse Hine et ne peuvent être sacrifiés.

- Compétences données : Corps à Corps, Esquive, Prières de Fertilité, Prières Populaires





Compétences Obligatoires : Conn. de la vallée, Prières Populaires, Prières contre les Esprits Malins, Présages, Traditions, Connaissances Mythiques, Fabriquer Tapa, Connaissance des Tabous

2 choix entre: Légendes, Prières de Fertilité, Musique, Lancer de Pierre, Généalogie

- MAGIE : Les Opu-Nui ont accès à la magie populaire à une difficulté d'apprentissage de I, à la magie de fertilité à II, et à la magie divine de Hine à III

SORCIER, CHAMANE (OROU ou FEIA TAHU TAHU)

Les orou sont en contact avec les esprits (varua et 'oromatua). Ils savent les invoquer dans des ti'i et les forcer à agir. Certains orou sont très craints car ils peuvent faire posséder une personne par un esprit ; d'autres sont appréciés car ils savent exorciser ces esprits. De nombreux orou sont attachés à un marae, ils s'occupent de rendre un culte à tous les esprits et les dieux mineurs dont les tahu'a pure ne peuvent s'occuper. Les autres sont indépendants des marae et la plupart d'entre eux sont néfastes. Ils sont avides de vêtements, d'excréments, de cheveux ou d'ongles de leurs futures victimes, car ces tupu permettent aux esprits contrôlés par l'orou de s'introduire dans ces personnes.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Sculpture, Prières contre les Esprits Malins

- Compétences Obligatoires : Poisons, Conn. de la Montagne, Premiers Soins, Traditions, Connaissances Mythiques, Sculpture, Prières contre les Esprits Malins, Conjurier Esprits

1 Choix entre Fabriquer Case et Fabriquer Tapa

1 Choix entr: Médecine, Conn. de la vallée, Conn. du Lagon, Présages et Connaissance des Tabous

TATOUEUR (TA TATAI)

Les tatoueurs sont des artisans dont les compétences sont très respectées. Les tatoueurs ayant un bon sens artistique dans la composition de leurs tatouages sont très recherchés. Certains ari'i pourront acheter leurs services à grand coup de rouleaux de tapa et de cochons. Les tatouages ont également un sens mystique car ils contiennent une part du mana de la personne.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Sens des Tatouages, Traditions





- Compétences Obligatoires : Dessin, Tatouer, Sens des Tatouages, Premiers Soins, Conn. de la montagne, Prières des Tatoueurs, Généalogie, Traditions, Connaissances Mythiques

Agriculture (Manahune), Agriculture ou Théologie (Ra'atira), Théologie (Ari'i)

- Compétences Interdites

Manahune: Prières Sacrées

Ra'atira: Prières Sacrées

VALET (Teuteu)

Les valets sont des personnes de confiance qui servent un ari'i.

- Compétences données: Corps à Corps, Esquive, Traditions, Héraldique

- Compétences Obligatoires : Traditions, Prières de Fertilité, Cuisine (manahune) ou Rhétorique (ra'atira), Sens, Surprendre, Héraldique, Connaissance des Tabous, 1 compétence de Communication, Prières contre les Esprits Malins, Maquiller

- Compétences Interdites : Prières Sacrées





CHAPITRE 3: LES COMPETENCES

Rata-nui a soif ! Levant la tête, il aperçoit dans le cocotier le plus proche des noix qui doivent être gorgées d'eau. Il prend un morceau de tapa, récite une petite prière aux esprits de la cocoteraie et commence à escalader l'arbre. Etant doué en escalade, il devrait s'en tirer facilement, d'autant plus que son enfance à la ferme lui a permis de connaître de nombreuses techniques de ramassage de fruit. Le temps de dire "parara", Rata-nui se trouve en haut de l'arbre et fait tomber les noix. La soif sera bientôt un mauvais souvenir !

Les compétences correspondent aux connaissances des personnages dans les techniques et les savoirs. Plusieurs facteurs permettent de savoir ce qu'un personnage peut faire et de connaître ses chances de réussite dans une compétence.

LA DIFFICULTE

La difficulté des compétences déterminent la difficulté pour quelqu'un n'ayant pas eu d'entraînement spécifique de réaliser une action relative à cette compétence.

LE NIVEAU DE MAITRISE

Le niveau de maîtrise (NM) de la compétence est le degré d'habileté d'un personnage dans une compétence. Le tableau suivant indique à quoi correspondent les niveaux de maîtrise.

Niveau de Maîtrise	Statut
0	débutant
1-2	initié
3-5	expérimenté
6-7	professionnel
8 +	spécialiste (tahu'a)

Le niveau de maîtrise participe au calcul des chances de réussite d'une compétence et indique également quelles actions les personnages sont en mesure d'effectuer. Pour chaque compétence, vous trouverez la description de ces actions dans la liste de compétences clôturant ce chapitre.





LE MANA ET LA CARACTERISTIQUE LIEE A UNE COMPETENCE

A chaque compétence correspond un mana et une caractéristique qui servent au calcul de la compétence. Pour certaines actions, le maître des légendes peut décider à titre exceptionnel de changer la caractéristique liée à la compétence.

LE CALCUL DU SCORE TOTAL

Le score total qui définit les chances de réussite sur un D20 se calcule très simplement.

Si le personnage est débutant dans la compétence,

Score Total = Mana lié + Caractéristique liée + Difficulté

Si le personnage n'est pas débutant dans la compétence,

Score Total = Niveau de Maîtrise + Mana lié + Caractéristique liée

L'ACQUISITION ET LE PERFECTIONNEMENT

L'acquisition des compétences lors de la création du personnage est expliquée dans le chapitre 2. Cependant, il est possible lors de la vie du personnage d'acquérir de nouvelles compétences et de perfectionner celles qu'il connaît déjà.

Les points d'expérience gagnés à l'issue d'une partie permettent l'achat de nouvelles compétences ou l'amélioration d'anciennes. Cependant, il ne s'agit pas d'acquérir de l'expérience ex nihilo, le personnage doit justifier ses gains soit par de l'expérience acquise en jeu, soit par des démarches qui se concrétisent "entre les parties". Cet apprentissage peut se faire avec un maître ou par entraînement personnel (le personnage y consacre alors son temps libre).

Le tableau suivant rappelle brièvement les points d'expérience nécessaires à l'acquisition de niveau de maîtrise.

Situation	Coût en Pts d'Exp.
acquisition du NM 1	3
pour un NM > 1	NM actuel
pour un NM > 6	10





UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE

Lorsqu'un personnage tente une action qui est du ressort d'une compétence, il teste cette compétence sur un D20. Pour réussir l'action, le joueur doit effectuer un jet inférieur ou égal au score total dans la compétence. Le maître des légendes peut imposer un modificateur dépendant de la difficulté de la situation (voir charte angoumoise) ou de ce qui est prévu pour une action spécifique (voir description de la compétence).

La marge de réussite et la marge d'échec correspondent à la différence entre le jet et les chances de réussite de l'action. Elles indiquent la qualité de la réussite ou l'ampleur de l'échec. La charte angoumoise permet d'interpréter à partir de la marge de réussite ou la marge d'échec la qualité du résultat.

Exemple: Rata-nui, l'orero de l'ari'i Ta'are'i, décide de montrer à Peai, l'orero de Nateu-Ro'o la supériorité de son maître sur celui de Peai. Rata-nui a un score de 14 dans la compétence Généalogie. Le maître des légendes décide que la situation n'est ni favorable, ni défavorable et n'octroie ni bonus ni malus à Rata-nui. Le dé est jeté, Rata-nui obtient "5". C'est un succès. La marge de réussite est donc de 8, un résultat jugé "parfait" par la charte angoumoise. Peai n'a qu'à ravalier sa salive.

LES COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Parfois, une action est si complexe qu'elle peut requérir l'utilisation de plusieurs compétences. Il est également possible que pour réaliser une action régie par une compétence, des connaissances venant d'autres compétences se révèlent utiles. Dans l'exemple précédent, Tarara pourrait pour illustrer sa démonstration faire appel à une légende impliquant un ancêtre de Ta'are'i et un autre de Nateu-Ro'o. La compétence Légendes viendrait ainsi en soutien de son jet de généalogie. Pour une action, un personnage peut faire appel jusqu'à deux compétences de soutien.

Il existe deux possibilités de soutien: le soutien mineur et le soutien majeur. Si Tarara choisit le soutien mineur, il ne fera qu'une brève allusion à la légende. Si il choisit le soutien majeur, il axera une partie de sa démonstration sur la légende qui décrira avec force détails.

Dans les deux cas, un personnage jette un dé sous sa compétence de soutien. En cas de réussite, il obtient un bonus à son action principal.

En cas de soutien mineur, le bonus est égal à un quart de la marge de réussite (arrondi au-dessus). Un échec n'influencera en rien l'action principale. Un échec total apportera un malus de 2 à l'action principale.





En cas de soutien majeur, le bonus est égal à la moitié de la marge de réussite (arrondi au dessus). Un échec signifiera un malus de -1 à l'action principale, un échec total un malus de -4 (ou l'échec automatique de l'action, à la discrétion du maître des légendes).

Exemple: Rata-nui choisit le soutien majeur. Il a 15 en Légendes. Le maître des légendes considère qu'il existe bien une légende impliquant des ancêtres des deux ari'i en question, mais qu'elle est peu connue et peu démonstrative. Il juge la situation pour que Rata-nui puisse utiliser cette légende dans sa démonstration généalogique comme "très difficile". Il inflige donc un malus de -7 au jet de légendes de Tarara. Ses chances sont donc réduites à 8. Le dé est jeté, le résultat est "3". La marge de réussite est de 5, le bonus au jet de généalogie de Rata-nui est donc de +3. La légende telle qu'elle est racontée par Rata-nui montre que le comportement de l'ancêtre de Nateu-Ro'o était peu glorieux et peu malin par rapport à celui de l'ancêtre de Ta'are'i. Si on considère que pour l'action principale, Rata-nui réalise le même jet que précédemment, la marge de réussite du jet de généalogie est de $8+3=11$.

REUSSITES ET ECHECS TOTAUX

Nous avons déjà évoqué ces notions précédemment. Une réussite totale indique que la performance du personnage dépasse toute espérance; d'un échec total résulte une effroyable catastrophe. Le tableau suivant permet de définir sur quel jet de dé, une action devient une réussite ou un échec total.

Chance de Succès de l'Action	Réussite Totale	Echec Total
1-5	double 1	18,19,20
6-10	1	19,20
11-15	1-2	20
16+	1-2-3	double 20

Double 1 et double 20 indique qu'un deuxième jet est fait. Si un 1 ou un 20 tombe de nouveau, l'action est une réussite ou un échec total.

Si la nécessité se fait sentir de calculer la marge de réussite ou d'échec, on lance une deuxième fois le jet.

En cas d'échec total au premier jet, si le deuxième jet est encore un échec, on ajoute sa marge d'échec à la marge d'échec du premier jet. Si c'est une réussite, on n'en tient pas compte.

En cas de réussite totale, si le deuxième jet est encore une réussite, on ajoute la marge de réussite du second jet à celle du premier. Si le second jet est un échec, on n'en tient pas compte.





ACTIONS EN OPPOSITION

Il arrive que les actions de deux personnages se confrontent. On dit alors que les jet de compétences s'opposent. Cette opposition peut se faire sur une même compétence (exemple: duel oratoire) ou sur deux compétences différentes (exemple: jet de sens contre jet de surprendre).

Les deux opposants jettent alors les dés:

- si les deux opposants réussissent leurs jet, celui qui a la plus grande marge de réussite prend le dessus.
- si un réussit et l'autre manque, celui qui réussit prend le dessus
- si les deux échouent, celui qui la marge d'échec la plus faible prend le dessus. Cependant, le maître des légendes pourra estimer qu'il n'y a alors pas de vainqueurs. C'est à voir selon la situation.

Par exemple, dans un duel de chant, si les deux opposants manquent leur jet tous les deux, le maître des légendes peut considérer qu'ils se sont tous les deux couverts de ridicule.

Exemple: Peai ne se laisse pas impressionner par la généalogie de Ta'arei merveilleusement récitée par Rata-nui, il décide de répliquer. Peai est un bon 'orero, il a 13 en Généalogies. Le maître des légendes inflige à Peai un malus de -6 car l'ascendance de Ta'arei est effectivement supérieure à celle de Nateu-Ro'o. En soutien majeur, Peai utilise une comparaison entre le dieu protecteur de Nateu-Ro'o et celui de Ta'arei. Son score de Connaissances Mythiques est de 13, le maître des légendes ne donne pas de modificateur. Le jet de dé est un 3. La marge de réussite de la comparaison est de 10. La comparaison montre bien la supériorité du dieu de Nateu-Ro'o dans l'ordre de création et le jet de généalogie gagne un bonus de +5. Les chances de succès de Peai sont donc maintenant de 12. Il jette les dés: "2", une réussite totale. Il réalise un deuxième jet: 10. La marge de réussite est donc de $10+2=12$. La prestation de Peai est époustouflante et la majorité de l'auditoire pense que Nateu-Ro'o est supérieure à Ta'arei.

LES TACHES

Les tâches sont des actions qui se déroulent sur une période de temps étendue, elles impliquent en général la réalisation d'une action dont le temps est un facteur essentiel. Quelques Exemples: battre des pièces de tapa, réaliser une maison, un marae, faire une corde, ...

Une tâche se caractérise par sa difficulté et sa longueur. A la fin de chaque tour de tâche dont la durée est déterminée par la longueur de l'action, un jet sous la compétence adéquate





est réalisé. Le personnage s'il réussit son action gagne un nombre de point de tâche égal à la moitié de la marge de réussite. Quand il atteint le nombre de points de tâche défini par la difficulté de l'action, il a achevé sa tâche.

Difficulté	Facile	Moy.	difficile	Très difficile
Nbre de Points de Tâche requis	2à5	6à10	11à20	+ de 20

Long. de la Tâche	Courte	Moy.	Longue	Très Longue
Durée du Tour de Tâche	10 min	1 heure	1 jour	1 sem.

DESCRIPTION DES COMPETENCES

Dans la description de chacune des compétence figurera leur champ d'action, leur difficulté, le mana et la caractéristique liés.

- **Agilité** (Coordination, Perception, Difficulté:-1) : toute manoeuvre requérant agilité et équilibre comme les acrobaties, les sauts, se déplacer en silence, chuter

- **Agriculture** (Nature, Physique, Difficulté: -3) : Cette compétence permet à un personnage de cultiver, de savoir à quelle période planter, dans quel terrain telle plante pousse le mieux et de récolter les légumes et les fruits. Le lancer de noix de coco fait partie de cette compétence.

- **Arc** (Combat, Force, Difficulté: - 3) : Cette compétence couvre l'utilisation de l'arc dans des concours (plus souvent de distance que de précisions) qui se déroulent sur des plateformes de tir. Parfois y ont également lieu des défis rituels. L'arc est sacré et ne sert jamais à la guerre. S' en servir sans faire les prières adéquates (Prières de Guerre) occasionne le viol d'un tabou mineur. L'arc tahitien est droit et ne se courbe qu'à la force du bras.

- **Art de la Guerre** (Combat, Psychique, Difficulté: -6) : Cette compétence permet de diriger les troupes sur le champ de bataille, de discuter des différentes tactiques de bataille et de reconnaître celles de l'adversaire

- **Astronomie** (Perception, Intelligence, Difficulté: - 5) : Cette compétence permet de connaître le ciel et ses divinités et surtout de se repérer en mer. En combinaison avec la compétence Navigation, elle permet de parvenir à l'île recherchée.





- **Chant** (Aura, Artistique, Difficulté: -5) : Cette compétence évalue la beauté du chant du personnage et ses capacités à reconnaître et créer des chants.

- **Combat Naval** (Combat, Coordination, Difficulté: -3) : La guerre se déroule aussi bien sur mer que sur terre et cette compétence permet de se battre sur un bateau et de diriger un bateau de guerre (professionnels).

- **Comique** (Communication, Psychique, Difficulté: -1) : Les 'arioi sont spécialistes des bouffonneries et les tahitiens en général sont friands de blagues et surtout de moqueries. Rendre ridicule est une arme plus perçante que le dard de raie.

- **Conjurer Atua** (Foi, Volonté, Difficulté: -5) : Cette compétence est une des plus dangereuses à maîtriser, il s'agit d'ordonner à un dieu (atua) d'investir un to'o (figurine sacrée souvent emplumée). Un échec signifie que le dieu n'a pas entendu la requête et que l'officiant s'est trompé, il prend deux points de mahuruhuru. Un échec total signifie que le dieu vient bien, mais qu'une erreur a été commise qui le courrouce grandement. La mort est au tournant pour le conjureur, il faudra qu'il parvienne à apaiser le dieu par de nombreux sacrifices. Il prendra au moins cinq points de mahuruhuru.

- **Conjurer un Esprit** (Foi, Volonté, Difficulté: -5) : Cette compétence permet d'invoquer un esprit ('oromatua, varua ou ancêtre) dans un ti'i. Un échec est un tapu moyen. Un échec total fait venir un autre esprit ou le même esprit, mais dans les deux cas il est très, très courroucé contre le lanceur, c'est un tapu majeur et l'esprit peut décider de posséder le lanceur. Il est plus aisé d'invoquer un esprit fils que d'invoquer pour la première fois un esprit.



- **Connaissance d'un milieu** (milieux: mer, lagon, montagne, vallée) (Nature, Physique pour montagne et mer, Psychique pour lagon et vallée, Difficulté: -3 pour montagne, mer, -1 pour lagon, vallée) : Ces compétences mesurent la connaissance d'un milieu particulier. Cela comprend la connaissance de la flore, de la faune, les esprits, les créatures fantastiques et les dangers de ces milieux. Ces compétences peuvent servir de soutien à des





actions réalisées dans ces milieux: navigation, pêcher, chasser, escalade, nager, agriculture...

- **Connaissance des Tabous** (Foi, Intelligence, Difficulté: -1) : Il existe de nombreux tabous: des lieux, des actes, des personnes, des aliments, des périodes, etc... Cette compétence permet de les connaître et de savoir ce qui est tabou et ce qu'il ne l'est pas.

- **Connaissances Mythiques** (Foi, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de connaître les grands mythes, les noms des esprits et des dieux.

- **Construction de Bateaux** (Mécanique, Intelligence, Difficulté:-5) : cette compétence permet de diriger la fabrication des grands va'a ou de fabriquer soi-même de petites embarcations.

- **Construction de Cases** (Mécanique, Intelligence, Difficulté: -1) : Les Fare, les maisons tahitiennes, n'ont qu'une seule pièce. Elles sont en bois et le toit est en feuille de cocotier et de pandanus (fara). Avec un bon Tahu'a Fare, ces constructions peuvent tenir 7 à 10 ans.

- **Construction de Marae** (Mécanique, Intelligence, Difficulté: -3) : Les marae sont les temples des tahitiens. Leur construction demande des travaux d'équarissage et d'ajustage des pierres. Les maohis ne connaissant pas les liants, il faut que les pierres s'ajustent.



- **Convaincre** (Communication, Psychique, Difficulté: -1) : Les maohis adorent les joutes orales et cette compétence sert, en dehors de la qualité de la langue (compétence Rhétorique), à évaluer le pouvoir de conviction du personnage. L'utilisation de cette compétence ne doit pas se résumer au lancer d'un simple jet! Le "role-playing" du personnage doit être le principal. Le joueur n'est pas convaincant ou utilise des arguments





stupides: pas la peine de faire de jet, sa tentative est un échec. un bon "role-playing" en contre-partie peut amener des bonus importants.

- **Corps-à-Corps** (Combat, Physique, Difficulté: -1) : Cette compétence permet de faire toute sorte d'attaques et de défenses avec les différentes parties du corps. La lutte et la boxe sont parfois pratiquées comme des sports. Vous trouverez plus de détails sur l'utilisation de ses compétences dans le chapitre sur le combat.

- **Course** (Nature, Physique, difficulté: -1) : Cette compétence est très utile lorsqu'un groupe de guerriers désirent s'emparer de votre œil vous poursuit.

- **Cuisine** (Nature, Volonté, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de maîtriser les différentes formes de cuisson (dont celle dans un four enterré) et de préparation des aliments. La marge de réussite indique l'excellence du plat. Cette compétence prend en compte pour les hommes la préparation du 'ava.

- **Danse** (Apparence, Artistique, Difficulté: -3) : savoir danser et connaître les danses. Cette compétence est particulièrement utile pour séduire les vahine.



- **Dard de Raie** (Combat, Coordination, Difficulté: -3) : Cette compétence évalue la capacité à utiliser l'aero-fai (le dard de raie) en combat. L' aero-fai est l'arme des rau-ti.

- **Dessin** (Artistique, Coordination, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de préparer les tatouages et les sculptures, d'orner les tapa et de réaliser des peintures rupestres. Cette compétence permet également de connaître les différentes teintures et de les fabriquer.

- **Eloquence** (Communication, Aura, Difficulté: -3) : Cette compétence est très proche de la compétence convaincre, mais elle se fonde plus sur le style que sur le fond. Les maohis adorent les prouesses d'éloquence et un bon orateur sera apprécié. Le pouvoir de l'éloquence est malheureusement bien supérieur au pouvoir de la conviction.

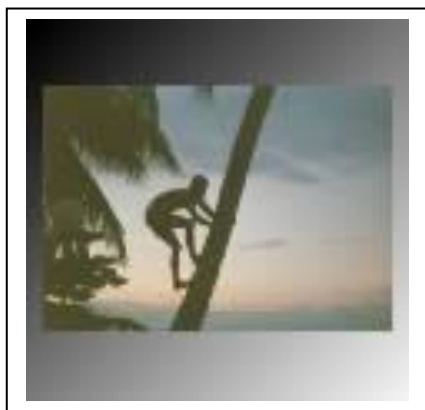




- **Embaumer** (Nature, Psychique, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de savoir embaumer une personne (séchage, nettoyage, huilage) et de conserver les os des ancêtres en bon état. Ce sont des actes au tapu moyen, une purification est nécessaire ensuite pour ne pas garder les points de mahuruhuru.

- **Enigmes** (Perception, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de jouer aux énigmes. Connaissances mythiques et traditions peuvent venir en soutien à cette compétence. Les métaphores et les allégories sont nombreuses dans ce jeu et ces compétences de soutien permettent de les connaître.

