COLLECTION PREMIÈRES LÉGENDES

JEUX
DESCARTES
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Anne VÉTILLARD

Légendes

XUup release

L'équipe de Legendes vous présente :

La Table Ronde

LE JEU

par Anne VÉTILLARD

SOMMAIRE

CHAPITRE 1. AMBIANCE 4

CHAPITRE 2. INTRODUCTION 6

CHAPITRE 3. LE PERSONNAGE 10
1. Origine 10
2. Occupation 14
3. Dons 14
4. Caractéristiques 15
5. Apprentissage 17
6. Compétences 18
7. Sortilèges 18
8. Equipement 24
9. Prestige 25
10. Histoire et psychologie 25

CHAPITRE 4. LES CLASSES 26
1. Les Alchimistes 26
2. Les Assassins 28
3. Les Astrologues 28
4. Les Bateleurs 29
5. Les Chevaliers 30
6. Les Enchanteurs 31
7. Les Ermites 32
8. Les Espions 33
9. Les Hommes d'armes 34
10. Les Marchands 34
11. Les Médecins 35
12. Les Prêtres 36
13. Les Sorciers 37
14. Les Trouvères 38
15. Les Voleurs 39
16. Les autres personnages 39

CHAPITRE 5. LA CHARTE ANGOUMOISE 40

CHAPITRE 6. LES COMPÉTENCES 42
A) ACQUISITION D'UNE COMPÉTENCE 42
B) UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE 43
C) EXPÉRIENCE 44
D) PERFECTIONNEMENT 45
E) OPTION : CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET DE PERFECTIONNEMENT 45
F) OPTION : TITRES 46
G) DESCRIPTION DES COMPÉTENCES 46
1. Combat 47
2. Magie 52
3. Artistique 52
4. Communication 53
5. Perception 56
6. Mécanique 59
7. Nature 59
8. Foi 63
9. Tableau des métiers 64

CHAPITRE 7. LA SANTÉ 65
A) FATIGUE 65
B) OPTION : LES BLESSURES 65
C) OPTION : LES MALADIES 67
D) OPTION : LE POISON 68
E) OPTION : LES EFFETS DE L'ÂGE 68
CHAPITRE 8. LE COMBAT 69
A) GÉNÉRALITÉS 69
B) DÉROULEMENT DU COMBAT 69
C) SURPRISE 70
D) ORDRE 70
E) ACTIONS 70
F) RÉSOLUTION DU COUP PORTÉ 73
G) FACTEURS INFLUENÇANT LE COMBAT 78
CHAPITRE 9. LA MAGIE 79
A) LES DIFFÉRENTES MAGIES 79
B) L'ACQUISITION DES SORTILÈGES 79
C) UTILISATION D'UN SORTILÈGE 80
D) EFFETS D'UN SORTILÈGE 81
E) CONTRÔLE D'UN SORTILÈGE 82
F) S'OPPOSER AUX SORTILÈGES 82
G) DESCRIPTION DES SORTILÈGES 83
H) LES COMPOSANTES MATÉRIELLES 84
I) OBJETS MYTHIQUES 85
J) MAGIE ET 6e SENS 87
CHAPITRE 10. LA RELIGION 88
1. La foi 88
2. Le christianisme 88
3. Le clergé 88
4. Le rôle de l'église 89
CHAPITRE 11. LE PRESTIGE 89
1. Prestige de base 89
2. Evolution du prestige 90
3. Intervention du prestige 90
CHAPITRE 12. LES CRÉATURES 91
A) DESCRIPTION DES CRÉATURES 91
B) LES CRÉATURES
DES LÉGENDES DE LA TABLE RONDE 94
A à E 94
F à K 100
L à R 105
S à V 110
Illustrations 113
CHAPITRE 13. LES RÉFÉRENCES 127
1. Option : performances physiques 127
2. Chutes 127
3. Option : retenir son souffle 127
4. Equipement. Prix des objets 127
5. Listes d'équipement 128
CHAPITRE 14. L'AVENTURE 129
A) CONSEILS 129
B) FEUILLE DE PERSONNAGE 130
CHAPITRE 15. LES SORTILÈGES 132
Magie Alchimique (1 à 47) 132
Magie Astrologique (48 à 71) 144
Magie d'Enchantement (72 à 102) 150
Magie Naturelle (103 à 142) 157
Magie Médicale (143 à 158) 165
Magie Noire (159 à 186) 168
Magie Artistique (187 à 200) 173

Le marais était de plus en plus sinistre, et les quatre formes qui avançaient péniblement dans le brouillard devenaient indistinctes. Le cri d'une sarcelle rompit soudain le silence, ce qui fit sursauter une fois de plus Isabeau. L'enchanteresse se rapprocha peureusement de son frère Thibault, maudissant en son for intérieur le marécage, la boue, la brume et l'odeur écoeurante de la tourbe.

Thibault pestait après les villageois qui avaient refusé de leur fournir un guide. Même si l'endroit était réellement hanté, la vie d'une jeune femme était en jeu, et leur lâcheté le dégoutait. Avec l'aide de Dieu, il saurait trouver la vieille chapelle enfouie dans les buissons et les roseaux. Sans oser se l'avouer, il commençait cependant à se décourager. Après quatre heures de marche, la chapelle n'apparaissait toujours pas...

Mathias, le trouvère si exubérant d'habitude, n'avait pas prononcé une parole depuis une éternité.

Actuellement, il se démenait contre un buisson qui refusait de lui rendre sa précieuse lyre. Rageur, il s'apprêtait à sortir son poignard pour dégager l'instrument emmélé dans les branchages, quand il entendit soudain un chant entrecoupé de sanglots. Subjugué par la beauté de la voix, et poussé par son insatiable curiosité, Mathias s'écarta de la route suivie par ses compagnons.