- **Escalade** (Nature, Physique, Difficulté: -3) : Cette compétence permet d'escalader les arbres (+3 si on est muni d'une étoffe prévue à cet effet), les montagnes et les falaises. S'aider de cordes de purau apportent un bonus (soutien de la compétence ficeler).



- **Esquive** (Combat, Rapidité, Difficulté: -1) : permet de feinter, d'esquiver ou d'éviter (voir le chapitre sur le combat)

- **Étiquette** (Perception, Psychique, Difficulté: -3) : L'étiquette est la connaissance des bonnes manières. Elle permet de savoir comment se comporter avec les membres de castes différentes, en particulier avec des ari'i. Pour faire bonne impression, il s'agit d'une compétence indispensable. Un échec critique peut entraîner le courroux de la personne offensée par l'irrespectueux.

- **Évaluer** (Perception, Psychique, Difficulté: -1) : Cette compétence permet d'évaluer la valeur relative des choses. Elle permet de réaliser des cadeaux à leur juste valeur ou ayant une signification particulière (mépris, haine, ...). Cette compétence peut venir en soutien de la compétence "marchandage".

- **Fabrication d'Armes** (Mécanique, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence permet la fabrication de différentes armes et outils: herminettes, massues, durcissement de pointes de lance, arc,... La fabrication d'armes est une tâche généralement de courte durée et de difficulté simple.





- **Fabrication de Tapa** (Mécanique, Volonté, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de fabriquer du tapa à partir d'écorce d'aute, de fara ou d'aoa.

- **Ficeler** (Mécanique, Coordination, Difficulté: -3) : Permet de faire des noeuds, d'attacher et d'utiliser la corde dans toutes ses utilisations possibles. Les spécialistes peuvent réaliser les ficelages nécessaires à la malédiction 'aha-tu. Ce rite permet en liant la première victime d'une bataille de le maudire lui et toute sa famille.

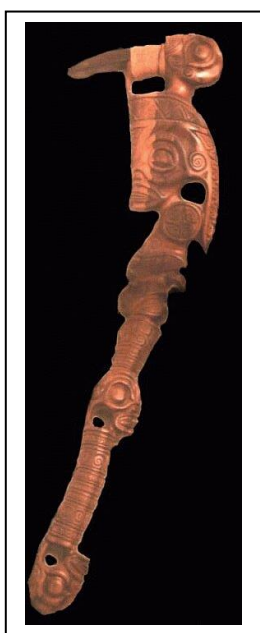
- **Fronde** (Combat, Coordination, Difficulté: -3) : utilisation du ma, la fronde tahitienne, en combat.

- **Généalogie** (Communication, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de réciter avec éclat et fracas une généalogie et de connaître des généalogies.

- **Géographie** (Nature, Intelligence, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de connaître la géographie de son île, la position des différentes îles et le sens des courants et des vents. Elle est donc très utile pour se rendre d'un point à un autre, pour naviguer et pour reconnaître un lieu quand on s'est perdu.

- **Héraldique** (Perception, Intelligence, Difficulté: -1) : Les grands ari'i de Tahiti et des autres îles ont des fanions faits de bandes de tapa rouge et blanc dont l'ordonnancement était propre à chacun d'entre eux. Ces fanions se portaient surtout sur le mât ou la proue des bateaux. L' 'orero pouvait également les accrocher à son toa. Cette compétence permet de reconnaître les fanions des différents ari'i.

- **Hermínette** (Combat, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence permet de se servir de l'outil des artisans, l'herminette, comme d'une arme.





- **Histoire** (Perception, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de connaître les événements récents (de 1 à 100 ans en arrière): les guerres, les alliances, les constructions de marae, etc...

- **Javelot** (Combat, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence permet de lancer tous les types de toa.

- **Jeux** (Perception, Rapidité, Difficulté: -1) : Cette compétence permet de savoir jouer aux différents jeux d'adultes et d'enfants: toupies, ficelles, maquette de bateaux, etc... Les jeux physiques (boxe, lutte), l'arc, le surf et le jeu des énigmes sont régis par d'autres compétences.

- **Lance** (Combat, Physique, Difficulté: -1) : Cette compétence régit l'utilisation des différentes formes de toa et d'omore au corps à corps.

- **Légendes** (Communication, Psychique, Difficulté: -3) : Légendes évalue le talent pour conter et recomposer des légendes. Elle permet également de connaître les légendes.

- **Manipuler** (Perception, Coordination, Difficulté: -3) : Cette compétence évalue les capacités de la main à se mouvoir rapidement. Ce formidable talent est surtout utilisé par les tahitiens pour subtiliser discrètement les objets qu'ils convoitent.

- **Maquiller** (Perception, Aura, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de se maquiller ou de s'habiller de façon à imiter quelqu'un, à faire rire ou à intimider.

- **Marchandages** (Communication, Honnêteté, Difficulté: -1) : Cette compétence est un art oratoire qui permet d'obtenir dans une négociation ce qu'on le désire en cédant le moins possible. Cette compétence peut venir en soutien ou soutenir d'autres actions de communication. La compétence "évaluer" est également d'un bon soutien.

- **Massue** (Combat, Force, Difficulté: -1) : Cette compétence régit l'utilisation de la massue, le tiera, au corps à corps.

- **Massue Lancée** (Combat, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence permet d'utiliser la massue (avec ou sans ficelle de rattrapage) comme une arme de lancer.

- **Médecine** (Nature, Psychique, Difficulté: -5) : La médecine tahitienne se fait surtout à base d'exorcisme des esprits responsables des maladies. Cependant, les tahu'a ra'au utilisent également les plantes et ont des connaissances en chirurgie. Vous trouverez dans la chapitre consacré à la santé les temps de guérison des différentes blessures et les niveau requis en Médecine selon le type de blessures. Pour les maladies et les poisons, un jet de médecine est requis avec un malus dépendant de la gravité et de la rareté de la maladie. Le Niveau de Maîtrise en médecine ne peut être supérieur à celui de premiers soins.



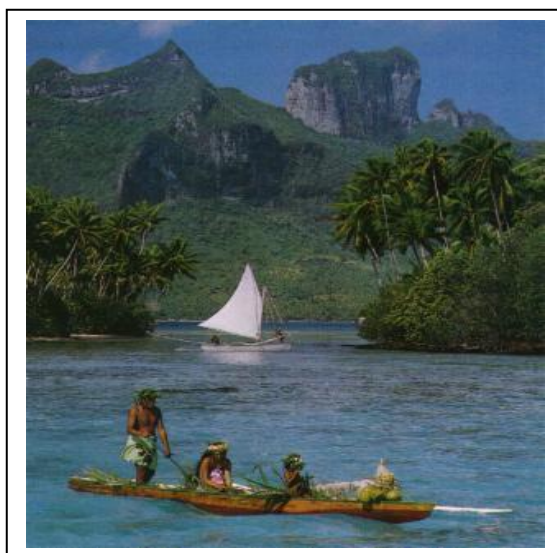


- **Mémoriser** (Perception, Intelligence, Difficulté: - 3) : Cette compétence permet la mémorisation d'un lieu, d'un itinéraire, d'un long message, d'un conte ou d'une généalogie. La mémorisation de généalogie peut être une tâche.

- **Musique** (Artistique, Psychique, Difficulté: -3) : utilisation du vivo, du pahu et du ohe qui sont les instruments les plus courants, un air de vivo peut venir en soutien d'une tentative de séduction ou pour certains sorts d'incantation, le pahu ou l'ohe peuvent venir en soutien d'une intimidation ou d'une danse.

- **Nager** (Nature, Physique, Difficulté: -1) : La plupart des tahitiens nagent comme des poissons dans l'eau. Ne requérez un jet de nager que pour des personnages ayant un Niveau de Maîtrise de 0 dans cette compétence ou dans des situations particulières: plongeon, longue distance, fort courant, grosse mer...

- **Navigation** (Nature, Psychique, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de manoeuvrer un bateau et de savoir orienter sa course d'après les courants, le vent et d'autres signes.



- **Orientation** (Perception, Intelligence, Difficulté: - 1) : Cette compétence permet de savoir s'orienter et de retrouver son chemin. Elle est particulièrement utile en montagne ou dans un lacs de petites îles.

- **Poésie** (Artistique, Psychique, Difficulté: -3) : Cette compétence peut venir en soutien dans une conversation ou pour tenter de séduire une jeune fille ou un auditoire. Elle permet de réciter, de composer voire d'improviser des poèmes.

- **Poignard** (Combat, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence permet d'utiliser les couteaux en pierre ou en dent de requin en combat.





- **Poisons** (Nature, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence régit la connaissance des poisons et leur fabrication.

- **Premiers Soins** (Nature, Décision, Difficulté: -1) : Cette compétence permet de réaliser les premiers soins lorsque quelqu'un est blessé. Les effets de l'utilisation des premiers soins sont plus détaillés dans le chapitre sur la santé.

- **Présages** (Magie, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de prévoir si une action va réussir ou non (si elle a la bénédiction des dieux ou pas). Ces présages se déduisent des différents signes que l'on voit ou entend dans la nature: chant des oiseaux et des grillons, forme des nuages, etc...

- **Prières aux Ancêtres** (Foi, Intelligence, Difficulté: -1) : Les prières aux ancêtres sont récitée avant tout acte sur le marae familial et permettent de solliciter la bénédiction d'un ancêtre pour toute action dans l'intérêt familial. Il est cependant nécessaire de ne pas être fâcher avec ses ancêtres.

- **Prières contre les Esprits Malins** (Magie, Volonté, Difficulté: -3) : Ces prières permet de se prémunir contre la malignité des esprits de toute sorte: varua, ancêtres ou 'oromatua.

Les Compétences de Prières

Les prières ou 'upu sont de courtes incantations qui permettent d'assurer qu'une action ait la bienveillance des dieux. Il existe des 'upu pour tout acte de la vie. Dans le jeu, nous avons regroupé la connaissance des 'upu en plusieurs compétences. Bien que les tahitiens pensaient qu'un 'upu était nécessaire avant toute réalisation, le joueur n'aura pas à jeter un jet de prières avant chaque action. Il le fait s'il le désire. Une prière peut lui amener la bienveillance des dieux sur son action. Mais attention, une erreur ou un lapsus linguae dans la prière et les résultats peuvent être catastrophiques. Pour certaines actions particulièrement sacrées, les 'upu sont obligatoires et le résultat d'un échec peut être la mort. Nous laisserons la détermination des effets d'un échec ou d'un échec critique pour chaque type de prière à la discrétion du Maître des Légendes. En tout cas, ces échecs amènent des points de mahuruhuru.

Il y a plusieurs types de prières qui sont accessibles selon le Niveau de Maîtrise du récitant du 'upu. L'efficacité des prières va bien sûr croissante et les risques également.

initié:

- **prières générales classiques (0):** le récitant connaît des 'upu très généraux qui recouvrent l'ensemble du champ de la compétence. Les effets sont minimes. L'effet habituel est un bonus de +1. Les effets d'une erreur sont pratiquement nul.





expérimenté:

- **prières par type d'action (0):** le récitant connaît des 'upu pour chaque type d'action que recouvre la compétence. Un récitant expérimenté en prières de fertilité connaîtra des 'upu pour les fruits, d'autres pour le bon enfantement, d'autres pour les cultures, etc... Les effets d'un échec ou d'une réussite sont ceux d'un soutien mineur.

professionnel:

- **prières spécifiques (-3):** le récitant connaît des 'upu pour chaque action précise. Les effets sont ceux d'un soutien majeur.

- **Prières de Métier:** de pêcheurs, de guerre, de tahu'a ra'au, de tahu'a marae, de tahu'a fare, de tahu'a marae, de tahu'a va'a, de sculpteurs et de tatoueurs (Foi, Intelligence, Difficulté: - 3) : Ces prières permettent d'obtenir l'assentiment des divinités protectrices d'une profession pour accomplir un acte relatif à cette profession. L'acte de créer est particulièrement sacré chez les maoris.

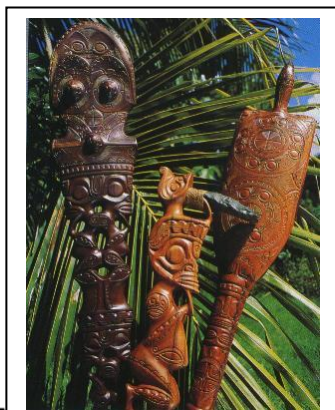
- **Prières de Fertilité** (Foi, Intelligence, Difficulté: -3) : Les prières de fertilité se récitent pour protéger la croissance des plantes et des êtres ou pour la susciter. Par extension, ces 'upu s'appliquent au domaine sexuel.

- **Prières Populaires** (Foi, Intelligence, Difficulté: -3) : Les prières populaires concernent tous les actes courants de la vie: bénir un repas, un mariage, une escalade difficile, etc...

- **Prières Sacrées** (Foi, Intelligence, Difficulté: -3) : Les prières sacrées concernent tous les actes s'effectuant sur le marae. Elles sont obligatoires.

- **Rhétorique** (Communication, Intelligence, Difficulté: - 5) : La rhétorique est la connaissance de l'art oratoire et de ses formules. C'est également l'art de bien parler. Cette compétence vient généralement en soutien d'autres actions de communication. Cependant des duels de rhétorique entre deux orateurs sont du domaine du possible.

- **Sculpture** (Artistique, Coordination, Difficulté: -5) : Cette compétence correspond à l'art





de sculpter des objets : ti'i surtout mais également armes, mobilier, ono,....

- **Se Libérer de ses Liens** (Perception, Coordination, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de se libérer lorsqu'on est attaché et de libérer quelqu'un (+5). Cette compétence permet également de défaire n'importe quel noeud. Le jet se fait souvent en opposition du jet de ficeler du ficeleur.

- **Sens** (Perception, Décision, Difficulté: -1) : Cette compétence régit l'utilisation des cinq sens. Un modificateur peut être apporté au jet de dé selon l'attention du personnage:

- attentif, sur ses gardes: + 3

- en éveil (type garde): 0

- plongé dans une autre action, attentif dans une autre direction: -3

- dormant:-6

Un professionnel des sens peut apercevoir un esprit proche grâce à son sixième sens. Le malus est alors de -9.

- **Sens des Tatouages** (Magie, Intelligence, Difficulté: - 1) : Cette compétence permet de connaître le sens des tatouages que quelqu'un porte, en particulier la signification magique quant au passé, à la personnalité et au destin.

- **Serpe** (Combat, Coordination, Difficulté: -1) : Cette compétence régit l'utilisation des deux formes de paeho (serpe et fourche en dents de requin) lors d'un combat.

- **Surf** (Perception, Coordination, Difficulté: -5) : Cette compétence est l'art prestigieux du Horuera'a. Dès que la mer est bonne, de nombreux jeunes gens se précipitent de l'autre côté du lagon pour s'exercer au surf. Attention, à Tahiti les récifs de corail rendent cet art particulièrement dangereux !

- **Surprendre** (Perception, Rapidité, Difficulté: -3) : Cette compétence permet de marcher furtivement, de secacher, de tendre une embuscade ... de réaliser toute action destinée à surprendre un adversaire.

- **Théologie** (Foi, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence se différencie des connaissances mythiques par le fait qu'elle correspond à la capacité à discuter de la nature des dieux, de leur ordre respective ou de l'essence du monde. Si vous utilisez dans votre campagne le dieu 'io, cette compétence permettra d'en connaître l'existence et d'en discuter avec d'autres Tahu'a Pure de confiance.





- **Traditions** (Perception, Intelligence, Difficulté: -5) : Cette compétence permet de connaître les nombreux rites, coutumes ou fêtes d'un endroit. Un malus sera accordé selon l'éloignement et l'étrangeté des coutumes par rapport à son mataïena'a d'origine. La connaissance des traditions de son propre mataïena'a (ou île pour un habitant d'une petite île) se fait avec un bonus de +6.





CHAPITRE 4 : MANA, TAPU ET CARACTERISTIQUES

Rata-nui s'est perdu dans la montagne. Il aperçoit derrière un dense bosquet de Toa une source. Il s'approche et trempe sa main dans l'eau. Il aperçoit bientôt un pétroglyphe représentant un lézard. " La source de Mo'o-hui-toa ! " s'exclame-t-il. Il vient de reconnaître la source sacrée dont il est tapu de toucher l'eau. Rata-nui est maintenant souillé. Il fuit en espérant ne pas aggraver ce mahuruhuru tout en pensant aux affreuses maladies que pourrait engendrer son méfait.

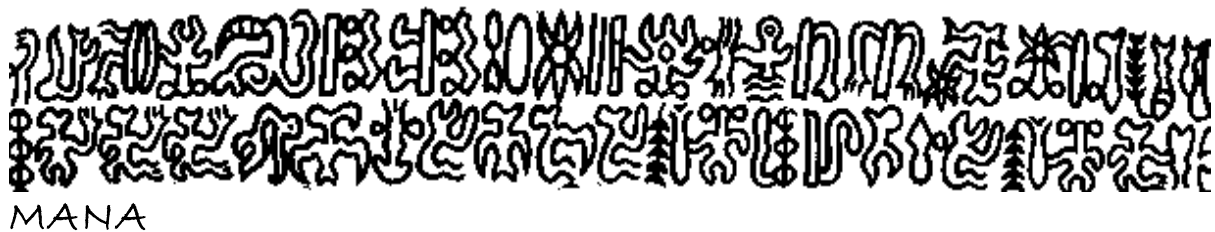
Durant le jeu, les jets de compétences et les sorts ne couvrent pas toutes les actions que peuvent accomplir un tahitien. Parfois, seules une ou plusieurs caractéristiques permettent de déterminer la réussite d'une action (ex: retenir quelqu'un pour ne pas qu'il tombe du haut de la falaise : jet de Force). Le mana, d'autre part, sert à accomplir des actions extraordinaires en dehors du système habituel de compétences. De même, la fatigue ne représente pas à elle seule l'état de santé du personnage. Les points de mahuruhuru représentent la pollution sacrée du personnage : trop de tabous brisés et les dieux interviennent.

LES JETS DE CARACTERISTIQUES

Certains jets ne dépendent pas d'une compétence. Ils concernent seulement une ou plusieurs caractéristiques. Si, par exemple, Rata-Nui tente de soulever une grosse pierre, seule sa force s'applique. Il réalisera un jet de force. De même, si il arrive dans un endroit sans parler, la première impression des gens se fera sur son apparence ou son honnêteté. Le problème se pose de savoir avec quel dé les tester, les caractéristiques étant évaluées sur 7. Le tableau suivant permettra de vous y aider.

Difficulté de l'action ➔	Aisée	Moyenne	Difficile
1 Carac.	1D5	1D6	1D8
2 Carac.	1D10	1D12	1D20





Le mana quantifie l'énergie divine d'une personne, sa capacité à réaliser des choses sortant de l'ordinaire et à imprimer l'histoire de sa marque. Sur la feuille de personnage, il est noté les unités de mana, les dixièmes de mana et si vous le désirez les centièmes.

1. LES JETS DE MANA

A certaines occasions, le maître des légendes demandera un jet de mana pour résister à une "pollution" venant du viol d'un tabou ou d'une personne trop ra'a (voir plus loin ce qui concerne les tabous). Mais généralement, les jets de mana sont à l'initiative du joueur. Les pouvoirs que le mana permet sont listés ci-dessous:

- Réussir une action incroyable:

Quand une action est désignée comme impossible par le maître des légendes, un personnage peut utiliser ce pouvoir pour la réussir tout de même. Cependant, le maître des légendes peut imposer certaines restrictions.

Perte en cas d'échec : 20% de son mana

Gain en cas de Réussite de l'action : 10% de son mana

- Mettre tout son mana dans une action

En utilisant son mana de cette façon, un personnage - s'il réussit son jet de mana- ajoute tout son mana en bonus à l'action qu'il désire influencer.

Perte en cas d'échec : 10% de son mana

Gain en cas de Réussite de l'action : 1 dixième de mana

- Influencer le cours des événements

En utilisant son mana de cette façon, le personnage utilise son mana en soutien majeur de l'action principale qu'il effectue. S'il réussit, il obtiendra la moitié de sa marge de réussite en bonus pour l'action qu'il soutient.

Perte en cas d'échec : 1% de son mana

Gain en cas de Réussite de l'action : 1 centième de mana

- Fureur guerrière





Ce pouvoir de mana permet de se mettre en fureur guerrière contre ses ennemis. Pendant un nombre de minutes égales à son mana, le personnage ne ressent pas les effets des coups, il ne peut réaliser d'actions défensives (mais il peut réaliser toutes les attaques qu'il veut sauf celles impliquant une attente ou une visée) et effectuent ses actions avec un bonus de 2.

Perte en cas d'échec : 10% de son mana

Gain en cas de Réussite de l'action : 1 dixième de mana

- Objet Exceptionnel

Ce pouvoir permet à un artisan de donner un pouvoir spécial à son objet. Il aura en général un bonus égal au mana de l'artisan.

Perte en cas d'échec: 20 % du mana de l'artisan

Gain en cas de Réussite de l'action: 10% du mana de l'artisan

- Frapper les Esprits

Ce pouvoir de mana permet de toucher avec une arme normale ou avec ses membres un esprit.

Perte en cas d'échec: 1 dixième de mana

Gain en cas de Réussite de l'action: 1 dixième de mana

2. EVOLUTION DU MANA

Le Mana évolue de trois manières:

- cannibalisme :

En mangeant une victime ou en mettant à la bouche l'oeil d'un ennemi, on peut s'approprier 1/10 du mana du vaincu. Cet acte est tapu et est normalement réservé aux ari'í. C'est un tapu important.

- faire des actions prouvant qu'on est emplí de mana :

A la fin d'une aventure, si les activités des personnages ont amélioré leur prestige ou s'ils ont accompli des actes extraordinaires sans l'aide du mana, cela prouve que leur score de mana est sous-évalué. Ils se voient donc attribués par le maître des légendes des points de mana.





Par contre, si la baraka n'est pas de leur côté et qu'ils échouent dans leurs projets, c'est que leur score est surévalué !

- utiliser ses pouvoirs de mana :

Comme on l'a vu dans la description des pouvoirs de mana, leur utilisation fait varier les points de mana.

TAPU

Les tapu, ou tabous, sont des interdits qui touchent des actions, des lieux, des personnes, etc... Il est par exemple tapu pour une femme de venir sur un marae, il est tapu de manger pour un ra'atira ou un manahune de la tortue ou de l'anguille.