Ecartant doucement les ajoncs, il découvrit alors une vision qui lui coupa le souffle. Une jeune fille vêtue d'un léger voile blanc et paraissant avoir à peine seize ans, chantait sa peine dans le vent au bord d'un étang. Hypnotisé, il avança sans réfléchir vers la frêle silhouette et lui tendit instinctivement la main, le coeur désespéré de ne pas trouver de mots pour la consoler. La jeune fille leva les yeux vers lui et prit doucement la main offerte. L'indicible joie qui envahissait alors Mathias céda brusquement la place à une horreur inconcevable. La main de la chanteuse se transformait en un puissant tentacule visqueux et verdâtre, sa peau devenait écailleuse, et une hideuse grimace déformait ses traits. Elle plongea alors dans l'étang, et Mathias, poussant un cri étranglé, sentit le sol se dérober sous lui, tandis que le monstre l'entrainait dans l'eau.

Tout devint confus... Tandis qu'il suffoquait, il entendit les deux chevaliers Thibault et Chrestien pousser leur cri de guerre et dégainer leur épée. Le bruit de la bataille, les mouvements de l'eau et l'affreuse sensation des ventouses sur son bras nu obnubilèrent alors toutes ses sensations.

Quand il reprit connaissance, il vit le visage soucieux d'Isabeau penché sur lui. Alors qu'il allait la rassurer, le temps s'immobilisa. Tous avait distinctement entendu le son grave et majestueux d'une cloche de bronze...

INTRODUCTION

Si vous êtes un habitué des jeux de rôle, ce chapitre vous paraîtra certainement familier. Néanmoins, vous y trouverez les traits d'originalité de la collection **"Premières Légendes"**.

Par contre, si vous découvrez l'univers du jeu de rôle grâce à **"Légendes de la Table Ronde"**, préparez-vous à vivre une expérience sans égale dans votre passé ludique. Il ne s'agit ni d'un jeu de cartes, ni d'un jeu de "plateau", ni d'un jeu aux règles rigides comme les échecs, le Scrabble ou le Monopoly. La richesse du jeu de rôle en rend difficile la définition, et les points de comparaison sont rares dans le domaine du jeu. Mieux vaut regarder en direction du théatre, de la littérature et du cinéma. Sans avoir la prétention artistique de ces nobles domaines, le jeu de rôle peut revendiquer sa place en tant que loisir. Ici vous dépasserez votre statut de simple spectateur pour participer à l'action et influencer le cours d'aventures dignes des plus grandes épopées. Mais avant d'aller plus loin, revenons un peu sur le passé...

Le concept de jeu de rôle est apparu aux Etats-Unis dans les années 70. A l'origine, il ne s'agissait que d'une variation sur le thème du "wargame" (jeu de guerre) fantastique. En évoluant peu à peu, le jeu de rôle est sorti du domaine confidentiel pour devenir un véritable phénomème social. Outre-Atlantique, plusieurs millions de personnes se sont initiés à ce jeu d'un genre nouveau. En France, l'évolution a été beaucoup plus lente. Le jeu de rôle y a été introduit principalement par les étudiants, les seuls a bien vouloir faire l'effort d'assimiler des centaines et parfois même des milliers de pages de règles en anglais. Il faut attendre 1983 pour voir apparaître des jeux français. L'un des tous premiers est "Légendes". Le système "Premières Légendes" a amplement bénéficié de l'expérience acquise grâce à "Légendes". Nous examinerons par la suite les différences entre les deux systèmes.

Une partie de jeu de rôle rassemble autour d'une table des joueurs qui incarnent des personnages, au cours d'aventures dirigées par un **"maître de jeu"**. Le déroulement du jeu repose en grande partie sur l'imagination des participants. Il consiste en une suite de dialogues entre les joueurs. En effet, et contrairement aux jeux d'aventures sur ordinateur et aux livres "dont vous êtes le héros", **le jeu de rôle est avant tout un jeu de communication**.

LE CADRE DES AVENTURES

Certains jeux vous entraînent dans des mondes imaginaires où règnent "épées et sorcellerie". D'autres vous convient sur d'étranges et lointaines planètes. La collection "Premières Légendes" a un autre propos. Elle vous invite à découvrir (ou redécouvrir) le passé de notre monde. Ainsi, vous pouvez chanter avec les bardes les exploits des héros de Gaule et d'Irlande, partir à la conquête du Graal avec les chevaliers de la Table Ronde, remonter le Nil à l'époque des grands Pharaons,... "Légendes Celtiques", "Légendes de la Table Ronde", "Légendes de la Vallée des Rois", chaque jeu de la collection "Premières Légendes" vous présente en détail des civilisations disparues. Les joueurs pourront y puiser les renseignements qui les aideront à se glisser dans la peau de leurs personnages, qu'ils aient choisi d'animer un druide, un chevalier ou un mage égyptien.

Le **Livret de civilisation,** de "Légendes de la Table Ronde" vous présente nos ancêtres sous l'angle historique (vie quotidienne, société, technologie,...), mais aussi sous l'angle mythique (héros, religion,...). Il n'est pas possible de comprendre pleinement ces peuples, en se limitant à une étude partielle, soit historique, soit mythique. Plus important encore, il ne s'agit pas d'effectuer une reconstitution historique rigoureuse, mais plutôt de **capturer l'atmosphère d'une civilisation**.

Si vous venez d'ouvrir ce livret pour la première fois, délaissez-le un moment, le temps de parcourir le livret de civilisation et de vous imprégner de "l'esprit de la Table Ronde". Votre personnage ne saurait tout ignorer du monde dans lequel il évoluera... Très vite, vous intégrerez dans le jeu vos connaissances personnelles et le fruit de vos recherches.