En général, le tapu tente d'empêcher les êtres noa (profanes) de réaliser des actes ra'a (sacrés) ou de s'approcher de lieux et de personnes ra'a. La pollution qui toucherait alors l'être noa est dangereuse pour celui-ci.

En terme de jeu, ce danger se concrétise par l'accumulation de points de Mahuruhuru (pollution, souillure). Ces points se "gagnent" au contact de lieux ou de personnes ra'a et en brisant des tapu.

Les conséquences d'une pollution trop importante peuvent être de plusieurs ordres:

- une maladie ou la mort provoquées par la pollution
- courroux d'une divinité ou d'un esprit. Cet être ra'a pourra provoquer la malchance du personnage, le posséder pour le rendre malade ou même le tuer.
- mesure prise par les tahu'a pure ou les ari'i pour expier la faute (sacrifice ou meurtre)

A la fin d'une aventure, le maître des légendes tire un D20 sous le nombre de points de Mahuruhuru de chaque personnage. Si le jet est réussi, des conséquences de cette pollution vont se produire. Au maître des légendes de choisir ce qui se passe en fonction de l'importance et de la nature des tapu brisés. Les personnages apprendront à craindre le son du tambour qui annonce une cérémonie sur le marae.

Si les points de Mahuruhuru accumulés lors d'une aventure dépassent 10, des conséquences peuvent se produire lors de l'aventure même.

Il existe plusieurs moyens de se purifier de ses points de Mahuhuru. Une tentative peut être effectuée lors d'une aventure et une autre entre deux aventures. Ces moyens sont:





- de se purifier soi-même avec de l'eau de mer sur la plage, on perd alors 1 point de mahuruhuru.

- de se purifier soi-même accompagné de prières populaires ou de prières aux ancêtres. En cas d'échec de la prière, aucun Mahuruhuru n'est perdu. Dans le cas contraire, on regagne 1 point auxquels s'ajoutent le quart de la marge de réussite du jet de prières.

- il existe une prière sacrée de purification. En cas d'échec, c'est un tapu important qui a été brisé. Si c'est une réussite, le récitant perd la moitié de sa marge de réussite en point de Mahuruhuru.

- de subir un sort de purification

POINTS DE MAHURUHURU

(entre parenthèse le nombre de points octroyés si un jet de mana est réussi)

Importance du tapu brisé ⇨ Caste ↓	Faible	Moyenne	Forte	Très Forte
Manahune	2 (1)	4 (2)	8	14
Ra'atira (ou Opu-Nui)	1 (0)	2 (1)	6 (4)	10
Ari'i	0	2 (0)	4 (2)	10 (5)
Ari'i Maro 'ura ou Tahu'a Pure en état nevaneva	0	1 (0)	4 (0)	10 (0)
Exemples de Tapu	toucher une personne au fort ra'a, participer à un rite, violer un lieu au faible ra'a	manger avec une femme, faire un échec critique lors d'une prière, rentrer dans un lieu au ra'a moyen	manger une nourriture interdite à sa caste, violer un tapu édicté par le tahu'a rahi	verser le sang sur un marae, tuer un homme nevaneva





PURIFICATIONS

Type de purification	Réussite	Echec
Eau de mer	1 point	-
Prière populaire ou aux ancêtres	1 point + ¼ marge de réussite	-
Prière Sacrée	marge de réussite	tapu important brisé
Sort de purification	Foi (marae) ou 2 points (hors marae)	-





CHAPITRE 5: LA CHARTE ANGOUMOISE

Rata-nui poursuit dans la montagne ce voleur et briseur de tabou de Rerefe qui a été désigné pour le prochain sacrifice humain à 'oro. Celui-ci vient de franchir un gouffre et fait tomber le tronc de mape qui reliait les deux bords du gouffre. Rata-nui ne reculant devant rien pour s'attirer la bonne grâce des ari'i et des vahine tente de sauter au-dessus de l'abîme. La tentative est "assez difficile" ... Le résultat est à peine favorable, Rata-nui parvient à franchir l'obstacle de justesse en se rattrapant à la force des bras. Rerefe risque de reprendre de l'avance.

La charte angoumoise est un outil de simulation que nous utilisons dans Légendes à plusieurs fins. La première utilisation de la charte angoumoise est de régler des situations dans laquelle n'intervient aucune compétence ni aucune caractéristique. La deuxième utilisation de la charte angoumoise est d'attribuer à une action un bonus ou un malus dépendant de la difficulté de la tâche. La dernière utilisation de cette charte angoumoise est de tirer une appréciation d'après le résultat d'un jet de det.

DETERMINATION DES CHANCES DE SUCCES D'UNE ACTION

Parfois, une action que veut réaliser un personnage ne rentre dans le cadre d'aucune compétence, d'aucune caractéristique ou d'aucun mana. Le maître des légendes s'inspire alors de la colonne 2 pour déterminer la difficulté de l'action. Il doit prendre en compte la difficulté intrinsèque de l'action et les précédents du personnage. Si celui-ci a les qualités ou une expérience qui permettent d'influencer l'action, le maître des légendes devra réviser à la clémence la difficulté qu'il évalue pour l'action. En face de la difficulté qu'il a choisie, le maître des légendes lira dans la colonne 1, les chances de réussite (sur 1d20) qui lui sont associées.

Exemple: *Hiri-te-'aoa tente de faire croire qu'il dort afin de tenter une fuite surprise. Des guerriers Mehiti ont été spécialement chargés de veiller sur lui. Le maître des légendes, prenant en compte que Hiri-te-'aoa est un farceur juge que feindre le sommeil sera pour lui "plutôt difficile", ses chances de réussir à tromper les guerriers sont donc de 6.*

La charte angoumoise peut également déterminer le résultat d'action dépendant surtout de la chance. Il tire ou fait tirer un D20, repère le résultat dans la colonne 1 et voit l'appréciation correspondante dans la colonne 3.





Certaines situations échappent au contrôle particulier des personnages joueurs. En particulier quand il y a trop de figurants, le maître des légendes pourra en utilisant la charte angoumoise déterminer l'évolution de la situation. Il regarde dans la colonne 3 l'adjectif qui correspond à la situation de l'un des camps et obtient dans la colonne 1 les chances de succès correspondantes de ce camp.

ESTIMATION D'UN BONUS OU D'UN MALUS

Le maître du jeu pense que la facilité ou la difficulté de l'action qu'entreprend un personnage nécessite l'application d'un bonus ou d'un malus au score total de la compétence. Il apprécie dans la colonne 2 la difficulté de l'action et lit en colonne 4 le modificateur qu'il imposera au personnage pour cette action.

Exemple: Arue a sorti sa planche de surf car de beaux rouleaux s'écrasent sur le récif. Dans l'eau, il aperçoit bientôt une magnifique vague qui semble bien dure à négocier. Arue tente de glisser dessus. Le maître des légendes pense que cette vague "assez difficile" à chevaucher et applique donc un malus de - 5 au jet de surf de Arue.

INTERPRETATION D'UN RESULTAT

Pour interpréter le résultat d'une action, le maître des légendes peut utiliser la Charte angoumoise. Il lit dans la colonne 4 la marge de réussite ou la marge d'échec et en conclue dans la colonne 3 l'appréciation correspondante.

Exemple: Arue fait son jet de surf. Il réussit, sa marge de réussite est de 4. Le maître des légendes regarde l'appréciation correspondant à +4, il interprète la performance de Arue comme "assez bonne".





LA CHARTE ANGOUMOISE

1	2	3	4
1	IMPOSSIBLE	CAUCHEMARDESQUE	-9
2	PRESQUE IMPOSSIBLE	CATASTROPHIQUE	-8
3	EXTREMEMENT DIFFICILE	EXTREMEMENT MAUVAIS	-7
4	TRES DIFFICILE	TRES MAUVAIS	-6
5	DIFFICILE	MAUVAIS	-5
6	ASSEZ DIFFICILE	ASSEZ MAUVAIS	-4
7	PLUTOT DIFFICILE	DEFAVORABLE	-3
8	A PEINE DIFFICILE	PLUTOT DEFAVORABLE	-2
9	UN PEU MOINS QUE MOYEN	A PEINE DEFAVORABLE	-1
10	MOYEN	NEUTRE	0
11	MOYEN	NEUTRE	0
12	UN PEU MIEUX QUE MOYEN	A PEINE FAVORABLE	+1
13	A PEINE FACILE	PLUTOT FAVORABLE	+2
14	PLUTOT FACILE	FAVORABLE	+3
15	ASSEZ FACILE	ASSEZ BON	+4
16	FACILE	BON	+5
17	TRES FACILE	TRES BON	+6
18	EXTREMEMENT FACILE	EXCELLENT	+7
19	PRESQUE IMMANQUABLE	PARFAIT	+8
20	IMMANQUABLE	FANTASTIQUE	+9





CHAPITRE 6: LA SANTE

Rata-nui a été pris à partie par un lourd guerrier du district voisin - et néanmoins ennemi - de Tiarei. Il s'est pris un bon coup de massue sur la tête. Il est blessé, mais parvient tout de même à regagné difficilement son fare. Sa constitution naturelle et les soins de son oncle, Hama-fei le tahu'a ra'au, lui permettent de récupérer prestement.

Vivre n'est pas toujours évident pour un tahitien, esprits et guerriers ennemis ont de grandes chances de le mettre souvent à terre. L'état de santé définit dans quel état de forme se trouve le personnage. S'il agit presque normalement quand il est légèrement blessé ou légèrement malade, cela devient plus dur quand son état s'aggrave. On ne parlera que rarement ici des maladies et des poisons. L'échelle des états de santé est la même pour ces deux cas que pour des blessures.

MALUS A L'ACTIVITE

Le fait d'être blessé ou malade handicape le personnage dans ses activités. Il subit donc un malus qui dépend de son état de santé.

Etat	Légèrement Blessé	Blessé	Gravement Blessé	Mortellement Blessé
Malus	-1	-3	-5	-10

DEGRADATION ET AMELIORATION DE L'ETAT DE SANTE

La dégradation de l'état de santé peut avoir plusieurs origines: une blessure, un poison, une possession, une maladie ou une la dégradation d'une situation antérieure. Quand un personnage est blessé, il réalise à la fin de la scène de jeu, un jet sous son score de physique pour savoir si sa blessure empire. Le dé de ce lancer est le d20, les chances de le réussir dépendent de la gravité de la blessure et sont un multiple du physique.

Etat	LB	Blessé	GB	MB
Phys.	4 x	3 x	2 x	1 x





Un jet réussi de premiers soins ou de médecine juste après que la blessure ait été infligée permet également de stabiliser la situation.

Par contre, si la situation n'est pas stabilisée, le personnage passe à l'état de santé suivant pendant la journée qui succède à la blessure.

Ensuite, à la fin de la période de recouvrement, il effectue un jet sous D20 dépendant de son état de santé. Une réussite permet alors de passer à l'état de santé précédent. Un échec n'a pas d'influence. Un échec total aggrave la situation.

Pour une possession, on utilise plutôt la volonté que le score de Physique dans les jets précédents.

La table générale de recouvrement de blessure indique de quelle façon la médecine ou les premiers soins peuvent permettre de guérir les blessures ou du moins de les stabiliser. Les Premiers Soins ou le premier jet de médecine doivent être accomplis dans la scène de jeu où a eu lieu la blessure. Après cela, les soins donnés sont une tâche de médecine (voir règle de tâches, Chapitre : Les Compétences).

Le passage d'un état à un autre permet de récupérer deux points de fatigue. Il est impossible de dépasser son score permanent de fatigue.

Un personnage qui n'est plus blessé mais qui n'a pas encore récupéré ses points de fatigue les récupère au rythme de 2 par jour.

LES HASARDS "NATURELS"

Certaines dégradations de l'état de santé proviennent d'autres hasards que les armes (Chapitre 7: Combat) ou les possessions (Chapitre 10, Référence: Les Esprits); les chutes, les poisons ou les maladies en sont des exemples. Le principe est le même que pour les dégâts par armes ou par possession. Les dégâts de l'attaque sont tirés sur la table des hasards naturels. La virulence du poison, de la maladie ou la hauteur de chute correspondent au facteur de dégâts de l'arme. On croise le résultat de ces dégâts avec le chiffre de fatigue de la victime et on obtient ainsi l'état de santé.

Après la première attaque du poison ou de la maladie, le recouvrement se fait comme pour les blessures. Mais au cas où le malade rate son jet de Physique et n'est pas soigné par un médecin, la maladie réalise une nouvelle attaque avec une virulence inférieure de 1.





TABLE GENERALE DE RECOUVREMENT DE BLESSURE

Etat du Patient ⇄ Compétence ↓	Légèrement Blessé initié	Blessé initié	Gravt Blessé expérimenté	Mortellt Blessé professionnel	Mort spécialiste
Premiers Soins (Réussite Critique: passage à l'état précédent)	évite la dégradation 1 point de fatigue récupéré	évite la dégradation 1 point de fatigue récupéré	évite la dégradation 1 point de fatigue récupéré	évite la dégradation 1 point de fatigue récupéré	passage à mortellement blessé 1 point de fatigue récupéré
1er Jet de Médecine	évite la dégradation + passage à l'état précédent 2 points de fatigue récupérés	évite la dégradation + passage à l'état précédent 2 points de fatigue récupérés	évite la dégradation + passage à l'état précédent 2 points de fatigue récupérés	évite la dégradation + passage à l'état précédent 2 points de fatigue récupérés	passage à mortellement blessé 2 points de fatigue récupéré
Tâche de Médecine	Tour: 1/2 jour Points: 5	Tour: 1 jour Point: 15	Tour: 1 sem. Point: 8	Tour: 1 mois Point: 15	
Recouvrem ^t Naturel	1 jour Jet: 4x Phys.	1 semaine Jet: 3* Phys.	1 semaine Jet: 2*Phys.	15 jours Jet: 1*phys.	Eternité

DÉGATS DES HASARDS NATURELS

Virulence	Hauteur	Dégâts
Faible	1-3 m	1
Moyenne	4-10m	2
Importante	10-20 m	3
Très Imp.	20+	4





RESOLUTION DE L'ATTAQUE

Jet de D20	Ligne de la table d'Attaque
0-3	aucun dégât
4-6	1ère ligne
7-13	2ème ligne
14-18	3ème ligne
19, 20	4ème ligne





CHAPITRE 7: LE COMBAT

Rata-nui fait face à Riri-popoi, un guerrier n'ayant pas apprécié la dernière raillerie de Rata-nui sur son compte. Avant que Rata-nui n'ait pu ouvrir la bouche, Riri-popoi, lève sa massue puis l'abat sur Rata-nui. Celui-ci a juste le temps d'éviter le coup. Riri-popoi plus rapide et plus fort enchaîne une deuxième attaque en insultant les ancêtres de Rata-nui. Rata-nui pense que sa seule chance est de réussir un coup bien placé. Il parvient à arrêter la massue de son adversaire avec sa canne de combat et décide de tenter de toucher la tête de Riri-popoi. O chance inouïe, le tranchant de la canne percute le mastodonte qui n'était pas sur ses gardes et le voilà par terre, assommé. " Tes descendants pourront dire que leur ancêtre a mangé la fiente de mes poulets ! " s'exclame Rata-nui.

Les combats sont un des points d'orgue d'une partie de jeu de rôles. De leur issue dépend souvent toute la poursuite d'un scénario. Ils sont également des moments dangereux et intenses pour les joueurs. Pour arriver à ce but, ils doivent être épiques, variés et imagés. Le risque pour le maître des légendes est de se retrancher derrière des mécaniques de jeu et de rendre les combats stériles. Ils ne doivent pas devenir des batailles de chiffres. Si les règles sont complètes et détaillées, elles ne doivent pas pour autant couper le souffle épique de l'engagement. Le maître des légendes devra insister plus sur la description des actions effectuées par les personnages que la description des détails des mécaniques de jeu. Les règles sont nombreuses afin de pourvoir à toutes les situations et permettre d'éviter la routine. Cependant, le maître des légendes est libre de garder celles qui lui plaisent et de rejeter celles qui à son goût déséquilibrent le jeu ou celles qu'ils jugent trop compliquées.

LE DEROULEMENT DU COMBAT

A Légendes Tahitiennes, le combat est divisé en périodes de trois secondes appelées bases. Chaque participant au combat peut réaliser un certain nombre d'actions durant une base: des attaques, des défenses ou des mouvements. Les règles de combat servent à déterminer les effets de chacune de ces actions et à les ordonner dans le temps. Les combats se déroulent pour chaque base en trois phases:

- détermination de l'ordre des actions
- résolution des actions
- calcul des dommages et des autres effets





LES ACTIONS EN COMBAT

Les opposants d'un combat peuvent durant chaque base réaliser un certain nombre d'actions qui dépend de la durée de leur(s) action(s). Les différentes actions sont catégorisées en actions longues, actions normales et actions rapides. Un combattant peut donc réaliser:

- une action longue

ou

- une action normale et une action courte

ou

- trois actions courtes

Une limitation existe cependant aux combinaisons d'actions qu'il est ainsi possible de faire. Seuls les personnages étant au moins professionnel dans leur arme peuvent réaliser deux attaques dans une base. Seuls ceux étant spécialiste dans leur arme peuvent réaliser trois attaques rapides dans une base.

Pour les défenses, il n'est possible de réaliser qu'une seule parade rapide et qu'une seule feinte de corps par round à moins d'être professionnel ou spécialiste dans les compétences requises. Il est par contre possible de réaliser une parade et une feinte de corps.

Le tableau suivant vous indiquera quelles actions sont longues, normales ou rapides. Il indique également le bonus ou le malus de l'action par rapport au score normal de la compétence correspondante.

Actions Longues	Actions Normales	Actions Rapides
Attaques Spéciales	Attaques Normales	Attaques Rapides (-5)
Sorts	Parades Normales	Rattraper la massue de jet
Actions Inattendues	Eviter (Esquive-5)	Recharger son Arc
Tirs et Lancers Normaux	Ramasser une arme	Parade Rapide (-5)
Esquives	Se relever	Feinte de Corps (Esquive -7)
Charges	Tirs et Lancers Rapide (-5)	Faire un quart de Tour
	Se retourner	





DETERMINATION DE L'ORDRE DES ACTIONS

Durant chaque base, les attaques se font par ordre de rapidité. Le personnage avec le plus haut score de rapidité réalisera donc son attaque en premier. Les opposants ayant la même rapidité frappent simultanément. Les attaques à distance (armes lancées, arcs, sorts) sont accomplies simultanément et se résolvent après les attaques au corps à corps. Il est à noter que la massue de jet quand elle est attachée à la main du lanceur par une corde est considérée comme une arme de corps à corps.

Si un opposant est surpris, il ne peut agir durant la première base du combat et devra réussir un jet de rapidité (D8) durant la deuxième base. Si ce jet est manqué, il ne pourra réaliser qu'une action rapide.

Les actions longues cependant arrivent toujours en dernier, même si celui qui les accomplit est le plus rapide. Si plusieurs opposants réalisent des actions longues, c'est celui qui la plus haute rapidité qui commence.

Une attaque à la massue lancée ou avec un lance longue (+ de 2 mètre) se font avec un bonus de 2 à la rapidité.

Les déclarations d'intention se font du combattant le moins rapide au plus rapide. Ainsi, les plus rapides connaissent les actions des moins rapides avant de se décider. Un opposant plus rapide peut alors s'il le désire retarder son action et frapper après des adversaires moins rapides.

Si un personnage réalise plusieurs attaques, la première attaque se fait dans l'ordre normal des rapidités, mais les autres attaques se font en dernier.

option: si vous voulez éviter la monotonie, il est possible de faire tirer avant chaque base un jet de rapidité+décision sur un D10. Les personnages accomplissant une attaque rapide bénéficie d'un bonus de +2. Les actions se font alors dans l'ordre des marges de réussite.

RESOLUTION DES ACTIONS

1. LES ATTAQUES

- Attaques Rapides

Les attaques rapides se font précipitamment et presque instinctivement. Elles subissent un malus de -5. Il est impossible de viser lors d'une attaque rapide.





- Attaques Normales

Les chances de toucher sont égales au score de la compétence avec d'éventuels bonus/malus de situation.

- Attaques Spéciales

Faire Tomber: Les dégâts de cette action sont divisées par deux et ne peuvent que blesser légèrement l'adversaire. Pour réussir une telle action, il faut réussir un jet de compétence à -5, modifié de la différence de force des personnages.

Attaque Acrobatique: une attaque acrobatique est une attaque soutenue par une acrobatie (Agilité-3) que le personnage devra décrire. Si l'acrobatie est ratée, elle peut se soldée par une chute. Elle peut également surprendre l'adversaire (jet de Rapidité + Décision sur 1d12).

Coup Dévastateur: un coup dévastateur est une attaque portée avec toute la force de l'attaquant qui ne fait alors pas attention à sa défense. Il porte le coup avec toute la violence possible qu'il peut y mettre. Le coup se fait à -5, mais les dégâts de l'attaque se lisent automatiquement sur la quatrième ligne du tableau des dégâts (comme avec une marge de réussite de 10+). Un personnage parvenant à feinter ou à éviter une telle attaque se retrouve sur le flanc de son adversaire pour la base suivante. Si l'attaquant a réalisé une charge avant de tenter ce coup, le défenseur l'ayant feinté ou évité se retrouve même derrière pour la base suivante.

Attendre l'ouverture: Durant la base précédant ce coup, le combattant ne doit avoir réaliser que des actions défensives et personne ne devra l'avoir atteint. Il attend en effet une ouverture pour frapper au bon moment. L'attaque bénéficiera alors d'un bonus de +6. Cette attaque peut se combiner avec l'option viser.

Passage en Force: En réalisant cette attaque, le combattant cherche à se frayer un chemin en percutant ses adversaires. L'action se résout normalement. Les dégâts sont divisés par deux, mais si le coup porte, le ou les adversaires doivent réaliser un jet de force sur 1d12 pour ne pas céder le passage à l'attaquant. Si l'attaquant avait chargé lors de la base précédente, ce jet de force se fait avec un malus de -2.

Désarmer: Cette attaque se fait à -10. Si elle touche, l'adversaire est désarmé.

- Les options d'attaque:

Les options d'attaque peuvent se réaliser sur pratiquement tout type d'attaque. Il s'agit d'attitude de combat qui modifie les chances de toucher et les résultats des actions

Viser: l'attaquant vise une zone particulière du corps, il écope d'un malus de -8.





assommer: L'attaquant doit viser la tête du défenseur et réussir un jet de force sur 1d8. Les dégâts seront diminués de moitié mais l'opposant tombera dans les pommes.

attitude offensive: L'attaquant se fixe un malus pour sa défense allant de -1 à -4 qui se transforme en bonus correspondant pour son attaque.

attitude défensive: L'attaquant privilégie sa défense et s'inflige un malus de -1 à -4 en attaque, il subit le bonus inverse en défense.

ajuster: si un tireur à l'arc ou la fronde passe une base à ajuster son tir, il bénéficiera d'un bonus de +3 à la base suivante.

charger: L'attaquant court pendant une base vers son adversaire. Il ne pourra pas faire de défense lors de la base suivante mais bénéficiera d'un bonus de +2 à l'attaque.

2. LES DEFENSES

On résout les défenses juste après les attaques que ces défenses tentent d'éviter. Si le coup est manqué, il est bien sûr inutile de faire un jet pour la défense.

- les feintes de corps

La feinte de corps est un pas de côté ou une esquisse de mouvement visant à éviter une attaque en trompant l'adversaire. Cette défense nécessite une rapidité minimum de 3. Les chances de réussir une feinte de corps sont égales au score d'Esquive moins 7. Si la feinte de corps réussit, l'attaque ne fait que fendre l'air.

- les parades rapides

Une parade rapide est une parade réflexe que le combattant ne prémédite pas. C'est un acte de survie pour tenter de freiner la massue qui se précipite sur le défenseur. Les chances de réussite d'une parade rapide sont égales au score dans la compétence de l'arme (modifié par le malus de parade de l'arme) moins 5. Une réussite indique que le coup est totalement ou partiellement paré.

Le coup est totalement paré quand la marge de réussite de la parade est supérieure ou égale à la marge de réussite de l'attaque. Le coup porté est alors arrêté par l'arme du défenseur.

Le coup est partiellement paré si la marge de réussite de la parade est inférieure à la marge de réussite de l'attaque. Le coup est alors dévié et ne fait qu'érafler le défenseur. Les dégâts se lisent automatiquement sur la première ligne du tableau des dégâts et le bonus aux dommages de l'attaquant ne s'applique pas, le coup ayant perdu de sa force.





ex: Rata-nui subit une attaque du guerrier mehiti Turutu. Celui-ci a réussi son attaque de 5. Les dégâts normaux devraient donc être de 4 (lu sur le tableau des dégâts) + 2 (bonus aux dégâts du mehiti) = 6. Rata-nui tente une parade rapide avec sa massue, compétence où il est spécialiste (score final:15, modificateur de parade:-2, chance de parer: 13). Ses chances de succès sont de 8. Il fait 4 avec son dé. Sa marge de réussite est de 4. Il a donc partiellement paré son adversaire. Les dommages sont réduits à 2.

- éviter

L'action d'éviter demande plus d'attention qu'une feinte de corps. Le défenseur prend le temps d'observer les mouvements de son adversaire et d'agir en conséquence. Les chances de réussite sont égales au score d'esquive moins cinq. Les résultats de cette action sont identiques à la feinte de corps.

- parade normale

Une parade normale est une parade mieux préparée qu'une parade rapide. Ses chances de succès ne sont pas modifiées. Les résultats de la parade normales sont les mêmes que ceux de la parade rapide.

- l'esquive

L'esquive est un bond pour éviter une attaque. Le défenseur se jette littéralement hors d'atteinte. Un jet réussi indique que le défenseur est parvenu à se soustraire à l'attaque. Le défenseur qu'il ait réussi ou non son esquive devra réussir un jet d'agilité pour ne pas se retrouver à terre. L'esquive est la seule défense face à un arc ou une arme lancée (mise à part la massue de jet).

3. LES AUTRES ACTIONS

- sortir ou ramasser une arme

Cette action est une action normale. Elle peut s'enchaîner d'une feinte de corps ou d'une attaque rapide qui s'effectuera en dernier. La parade rapide n'est possible que si l'attaquant est plus lent.

- se déplacer

Des déplacements de 1 mètre par base quand le combattant est engagé et de 6 mètres quand il se déplace au milieu du combat sont possibles.





- quitter le combat

Après une esquive, un éviter ou un passage en force réussi, le combattant peut tenter de fuir le combat. Si son adversaire le poursuit, une course poursuite s'engage. Tant que le poursuivant reste à longueur d'arme, il peut frapper le fuyard.

- action inattendue

Une action inattendue est une action apte à surprendre totalement l'adversaire. Elle comprend une action défensive rapide et un geste, une action pouvant surprendre l'adversaire: un pas de danse, un projectile inopiné ou toute autre action que le maître des légendes trouvera réellement inattendue. Un jet de surprendre réussi montrera que l'action a dérouter l'adversaire. N'hésitez pas à accorder des modificateurs au jet du personnage selon l'action entreprise.

L'opposant aura droit alors à effectuer un jet de Rapidité+Décision sur 1D12. En cas d'échec, il sera surpris lors de la base suivante. En terme de jeu, il ne pourra réaliser aucune action. Le maître des Légendes peut permettre à l'adversaire de réaliser une défense rapide s'il trouve cette règle trop avantageuse. Par contre si l'adversaire dérouter réussit ce jet, il ne perdra qu'une action rapide durant la base suivante.

Une action inattendue ne peut en général se faire qu'une fois par combat. Une même manœuvre ne peut tromper qu'une seule fois un même adversaire, à moins qu'il soit stupide (1 ou 2 en intelligence).

LE CALCUL DES DOMMAGES

Le calcul des dégâts dépend de la marge de réussite de l'attaque, du bonus de force de l'attaquant et de la fatigue du défenseur. Les dégâts d'une attaque se soustraient au nombre de points de fatigue actuel du personnage affecté. A partir de 0 point de fatigue, le personnage blessé sombre dans l'inconscience. Il est définitivement mort lorsque son état de santé indique qu'il est mort.

Ces dégâts se déterminent en regardant la table des dégâts. Ils dépendent de la marge de réussite de l'attaque et du facteur de dégâts de l'arme. Au nombre indiqué dans le tableau s'ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant et se soustraient les protections que portent le défenseur sur la zone de son corps touchée par l'attaque.

La localisation d'un coup qui n'a pas été visé se détermine par un jet sur la table de localisation. Les seules protections disponibles chez les maoris sont faites de fibre de coco, de tapa mouillée ou rèche qui couvre le torse ou qui se porte en pagne (maro) ou en pancho





(pareu). Reportez vous à la table des armures pour plus d'information. Le tapa normal n'est déjà pas d'une grande souplesse et offre une protection de 1.

Le nombre de points de fatigue perdu implique la dégradation de l'état de santé qui se lit dans les tableaux de blessures et d'état de santé. Ils permettent de déterminer la gravité des blessures, qui dépendent de la fatigue de départ du blessé.

Ce calcul des dommages connaît quelques exceptions: parade partiellement réussie, certaines attaques spéciales comme le coup dévastateur, etc... Certaines attaques ont également des effets autres que les dégâts: désarmer, assommer, etc...

Les conséquences des blessures ne se limitent pas à des pertes de points de fatigue. Le tableau des blessures et le tableau des blessures localisées permet de déterminer les autres conséquences de ces blessures. Ces effets sont de plusieurs ordres: perte de connaissance, malus aux actions, lâcher d'arme, etc... Les différents états de santé et leurs conséquences en terme de jeu sont décrits dans le chapitre consacré à la santé.

L'état "sonné" signifie que le personnage est groggy. Il ne peut effectuer qu'une action courte lors de la base suivante.

LES MODIFICATEURS DUS A LA SITUATION

La situation de combat peut influencer sur le combat. Le tableau des modificateurs dus à la situation en fait une énumération que vous pouvez agrémenter à votre gré.

TABLEAU DES MODIFICATEURS DUS A LA SITUATION

Mêlée:

Adversaire de Flanc	+2
Adversaire de Dos	+5
Adversaire Surpris	+5
Adversaire au Sol	+5
Adversaire en Contrebas	+2
Attaquant au Sol	-5

Distance:

Longue Portée	-5	
Cible à couvert		de -1 à -10
Cible se déplaçant rapidement	-4	
Cible Minuscule (3 cm)		-15
Cible Petite (25cm)	-10	
Cible Naine (1 m)	-5	





Cible Moyenne (2m) 0
 Cible Géante (5m) +5
 Cible Enorme +10

LES DEGATS

TABEAU DES DEGATS

Marge de Réussite de l'attaque	Chiffre de Dégâts Selon le Facteur de dégâts de l'arme				
	0	1	2	3	4
0,1	1	1	2	3	4
2,4,6,8	1	2	4	6	8
3,5,7,9	2	3	6	9	12
10+	3	4	8	12	14
Réussite Critique	+1 au facteur de dégâts de l'arme	+1 au facteur de dégâts de l'arme	+1 au facteur de dégâts de l'arme	14	16

Dégâts = Chiffre de Dégâts de l'attaque + le Bonus de Force de l'attaquant - Armure du Défenseur

TABLEAUX DES ETATS DE SANTE

Fatigue Permanente du Défenseur ⇨ Dégâts ↓	1-5	6-10	11-15	16+
1	Léger ^t Blessé	Sonné	Sonné	Sonné
2	Léger ^t Blessé	Léger ^t Blessé	Sonné	Sonné
3	Blessé	Léger ^t Blessé	Léger ^t Blessé	Léger ^t Blessé
4	Blessé	Blessé	Léger ^t Blessé	Léger ^t Blessé
5	Grav ^t Blessé	Blessé	Blessé	Léger ^t Blessé
6	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Blessé	Blessé
7	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Blessé
8	Mortel ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé
9	Mortel ^t Blessé	Mortel ^t Blessé	Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé
10 et +	Mort	Mortel ^t Blessé	Mortel ^t Blessé	Mortel ^t Blessé





CUMUL DES BLESSURES	Léger ^t Blessé	Blessé	Grav ^t Blessé	Mortel ^t Blessé
Léger ^t Blessé	Blessé	Blessé+Sonné	Grav ^t Blessé+Sonné	Mort
Blessé	Blessé+Sonné	Grav ^t Blessé	Mortel ^t Blessé	Mort
Grav ^t Blessé	Grav ^t Blessé+Sonné	Mortel ^t Blessé	Mort	Mort
Mortel ^t Blessé	Mort	Mort	Mort	Mort

ARMURES

Armures	Zones	Protection	Malus à la Rapidité
Turban en tapa léger	1	1	0
Turban lourd	1	2	-1
Fau	1,3	3	-3
Tapa Mouillé	partout ou presque	2	-2
Tapa Epais	partout ou presque	1	0
Fibre de Coco	partout ou presque	2	-1





TABEAU DES BLESSURES LOCALISEES

Zones ↓	Léger ^F Blessé	Blessé	Grav ^F Blessé	Mortel ^F Blessé	Mort
Malus aux actions quelque soit la zone	-1	-3	-5	-10	
1 Crâne	Le cuir chevelu est ouvert, ça pisse le sang	Inconscience sauf si jet de Physique réussi sur 1d8	Inconscience	Fracture du crâne, Inconscience Jet de Recouvrement à -5	Le crâne explose
2 Visage	Mauvais coup dans le nez qui se met à saigner	Le coup "dans la gueule" met à terre le blessé	Inconscience sauf si jet de Phys. réussi au d8, Perte d'un œil	Inconscience, perte d'un œil, nez éclaté, visage défiguré Jet de Recouvrement à -5	Le beau visage du Toa est maintenant un margouillis infâme
3 Cou	Le coup sonne la victime et lui fait lâcher ses armes	Inconscience sauf si jet de Physique réussi au d8	Inconscience	Mort au bout de 6 bases d'intense agonie	La tête est arrachée sous la violence du coup
4 Avant-Bras Droit	Lâche ce qu'il a dans sa main droite, à moins d'un jet de Force réussi sur D8	Lâche ce qu'il a dans sa main droite	Fracture	Membre en bouillie, inutilisable par la suite, inconscience, amputation peut-être utile	Le membre est littéralement arraché, l'agonie dure 12 bases
5 Poitrine Droite	La victime a mal au tétou droit	Sonné, 1 côte cassée	Plusieurs côtes cassées, Sonné 2 bases	Inconscience (jet de Phys. sur d12) ou sonné 3 bases	Cage Thoracique perforée, courte agonie
6 Poitrine Gauche	La victime a mal au tétou gauche	Sonné, 1 côte cassée	Plusieurs côtes cassées, Sonné 2 bases	Inconscience	Le cœur est touché, courte agonie
7 Avant-Bras Gauche	Lâche ce qu'il a dans sa main gauche, à moins d'un jet de Force réussi sur D8	Lâche ce qu'il a dans sa main gauche	Fracture	Membre en bouillie, inutilisable, inconscience, amputation peut-être utile	Le membre est littéralement arraché, l'agonie dure 12 bases





8 Bras Droit	Lâche ce qu'il a dans sa main droite, à moins d'un jet de Force réussi sur D8	Lâche ce qu'il a dans sa main droite	Un craquement sinistre, c'est la Fracture!	Membre en bouillie, inutilisable, inconscience, amputation peut-être utile	Le membre est littéralement arraché, l'agonie dure 12 bases
9, 10 Abdomen	Les tripes sont secouées, sonnée	La victime vomit et ne peut rien faire pdt 1 base	La victime s'affaisse, vomit pdt 2 bases	Inconscience a moins d'un jet de Physique sur 1d12	La victime connaît de douloureux spasme avant de s'éteindre
11 Bras Gauche	Lâche ce qu'il a dans sa main gauche, à moins d'un jet de Force réussi sur D8	Lâche ce qu'il a dans sa main gauche	Fracture	Membre en bouillie, inutilisable, inconscience, amputation peut-être utile	Le membre est littéralement arraché, l'agonie dure 12 bases
12 Main Droite	Les doigts sont écorchés	Lâche ce qu'il a dans sa main droite	Lâcher + Sonné	Fracture des Doigts	Main quasiment arrachée, Inconscience
13 Bas-Ventre	Coup à la hanche	Coup aux parties génitales, Sonné	Inconscience a moins d'un jet de Physique sur 1d8, risque de stérilité	Inconscience, Stérile	Mort dans d'atroces souffrances
14 Main Gauche	Les doigts sont écorchés	Lâche ce qu'il a dans sa main gauche	Lâcher + Sonné	Fracture des Doigts	Main quasiment arrachée, Inconscience
15 Cuisse D 16 Cuisse G 17 Jambe D 18 Jambe G	Bel Hématome en Perspective, -1 au jet impliquant la Rapidité	Cela Saigne ! -3 au jet impliquant la rapidité	Fracture	Membre en bouillie, inutilisable, inconscience, amputation peut-être utile	Le membre est littéralement arraché, l'agonie dure 12 bases
19 Pied Droit 20 Pied Gauche	Les pieds sont écorchés	plusieurs orteils éclatés, difficulté à marcher, -2 aux jets impliquant la rapidité	Chute, fractures multiples	Chute, pied inutilisable par la suite	Pied quasiment arraché, Inconscience





TABEAU DES ARMES

Armes	Comp.	Fact. de Dégâts	Parade	Rechargement	Bout Portant	Portée Max
Toa	Lance, Javelot (Taille: 5m)	2	-4	-	8m	15m
To'oto'o	Lance, Javelot (Taille: 1m)	1	0	-	3 m	20 m
'omore	Lance, Javelot (Taille: 3,5)m	2	-3	-	5m	20m
Hoto Ihe	Lance, Javelot (Taille: 1,5m)	2	0	-	3m	20m
Tiera	Massue, Massue Lancée	2	-1	-	3m (1 m avec ficelle)	12 m (1 m avec ficelle)
Petit Paeho	Serpe	2	-4	-	-	-
Grand Paeho	Serpe (Fourche)	2	-2	-	-	-
Aero-Fai	Dard de Raie	2	-10	-	-	-
Hache	Hermínette	2	- 2	-	3 m	10m
Hermínette	Hermínette	1	- 2	-	-	-
Parau	Poignard	1	- 6	-	3m	10m
Ofaí	Lancer de Pierre	1	-	1 action courte	10m	40m
Ma	Fronde	2	-	1 action myenne	25m	150m
A	Arc	1	-	1 action longue	20m	200m
Póing, Pied	Corps à Corps	1	0 *	-	-	-

* mais blessure de dégâts 0 en cas de réussite de la parade face à une arme





CHAPITRE 8: LA MAGIE

Le fort 'ïore-pau n'arrête pas d'importuner l'une des conquêtes les plus récentes de Rata-nui. Celui-ci décide de mettre fin à ce début de flirt. Il offre à 'ïore-pau un poisson un peu faisandé et s'embusque près du fare de son rival, la nuit venue. Ce dernier se précipite dehors, pris d'une irrésistible envie... Une fois 'ïore-pau soulagé, Rata-nui prélève un peu de ses excréments et incante un petit sort de "rendre impuissant". Les tentatives de 'ïore-pau sont désormais vouées à l'échec.

A Tahiti, l'ombre des esprits et des dieux est omniprésente. Chaque signe de la nature peut signifier leur présence et leur humeur. La magie est, dans ce monde peuplé d'esprits, utilisée de manière courante. La plupart des tahitiens en sont des utilisateurs. Certaines formes de magie sont tellement courantes que, dans le jeu, elles sont des compétences plutôt que des sorts: les prières et les conjurations en sont des exemples. En dehors de ces types de magie, il existe trois grandes catégories de magie: la magie incantatoire, la magie des esprits et la magie divine. La magie incantatoire se base sur la puissance de la parole qui permet de déclencher des effets variés. La magie des esprits met en relation des esprits - généralement à des fins néfastes - avec le monde mortel. La magie divine est réservée aux tahu'a, elle permet d'obtenir des faveurs et des pouvoirs des dieux, qui en sont d'ailleurs assez avares. Les sorts et la manière de les lancer varient beaucoup pour chacune de ces magies. Nous les étudierons donc séparément. Nous nous arrêterons précédemment sur la manière d'apprendre les différents sorts.

L'ACQUISITION DES SORTILEGES ET LEUR APPROFONDISSEMENT

1. ACQUISITION AVANT LE DEBUT DU JEU

L'acquisition des sortilèges avant le début du jeu est décrite dans le chapitre 2: La Création de Personnages. Elle se base sur les activités effectuées pendant l'adolescence et les facilités de telle ou telle occupation pour apprendre un sortilège et sur la dépense de points de personnalisation. Le maître des légendes peut interdire l'accès à certains sorts qui feraient perdre de l'intérêt au jeu.

2. ACQUISITION PENDANT LE JEU

Le personnage doit trouver un homme ou un esprit qui consent à lui apprendre un sort que ce dernier connaît. L'apprentissage du sort prend une période durant le carré de la





difficulté du sort (en jours). Trouver ce genre de personnes ou d'esprit n'est pas évident et doit faire l'objet de role-playing. Un sorcier trouvera sûrement auprès de son maître un formateur de ce type. Cependant, celui-ci risque de devenir très méfiant à mesure que l'orou devient puissant. Cette acquisition coûte un nombre de points d'expérience équivalent à la difficulté du sort multipliée par deux.

3. DEVELOPPEMENT DES SORTS CONNUS

Les chances de réussite et le niveau de maîtrise des sorts qu'un personnage connaît peut augmenter durant le jeu de deux manières. Tout d'abord par l'acquisition de nouveaux sorts qui amélioreront sa connaissance de la magie. Ensuite, par l'expérience, l'étude et la répétition de parties de l'incantation. Le coût en point d'expérience est égal au niveau de maîtrise actuel pour chaque point d'amélioration des chances de réussites.

LES INCANTATIONS: LA PUISSANCE DES MOTS

Pour les maohis, les mots ont une puissance qui leur est propre. Il suffit de voir quel effet un beau parleur peut avoir sur un auditoire. Les prières sont également une expression de ce pouvoir donné aux mots. Les mots comme les choses peuvent être chargés de ra'a. Ainsi le nom d'un ari'i maro'ura est banni de la langue commune. Si un roi prend le nom de Fare, le mot fare (maison) sera remplacé par un autre mot dans la langue courante.

Les incantations sont donc des sorts dont la "formule" incantée suffit à déclencher l'effet. Il est particulièrement important de ne pas se tromper dans la diction de l'incantation qui peut parfois être assez longue.

1. RECITATION DE L'INCANTATION

Incantation un sort se fait en récitant le texte de manière convaincante. Cela implique un certain gestuel et l'utilisation de composantes matérielles que le lanceur porte sur lui ou qu'il place à portée de sort. Omettre certains de ces éléments ou les améliorer modifie les chances de réussite de l'incantation. Le tableau suivant indique les bonus/malus qui sont cumulatifs pour les différents éléments de l'incantation.





Bonus / Malus ⇨			
Eléments ⇩	-3	0	+2
Incantation	Murmurée	Normale	Clamée
Incantation	1 base	= Difficulté	1 heure
Gestuel	Aucun	Normal	Enflammé
Composantes	0	1	2

2. LES EFFETS DE L'INCANTATION

Si le personnage réussit son incantation (jet de dé inférieur à ses chances de réussites), les effets de l'incantation apparaissent généralement à la fin du dernier mot de l'incantation. Le lanceur peut éventuellement suspendre les effets de l'incantations pendant 1 heure. Seul un contre-magie ou une dissipation de la magie permettra alors d'empêcher le sort d'accomplir ses effets.

La récitation d'une incantation amène une certaine fatigue mentale qui a pour corollaire la perte d'un point temporaire de pouvoir (score de base équivalent au psychique). A 0 point de pouvoir, il est impossible de lancer un sort. Les points de pouvoirs se récupèrent au rythme de 1 par heure de sommeil.

Une réussite totale dans le lancer indique que le lanceur ne perd pas de point de pouvoir.

Un échec peut amener des conséquences imprévues. Aucun effet n'est perceptible, à part le ridicule du lanceur. Le joueur choisit alors entre la prise d'un point de Mahuruhuru ou la perte d'un point de pouvoir.

Un échec total amène un retournement des effets du sort (si cela est possible) et la prise de deux points de Mahuruhuru.

3. LES TYPES DE SORT

Les différents sorts n'ont pas les mêmes durées, ni les mêmes portées, ni les mêmes aires d'effet. Ils sont divisés en 7 catégories, catégorie qui est donnée dans la description de





chaque sort. Le tableau des types de sort décrit les durées, portées et aires d'effet des différents sorts.

La durée est le temps que durent les effets d'un sort. La portée est la distance maximum qui doit séparer le lanceur des cibles. L'aire d'effet correspond généralement au nombre de cibles. Quand cela est indiqué dans la description du sort, il s'agit d'une aire d'effet géographique.