LE PERSONNAGE

Dans de nombreux jeux, le joueur intervient par l'intermédiaire d'un simple pion, avec pour unique choix celui de la couleur de ce pion. Ici, il n'en est rien. Pour commencer à jouer, il faut **créer un personnage** à la manière d'un romancier ou d'un scénariste. Chaque personnage est un individu à part entière. Ses forces et ses faiblesses, ses connaissances et ses lacunes, ses désirs, ses rêves et ses craintes, en font un être unique. Entre son passé et son avenir, malmené par le destin ou protégé par une bonne étoile, se fiant au hasard ou à sa seule ambition, il vit. Le jeu du personnage est proche de l'expression théâtrale. Le moment venu, le joueur doit disparaître au profit de celui qu'il incarne. Il n'y a rien de plus grisant que de se laisser guider par la logique du personnage, au point de finir par en éprouver les sensations...

Lors de la création du personnage *(chap. 3)*, vous vous trouverez très rapidement dans l'ambiance, en choisissant son peuple et en déterminant qui étaient ses parents. Vous constaterez aussi que le personnage est décrit par un certain nombre de chiffres. Ceci ne

doit pas vous gêner, bien au contraire. Non seulement ces données facilitent le déroulement du jeu, mais elles vous fournissent aussi de nombreux points de repère, vous permettant de mieux connaître votre personnage et par conséquent de mieux jouer votre rôle. Lorsque tous les personnages sont prêts, l'aventure peut commencer.

LE MAITRE DE JEU

Il n'y a pas d'aventure sans maître de jeu. Si les joueurs sont les acteurs, le maître de jeu est le scénariste de l'aventure. Il est même bien plus que cela : metteur en scène et conteur, il plante le décor, crée l'ambiance et ménage ses effets. Il anime aussi tous les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leurs aventures. Il est enfin l'arbitre, le juge-suprême qui garantit le bon déroulement du jeu.

Certes, étant donné le nombre d'éléments mis en jeu, la tâche paraît ardue mais ne vous y trompez pas, diriger une partie est plus facile qu'on ne le pense. Les scénarios prêts-à-jouer et les règles sont là pour vous aider. Avec un peu de pratique, vous y parviendrez sans peine. Très vite, vous préparerez vos propres scénarios. Nous sommes certains que les efforts consentis au début seront rapidement récompensés, par le plaisir que vous prendrez à animer une partie aux multiples rebondissements.

LE BUT DU JEU

Dans tout jeu qui se respecte, on s'attend à trouver un "but du jeu". Ne le cherchez pas plus longtemps : il n'y a ni gagnant, ni perdant car le seul but est de **vivre une aventure** tous ensemble. Il n'en reste pas moins plaisant de voir, au fil des mois, son personnage évoluer psychologiquement et progresser dans ses compétences. A aucun moment il n'y a de compétition entre les joueurs et le maître de jeu. Tous les participants œuvrent en vue de la meilleure qualité de jeu possible.

LE DEROULEMENT DU JEU

La durée de jeu d'une aventure est très variable. Il est souvent nécessaire de la découper en plusieurs sessions, suivant la disponibilité des participants. Une "campagne", suite de scénarios liés entre eux, peut se poursuivre pendant des semaines, voire des mois.

D'un point de vue pratique, et très schématiquement, le jeu se déroule comme suit :

- Le maître de jeu décrit aux personnages (joueurs) la situation ; ce qu'ils voient, entendent, ressentent,...
- Les joueurs annoncent au maître de jeu les actions qu'entreprennent les personnages (sous forme descriptive ou sous forme de dialogues où les personnages parlent par la bouche des joueurs)...
- Le maître de jeu tire les conséquences des actions entreprises, en procédant avec logique et en se référant aux règles si nécessaire...
- Le maître de jeu décrit la nouvelle situation résultant des actions et le processus recommence.

Vous trouverez au chapitre 14 *(chap. 14, L'aventure)*, un exemple extrait d'une session de jeu.

LES REGLES

Elles permettent au maître de jeu de déterminer l'issue d'une action, lorsque la logique seule n'apporte pas de réponse certaine.

Imaginons par exemple qu'un joueur annonce au maître de jeu que son personnage tente de surprendre un adversaire. Le maître de jeu répond que celui-ci est sur ses gardes. Le joueur maintient que son personnage parvient à ses fins. Une longue discussion risque de s'engager et la partie sera interrompue, au détriment de tous. Sans règle, il n'est pas possible de trancher

de manière objective. Les règles permettent donc d'apporter une réponse déduite des caractéristiques des personnages et des conditions dans lesquelles se déroule l'action.

Signalons tout de même que la règle première du jeu est **le respect de la logique**. Le maître de jeu ne doit pas faire appel aux règles de manière systématique si la situation ne l'exige pas. Le chapitre consacré à la Charte Angoumoise *(chap. 5)* offre la possibilité de résoudre très simplement de nombreuses phases de jeu.

S'il paraît souhaitable que tous les joueurs lisent le livret de civilisation, il n'en est pas de même pour les règles. Seul le maître de jeu doit les connaître suffisamment bien pour ne pas être obligé de les consulter trop souvent pendant une partie. Inutile de s'inquiéter ou d'apprendre les règles par cœur. Au bout de quelques séances le maître de jeu aura acquis tous les mécanismes essentiels à la direction d'une partie.

Lorsqu'un maître de jeu débutant lit les règles, il doit se concentrer sur l'essentiel.

La création du personnage *(chap. 3)* est simple ; il ne faut pas hésiter à créer tout de suite quelques personnages.

Le chapitre sur les classes *(chap. 4)* doit être survolé dans un premier temps, dans le but de se faire une idée des possibilités offertes. Les différents types de personnage devront être examinés plus en détails lorsqu'ils interviendront au cours d'une aventure.