4. MAÎTRISE DE L'INCANTATION

La maîtrise de l'incantation peut permettre de réaliser des effets de voix qui changeront le pouvoir de l'incantation. Le tableau des types de sorts donnent les portées, durées et aires d'effet de base de chaque type d'incantation. Si le joueur désire augmenter la puissance de son sort, il a sa disposition un nombre de points de sort égal à son niveau de maîtrise. Il peut alors doubler, tripler voire quadrupler l'un de ces éléments : durée, portée, aire d'effet, en dépensant un nombre de point égal à la multiplication qu'il désire faire. Certains sorts prévoient également des effets qui varient selon le "nombre d'effets". Ces nombres d'effets s'obtiennent en dépensant des points de sort en effet plutôt que dans la portée, la durée ou l'aire d'effet.

Exemple: Puhí-Ta'í a un niveau de maîtrise de 5 en peur, un sort de type D. Il désire faire fuir ses adversaires (nombre d'effets nécessaire: 3). Il dépense donc trois points de sorts en effet. Il lui reste deux points de sorts qu'il place en durée, l'effet du sort durera donc 2 minutes, deux fois la durée normale du sort (1 min).

5. DESCRIPTION DES SORTS

Les incantations sont divisées en incantations bénéfiques et maléfiques d'une part - vous verrez que les notions de bien et de mal ne sont pas toujours les mêmes chez les tahitiens que chez nous - et en différentes catégories qui indiquent la facilité d'accès que certaines classes ont sur ces sorts.

AMULETTE DE MALEDICTION

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 7

Composantes Matérielles: un ti'i activé et à l'esprit lié, un tupu de la victime

Type A (la portée n'est que la distance entre le lanceur et le ti'i)

Effet: L'esprit présent dans le ti'i est garant de la malédiction qui dure tant que l'esprit n'est pas expulsé du ti'i. Pour les types de malédiction, voir le sortilège "Malédiction".

APaiser

Incantation Bénéfique, Magie 'arioi

Difficulté: 4





Composantes Matérielles: fleur de tiare, jeune plantain (meia)

Type D

Effet: La victime ne tentera plus d'actions agressives contre le lanceur et ses amis. Il discutera plus calmement ou se retirera d'un combat. Avec deux nombres d'effets, la victime sera prête à négocier et avec trois, elle commencera à trouver le lanceur sympathique.

BENEDICTION MAGIQUE

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 5

Composantes Matérielles: huile de monoï, plume rouge

Type A

Effet: Offre un soutien majeur (comme pour les compétences) à toute action, le nombre d'effets s'ajoute au bonus de soutien.

BENIR UN HAMEÇON

Incantation Bénéfique, Pêcheurs

Difficulté: 3

Composantes Matérielles: une dent de requin, un poisson magique

Type B

Effet: L'hameçon reçoit le "soutien" (comme pour une compétence) du sortilège pendant toute une pêche. Ce sort est moins risqué qu'un 'upu. Si ce sort

est effectué à la création de l'hameçon, l'effet peut être permanent. Le soutien sera alors mineur et il faut mettre 2 points en effet.

CONTRE-MALEFICE

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 9

Composantes Matérielles: un ti'i inactivé, une feuille d'aito

Type A

Effet: Ce sort permet de retourner les effets d'une incantation maléfique contre son lanceur. Ce sort doit être effectué dans l'heure suivant l'incantation du sorcier. Chaque nombre d'effets mis dans le sort permet d'étendre cette période de une heure.

CONTRE-POISON I

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: Perle, Plume Jaune

Type A

Effet: Neutralise les effets d'un poison jusqu'à une intensité de trois. Chaque nombre d'effets permet d'augmenter de un l'intensité des poisons contrés.

CONTRE-POISON II

Incantation Bénéfique, Médecine





Difficulté: 6

Composantes Matérielles: Perle, Plume Jaune

Type A

Effet: Neutralise les effets d'un poison quelqu'en soit l'intensité. Ce sortilège agit d'effet en prévention pour 1 jour si on y met deux nombres.

DISSIPATION DU MALEFICE

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: une feuille de ti, un ti'i inactivé

Type A

Effet: dissipe les effets d'une incantation maléfique

ECARTER LES ANIMAUX

Difficulté: 1

Composantes Matérielles: trois poils de cochon sauvage, une noix de tutui

Type F

Effet: fait fuir les animaux des alentours du lanceur, les animaux possédés par un esprit peuvent faire un jet de mana pour ne pas s'enfuir

EXORCISME D'ESPRIT DE LA PIERRE

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: une pousse de bananier, des racines de 'ava

Type A

Effet: oblige un esprit de la pierre dont le nom est connu à quitter une personne ou un animal, l'esprit de la pierre en se retirant occasionne quelques dégâts (voir chapitre sur les esprits). Il n'est possible d'exorciser un esprit que si la puissance de celui-ci est égale ou inférieure à la maîtrise de ce sortilège.

EXORCISME D'ESPRIT DU BOIS

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: des racines de 'ava, une pousse de bananier

Type A

Effet: oblige un esprit du bois dont le nom est connu à quitter une personne ou un animal, l'esprit du bois en se retirant occasionne quelques dégâts (voir chapitre sur les esprits). Il n'est possible d'exorciser un esprit que si la puissance de celui-ci est égale ou inférieure à la maîtrise de ce sortilège.

Ce sortilège permet également de renvoyer dans le po, l'esprit d'un animal ou d'un monstre des bois venant de mourir.





EXORCISME D'ESPRIT DU CORAIL

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 8

Composantes Matérielles: un morceau de corail, une pousse de bananier

Type A

Effet: oblige un esprit du corail dont le nom est connu à quitter une personne ou un animal, l'esprit du corail en se retirant occasionne quelques dégâts (voir chapitre sur les esprits). Il n'est possible d'exorciser un esprit que si la puissance de celui-ci est égale ou inférieure à la maîtrise de ce sortilège. Ce sortilège permet également de renvoyer dans le po, l'esprit d'un monstre marin venant de mourir.

EXORCISME D' 'OROMATUA

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 10

Composantes Matérielles: un os d'un ancêtre, des racines de 'ava

Type A

Effet: oblige un 'oromatua dont le nom est connu à quitter une personne. Il n'est possible d'exorciser un esprit que si la puissance de celui-ci est égale ou inférieure à la maîtrise de ce sortilège.

FAIRE PARLER LE BOIS

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: un coquillage (murex de préférence), un morceau de miro ou de ti

Type D

Effet: Oblige un esprit du bois à parler et à dire son nom. Ce sort doit être pratiquement toujours lancé avant de réaliser un exorcisme d'un esprit du bois. un Niveau de Maîtrise du sortilège au moins égal à 3 permet de converser avec l'esprit.

FAIRE PARLER LE CORAIL

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: un coquillage (murex de préférence), un morceau de corail

Type D

Effet: Oblige un esprit du corail à parler et à dire son nom. Ce sort doit être pratiquement toujours lancé avant de réaliser un exorcisme d'un esprit du corail. un Niveau de Maîtrise du sortilège au moins égal à 3 permet de converser avec l'esprit.





FAIRE PARLER LES PIERRES

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: un coquillage (murex de préférence), une pierre

Type D

Effet: Oblige un esprit de la pierre à parler et à dire son nom. Ce sort doit être pratiquement toujours lancé avant de réaliser un exorcisme d'un esprit de la pierre. Un Niveau de Maîtrise du sortilège au moins égal à 3 permet de converser avec l'esprit.

FUREUR GUERRIERE

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: un morceau d'aïto, une plume rouge

Type D

Effet: La victime se trouve dans un grand état d'excitation guerrière. Elle réalise trois attaques rapides par base avec un bonus de + 2 et ne fait aucune défense. Si le combat se termine avant l'expiration de la durée du sort, elle pourrait se retourner contre ses alliés (à moins de réussir un jet de volonté sur 1D10).

GROSSESSE NERVEUSE

Incantation Maléfique, Magie de la Stérilité

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: un tupu de la victime, une ficelle sans noeud

Type G

Effet: provoque une grossesse rapide et ne débouchant que sur une fausse couche. Avec deux points d'effet, ce maléfice prend l'apparence d'une vraie grossesse (dure neuf mois).

QUERISON DE LA STERILITE

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 5

Composantes Matérielles: ficelle sans noeud, bout inférieur d'une uhi (igname)

Type A

Effet: permet de guérir la stérilité, avec trois nombres d'effets, le sort peut guérir une stérilité magique

QUERISON DES FIEVRES

Incantation Bénéfique, Médecine

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: feuille de ti, jeune plantain (meia)

Type A

Effet: permet de guérir les fièvres d'une personne; les fièvres dues au viol de tapu





ou à la possession d'un esprit sont éliminées mais par leur cause et la mort peut survenir tout de même.

HYPNOTISME

Incantation Bénéfique, Magie 'arioi

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: une écaille de lézard, un vivo

Type D

Effet: Le lanceur doit soit regarder sa victime dans les yeux, soit réaliser une action artistique envoûtante (danser ou jouer du vivo) en incantant les paroles. La victime dit alors la vérité quand on la questionne et peut agir selon la volonté du lanceur. Cependant, le lanceur doit faire croire à sa victime que c'est dans son intérêt (bon role-playing: effet assuré).

MALADIE

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 5

Composantes Matérielles: un tupu de la victime, un ti'i inactivé

Type G

Effet: La victime se trouve prise de graves fièvres qui réduisent sa fatigue de moitié. Le sort prend quelques heures pour prendre effet.

MALEDICTION MAGIQUE

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: un tupu de la victime, un os d'un de ses ancêtres

Type G

Effet: La victime subit une malédiction qui lui attire la malchance. Voici le type de malédiction qu'il est possible d'effectuer selon le nombre d'effet:

1 nombre d'effet: Chaque fois qu'un personnage fait un certain type d'action bénigne fixé, il a de grandes chances de la rater (le NM du sort sur 1D8). Exemple: faire l'amour, lancer un javelot, parer avec son 'omore, pêcher un certain type de poisson.

2 nombres d'effet: comme précédemment mais le champ d'action de la malchance du personnage est plus grand: les femmes, la sculpture, la guerre, etc...

3 nombres d'effet: le personnage a le don de s'attirer l'ire des dieux et des esprits, il gagne le double de points de tapu et en gagne à chaque viol de tapu ou de contact avec le ra'a. Si il fait commerce avec les esprits, il aura une grande chance que ceux-ci s'irrite à toute conjuration ou demande (une chance égale au NM du lanceur sur 1D8).

4 nombres d'effet: Comme pour 1 nombre d'effet, mais l'échec est systématique

5 nombres d'effet: Comme pour 2 nombres d'effet, mais l'échec est systématique





6+ nombre d'effets: Comme pour 1 nombre d'effet, mais ce n'est pas certains types d'action qui sont touchés mais toutes les actions qu'effectuent le personnage.

points d'effets, ce sort prend une durée permanente.

OBJETS EXCEPTIONNELS

Incantation Bénéfique, Magie d'Artisan

Difficulté: 5

Composantes Matérielles: une herminette rituelle, un 'umete de 'ava

Type A

Effet: ce sort permet lors de la fabrication d'un objet de le rendre exceptionnel, soit par sa beauté ou par son efficacité.

Nbre d'Effets

1-2: bonus de +1

3-4: soutien mineur

5+: soutien majeur

PERTE DES CHEVEUX

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: un tupu, un ti'i inactif

Type G

Effet: la victime perd ses cheveux. Il perd ainsi une grande partie de sa capacité de séduction et devient ridicule. Avec deux





PERTE DE DENTS

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 3

Composantes Matérielles: un tupu, un ti'i inactivé

Type G

Effet: la victime perd un nombre de dents égal à la marge de réussite du sortilège. Il perd ainsi une grande partie de sa capacité de séduction, devient ridicule et peut croire à une attaque divine. Avec deux points d'effets, ce sort prend une durée permanente. Il est également possible de dépenser des points d'effet pour faire perdre plus de dents: un point d'effet fait perdre trois dents supplémentaires.

PEUR

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 1

Composantes Matérielles: un ti'i inactivé, une branche d'aïto (bois de fer)

Type D

Effet: Après avoir incanter ce sort, le ou les victimes se mettent à craindre le lanceur. L'effet cependant varie selon le nombre de points dépensés dans l'effet. Dans tous les cas, si la volonté de la cible est supérieure à l'aura du lanceur, elle a droit pour ne pas répondre à cette suggestion à un jet sur 1D8 où il faut faire moins que la différence entre ces deux chiffres. Le nombre d'effets dépensés

dans ce sort viennent s'ajouter à l'aura du lanceur.

nombre d'effets

1-2: crainte, les victimes subissent un malus (la moitié de la marge de réussite du sort + le nombre d'effets) et hésitent à attaquer le lanceur

3-4: les victimes restent prostrées, elles sont surprises (seule une action défensive rapide) pendant la durée du sort jusqu'à ce qu'elles réussissent un jet de volonté sur un D20 (un jet à chaque base si elles sont attaquées).

5+: les victimes sont prises de panique, seul un jet de volonté + décision sur 1D20 avec une marge de réussite supérieure aux nombres d'effet + la marge de réussite permettra à la victime de ne pas s'enfuir

PLUIE DE CAILLOUX

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: un ti'i inactivé, un caillou

Type E

Effet: Ce sort fait tomber une pluie de cailloux sur la zone d'effet. Le nombre d'effets fait varier les effets de ce sort. Sans points d'effet, le sort ne donne qu'une grosse frousse à ses victimes et fait peu de dégâts matériels. A partir de un point d'effet, les dégâts sur les personnes sont égaux à la moitié de la marge de réussite plus le nombre d'effets.





Les dégâts matériels sont à la discrétion du maître des légendes.

POURRIR LES NOIX DE COCO

Incantation Maléfique, Magie de la Stérilité

Difficulté: 3

Composantes Matérielles: une noix de coco bouchon pourrie, un poison mineur

Type B

Effet: fait pourrir les noix de coco dans une plantation et rend stérile les arbres pendant un an. Si le sort "protéger les noix de coco" a été effectué sur la plantation, le maléfice ne fait qu'annuler la protection magique.

POURRIR LES RECOLTES

Incantation Maléfique, Magie de la Stérilité

Difficulté: 5

Composantes Matérielles: une noix de coco bouchon pourri, un poison mineur

Type B

Effet: fait pourrir les récoltes dans une plantation et rend stérile la terre pendant un an. Si le sort "protéger les récoltes" a été effectué sur la plantation, le maléfice ne fait qu'annuler la protection magique.

POURRIR UN FOUR

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 3

Composantes Matérielles: un dard de raie, une dose d'un poison bénin

Type A

Effet: Rend non-comestible toutes les denrées cuites dans un four enterré. Le lanceur doit placer les éventuelles composantes matérielles dans l'endroit où généralement une famille creuse son four et réciter l'incantation. La ménagère se couvrira alors de ridicule et se fera peut-être battre pour son manque de connaissance culinaire. Le nombre d'effets rend la nourriture vénéneuse. L'intensité du poison qu'elle représente correspond à ce nombre d'effets.

PROTEGER LES NOIX DE COCO

Incantation Bénéfique, Fertilité

Difficulté: 1

Composante Matérielle: un jeune plantain (meia), une noix de coco bouchon

Type: B

Effet: Protège une plantation de cocotiers des aléas naturels et en assurent la fertilité

PROTEGER LES PIROQUES

Incantation Bénéfique, Magie de Tahu'a va'a et de Pêcheurs





Difficulté: 5

Composantes Matérielles: une dent de requin, une tresse en feuilles de fara

Type B

Effet: protège une pirogue des aléas naturels et des problèmes "techniques" pour la durée d'une pêche ou d'une traversée

PROTEGER LES RECOLTES

Incantation bénéfique, magie de Fertilité

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: un jeune plantain (meia), queue de taro

Type B

Effet: Protège un champ ou une plantation des aléas naturels

PROVOQUER LA STERILITE

Incantation Maléfique, Magie de Stérilité

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: un tupu de la victime, un ficelle avec un noeud

Type G

Effet: provoque la stérilité d'une personne. Avec deux points d'effets, ce sort permet de rendre un homme impuissant. Ce sort devient permanent si le lanceur y consacre quatre points d'effets.

RENDRE AMOUREUX

Incantation Bénéfique, Fertilité

Difficulté: 3

Composantes Matérielles: une fleur de Tiare, du Monoi

Type A

Effet: rend amoureux une personne, ajouter des points d'effets enflamme cet amour, à cinq points d'effet, la personne devient folle furieuse. Seule une dissipation de la magie ou un autre rendre amoureux peut rompre le sortilège

RENDRE SUICIDAIRE

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: un tupu, trois poils de cochons sauvages

Type E

Effet: Ce sort a pour effet de rendre le comportement de la victime suicidaire. Il est prêt à prendre des risques incensés. En attaque par exemple, le suicidaire gagne +3 sur ces attaques, mais il ne défend pas. En mettant quatre points en effet, la victime fait réellement une tentative de suicide.

RESISTER AU SOMMEIL

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 1

Composantes Matérielles: une ficelle, un petit coquillage





Type F

Effet: permet de résister à l'endormissement; avec deux points d'effet, ce sortilège permet de résister à un sommeil magique

SUGGERER

Incantation Bénéfique, Magie 'arioi

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: conque, feuille de ti

Type D

Effet: Le lanceur fait une suggestion simple dont la victime pense être l'auteur, il répond généralement à cette suggestion. Si la volonté de la cible est supérieure à l'aura du lanceur, elle a droit pour ne pas répondre à cette suggestion à un jet sur 1D6 où il faut faire moins que la différence entre ces deux chiffres. Le nombre d'effets dépensés dans ce sort viennent s'ajouter à l'aura du lanceur.

TEMPETE

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 6

Composantes Matérielles: une dent de requin, un ti'i activé avec un esprit du vent

Type F

Effet: Ce sort déclenche dans l'air d'effet une tempête. L'intensité de la tempête dépend du nombre d'effets. Avec un

nombre d'effets de un, la tempête peut retourner des pirogues. A partir de quatre, la tempête peut arracher des arbres. Les effets sont à la discrétion du maître des légendes.

TROUVER DE L'EAU

Incantation Bénéfique, Magie Populaire

Difficulté: 2

Composantes Matérielles: ficelle avec une pierre au bout, une gourde (le fruit)

Type F

Effet: une fois l'incantation réalisée, la pierre indique la direction du point d'eau le plus proche

TYPHON

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Difficulté: 10

Composantes Matérielles: un ti'i activé part un esprit du vent, du sang de lutin

Type G

Effet: crée dans l'air d'effet un typhon qui emporte tout sur son passage: fare, va'a, arbre, etc... Les personnes prises dans l'air d'effet doivent fuir ou risquer de trouver la mort (jet selon la situation et à la discrétion du maître des légendes).

VIRILITE

Incantation Bénéfique, Fertilité





Difficulté: 2

Incantation Maléfique, Magie Populaire

Composantes Matérielles: une ficelle sans noeuds, un tî'i inactivé

Difficulté: 4

Composantes Matérielles: une noix de coco coupée en deux remplie d'eau, un to'o inactivé du dieu Hiro

Type F

Type C

Effet: permet à un homme de ne pas faillir, il gagne +1 à toutes ses actions physiques; sur une femme ce sortilège à des effets étranges (à la discrétion du maître des légendes).

Effet: Dans l'eau de la noix de coco apparaît le visage de l'auteur d'un vol cité dans l'incantation. La précision du visage dépend de la marge de réussite.

VISION DU VOLEUR





TABEAU DES TYPES DE SORT D'INCANTATION

Type	A	B	C	D	E	F	G
Durée	Permanente	1 saison	1 base	1 minute	15 min	1 heure	1 jour
Portée	1 mètre	10 mètres	3 mètres	10 mètres	100 m	100 m	1 km
Aire d'Effet	1 cible (ou rayon de 3m)	10 cibles (ou rayon de 100m)	1 cible (ou rayon de 3m)	1 cible (ou rayon de 5m)	1 cible (ou rayon de 10m)	1 cible (ou rayon de 30m)	1 cible (ou rayon de 1 km)

LE POUVOIR DES ATUA: LA MAGIE DIVINE

La magie divine correspond à des faveurs que les dieux font à leurs adorateurs, pour la plupart du temps les tahu'a pure. Il existe une multitude d'Atua et certains d'entre eux parrainent des professions ou des familles et les membres de ces communautés peuvent parfois les invoquer pour réaliser de la magie divine. Comme les ari'i, et à un point plus élevé encore, les dieux sont très sourcilleux sur la façon dont on leur parle ; les mots ont là encore une très grande importance. Les lapsus peuvent amener des effets néfastes.

1. LES DIEUX TUTELAIRES

Bien que les prêtres soient rarement dédiés à un seul dieu, il n'a en général la faveur que d'un seul grand dieu. Le marae où il officie a un ou plusieurs dieux de tutelle. Le Tahu'a choisit donc un de ces dieux dont il pourra bénéficier des faveurs et donc apprendre les sorts qui lui sont liés (et uniquement ceux-ci). Ro'o étant le messenger de Tu, les tahu'a choisissant d'apprendre les sorts de Tu peuvent également apprendre les sorts de Ro'o jusqu'à la difficulté 5. Tous les tahu'a pure peuvent bénéficier des sorts des petits dieux. Certaines professions peuvent bénéficier des sorts de petits dieux. Ainsi les tahu'a tautai pourront apprendre les sorts des dieux de l'océan et de Hiro.



2. LES CIRCONSTANCES DE LA DEMANDE

Ces sorts étant des faveurs des dieux, la demande qui leur est faite peut être formulé dans diverses circonstances. De ces circonstances dépendent l'effet du sort.

Il existe trois grands modes de lancer des sorts de magie divine:





- sur le marae, en présence du dieu dans un to'o: les effets peuvent alors être dévastateurs et les conséquences d'un échec très grave.

- sur le marae, sans invocation des dieux: les effets du sort sont alors moins importants mais restent très conséquents

- en-dehors du marae: les effets de la faveur sont alors plus limités

Le tableau des circonstances des demandes permet de connaître la portée, la durée et l'aire d'effet des sorts de magie divine.