La Charte Angoumoise *(chap. 5)* inaugure les règles proprement dites. Elle facilite le travail du maître de jeu et garantit la fluidité de l'aventure.

Dans le chapitre suivant *(chap. 6, Les compétences)*, on découvre l'un des aspects principaux du système de jeu. C'est en grande partie par l'intermédiaire de ses compétences que le personnage intervient dans l'aventure et influe sur son déroulement. Le mécanisme de progression du personnage y est expliqué (expérience,...). Les nombreuses compétences sont décrites ; l'utilisation des plus courantes vous deviendra très vite familière et il sera toujours possible de se référer à ce chapitre pour les autres.

La fatigue *(chap. 7, La santé)* oblige les personnages à utiliser leurs pouvoirs avec modération. De plus, la notion de risque associée à la crainte de perdre son personnage (blessures,...) augmente l'intensité du jeu.

Un combat est toujours un moment palpitant du jeu car il n'y a pas de combat sans risque *(chap. 8)*. Les victoires n'en sont que plus appréciables.

La magie *(chap. 9)* fait partie intégrante de l'univers du mythe arthurien. Elle tire son pouvoir de la Nature et possède ses propres règles.

Les gens du Moyen Age ont beaucoup de respect pour la religion. Un chapitre sur ce sujet *(chap. 10)* explique comment elle doit intervenir pendant le jeu.

Le prestige est très important dans la société médiévale, surtout pour les chevaliers *(chapitre 11)*.

Dans les légendes, l'homme partage la vedette avec de nombreuses autres créatures : animaux, créatures monstrueuses, peuples mythiques *(chap. 12, Les créatures)*. Il ne devient nécessaire de les étudier en détail que lorsqu'elles interviennent dans une aventure.

Le chapitre suivant regroupe quelques références utiles ponctuellement *(chap. 13, Les références)*.

Faire jouer une aventure demande un minimum d'organisation. Vous trouverez quelques conseils à ce sujet *(chap. 14, L'aventure)*.

Vient ensuite la liste des sortilèges, que vous découvrirez au fur et à mesure des aventures.

Ignorez les options (texte en petits caractères) lors de la première lecture des règles. Une fois que les règles vous seront familières, vous pourrez faire intervenir quelques options, mais uniquement dans les cas où elles augmentent de façon sensible le plaisir de jouer sans compromettre la fluidité de la partie. Il n'existe pas de règles de base et de règles avancées, uniquement des règles dont certaines ne sont utilisées que de temps en temps. **Un bon maître de jeu n'est pas celui qui utilise toutes les options, mais celui qui sait ne faire appel à une option (et même à une règle) que dans les cas où elle le mérite.**

Nous déconseillons aux joueurs la lecture intégrale de certains chapitres (créatures, sortilèges, ...). La connaissance de données que le personnage est censé ignorer diminue l'effet de surprise ainsi que le plaisir de jouer.

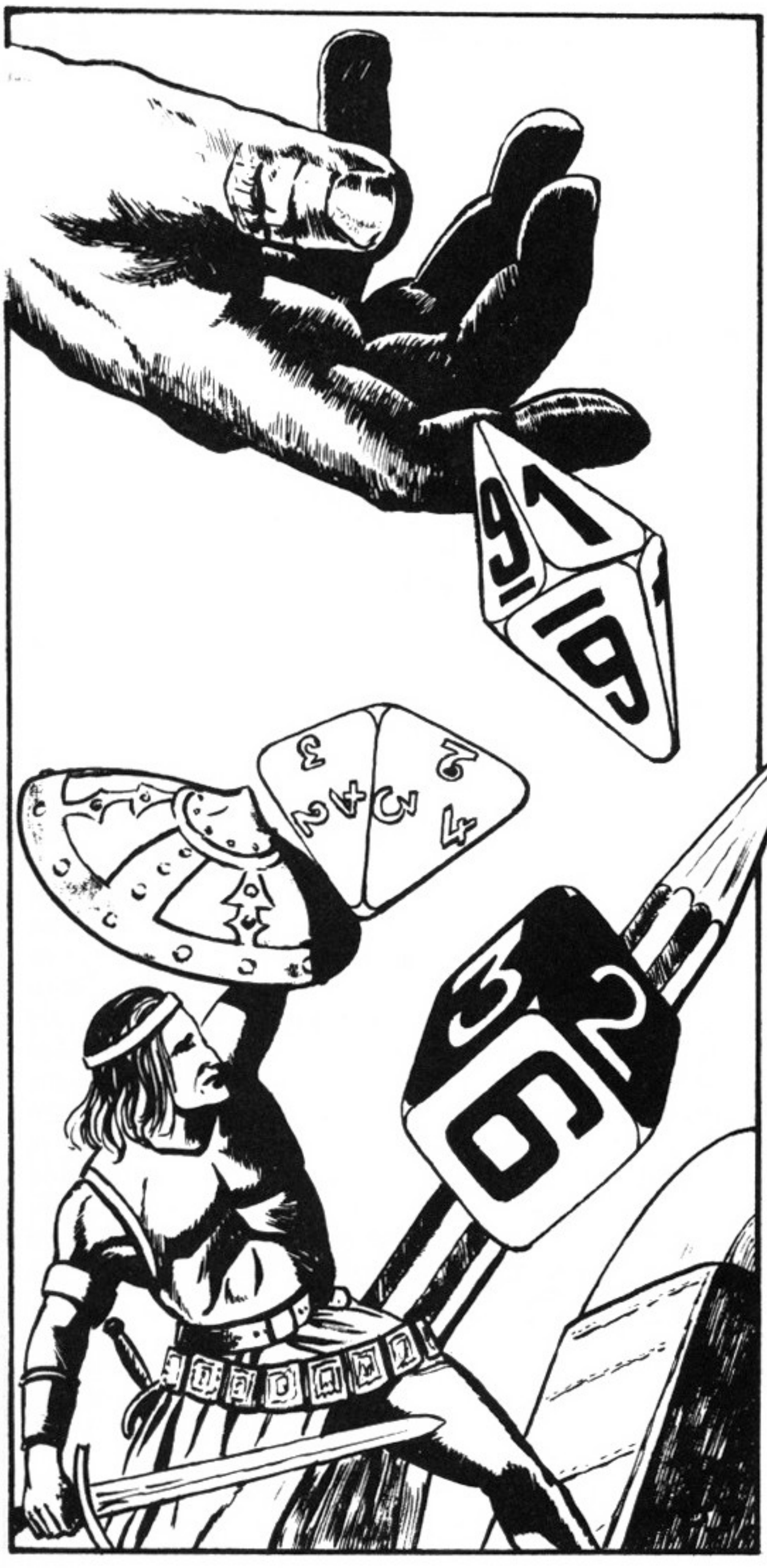
LES DES

Ils interviennent lors de la création du personnage ainsi que dans toutes les situations où une part d'**incertitude** subsiste. Les dés que nous connaissons tous sont cubiques. Ces dés à 6 faces ne sont pas les seuls utilisés dans les jeux de rôle. Il en existe de nombreux : à 4, 8, 10, 12, 20 et même 30 faces. Celui qui intervient le plus dans Légendes Celtiques est le d20 (dé à 20 faces).

En effet, les chances de réussir une action sont souvent exprimées en "chances sur 20". Par exemple, un ermite peut avoir 12 chances sur 20 de lancer avec succès le sortilège "Parler aux animaux". Pour juger de sa réussite il suffit que le joueur lance un d20. Si le résultat du dé est inférieur ou égal aux chances de succès, le personnage a réussi. Par contre, si le résultat du d20 est supérieur aux chances de succès, l'action se solde par un échec. Dans le cas de l'ermite, un résultat de d20 de 1 à 12 signifie le succès, et de 13 à 20 l'échec.

La notation suivante est utilisée : 3d4-2 signifie que le joueur doit lancer 3 dés à 4 faces, en faire la somme et retrancher 2 au total (dans cet exemple le résultat varie donc de 1 à 10). Vous rencontrerez aussi la notation d100. Il n'existe pas de dé à 100 faces à proprement parler. On utilise 2 dés à 10 faces dont le premier correspond aux dizaines et l'autre aux unités (6 sur le premier d10 et 9 sur le second correspond à un résultat de 69 pour le d100).

Un jeu des dés les plus utiles est compris dans la boîte (d4, d10, d20 et un second d10 de couleur différente du premier, la paire formant un d100). Il est souhaitable que chaque joueur possède ses propres dés (ils sont en vente séparément dans tous les magasins spécialisés).



LES FIGURINES

La plupart des joueurs utilisent des figurines de 25 mm pour représenter leurs personnages et les différentes créatures intervenant au cours des aventures. Elles permettent d'individualiser chaque personnage et de mieux **visualiser les situations**, en particulier lors des combats.

LES ACCESSOIRES

Si, comme leur nom l'indique, ils ne sont pas indispensables, de nombreux accessoires peuvent agrémenter le jeu et faciliter son déroulement. Nous citerons en particulier "l'écran de maître de jeu", un paravent où sont résumées toutes les règles et derrière lequel le maître de jeu dissimule ses notes et ses plans. Il en existe de nombreux autres : feuilles de personnage, planches reprenant les documents nécessaires à la création du personnage,... Ces accessoires sont vendus séparément du jeu, choisissez ceux qui vous conviennent le mieux ou imaginez les vôtres (nous sommes toujours prêts à recevoir une bonne suggestion !).

LES SCENARIOS

Vous trouverez à la fin du livret de civilisation une petite aventure prête-à-jouer. Une fois la civilisation assimilée, vous pourrez créer vos propres scénarios qui viendront s'ajouter à ceux que nous préparons et que vous trouverez prochainement dans les magasins spécialisés.

LEGENDES ET PREMIERES LEGENDES

"Légendes" est l'un des premiers jeux de rôle français apparus sur le marché.

Sa création devait répondre à plusieurs critères et objectifs. Il était important d'introduire dans le jeu de rôle ce qui, de l'avis des joueurs chevronnés, lui faisait peut-être le plus défaut : logique et réalisme, aussi bien en ce qui concerne les règles que le cadre des aventures. Le résultat est un jeu complet, précis et de qualité, qui satisfait pleinement les joueurs les plus exigeants, comme semble le prouver la continuité de son succès. Conçu par des joueurs expérimentés, son seul défaut était sans doute d'être difficile d'accès au joueur débutant. Certains se sont découragés, même si ceux qui ont su passer le cap ont été récompensé de leur persévérance. Sans doute "Légendes" est-il arrivé trop tôt sur le marché, alors trop neuf, du jeu de rôle en France. Quoi qu'il en soit, son originalité a séduit les Américains. Ils ont choisi "Légendes" pour être le premier jeu à être traduit en Anglais en vue d'être distribué par une compagnie américaine.

La collection "Premières Légendes" a été conçue avec un autre objectif : proposer un jeu simple et abordable par tous, de manière à ce que le point fort de "Légendes", le plaisir de découvrir les civilisations anciennes grâce au jeu, puisse être offert au plus grand nombre. Chaque titre de la collection est un jeu complet qui reprend le système de jeu "Premières Légendes" et l'adapte à une civilisation. Tout est prévu pour qu'un joueur puisse débuter avec n'importe lequel de ces jeux et passer très facilement de l'un à l'autre. Le résultat est un système de jeu qui, par rapport à "Légendes", gagne bien plus en facilité de mise en oeuvre qu'il ne perd en précision. Désormais, tout scénario qui paraîtra pourra être joué indifféremment avec le système "Légendes" ou le système "Premières Légendes"... A vous de choisir, car après tout, l'important, c'est l'Aventure !