TABEAU DES CIRCONSTANCES DES SORTS DE MAGIE DIVINE

	Portée	Durée des Effets	Aire d'Effet	Durée de la demande	Effet d'un Echec
Marae, Atua conjuré +3 au lancer	10 km	Permanent ou une saison (1 an, 1 pêche, 1 expédition...)	10 cibles ou 1 matai'ena'a	15 minutes	Viol d'un tapu très important. Si possible, effet inverse
Marae, Atua non-conjuré 0 au lancer	1 km	Permanent ou 1 jour	4 cibles ou 100m aut. du tahu'a	2 minutes	Viol d'un tapu important + Perte d'1 point de Pouvoir
Hors du Marae -5 au lancer	100m	Permanent ou 1 heure	1 cible ou 20 m autour	1 base	1 point de mahuruhuru ou perte d'un point de pouvoir

3. LA FORMULATION DE LA DEMANDE

La demande se fait sur la forme d'une prière ou si celui-ci est présent dans un to'o, d'une discussion avec le dieu. Les paroles que doivent prononcer le prêtre sont codifiées et à la moindre erreur, le dieu pourrait s'irriter. La durée de la demande et les conséquences d'une erreur dans la formulation de la prière sont indiquées dans le tableau des sorts de magie divine.

La demande, si elle est effectuée sur le marae, doit être précédée d'un sacrifice. Le type de sacrifice attendu pour chaque sort est indiqué dans la description du sort. Quand elle est





effectuée en-dehors du marae, il suffit de donner la première part de son repas au dieu tutellaire lors du repas qui précède ou qui suit le lancement du sort.

4. LES EFFETS DU SORT

Les effets du sort dépendent également des circonstances de la demande. Les effets sont indiqués dans la description du sort. Le moment où prend effet le sort se fait au moment où l'a demandé le tahu'a. S'il n'a précisé ce moment, les effets du sort se font sentir au bon vouloir du dieu.

5. LA MAITRISE DE L'INCANTATION

Les durées, portées et aires d'effet des sorts de magie divine peuvent être améliorées grâce à des points de sorts qui découlent du niveau de maîtrise du sortilège. Cela fonctionne de la même manière que les incantations. Cependant, le nombre de points de sort dépensés dans un sort ne peut être supérieur à la foi du Tahu'a.

6. DESCRIPTION DES SORTS DE MAGIE DIVINE

Les sorts sont dans l'ordre alphabétique. Pour chacun d'entre eux est indiqué le dieu qui permet de les lancer et les effets pour chacun des modes de lancement.

APAISER LES ESPRITS DU BOIS

Tane, To'a Hiti

Difficulté: 2

Sacrifice: un régime de plantain

Effets:

Ce sort permet d'empêcher des esprit du bois de réaliser des actions hostiles aux humains. L'aire d'effet de ce sort est géographique.

BEAUTE

Tane

Difficulté: 2

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort permet d'améliorer l'apparence d'une cible pendant la durée du sort. Toutes actions impliquant l'apparence ou ses aspects gagnent un bonus de +3. Ce sort ne s'effectue qu'en dehors du marae.

BENEDICTION

Commun à tous les grands Atua

Difficulté: 4

Sacrifice: nourriture

Effets:

Ce sort permet de favoriser la réussite d'une action.

Marae + Conjuración:





Une action réussit automatiquement, si elle est jugée au mieux assez difficile par le maître des légendes (se référer à la charte angoumoise) ou si l'atua y a intérêt. Si elle est plus difficile, l'action reçoit un bonus égale à la foi du tahu'a pure.

Marae:

Une action reçoit le soutien majeure du sort. Si l'action est facile, on peut y ajouter la foi du tahu'a pure.

Hors Maraë:

L'action bénie reçoit le soutien mineur du sort. Si l'action est facile, il peut s'agir du soutien majeur.

BENEDICTION DE ...

Dieux mineurs

Difficulté: 4

Sacrifice: nourriture

Effets:

Ce sort permet de favoriser la réussite d'une action entrant dans le champ de compétence du dieu. Exemple: une pêche pour un dieu de la pêche, un accouchement pour Hine, un vol pour Hiro, etc...

Marae+Conjuration:

Une action réussit automatiquement, si elle est jugée au mieux assez difficile par le maître des légendes (se référer à la charte angoumoise) ou si l'atua y a intérêt. Si elle est plus difficile, l'action

reçoit un bonus égale à la foi du tahu'a pure.

Marae:

Une action reçoit le soutien majeure du sort. Si l'action est facile, on peut y ajouter la foi du tahu'a pure.

Hors Maraë:

L'action bénie reçoit le soutien mineur du sort. Si l'action est facile, il peut s'agir du soutien majeur.

BONNE NAVIGATION

Dieu Maritime

Difficulté: 5

Sacrifice: des poissons argentés

Effets:

Ce sort permet de protéger des pirogues cibles des alea naturels et bénit (soutien mineur) les jets de navigation du pilote.

CHUTE D'ARBRES

Tane

Difficulté: 4

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort s'effectue en dehors du marae. Il permet de faire tomber un arbre cible.

CHUTE DE PIERRES





Tane, To'a Hití

Difficulté: 5

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort s'effectue hors d'un marae. Il permet de faire décrocher des pierres du flanc de la montagne et de les faire dévaler. Si le sort est destiné à frapper, le facteur de dégâts de l'attaque est égal au niveau de maîtrise du lanceur divisé par deux (arrondi au-dessus). La marge de réussite est celle du sort. Les cibles peuvent esquiver, si elle ne sont pas surprises.

CONNAISSANCE

Ro'o, Tu, 'oro

Difficulté: 5 (6 pour les adorateurs de 'oro et de Tu)

Sacrifice: des plumes rouges et blanches

Effets:

Ce sort permet de connaître une information sur un sujet "académique": histoire, géographie, connaissance des plantes et des animaux, etc... Ce ne peut être ni une question de généalogie, ni une question d'événements actuels. Exemple de question: Quel est la couleur des rupe (pigeons) de 'uporu ?

Marae+Conjuration:

L'information peut avoir la longueur d'une généalogie.

Marae:

L'information peut être complexe.

Hors Maraé:

L'information se réduit à quelques mots.

CONNAISSANCE DE PLANTES

Dieu Guérisseur

Difficulté: 5

Sacrifice: nourriture

Effets:

Ce sort permet de connaître les utilisations médicinales possibles de plantes cibles. Si ce sort s'effectue sur le marae, les plantes cibles se trouvent sur le marae.

COUP PUISSANT

Tu, 'oro

Difficulté: 2 (3 pour les adorateurs de 'oro)

Sacrifice: -

Effets:

La cible réussit automatiquement un coup puissant durant la durée du sort. Ce sort ne s'effectue que sur le champ de bataille.

DEPART DES MORTS

Tous les atua majeurs





Difficulté: 4

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort ne s'effectue qu'en dehors du marae. Il oblige l'esprit d'un homme (ou d'un animal) venant de mourir à gagner le Po (ou le Rohutu-noanoa).

DETECTION DE ...

Dieux mineurs

Difficulté: 2

Sacrifice: Nourriture

Effets:

Ce sort permet de détecter une chose entrant dans le champs de compétence du dieu. Exemple: Femme pour Hine, Endroit Poissonneux pour un dieu de la pêche, une tempête pour Hiro, etc...

ECLAIR

'oro

Difficulté: 5

Sacrifice: trois chiens

Effets:

Ce sort permet de créer des éclairs, permettant d'effrayer ceux qui ont le coeur fragile.

Marae+Conjuration:

Le sort crée un temps orageux puis un effroyable orage. L'aire d'effets est le

mataïena'a. Tous ceux qui ratent un jet de volonté sur 1d10 s'enfuient dans leur fare.

Marae:

Le sort ne peut se réaliser que si le temps est orageux. Si le temps n'est pas orageux, il est nécessaire de le lancer deux fois. Les éclairs semblent poursuivre les cibles qui doivent réussir un jet de volonté sur 1d10 ou s'enfuir vers leur fare.

Hors-Marae:

Comme pour sur le marae, mais il est impossible de le lancer deux fois. Le jet de volonté se fait sur un D8.

ELOQUENCE

Ro'o, Tu, 'oro

Difficulté: 5 (6 pour les adorateurs de 'oro et de Tu)

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort ne s'effectue que sur la personne du prêtre. Il devient alors très éloquent et gagne un bonus égal à sa foi dans toute ses compétences de communication.

ESCALADE

Tane, To'a Hiti

Difficulté: 3

Sacrifice: -

Effets:





Ce sort permet à la cible de réussir automatiquement une escalade. Ce sort ne se lance qu'en dehors du marae.

FICELAGE 'AHA-TU

Tu, 'oro

Difficulté: 4 (5 pour les adorateurs de 'oro)

Sacrifice: -

Effets:

Ce sort ne s'effectue que sur le champ de bataille. Il permet de maudire la famille du "premier poisson" (le premier homme tombé au combat). La victime doit avoir été ficelée de manière correcte (compétence ficeler) et ne pas avoir été touché par une femme depuis sa chute. Si le sort réussit, le corps se met à pleurer et tous les membres de la famille de la victime deviennent stériles, éteignant ainsi sa lignée.

FOLIE GUERRIERE

Tu, 'oro

Difficulté: 6 (7 pour les adorateurs d'oro)

Sacrifice: un homme par cible

Effets:

Les cibles entrent en fureur guerrière. Elle gagne +2 à toutes leurs attaques. Elles effectuent trois attaques rapides par base. Elles ne se calment qu'à la fin de la durée du sort (la bataille pour Marae+Atua Conjuré) et poursuivent leurs adversaires jusque dans leur pa, n'hésitant pas à tuer

femmes et enfants au passage. L'aire d'effet est en nombre de cibles.

FOUDRE

'oro

Difficulté: 6

Sacrifice: un homme

Effets:

Lors d'un temps orageux, les victimes sont touchées par la foudre. L'attaque est une arme au facteur de dégâts égal au nombre d'effets (maximum 4). La marge de réussite est celle du sort.

FUREUR GUERRIERE

Tu, 'oro

Difficulté: 3 (4 pour les adorateurs de 'oro)

Sacrifice: -

Effets:

Les cibles entrent dans un état d'excitation guerrière qui les rend furieux.

Ce sort ne s'effectue que sur le champ de bataille (hors marae).

Les cibles sont dans un état de surexcitation qui leur permet d'effectuer trois attaques rapides par bases à +2. Elles n'effectuent aucune défense. Elles combattent jusqu'à la mort ou pourchassent leurs ennemis jusqu'à l'extinction du sort.





GENEALOGIE

Ro'o

Difficulté: 8

Sacrifice: trois plumes rouges

Effets:

Quelque soient les circonstances de la demande, ce sort ne peut avoir **qu'une cible**. Il permet de connaître la généalogie d'une personne se trouvant dans la portée du sort. Après la durée du sort, le tahu'a oublie une grande partie de la généalogie, à moins qu'il passe du temps à la mémoriser.

Marae+Conjuration:

Le tahu'a apprend les zones d'ombres et les points de faiblesse de la généalogie de la personne.

Marae:

Le tahu'a apprend la généalogie complète de sa cible.

Hors Marae:

Le tahu'a apprend la généalogie partielle de la cible.

INTIMIDATION

Tu, 'oro

Difficulté: 4 (5 pour les adorateurs d'oro)

Sacrifice: un homme

Effets:

Les cibles intimident dans les premières bases de combat leurs adversaire (voire intimidation dans les règles de combat)

Marae+Conjuration:

La zone d'effet est géographique. Toute l'armée d'un mataiëna'a est concernée.

Marae:

La zone d'effet est géographique.

Hors Marae:

La zone d'effet est une cible.

MALADIE

Commun à tous les grands Atua

Difficulté: 6

Sacrifice: un cochon

Effets:

La cible tombe malade.

Marae+Conjuration:

La maladie est de virulence égale à la foi du tahu'a pure.

Marae:

La maladie est de virulence égale au niveau de maîtrise du sortilège du tahu'a pure. Cette virulence ne peut être supérieure à la foi du tahu'a pure.

Hors Marae:





La cible est victime d'une simple fièvre qui incapacite le personnage pendant la durée du sort.

MESSAGE

Ro'o

Difficulté: 6

Sacrifice: des plumes jaunes

Effets:

Ce sort permet de parler par télépathie à des cibles situées à portée.

MORT

Commun à tous les grands Atua

Difficulté: 10 (9 pour les adorateurs d'oro)

sacrifice: un homme (ou un plantain pour Ro'o)

Effets:

Ce sortilège tue la cible. L'atua ne tuera pas un de ses protégés.

Marae+Conjuration:

La cible peut effectuer un jet de mana pour ne pas mourir. Ce jet a pour malus le score de la cible en Mahuruhuru.

Marae:

La cible peut effectuer un jet de mana pour ne pas mourir.

Hors Marae:

La cible ne peut mourir que si elle a offensé d'une façon ou d'une autre le dieu tutélaire du tahu'a. Elle réalise alors un jet de mana pour échapper à son sort.

PAIX

Ro'o, Tu, 'oro

Difficulté: 3 (4 pour les adorateurs de 'oro et de Tu)

Sacrifice: une pousse de plantain ou un morceau de tortue

Effets:

Ce sortilège scelle la paix entre deux parties.

Marae+Conjuration:

Ce sortilège permet d'assurer la paix pendant 1 an. Les deux parties doivent être d'accord. Briser l'accord revient pour l'ari'i régnant à s'attirer la colère de Ro'o et à violer un tapu très important.

Marae:

Ce sort permet d'empêcher deux parties (visant un maximum de 10 cibles sauf si investissement de points de sort) de se battre. Ils sont contraints par une force divine à ne pas se battre. L'hostilité peut cependant rester vive.

Hors Marae:

Empêche la cible d'effectuer une action agressive contre le tahu'a et ses amis.





PROTECTION CONTRE...

Dieux Mineurs

Difficulté: 6

Sacrifice: un cochon

Effets:

Ce sort permet de protéger les cibles contre des alea ou des êtres entrant dans le champ de compétence du dieu.

PURIFICATION

Commun à tous les grands Atua

Difficulté: 4

sacrifice: nourriture

Effets:

Ce sortilège permet de purifier une personne de son Mahuruhuru. Ce sortilège ne fonctionne qu'une fois sur une même cible avant une nouvelle pollution.

Marae + Conjuración:

Ce sort ne s'effectue pas en présence du dieu

Marae:

La cible perd un nombre de points de Mahuhuru égal à sa foi. Cependant, ce nombre de points ne peut dépasser les points pris lors de la dernière pollution.

Hors Marae:

La cible récupère deux points de Mahuruhuru.

SE PROTEGER DES LUTINS

Tane, To'a Hití

Difficulté: 3

Sacrifice: un cochon

Effets:

Ce sort empêche les lutins d'importuner les humains dans la montagne. Cependant, ce sort ne fonctionne pas dans les zones tapu aux humains. Ce sort a une aire d'effet géographique.

SE TRANSFORMER EN COCHON

'oro

Difficulté: 8

Sacrifice: un homme

Effets:

Ce sort ne s'effectue que sur le marae en présence de 'oro. Il permet au tahu'a de se transformer en cochon sauvage pour une durée d'une heure par niveau de maîtrise. Il garde ses caractéristiques psychiques mais prend les caractéristiques mentales d'un cochon possédé par 'oro.

TETE FROIDE

Tu

Difficulté: 4

Sacrifice: nourriture

Effets:





Ce sort permet aux cibles de garder leur lucidité pendant la durée du sort (la bataille pour Marae+Conjuration). Ceci offre un bonus de +2 au combat à ceux qui en bénéficient et un bonus de +4 à la compétence "art de la guerre".

VISION NOCTURNE

Hine

Difficulté: 5

Sacrifice: un poulet blanc

Effets:

Ce sort permet aux cibles de voir la nuit. La durée sur le marae (avec ou sans conjuration) est la nuit entière. Ce sort ne fonctionne pas quand Hine est absente (les nuit de nouvelle lune).





LA PUISSANCE NEFASTE DES ESPRITS: LA MAGIE DES ESPRITS

La magie des esprits prend sa source dans les contacts avec les nombreux esprits qui peuplent la Terre et l'Océan. Le but de la magie des esprits est de mettre en contact ces esprits avec le monde des vivants afin de polluer ceux-ci. Le sorcier est souvent un personnage très craint dans les villages tahitiens.

Les esprits, souvent trop vifs pour être vus, se regroupent en deux grandes catégories:

- **les varua:** les varua sont les esprits les plus communs. Pour les besoins du jeu, ils sont groupés en trois familles, les esprits du bois (et de tous les végétaux et des animaux de la forêt), les esprits de la pierre (et de tous les minéraux et des lieux géographiques) et enfin les esprits du corail (et de la mer en général).

- **les 'oromatua:** les 'oromatua sont des fantômes de défunts qui errent à des fins néfastes sur la terre. Sont également classés dans cette famille, les aiea (appelé également fantôme consommant) qui vivent en mer (et seraient selon certains tahu'a les esprits des disparus en mer) et les ancêtres, aux vues moins destructrices que les 'oromatua.

La magie des esprits, c'est aussi le contact avec les ancêtres qui peuvent apporter aide et assistance. Ce type de magie a un déroulement un peu différent de ceux des autres sorts de magie de l'esprit. Les ancêtres n'ont pas besoin d'être concilié (ils ne sont pas hostiles). La convocation de l'ancêtre dans le ti'i n'est pas obligatoire. Le sort se lance alors à -5. Le lanceur doit apporter un culte à son ancêtre (prières sur le marae familial et onctions régulières des os de l'ancêtre) ou celui-ci refusera de l'aider.

1. SE CONCILIER DES ESPRITS

Pour lancer un sort de magie des esprits, il est nécessaire de se concilier un ou plusieurs esprits. A cet effet, il faut sculpter un ti'i servant de receptacle à l'esprit. Le sorcier doit ensuite repérer un esprit et connaître son nom. Il est possible de se concilier un esprit sans connaître son nom, mais le sort se fait alors avec un malus de -5. Le sorcier doit ensuite entrer en communication avec l'esprit par l'intermédiaire d'un coquillage et le conjurer (compétence conjurer un esprit), puis se le concilier (lancement du sort "se concilier ...").

Le sort ne peut réussir que si le niveau de maîtrise du sort est supérieur ou égal à la puissance de l'esprit.

Si le sort est manqué, l'esprit selon son caractère pourra se retourner contre le sorcier, le "polluer" ou simplement ne pas lui répondre.





Si le sort est réussi, l'esprit deviendra fétu du sorcier, c'est à dire qu'il lui sera affilié. Le sorcier n'aura qu'à faire appel à lui et le faire agir. Cependant, le sorcier devra entretenir cette amitié en bichonnant les ti'i (parfois en leur construisant un fare), en leur offrant la première part de ses repas et en les conjurant régulièrement.

2. FAIRE AGIR UN ESPRIT

Pour faire agir un esprit, il faut le conjurer dans le ti'i, lui présenter un tupu (partie du corps, vêtements ou future nourriture) de la victime et lui dire ce qu'il doit faire (lancer du sort "faire agir..."). Un échec signifie que l'esprit a mal compris la demande du sorcier ou que celui-ci a commis une irrévérence. Il refuse alors de s'exécuter, fait autre chose que ce qu'on lui a demandé, pollue le sorcier ou même s'attaque à lui.



La magie des esprits n'est donc pas de tout repos. Le sorcier est en danger constant et il est maintenu dans une peur continuelle de ses esprits affiliés. Mais elle est terriblement efficace. Voici les différentes actions que peut accomplir un esprit.

- **la possession:** l'esprit pénètre à l'intérieur de la victime, la rend ainsi malade et peut finir par tuer une personne (voire dans le chapitre: références, les pouvoirs des esprits). Le score de possession de l'esprit s'utilise pour toutes les attaques.
- **la pollution:** l'esprit traverse sa victime et la pollue, elle gagne des points de mahuruhuru
- **l'attaque physique:** un esprit qui a le pouvoir d'attaquer physiquement est très dangereux, car très difficile à vaincre.
- **attaquer un autre esprit:** cette action permet de contrer un autre esprit. Cette action ne demande pas de tupu, mais nécessite le nom de l'esprit attaquant, dans le cas contraire un malus de -5 est appliqué.
- **protéger un lieu:** l'esprit se prêtera de bonne grâce à cette action, si les chances que le lieu soit violé sont importantes.

3. DESCRIPTION DES SORTS DE MAGIE DES ESPRITS

Les sorts "se concilier..." et "faire agir..." ont été décrit plus haut. Les effets des possessions par tel ou tel type d'esprits sont expliqués dans la description de ces esprits. Nous n'établirons donc ici que la liste des sorts de Magie des Ancêtres.





BENEDICTION DE L'ANCETRE

Magie des Ancêtres

Difficulté: 3

Type E

Effets:

Ce sort permet agit comme un soutien majeur à une action bénéficiant à la famille.

COMMUNIQUER AVEC LES MORTS

Magie des Ancêtres

Difficulté: 1

Type D

Effet:

Ce sort permet de discuter pendant avec un défunt de sa famille.

QUESTIONNER LES MORTS

Magie des Ancêtres

Difficulté: 4

Type D

Effet:

Ce sort permet de discuter pendant 3 minutes par niveau de maîtrise du sort avec un défunt de sa famille. Le défunt est obligé de dire la vérité

MANA DE L'ANCETRE

Magie des Ancêtres

Difficulté: 7

Type C

Effet:

Ce sort permet de s'appropriier pendant la durée du sort le mana d'un ancêtre ou un de ses mana (combat par exemple). Ce mana se substitue à celui du lanceur.





CHAPITRE 9: EXPERIENCE

Rata-nui se rappelle avec émoi ses débuts d' 'orero. Il ne savait alors qu'annoncer la généalogie de son ari'i et pouvait même être défait par un manahune cul-de-jatte. Mais ses aventures dans tout Tahiti l'ont endurci et tout le monde sait qu'il est aujourd'hui un redoutable orateur et un combattant émérite.

Les personnages que vous avez créés vont au fil des aventures gagner une expérience qui leur permettra de mieux accomplir les actions qu'ils ont déjà faites. Ils vont également vivre entre deux aventures et apprendre de nouvelles choses. Le système d'expérience a pour but de simuler cette évolution du personnage.

Les joueurs gagneront à la fin de chaque aventure un certain nombre de points, les points d'expérience. Ces points pourront être dépensés pour acheter des niveaux de maîtrise dans des compétences ou améliorer sa connaissance des sortilèges. Attention! Les allocations de points d'expérience devront se justifier par les actions effectuées en jeu ou les démarches réalisées entre deux aventures. Par exemple, un personnage qui ne sait pas construire une case ne pourra pas décider de mettre ses points d'expérience en construction de case si il n'a pas assisté un tahu'a fare pendant le jeu ou s'il ne demande pas à un tahu'a fare de lui apprendre son art (jet de convaincre...).

GAGNER DES POINTS D'EXPERIENCE

Le maître des légendes attribue à la fin d'une session de jeu ou d'une aventure un nombre de points d'expérience à chaque personnage qui dépend de plusieurs facteurs comme la difficulté de l'aventure et le degré de réussite des personnages. Ce nombre peut aller de trois pour un petit scénario à dix pour la conclusion d'une campagne. Si le maître des légendes veut une ambiance "Tahiti Mythique" (voir livret de campagne), il peut attribuer beaucoup plus de points d'expérience.

Le maître des légendes peut ensuite donner des points d'expérience supplémentaires (de 1 à 3) à un joueur si son interprétation du rôle lui a particulièrement plu ou si son rôle a été déterminant dans la réussite de l'aventure.





DEPENSER LES POINTS D'EXPERIENCE

Voici les coûts des différentes augmentation des scores des compétences et des sorts.

1. COMPETENCES

Situation	Coût en Pts d'Exp.
acquisition du NM 1	3
pour un NM > 1	NM actuel
pour un NM > 6	10

2. SORTS

- apprentissage d'un nouveau sort

durée: (difficulté du sort) ²

coût: difficulté du sort x 2

- amélioration d'un sort connu

durée: une heure par jour entre deux aventures

coût: 1 point de score = Niveau de Maîtrise Actuelle du Sort





CHAPITRE 10: LES REFERENCES

Rata-nui ne compte plus les personnes et les créatures qu'il a défaits par le combat ou la parole: guerriers (peu), 'orero, artisans, requins, esprits du bois, anguille géante... Que d'années passées pour un tel tableau de chasse !

Ce chapitre est destiné à donner des statistiques de jeu aux habitants naturels et surnaturels du monde maohi. Ils vous permettront de peupler votre campagne et de créer de nombreuses interactions avec les personnages des joueurs. Nous nous intéresserons aux créatures, aux esprits et aux atua (Les dieux).

ANIMAUX

Les animaux sont peu nombreux à Tahiti et ils présentent rarement un grand danger pour l'homme. Cependant, les animaux peuvent être possédés par un esprit malin ou par un atua. Dans ce cas, ils peuvent se révéler agressif et dangereux pour l'homme. Des esprits s'incarnent parfois sous une forme animale. Pour chaque animal sera décrit les pouvoirs d'un esprit y étant incarné. Les créatures monstrueuses de leur côté ont souvent des esprits qui à la mort du monstre peuvent devenir des 'oromatua très puissants si on ne les force pas à rejoindre le po.

La plupart des animaux réalisent des attaques normales et ne peuvent accomplir d'actions défensives. Ils peuvent faire une esquive (score: 3 x Rapidité) si ils fuient. Le score de fatigue indiqué entre parenthèse est celui de l'animal quand il est possédé et s'il incarne un esprit.

Chien

Rapidité: 4
Attaques: Morsure (13, dégâts:2)
Fatigue: 13 (16)
Compétences:
Sentir les 'oromatua: 10
Sens: 14
Possession: Les chiens ne peuvent être possédés que par des esprits favorables à l'homme. L'atua To'a Hiti est le protecteur des chiens.

Esprit Incarné: rare (parfois To'a Hiti lui-même possède un chien)
Sentir 'oromatua: 15
Morsure (15, dégâts: 3)





Oiseaux

Rapidité: de 3 à 6, souvent 5
Attaques: Coup de Bec (10, dégâts:1)
Compétences:
 Sens: 8
 Fatigue: 8 (14)
Possession: les oiseaux peuvent être possédés par des varua du bois (espèces terrestres) et des varua du corail (espèce marine) et par tous les atua
Esprit Incarné:
 Coup de Bec (10+Puissance, Dégâts: 2)

Requin

Rapidité: 5
Attaques: Morsure (12, dégâts: 3), Coup de Queue (12, dégâts: 1)
Compétences:
 Sentir le sang: 16
 Sentir les surfeurs et les naufragés: 10

Fatigue: 12 (20)
Possession: Les requins peuvent être possédés par des varua du corail, des ancêtres, des dieux de la mer, par Tane et par Ta'aroa.
Esprit Incarné:
 Attaques à +4
 Faire Chavirer: 5+Puissance (Atua:14)
 Peur: 10, effet: paralysie

Lézard

Rapidité: 5
Attaques: Morsure (10, dégâts: 0), les lézards peuvent effectuer des actions défensives
Compétences:
 Sens: 12
 Surprendre: 14
 Esquive: 18
Fatigue: 4 (20)
Possession: Les lézards peuvent être possédés par les 'oromatua, les ancêtres, les varua de la pierre. Leur morsure inflige une pollution moyenne.
Esprit Incarné:
 Morsure (15, dégâts: 1 + pollution importante)
 Hypnotisme: 5 + Puissance, 15 pour un atua
 Peur: 10, effet: fuite





Porc Sauvage

Rapidité: 4
Attaques: Défenses (12, dégâts:2),
 Piétiner (15, dégâts:2)
Fatigue: 16 (22)
Compétences:
 Sens: 13
Possession: les cochons sauvages peuvent être possédés par des varua des bois puissants, par 'oro lui-même ou l'un des dieux affiliés à 'oro
Esprit Incarné:
 Attaques à +4
 Dégâts: 3
 Possibilité de réaliser deux attaques rapides
 La peau a une protection de 1
 Peur: 8, effet: fuite ou stupeur

Les cochons où un esprit est incarné s'appelle un cochon Mo'iri. Certains auraient le pouvoir de se transformer en homme. Ils sont en général énormes et féroces. Ils ont parfois le don de paroles. Selon les tahitiens, il existe un lieu de rassemblement pour les porcs défunts comme pour les hommes. Ils donnent d'ailleurs des noms à leurs cochons.

Rat

Rapidité: 4
Attaques: Morsure (14, Dégâts: 0)
Compétences:
 Sens: 12
Fatigue: 7 (10)
Possession: les rats peuvent être possédés par des ancêtres ou des 'oromatua
Esprit Incarné:
 Peur: 15, effet: fuite

Poissons

Rapidité: de 2 à 6
Attaques: Morsure (de 6 à 12, dégâts: 0 à 2)
Compétences:
 Sens: 6
Fatigue: de 2 à 12 (14)
Possession: la mer et les lagons regorgent de poissons de toute sorte, ils peuvent être possédés par n'importe quel type d'esprits et d'atua à l'exception des varua du bois
Esprit Incarné:
 +1 au dégâts
 + puissance aux chances de toucher
 Peur: 8, effet: fuite





CREATURES

MONSTRUEUSES

Tridacne Géante (Pahua-nui)

Psychique: 1
Rapidité: 0
Compétences:
Aspirer une proie: 20
Broyer la Proie: 18, dégâts: 2
Peur: 8, effet: paralysie
Surprendre (de nuit): 12
Protection: 6
Mana: 5
Fatigue: 30
Puissance de l'esprit après la mort: 6

Les Pahua-nui sont d'immenses coquillages qui attendent sur des récifs en haute mer. Ils aspirent leur proie, des bateaux en particulier, avant de les broyer. Ces monstres sont très rares.

Lézard Géant (Mo'o-nui)

Psychique: 4
Rapidité: 5
Compétences:
Morsure: 14, dégâts: 2
Sens: 14
Hypnotisme: 13
Effacer les Souvenirs: 16
Protection: 2
Mana: 4
Fatigue: 18
Puissance de l'esprit après la mort: 3

Il existe de grand mo'o dans certaines vallées intérieures de Tahiti. Il reste le plus souvent dans des endroits tabous ou inaccessibles à l'homme. Les mo'o-nui peuvent se reproduire avec l'homme.





Lutins

Psychique: 5
 Rapidité: 7
 Compétences:
 Eloquence: 13
 Sorts de To'a Hiti à 10
 Danser: 15
 Surprendre: 17
 Savoir Tout: 10
 Se rendre invisible: 7
 Se transformer en canard sauvage: 14
 Protection: 0
 Mana: 3
 Fatigue: 13
 Puissance de l'esprit après la mort: -

Les lutins vivent dans le premier ciel et en haute montagne dans le domaine de To'a Hiti. Les lutins sont capables de voler.

Ils peuvent également chevaucher les arc-en-ciel pour se rendre dans les basses-terres. Ils n'aiment pas qu'on viole leur territoire et jouent de nombreux tours à ceux qui s'y aventurent. Ils sont à la fois matériels et à la fois esprits. Ils sont sensibles aux exorcismes d'esprit du bois mais pas aux prières contre les esprits malins. Cette sensibilité ne se révèle qu'en dehors des domaines de To'a Hiti.

Anguille Géante

Psychique: de 1 à 5
 Rapidité: 5 (3 hors de l'eau)
 Compétences:
 Morsure: 13, dégâts: 2
 Avaler: 10, dégâts: 1, tâche après première morsure, jet de force sur 1d20 pour s'en dégager
 Coup de Queue: 17, dégâts: 1
 Ecraser: 14, dégâts: 2
 Sens: 10
 Eloquence: 8
 Peur: 10, effet: paralysie
 Protection: 1
 Mana: 4
 Fatigue: 18
 Puissance de l'esprit après la mort: 3

Les anguilles géantes se trouvent dans certains lacs et trous d'eau. Leur intelligences varient grandement. Certaines entretiennent des rapports avec les humains et parfois règnent sur eux. Les légendes parlent du terrible roi anguille Tuna et du désespoir de sa femme.





Hommes Sauvages

Psychique: 2
Rapidité: 6
Compétences:
Morsure: 10, dégâts: 1
Ongles: 13, dégâts: 1
Sens: 15
Protection: 0
Mana: 1
Fatigue: 16
Puissance de l'esprit après la mort: -

Les Hommes Sauvages vivent dans les montagnes les plus reculées de Tahiti. Ils ne parlent pas et fuient au premier contact avec les hommes. Ils semblent avoir une peur insensée des tahitiens. On ne sait pas s'ils forment une société, s'ils ont des villages ou s'ils sont nomades. En tout cas, ils vivent nus et ne se lavent pas.

Plusieurs rumeurs courent à leurs sujets:

- ils seraient des réfugiés de guerre qui sont devenus fous à cause de la peur causée par leur fuite
- ils seraient les habitants originels de Tahiti
- ils seraient les bâtards d'un esprit incarné et d'humains

Oiseaux Démon (Manu-Varua-'ino)

Psychique: 4
Rapidité: 6
Compétences:
Coup de Bec: 12, dégâts: 2
Surprendre: 8
Sens: 18
Peur: 7, effet: coupe la parole
Protection: 1
Mana: 4
Fatigue: 16
Puissance de l'esprit après la mort: 5

Les Manu-varua-'ino sont sensibles aux exorcismes d'esprit du bois et aux prières contre les esprits malins. On trouve les Manu-varua-'ino dans certaines îles basses ou en mer. Ils sont dotés de parole.





LES ESPRITS

Les esprits sont des êtres plus ou moins immatériels, vivant dans les cieux, le po et sur terre. Ils sont ra'a. Leurs pouvoirs sont variés et il en existe plusieurs catégories. Avec le système de légendes tahitiennes que vous trouverez ici, vous disposerez d'outils pour créer vos propres esprits.

1. LES DIFFERENTS TYPES D'ESPRIT

Il existe quatre catégories d'esprits. Les voici des moins meurtriers au plus destructeurs:

- **les esprits du bois:** les esprits du bois sont des varua des éléments végétaux et des animaux des bois.

Les esprits du bois quand ils possèdent une personne la rendent malade et finalement peuvent la tuer. Les premiers symptômes sont des ballonnements, de vives douleurs aux intestins puis des fièvres. Le possédé a la bouche qui écume de salive. La possession est une maladie de virulence moyenne (2). Les jets sur l'évolution de la maladie sont à faire toutes les 4 heures. En se retirant, l'esprit occasionne une douleur dans les intestins du possédé qui équivaut à une attaque de virulence 1.

- **les esprits de la pierre:** les esprits de la pierre sont des varua des éléments minéraux et de lieux à l'intérieur des terres.

Leur possession se traduit par des lourdeurs dans les intestins qui s'intensifient. La possession est une maladie de virulence moyenne. L'esprit en se retirant n'occasionne pas d'attaque. Cependant, ces esprits sont plus forts que les esprits du bois (voir action de contre). Les jets d'évolution de la maladie se font tous les 2 heures.

- **les esprits du corail:** les esprits du corail sont des varua du corail, des animaux marins, des récifs et de la mer.

Les esprits du corail lacèrent les intestins. Cette lacération est particulièrement violente quand ils se retirent. La maladie est de virulence forte et les dégâts de retrait de virulence très forte. Les jets d'évolution de la maladie se font tous les heures.

Les esprits du corail sont plus forts en contre que les esprits de la pierre.

- **les 'oromatua:** dans cette catégorie viennent les 'oromatua à proprement parler qui sont des esprits de défunts n'étant pas allé dans le po et les aiea, les fantômes maritimes.





Les 'oromatua identifiés (ancêtres) ne se conjurent pas dans des ti'i mais dans le crâne ou les os de la personne qu'ils étaient. Les aiea ne peuvent se conjurer qu'en mer ou sur le récif.

Les 'oromatua amène chez les possédés une maladie foudroyante (de virulence très forte). Leur retrait n'occasionne qu'une attaque de virulence 1.

Les 'oromatua sont plus forts dans une action de contre que les varua.

2. LE TABLEAU DES ESPRITS

Esprits, par ordre croissant de puiss. en contre	varua du bois	varua de la pierre	varua du Corail	'oromatua
Virulence de la Possession	Moyenne (dégâts:2)	Moyenne (dégâts:2)	Forte (dégâts: 3)	Très Forte (dégâts: 4)
Effet du Retrait	Attaque de dégâts 1	-	Attaque de dégâts 3	Attaque de dégâts 1
Ra'a	Moyen	Moyen	Moyen	Important
Puissance de Contre	= Puissance	= Puissance +2	= Puissance + 4	= Puissance + 6

3. LES CARACTERISTIQUES DES ESPRITS

Les esprits ont une caractéristique principale, la puissance, qui s'échelonne de 1 à 7. Cette puissance permet d'échelonner les esprits entre eux (quoique les esprits de différents types ne se trouvent pas sur la même échelle) et de déterminer leur pouvoir.

Le mana d'un esprit est égal à trois fois sa puissance. Ce mana sert de score de base pour effectuer toutes les actions qui sortent du champ de ses pouvoirs.

Pour créer soi-même les pouvoirs d'un esprit, on dispose d'un capital de points servant à acheter des pouvoirs. Ce capital de point est égal à 10 fois la puissance de l'esprit.

Voici une liste des pouvoirs des esprits et leur coût en point de création. Certaines restrictions peuvent apparaître dans la description des différents pouvoirs:

- possession, coût: 10 points

Ce pouvoir permet de posséder un humain à l'incitation d'un sorcier et à travers un tupu. L'esprit obtient un score de 10 en possession. Il peut augmenter ce score par l'achat de points de possession.





- point de possession, coût: 5 points

Ce pouvoir permet d'augmenter le score de possession de l'esprit de 1. Il est possible d'augmenter le score de possession d'autant que désiré.

- motoe, coût: 10 points

Ce pouvoir permet de rendre l'esprit *motoe* (tahitien: qui se faufile comme un ver). C'est à dire qu'il est très difficile de l'apercevoir car il se dirige vers ses victimes sous terre. Si l'esprit n'est pas *motoe*, il est *haere ta'ata* (qui marche comme un homme) et il est alors possible pour la victime de l'apercevoir et de se sauver.

- attaque physique, coût: 20 points

Ce pouvoir permet à l'esprit d'effectuer des attaques sur le plan physique. Il griffe, lacère ou cogne selon sa nature. Il est très difficile pour son opposant de le toucher. L'esprit acquière un score de base de 10 en attaque physique.

- point d'attaque physique, coût: 10 points

Ce pouvoir permet d'ajouter 1 point au score d'attaque physique de l'esprit.

- contrôle, coût: 20 points

Un esprit disposant du pouvoir de contrôle prend contrôle de sa victime quand celle-ci est possédée (un jet au moins de possession doit avoir été réussi). Si l'esprit est dirigé par un sorcier, la victime obéit en tout point aux injonctions du sorcier.

- possession sans tupu, coût: 40 points

L'esprit disposant de ce pouvoir peut posséder une personne sans qu'on lui ait présenté un tupu. Il lui faut cependant le nom de la personne.

- voix audible, coût: 10 points

L'esprit a une voix complètement audible à l'oreille humaine. Nul n'est besoin de coquillages et d'interprétation pour s'entretenir avec lui. Cela permet à l'orou de charger l'esprit de transmettre un message à quelqu'un, l'esprit s'y pliera de bonne grâce si il s'agit de menace de mort.





- possession d'animal, coût: 10 points

L'esprit peut posséder et contrôler un animal. Il garde les caractéristiques physiques de l'animal. Cependant, les attaques physiques de l'animal causent du mahuruhuru.

Les esprits ne peuvent pas s'incarner dans n'importe quel animal. Les esprits d'animaux s'incarnent exclusivement dans l'espèce dont ils sont l'esprit.

Les varua des bois peuvent s'incarner dans des lézards, des oiseaux des bois (perroquets, pigeons, canards terrestres, etc...) ou des cochons sauvages.

Les varua des pierres peuvent s'incarner dans des lézards et des anguilles.

Les varua du corail et les aiea peuvent s'incarner dans des poissons marins (requin y compris) ou des oiseaux marins.

Les 'oromatua s'incarnent dans des rats, des requins ou des lézards.

- incarnation, 30 points

L'esprit peut prendre la forme d'un animal. Les restrictions quant à l'accès à la forme animale sont les mêmes que pour le pouvoir possession d'un animal. L'esprit prend alors les caractéristiques de l'animal-esprit (voir plus loin). L'esprit n'est libéré de sa forme animale que lorsque l'animal est tué.

- changement de forme, 20 points

Ce pouvoir n'est accessible qu'à des esprits pouvant s'incarner. Ce pouvoir leur permet de changer de forme à volonté.

- possession nevaneva, 10 points

Ce type de possession fonctionne automatiquement (à moins que la victime y résiste et réussisse un jet de mana). L'esprit s'empare du corps d'une personne qui est prise de spasmes et peut ainsi parler par sa bouche. Les dégâts pour la victime ne sont dus qu'au mahuruhuru.

- contre puissant, 10 points

Ce pouvoir permet à un esprit d'attaquer un autre esprit comme si il était d'une puissance de 1 supérieure à la sienne.





- pístage, 20 points

Ce pouvoir permet à un esprit venant de battre un autre esprit en défendant son orou fetii de pister la trace de l'esprit et ainsi de repérer l'auteur du pifao (du sort). Si l'esprit a également le pouvoir de possession, il peut s'attaquer au sorcier **sans tupu**.

- enchantement d'objet, 40 points

L'esprit s'installe dans un objet. L'objet a un ra'a inférieur d'une catégorie à celui de l'esprit. L'objet doit être d'une facture excellente pour que l'esprit s'y investisse. L'objet sublimera alors sa fonction. Une arme par exemple disposera d'un facteur de dégâts trois. Une herminette de sculpteur ne fera jamais d'échec critique, etc...

- sorts de magie incantatoire, 10 points x la difficulté du sort

Les esprits peuvent disposer de sorts. Les sorts des varua doivent être liés à leur nature. De manière générale, les sorts doivent être maléfiques. Les chances de réussite du sort sont égale au mana de l'esprit moins la difficulté du sort.

- sorts de magie divine, 20 points x la difficulté du sort

Les esprits liés à des atua peuvent disposer de sorts de magie divine. Les chances de réussite du sort sont égale au mana de l'esprit moins la difficulté du sort.

4. LA POSSESSION

Un esprit tentant de posséder quelqu'un rentre à l'intérieur de la victime et s'efforce de la rendre malade. L'attaque se fait avec le score de Possession de l'esprit auquel on soustrait le mana de la victime. L'esprit s'il a raté son jet peut refaire un jet après chaque période d'évolution. Cependant si il est exorcisé avant d'avoir réussi un jet de possession, il n'occasionne aucun dégât de retrait.

Si la personne attaquée par l'esprit sait qu'elle est victime d'un pifao, l'esprit dispose d'un bonus de +4 à ses tentatives de possession. En effet, la peur favorise l'immersion de l'esprit.

Cependant, une personne sachant qu'elle est victime d'un pifao pourra tenter de fuir devant l'esprit (jusque vers un marae d'un atua protecteur ou à un endroit inaccessible à l'esprit) ou se faire protéger par un autre esprit.

Le premier jet réussi de possession amène une attaque. On regarde le tableau d'attaque, la marge de réussite est celle du jet de possession et le facteur de dégâts, la virulence de la maladie. Le possédé dans la période suivante arrive graduellement à l'état de maladie





correspondant à l'attaque subie. Il réalise ensuite après chaque période d'évolution, un jet de recouvrement (qui est un multiple du physique: voir table de recouvrement naturel, chapitre: Santé) avec pour malus la puissance de l'esprit. Une réussite indique que la situation est stationnaire. Un échec signifie que l'état s'aggrave automatiquement. Un échec critique indique que l'état s'aggrave de deux états. Une réussite critique indique que l'état s'améliore.

La possession ne cesse que si l'esprit est exorcisé ou si le sorcier ordonne à l'esprit de se retirer (ce qui mécontentera fortement l'esprit). L'esprit fait alors une nouvelle attaque due aux dégâts qu'il occasionne en se retirant de la personne. Cette attaque se fait sur le mana de l'esprit (1d20).

5. VOIR UN ESPRIT

Pour voir ou entendre un esprit, il faut soit le surprendre alors qu'il est immobile ou réussir un jet de sens à -8. Si l'observateur ne cherche pas à apercevoir un esprit, ce malus passe à -12. La présence de l'esprit se manifeste par son apparence physique (esprits haere ta'ata), par des bruissements dans les feuillages ou des bruits dans le sol (esprits moete). Les esprits se déplaçant de façon moete sont pratiquement imperceptibles pour l'homme (malus: -15).

Il est également possible de ressentir la présence d'un esprit. Le mana de la personne alerte alors le personnage.

6. TOUCHER UN ESPRIT

Pour pouvoir toucher un esprit, il faut réussir un jet de mana au préalable ou disposer d'un objet enchanté ou magique.