3. LE PERSONNAGE

Il ne peut y avoir d'aventure réussie sans un groupe de personnages bien conçus.

Deux possibilités s'offrent au joueur : animer un personnage prêt-à-jouer ou bien en créer un selon ses goûts.

La majorité des aventures commercialisées comprennent un jeu de personnages créés pour la circonstance. Si vous débutez dans le jeu de rôle, il est sans doute préférable d'animer un tel personnage. Choisir un personnage tout prêt permet de gagner du temps.

Après quelques aventures vous éprouverez certainement le désir de **concevoir votre propre personnage** ; la procédure est un peu plus longue (20 à 30 minutes), mais vous serez en mesure de créer un aventurier unique, conforme à vos aspirations.

A . CRÉATION DU PERSONNAGE

"Personne n'avait encore jamais vu un adolescent plus beau ni mieux pris dans sa taille. Avenant de figure, mince de hanche, la démarche aisée, l'allure fière et, en outre, habillé et chaussé de telle sorte qu'il paraissait né avec ses vêtements, il incarnait tout à la fois, la force et la grâce de la jeunesse".

Le roman du Roi Arthur -Lancelot-

Vous avez donc décidé de créer votre personnage en vue d'une prochaine aventure. Lors de cette création, vous jouerez le rôle d'une "Bonne fée" qui cherche à orienter la destinée de son protégé.

Certes, votre personnage ne sera sans doute pas aussi puissant que Lancelot, le meilleur chevalier du monde. Il n'en sera pas moins intéressant à animer pour autant. Inscrivez les informations le concernant sur une **feuille de personnage.**

1 . ORIGINE

Vous devez tout d'abord décider à quel **peuple** appartient votre personnage. Ce choix sera peut-être dicté par le Maître de jeu pour les besoins de son aventure.

Les Pays d'origine
Cornouailles Ecosse Irlande Logres Pays de Galles Petite Bretagne

Vous pouvez situer géographiquement votre peuple sur la carte incluse dans le livret de Civilisation.

Maintenant que nous connaissons votre peuple, passons à votre origine sociale. Vous déterminerez tout d'abord votre milieu social d'origine, puis la profession de votre père. En effet, la filiation est très importante dans la société féodale, car elle indique la classe sociale où évoluera un personnage. Seuls les exploits les plus grands permettent de franchir les échelons des classes sociales. Cette position dans la société peut limiter l'accès immédiat à certaines professions. Ainsi, seul un jeune homme (ou une jeune femme) de naissance noble pourra devenir chevalier sans avoir eu à faire ses preuves. Un "manant" devra exécuter de grandes prouesses pour être adoubé et devenir chevalier, *"seigneur du peuple et soldat de Dieu"*.

Pour connaître votre **milieu social d'origine,** lancez 1d100 et lisez le résultat sur la "Table du Milieu Social d'origine". Notez le score de statut qui y est associé.

Lancez ensuite un nouveau d100 sur la "Table des Occupations" pour connaître la **profession de votre père.** Dans cette table, les classes ont été mises en gras, et placées à la fin de la liste pour chaque milieu social.

Le tirage aléatoire n'est absolument pas obligatoire. Si le Maître de Jeu l'autorise, vous pouvez choisir librement le Milieu Social de votre personnage. La profession de votre père peut elle-aussi être choisie ou déterminée aléatoirement, avec l'accord du Maître de Jeu.

Le **prestige** de votre personnage dépend de deux facteurs. D'abord, le score de statut social dû à votre milieu d'origine, auquel vous ajouterez le bonus de la profession que vous avez choisi pour votre alter-ego *(voir classes, chap. 4).*

Prestige : Statut social + bonus de profession

Table du milieu social d'origine

d100	Milieu social	statut social
01-05	Serf	0
06-20	Paysan	1
21-45	Villageois/Citadin	3
46-70	Bourgeois	5
71-00	Noble	*

* voir table des titres de noblesse

Cette table ne correspond pas à la réalité historique. Le haut de l'échelle sociale a en effet été favorisé pour donner plus de liberté aux joueurs, et leur laisser le plus grand choix possible de classes de personnage. Son utilisation n'est pas obligatoire.

N'oublions pas qu'un personnage est, somme toute, un homme ou une femme exceptionnel(le), au-dessus de la moyenne de ses concitoyens.

Si votre père est noble, utilisez la table suivante pour connaître son titre.

Table des titres de Noblesse

d100	Titre	Statut social
01-40	Chevalier titré	7
41-65	Baron	8
66-85	Comte	10
86-94	Marquis	10
95-99	Duc	12
00	Roi	15

Si votre personnage est d'origine noble, son rang d'aînesse a une grande importance pour l'héritage du titre et des terres.

Utilisez la table suivante pour connaître votre rang d'aînesse.