7. COMBAT ENTRE ESPRITS

Lorsqu'un pifao est contré, il y a combat entre deux esprits. Pour qu'il y ait contre, il faut que le pifao n'ait pas encore fait effet. Il faut donc que la victime sache qu'elle va être l'objet d'un pifao ou qu'elle voit l'esprit. Dans ce dernier cas, elle peut réussir à semer temporairement l'esprit ou à se rendre dans un lieu où l'esprit n'osera l'atteindre (marae du dieu tutellaire de la victime).

En cas de contre, il y a combat entre les esprits. La règle est simple, l'esprit qui a la plus grande puissance de contre (voir tableau des esprits) l'emportent et envoie l'autre dans le po (de manière temporaire si la différence de puissance ne dépasse pas 4). Si plusieurs esprits combattent, l'esprit le plus puissant de chaque camp s'affronte et détermine le camp vainqueur.





Si l'esprit de la victime l'emporte, elle peut à son tour repérer le sorcier et si il a le pouvoir "pister" posséder le sorcier.

Si l'esprit de l'ensorcelleur l'emporte, il a libre champ pour posséder ou polluer la victime du pifao.

8. LA PERSONNALITE DES ESPRITS

Les esprits sont des êtres acariâtres qui demandent la plus grande déférence. Ils sont dans 95% des cas mauvais et n'ont pas de plus grand plaisir que de perpétrer des actes malveillants à l'égard des humains.

Certains sont très bêtes, d'autres très rusés. Leur objectif primordial peut être en-dehors du mal de protéger l'espèce ou la famille dont ils sont le protecteur. Ils se repaissent des sacrifices qui leur sont faits et avoir un sorcier fetii est pour eux une bonne affaire. Cependant tous ne vivent pas l'affiliation de la même façon. Certains exècrent l'orou fetii, d'autres adorent être appelés.

Dans la nature, un esprit est en général lié à un territoire qui peut être des plus réduits. Ils ne peuvent perpétrer des actions mauvaises que si leur territoire est violé par le bris d'un tabou, si ils sont appelés (par un orou, par exemple) ou si ils sont affiliés à un orou. Les esprits incarnés répandent le mal où bon leur semble.

Au maître des légendes de donner une personnalité aux esprits est de ne pas en faire de simple démon à la Stormbringer.

9. LES ESPRITS INCARNES

Les esprits incarnés disposent de pouvoirs spéciaux qui sont indiqués dans la description des animaux. Sentez-vous libre de les modifier selon la nature de l'esprit ou pour des animaux particuliers. Les oiseaux et poissons sont vue dans leur ensemble, certains de ceux-ci peuvent avoir des pouvoirs spéciaux.

LES ATUA

Les atua peuvent se manifester sur terre par de nombreux pouvoirs. Ils peuvent faire mourir des gens, les rendre malade et créer des concours de circonstances. Ils peuvent de leur propre chef accomplir les effets d'un des sorts qu'ils donnent à leur tahu'a pure. Cependant, les atua sont parcimonieux de leur pouvoir et exige le plus grand respect et de nombreux sacrifices.





Ils visitent parfois eux-mêmes le monde des humains en possédant ou en s'incarnant dans leurs animaux de prédilection. Ils disposent également de nombreux messagers dans la gent animal. Qu'il possède ou incarne un animal, il bénéficie des caractéristiques de l'animal possédé. Ils peuvent très bien être tués et sont ainsi renvoyés dans leurs cieux.

Dans leur monde ou dans le Po (domaine de Ta'aroa), les dieux apparaissent dans leur forme naturelle (faite de plume) ou sous forme humaine. Seule la ruse peut permettre de vaincre un atua, nous ne vous donnerons donc pas leur caractéristiques de jeu. Le rang et la puissance des dieux l'un par rapport à l'autre se détermine avant tout par leur généalogie, mais également dans une moindre mesure par le culte qui leur est rendu, les marae qui sont élevés en leur honneur et les sacrifices qui leur sont faits.

Un dieu dont la statue a été déplumée, par exemple, perd momentanément son pouvoir dans la zone où a eu lieu cette ridiculisation du dieu. Cet événement peut avoir lieu quand les ari'i d'un endroit sont fâchés contre un dieu (ils veulent alors changer de dieu protecteur) et quand le territoire d'un ennemi est pris (les vainqueurs ridiculisent alors les dieux des vaincus).





CHAPITRE 11 : LA MAITRISE DE LEGENDES TAHITIENNES

Rata-nui se remémore toutes ses aventures. Il lui apparaît que cet enchaînement d'événement ne doit pas être dû au hasard. Un atua doit présider à sa destinée.

Le but de ce chapitre est de vous fournir une liste de conseils et d'orientations qui vous permettront d'avoir des repères et des idées pour vos parties de Légendes Tahitiennes. La difficulté d'un jeu de rôles historique est souvent de plusieurs ordres :

- trouver le juste ton entre historique et fantastique
- faire ressentir l'ambiance particulière de la société maohie aux joueurs sans les "coincer"
- trouver des idées de scénario

Nous vous proposons de résoudre au moins partiellement ces problèmes dans ce livret.

LE TON DE LA CAMPAGNE

Légendes Tahitiennes est un jeu se déroulant dans un contexte historique d'une civilisation ancienne dont beaucoup de traces ont disparu. La "vérité historique" est donc parfois difficile à déterminer : tant mieux, nous ne sommes ni historiens, ni archéologues et le contexte de Légendes Tahitiennes est là pour apporter un parfum particulier et extraordinaire et non à rendre le jeu aussi ennuyeux que des conférences sur le petit pois berrichon. L'univers ne doit pas freiner l'imagination du Maître des Légendes et des joueurs, mais en être un ferment.

Cependant, la difficulté pour le maître des légendes est de faire vivre un monde cohérent. Le plus grand plaisir des joueurs est de "s'y croire". Il faut donc que le monde dans lequel ils évoluent ait certaines règles fixes et qu'il tienne debout. Pour obtenir cette cohérence, il est nécessaire que le maître donne un ton similaire à ses différents scénarios. Si ils vont chercher l'âme d'un mort dans le po lors d'un scénario et que dans le suivant, ils sont pris dans une intrigue politique où les pouvoirs surnaturels ne s'appliquent pas du tout, ils risquent d'être déroutés. Une unité d'ambiance permet de mettre en place une vraie





campagne durant laquelle les joueurs vont pouvoir se familiariser avec leur environnement.

Il existe trois unités d'ambiance possibles qui donneront le ton de votre campagne et assureront une certaine cohérence à l'univers où évoluent les personnages.

- L'AMBIANCE ROMAN HISTORIQUE

Si le maître des légendes décide d'adopter une ambiance roman historique, il portera toute son attention sur les détails historiques, la politique et le rôle social des personnages. Le fantastique et les dieux auront un rôle "secondaire". Le maître des légendes peut même décider que les dieux et les esprits n'existent pas. Le pouvoir des tahu'a et des ari'i sera avant tout d'ordre social et militaire. La réussite des enchantements des sorciers sera due à des empoisonnements ou à des effets psychologiques.

La plupart des scénarii tourneront autour de la guerre, la politique, les denrées précieuses (plumes, objets magiques), les exactions de personnes mal-intentionnées, les conflits de personnes et les romances. L'implication des personnages ira crescendo et le cadre de départ sera pour la plupart des aventures leur mataiëna'a d'origine.

Ce type d'ambiance requerra du maître des légendes une bonne connaissance du monde maohi et une description assez précise des différents acteurs, des différents décideurs et des jeux politiques dans le mataiëna'a ou l'île des personnages.

- L'AMBIANCE "MAOHI FANTASTIQUE"

Dans une telle ambiance, les dieux et les esprits existent évidemment et les sorciers et les tahu'a utilisent couramment leurs pouvoirs. Les ari'i descendent bien des dieux et le ra'a est réellement dangereux pour le noa. Les croyances et les légendes pourront même constituer une source pour les scénarii. Cependant, il ne s'agit pas de se balader dans le Po ou dans le dixième ciel à chaque scénario.

Le monde devient en fait tel qu'il était vu par les maohis, rempli d'esprits et dirigé par la volonté des dieux. Les personnages ont intérêt à respecter les tabous, non parce que les tahu'a risquent de les réclamer pour les sacrifier (ambiance roman historique) mais parce que les dieux vont faire tomber sur eux des malheurs et des maladies.

Le monde profane et politique n'en est cependant pas absent. Les pouvoirs surnaturels sont des outils aux mains des humains pour accomplir leur volonté. La plupart des aventures des personnages auront des aboutissements essentiellement dans le monde des mortels. Politique et conflits de personnes resteront les maître-mots, mais les pouvoirs surnaturels s'en mêleront. Les personnages pourront disposer de sorts et se servir de leur mana.





Les anachronismes et les à peu près ne sont pas à bannir du moment qu'ils servent l'intrigue et ajoutent à l'exotisme. Des navigations dans des archipels lointains sont réalisées de temps à autres. Le cadre de départ des personnages pourra être un mataïena'a ou une île connue, mais il pourrait également être imaginaire.

Cette ambiance maohi fantastique servira de cadre à la plupart de nos scénarios, bien qu'ils soient adaptables à une ambiance roman historique avec un minimum d'effort.

- L'AMBIANCE "MYTHIQUE"

Dans ce type d'ambiance, le destin des personnages des joueurs est de grande envergure. Les dieux y sont omniprésents et il correspond au temps des grands exploits et des grandes navigations. Les personnages pourront par exemple retrouver des objets mythiques (la mâchoire magique de Maui), être les fondateurs de nouvelles colonies, sauver le monde ou défier certains dieux dans le po. Certains d'entre eux pourraient être des demi-dieux, en tout cas la plupart d'entre eux seront des ari'i, ou des êtres surnaturels (lutins). Ils seront dotés de grands pouvoirs ou de très bonnes caractéristiques.

Il est mieux pour le maître de ne pas mélanger les genres et de se tenir à un type d'ambiance au fil d'une campagne. A la rigueur, une ambiance maohi-fantastique peut devenir mythique à mesure que les personnages prennent de l'importance et du mana. Les joueurs auront plus de plaisir à évoluer dans un univers ne fluctuant pas au gré des désirs du maître.

Il est également important de garder une certaine part de mystère et de faire intervenir les dieux de façon graduelle au cours d'une campagne. Si les personnages rencontrent le cochon Mo'iri ou une incarnation de 'oro révélant des mystères dès la première aventure, rien ne pourra ensuite plus les étonner.

L'AMBIANCE PROPRE AUX ÎLES

Un des objectifs d'un jeu historique est de faire sentir l'ambiance particulière de la civilisation et de l'époque dans laquelle évoluent les personnages. Or, le monde maohi est un monde très particulier, très "exotique". Mais il n'est pas toujours évident pour le maître des légendes de faire ressentir cette altérité. Cette section vous propose quelques conseils afin d'y réussir et d'obtenir une partie digne de légende.

UNE PETITE SOCIÉTÉ

Les îles ou les mataïena'a constituent des petites sociétés. Tahiti devait compter environ 100 000 habitants à l'arrivée des européens. Les mataïena'a ont donc environ 4000





habitants. Tout le monde ne connaît pas tout le monde, mais les grandes figures sont connues de tous, non seulement de nom, mais aussi de visage.

En tant que maître des légendes, il est donc nécessaire de bien décrire et connaître l'environnement dans lequel vont évoluer à leurs débuts les personnages. Il s'agira de leur village, de leur île ou de leur mataïena'a. Nous vous fournissons dans ce livret la description d'un mataïena'a de Tahiti que vous pourrez utiliser à cet effet. Le fait de vivre dans une petite société devrait rendre aux personnages leur univers immédiat très familier au bout de quelques parties. Les mêmes têtes doivent revenir au fil des scénarios.

Quand cet univers de départ vous semblera trop exigu ou lorsque la situation des personnages deviendra explosive, le reste du monde maohi voire maori s'ouvre aux va'a (pirogues) des personnages, ce sera alors le temps du voyage, indispensable à une campagne de Légendes Tahitiennes.

INSISTER SUR LES POINTS EXOTIQUES

Certains éléments de la société maohie peuvent être ressentis comme déroutants durant le jeu, n'hésitez pas alors à en faire usage. Magie des esprits, sexe, peur du sorcier, absence de métal, de monnaie, utilisation des végétaux ou cannibalisme font partie de ces points exotiques. N'abusez tout de même pas, il faut qu'ils apparaissent comme venant naturellement dans les explications et les descriptions que vous ferez.

Un autre élément d'ambiance est la langue. Les langues polynésiennes et en particulier le tahitien ont peu de consonnes, elles contribuent à créer la couleur locale. Utilisez le plus possible les termes maohis dans vos descriptions. Cependant, allez - y graduellement, il ne s'agit de sortir



durant la première partie: "L'orou sort de son fare, se dirige vers son marae familial avec un ti'i et incante un pifao contre un ra'atira du mataïena'a de Tiarei appelé Riti-Tui."! Vos joueurs devront être fiers au bout de quelques parties de maîtriser quelques mots clés. Au départ, donnez les significations des mots maohis que vous utilisez et encouragez les joueurs à lire le chapitre 3 du livret de civilisation ou la description de leur île.

LA HIERARCHIE DANS LE GROUPE

Si le groupe de personnage est divers, il existera une forte hiérarchie au niveau de ses membres. Un manahune aura peur de toucher un ari'i et lui vouera une grande déférence.





De son côté, l'ari'i devra souvent prendre les initiatives et écopier en cas de problème. La hiérarchie dans le groupe devra donc être une source de divertissement et de role-playing.





LES SOURCES DE CONFLITS

La plupart des scénarios ou au moins des campagnes reposent sur l'existence de conflits ou de quêtes. Cette section vous apporte quelques sources de conflit majeures dans le monde des mers du sud. Elles vous permettront de construire des scénarios et de les appliquer à votre monde.

- CONFLITS ENTRE DEUX ENTITES POLITIQUES

Le royaume des joueurs pourra être en conflit plus au moins vif avec l'un de ses voisins. Les raisons peuvent être des revendications territoriales, des revendications de supériorité d'ari'i, recherche de victimes humaines constante, vendettas, etc...

Raids guerriers, recherche de l'humiliation, sauvetage de prisonnier, prise d'un pa peuvent être des exemples de scénarios qui peuvent s'axer autour de ce thème. Dans le royaume de Maha'ena, l'ennemi est le royaume voisin de Tiarei.

- CONFLIT ENTRE ARI'I D'UNE MEME ENTITE POLITIQUE

Les conflits entre ari'i d'un même royaume peuvent arriver à la formation de clans opposés qui amènent parfois à la guerre civile. Les sources de ces conflits peuvent être une course au titre lorsque le roi est vieux ou mourant, la conquête d'un poste important (chef de guerre ou de district), les pacifistes contre les va t'en guerre, etc...

Ce conflit devra alors impliquer les personnages. Ils pourront faire des actions contre l'autre camp, déjouer ses machinations ou représenter le camp de l'ordre qui remettrait les deux ari'i au pas. Les moyens d'action contre les personnages sont multiples: meurtre, désignation pour un sacrifice humain, éloignement, ensorcellement ...

- CONFLIT ENTRE FAMILLES RA'ATIRA OU MANAHUNE

Des vieilles querelles qui durent depuis des générations peuvent être présentes entre familles de nobles ou du peuple. Les ari'i n'y voient souvent que des inimitiés et ne s'y intéressent pas. Seulement ces haines peuvent amener à de graves conséquences et les personnages vont s'y trouver mêlés.

- CONFLIT ENTRE UN DIEU ET LES PERSONNAGES

Par leurs actions, les personnages peuvent s'attirer l'inimitié d'un dieu qui déchaînera des coïncidences contre les personnages ou pourra même se manifester lui-même: le requin de Tane, le cochon sauvage de 'oro ou la baleine de Ta'aroa par exemple. Il vaut tout de même mieux qu'il s'agisse de l'ire d'un dieu mineur.





Les personnages devront donc trouver des appuis divins ou tenter d'apaiser ce dieu. La tâche ne sera pas aisée !

- CONFLIT DIEU TRADITIONNEL CONTRE NOUVEAU DIEU

La seule "guerre de religion" relatée dans les légendes polynésiennes est celle qui opposa les partisans de Tane à ceux de Tangaroa dans l'île de Mangaia (archipel austral). Mais plus tard, l'introduction du christianisme ne se fera pas sans effusion de sang et des cas de massacres entre catholiques et protestants eurent lieu.

On peut cependant imaginer que l'apparition et l'instauration de nouveaux dieux ne se fit pas sans mal. Certaines théories affirment que c'est l'apparition de 'oro qui coupa les liens entre les différents archipels. Il est donc possible que certaines parties d'un royaume ou certaines entités politiques renâclent à accepter la préséance de 'oro ou précédemment celle de Ta'aroa.

Les partisans de la tradition pourront donc faire face à ceux du nouveau dieu. Les antagonismes peuvent être passifs, ils peuvent donner lieu à de nombreuses intrigues ou même à une guerre ouverte.

- CONFLIT ARI'I TYRANNIQUE CONTRE LE PEUPLE

Les ari'i ne sont pas tenus à avoir un comportement moral. Certains peuvent être des brutes sans nom, l'avidité (en mana ou en richesse) de certains autres peut saigner le peuple. Les révoltes de manahune sont très rares, mais elles existent. La personne de l'ari'i régnant est tellement sacrée qu'il faut vraiment qu'il ait abusé. Aux Samoa par exemple, un chef fut enterré vivant à cause de sa méchanceté envers le peuple et sa tyrannie. La montée du mécontentement peut être particulièrement vive dans une période de sécheresse et de disette.

La montée de la révolte pourrait être la trame d'une campagne qui pourrait se terminer par la mort ou l'exil d'une des parties et les personnages se retrouvant à la tête de la rébellion.

- CONFLIT SORCIER CONTRE PERSONNAGE(S)

Un sorcier pour une raison connue ou inconnue des personnages peut avoir décidé leur mort. Empoisonnement et pifao seront ses principales armes. Les personnages devraient devenir paranoïaques et avoir beaucoup de mal à déterminer l'origine de leur malédiction.





- CONFLIT ENTRE PRETENDANTS A UNE BELLE

Pour conquérir le coeur d'une belle, rien ne ferait reculer un amoureux. Les intrigues de deux prétendants pourrait impliquer des forces colossales, surtout lorsqu'il s'agit de deux ari'i. Un des prétendants pourraient être également un des personnages et ainsi l'impliquer directement. Son adversaire pourrait tenter de l'éloigner, de le discréditer voire de l'éliminer.

Une variante de ce conflit entre prétendants est l'amour impossible entre un manahune et une ari'i (ou l'inverse). Destin tragique à coup sûr !

- QUETE D'UNE NOUVELLE TERRE

A la suite d'un des conflits précédents ou par cause de surpopulation voire par simple esprit d'aventure, une migration dans laquelle participeraient les personnages pourrait être tentée.

Le voyage et la colonisation d'une nouvelle terre (peut-être habitée) constituerait les clés d'aventures sur ce thème.

- QUETE DE MANA

L'avidité de mana des personnages poussée par telle ou telle motivation (être divinisé, se venger d'un ari'i, etc...) pourrait les pousser à de nombreux massacres et à des quêtes insensées...

- QUETE D'OBJET FAMILIAUX

Certains objets familiaux du chef des personnages peuvent avoir été égarés lors des générations précédentes et les personnages seraient chargés de les retrouver. Il peut s'agir d'ossements d'ancêtres, d'hameçons ou d'armes magiques. Ils ont pu être perdus en mer, volés ou emportés par un membre de la famille disparu depuis.

- QUETE D'UNE FEMME

Les mariages peuvent être hautement politiques et trouver une femme de son rang n'est pas toujours évident. Une fois la personne de son choix trouvée, encore faut-il la séduire et la convaincre de se marier. La quête de femmes très belles dans des archipels éloignés est le sujet de nombreuses légendes maohies. La famille voudra souvent s'assurer que le mari est un bon mari et qu'il a un grand mana.





IMPRECISIONS DE L'HISTOIRE ET THEORIES FARFELUES

Bien des théories farfelues ou invérifiables et invérifiées, bien des légendes à la véracité douteuse ont été racontées à propos de l'histoire des maohis. Vous pouvez en intégrer certaines d'entre elles dans votre campagne afin d'ajouter une part de mystère ou par goût pour ces théories. Vous pouvez également les utiliser comme le fondement d'une de vos campagnes. Piochez comme bon vous semblera ou n'en prenez aucune, elles sont là pour augmenter le côté fantastique ou mythique.

- 'io

'io serait un dieu unique connu des seuls tahu'a dont les autres dieux seraient les aspects. Il serait un dieu dont le nom se dit à voix basse parmi les prêtres et dont la révélation serait le degré ultime de l'initiation des tahu'a. Il serait en fait une des nombreuses tentatives de donner une apparence de monothéisme à l'ancienne religion après la christianisation.

- PRESENCE D'UN PEUPLE PRECEDENT

Les îles de la Polynésie aurait connu une population antérieure aux maohis. D'une peau noire et de petite taille, des légendes en ferait état à Tahiti où ils continueraient à vivre dans la montagne, à Fatu Hiva (tribu des Tiu) ou dans l'archipel du dieu Au où le dieu de la sorcellerie serait à l'image de cet ancien peuple.

- DOUBLE VAGUE MIGRATOIRE

La présence des ari'i et des tahu'a ne serait due qu'à une seconde vague migratoire venue - pourquoi pas d'Amérique- sur le fond Polynésien précédent.

Cette théorie se base sur l'évolution probable de la société vers une stratification en même temps que l'apparition de dieux supérieurs dont les prêtres auraient supplanté les chamanes traditionnels (les orou) vénérant les esprits. Elle se base également sur les différences physiques entre ari'i et manahune. Les ari'i sont plus forts, plus grands, plus clairs et certains auraient eu des cheveux roux ou blonds (les descendants des colons vikings ou phéniciens de l'Amérique pour les plus farfelus). D'autres éléments semblent étayer cette thèse improbable, la kumara importée d'Amérique, des ressemblances troublantes d'habillement (le pancho) ou de certaines statues avec les indiens d'Amérique du Sud.





- LE CONTINENT MU

Les îles seraient les sommets d'un continent disparu doté d'une grande civilisation. Les autoroutes de l'île de Pâques (???) ou les statues géantes en serait les témoins. Le mythe du déluge présent dans les mythes maohis en sont également une preuve certaine (!).