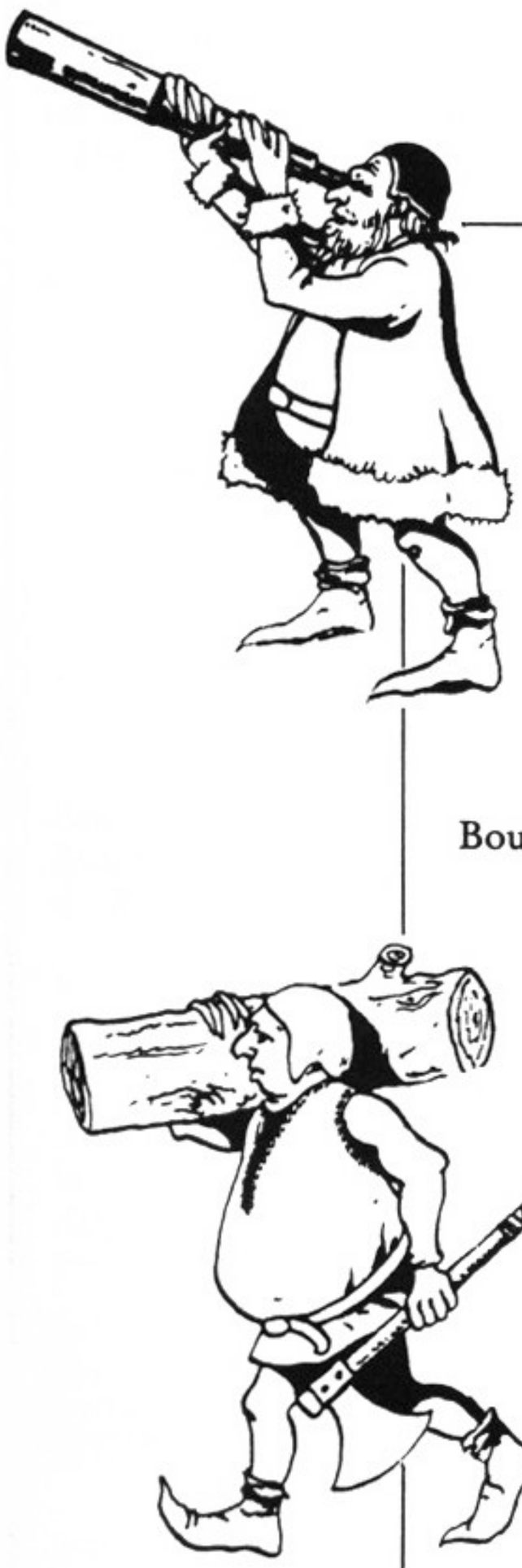
Table du Rang d'Aînesse

d100	Résultat
01	Batard non-reconnu
02-05	Batard reconnu
06-30	4ème enfant
31-55	3ème enfant
56-80	2ème enfant
81-00	1er enfant

Pour un bâtard non-reconnu, utilisez la table des bourgeois afin de déterminer l'occupation du père adoptif du personnage.

Table des occupations

Milieu social	d100	Occupation	Bonus profession
Serf	1-10	Assistant de l'armurier	+1
	11-25	Assistant du forgeron	+1
	26-40	Charpentier	-
	41-55	Domestique	-
	56-70	Fermier	-
	71-85	Garçon d'écurie	-
	86-00	Gardien de troupeau	-
Paysan	01-13	Bûcheron	-
	14-26	Charbonnier	-
	27-39	Eleveur	-
	40-52	Fermier	-
	53-65	Maraîcher	-
	66-78	Meunier	+1
	79-91	Pêcheur	-
	92-00	**Ermite**	+2
Villageois Citadin	01-03	Armurier	+2
	04-06	Aubergiste	-
	07-09	Barbier	-
	10-12	Boucher	-
	13-15	Boulanger	-
	16-18	Briquier	-
	19-21	Charpentier	-
	22-24	Charron	-
	25-27	Chaudronnier	-
	28-30	Colporteur	-
	31-33	Cordonnier	-
	34-36	Cuisinier	-
	37-39	Domestique	-
	40-42	Fauconnier	+2
	43-45	Forgeron	+1
	46-48	Maçon	-
	49-51	Maréchal-ferrand	+1
	52-54	Mendiant	-
	55-57	Menuisier	-
	58-60	Mineur	-
	61-63	Potier	-
	64-66	Porteur d'eau	-
	67-69	Sellier	-
	70-72	Tailleur de pierre	+1
	73-75	Tanneur	-
	76-78	Tavernier	-
	79-81	Tonnelier	-
	82-83	**Assassin**	-
	84-85	**Bateleur**	+1
	86	**Chevalier non-noble**	+3
	87	**Enchanteur**	+2
	88	**Ermite**	+2
	89-90	**Espion**	-
	91-92	**Homme d'armes**	+1
	93-94	**Marchand**	+1
	95-96	**Sorcier**	-
	97-98	**Trouvère**	+2
	99-00	**Voleur**	-



Bourgeois

Bourgeois	01-03	Apothicaire	+1
	04-06	Architecte	-
	07-09	Argentier	+2
	10-12	Banquier	+2
	13-15	Changeur	-
	16-18	Charpentier naval	-
	19-21	Ebeniste	-
	22-24	Ecrivain public	-
	25-27	Erudit	+1
	28-30	Fabriquant de parchemin	-
	31-33	Fabriquant, voiles, cordages	-
	34-36	Joaillier	+2
	37-39	Luthier	+1
	40-42	Orfèvre	+2
	43-45	Parfumeur	+1
	46-48	Peintre	-
	49-51	Poète/Ecrivain	-
	52-54	Sculpteur	-
	55-57	Souffleur de verre	+1
	58-60	Tailleur	-
	61-63	Teinturier	-
	64-66	Tisserand	-
	67-70	**Alchimiste**	+2
	71-72	**Astrologue**	+2
	73-75	**Enchanteur**	+2
	76-77	**Ermite**	+2
	78-79	**Espion**	-
	80-85	**Homme d'armes**	+1
	86-90	**Marchand**	+1
	91-94	**Médecin**	+2
	95-96	**Sorcier**	-
	97-00	**Trouvère**	+2
Noble	01-15	**Alchimiste**	+2
	16-30	**Astrologue**	+2
	31-80	**Chevalier**	+3
	81-95	**Enchanteur**	+2
	96-00	**Sorcier**	-

□ Exemple : vous avez décidé de jouer, lors de la prochaine aventure, et en accord avec le Maître de jeu, un irlandais. Vous choisissez de l'appeler Thibault.

Déterminons son milieu social d'origine. Lancez 1d100 : résultat 85. Il appartient donc à la noblesse. Lancez un nouveau d100 pour connaître le titre de son père ; nous obtenons 47, le père de Thibault est baron. Tirons donc son rang d'aînesse, peut-être notre ami est-il le futur baron : 17. Et bien non, Thibault est le quatrième fils, il a donc peu de chances d'accèder un jour au titre.

Voyons maintenant quelle est l'occupation de son père, le baron d'Emain : 77, chevalier.

Calculons ensuite le prestige de Thibault. Son titre lui donne un score de statut social de 9, et son occupation un bonus de +3 (il a choisi d'être chevalier). Le score de prestige de Thibault est de 12. □

2 . OCCUPATION

Votre personnage doit justifier d'une activité au sein de la société. Par conséquent, choisissez une occupation sur la "table du milieu social d'origine" : un **métier** ou une **classe.** La classe de "prêtre" a été omise de la table, car un homme de Dieu a fait le voeu de célibat et ne peut donc pas être le père d'un personnage. Si vous souhaitez appartenir à une classe, reportez-vous à la description correspondante *(chap. 4 : Les classes).*

Bien souvent votre occupation régira vos rapports avec les autres personnages, ainsi que l'influence que vous aurez sur l'aventure. On attendra d'un chevalier qu'il mène le combat, d'un trouvère qu'il chante les exploits des héros, d'un prêtre qu'il célèbre la messe...

□ Exemple : Thibault sera chevalier, comme son père avant lui. □

"... Il sera l'un des meilleurs chevaliers d'Irlande Peut-être digne un jour de s'asseoir à la Table Ronde..."

3 . DONS

Au nombre de huit, ils traduisent l'inné, les prédispositions du personnage dans divers domaines. Chaque don est défini par un score invariable pour le personnage, allant de 0 à 8.

0	: Absolument pas doué
1	: Peu doué
2-3	: Moyen
4	: Assez bon
5-6	: Très bonne prédisposition
7-8	: Exceptionnellement doué

Voici les huit dons :

Combat : aptitude à l'utilisation des armes et aux disciplines guerrières .

Magie : don rendant possible et efficace l'utilisation de sortilèges.

Artistique (sens artistique) : talent et bonne appréciation de l'art sous toutes ses formes.

Communication : capacité oratoire et contact avec les gens.

Perception : accuité des sens et faculté mentale investigatrice.

Mécanique : talent de bricoleur et compréhension des mécanismes complexes.

Nature : aisance vis à vis des phénomènes naturels, du monde animal et végétal.

Foi : fermeté de la croyance et richesse de la vie spirituelle. Respect et admiration de Dieu.

Un bon score dans un don ne garantit pas que le personnage maîtrise toutes les compétences qui s'y rapportent ; il n'indique qu'une prédisposition à ces compétences.

Option : si vous avez choisi une classe, une option vous dispense de lancer les dés pour connaître votre score dans chaque don. Reportez-vous à la description de votre classe *(chap.4)*, **option "dons prédéterminés".**

Pour chaque don lancez un **d4 :**	
1 : vous n'êtes pas doué	score initial : 0
2 ou 3 : dans la moyenne	score initial : 2
4 : vous êtes doué	score initial : 4

Vous pouvez maintenant modifier ces scores. Lancez 2d4 et répartissez sur les 8 dons le total obtenu, avec pour seule contrainte de ne pas dépasser 8.

□ Exemple : on ne retiendra pas pour Thibault l'option "dons prédéterminés" (classe : chevalier). □

Lançons les dés :

	d4	score initial
Combat	4	4
Magie	1	0
Artistique	1	0
Communication	2	2
Perception	4	4
Mécanique	1	0
Nature	2	2
Foi	4	4

Bonne fée, à votre baguette magique ! Jet de 2d4 = 6 points à répartir. Thibault doit être doué pour le combat : ajoutons lui 4 points ! Pour finir, distribuons les 2 derniers points en améliorant ses scores de Mécanique et de Nature.

Par conséquent :

Combat	8	(4 + 4)
Magie	0	
Artistique	0	
Communication	2	
Perception	4	
Mécanique	1	(0 + 1)
Nature	3	(2 + 1)
Foi	4	

4 . CARACTÉRISTIQUES

Le potentiel du personnage est défini par deux caractéristiques : le **Physique** et le **Psychique.**

Option : si vous avez choisi une classe, une option vous dispense de lancer les dés pour connaître votre score dans chaque caractéristique. Reportez-vous à la description de votre classe *(chap. 4)*, **option "caractéristiques prédéterminées".**

Votre score de base en Physique est de **1**
Votre score de base en Psychique est de **1**

Vous allez modifier ces scores. Lancez **4d4** et répartissez le total sur les 2 caractéristiques, qui ne doivent pas dépasser le score de 12. Un score de 5 ou 6 situe le personnage dans la moyenne humaine. Au delà de 10, le personnage a un potentiel exceptionnel.

□ Exemple : on ne retient pas pour Thibault l'option "caractéristiques prédéterminées" (classe : chevalier). Procédons aux jets de dés : 4d4 = 12 points à répartir. N'étant pas un simple guerrier mais un chevalier, Thibault doit être proche de l'équilibre, le Physique l'emportant légèrement sur le Psychique.

Par conséquent :
Physique : 8 (1 + 7)
Psychique : 6 (1 + 5) □

La caractéristique Physique s'exprime de trois façons : Force musculaire, Rapidité et Coordination. Le score de chacune de ces composantes est égal au Physique.

Force = Rapidité = Coordination = Physique

La caractéristique Psychique s'exprime aussi de trois façons : Volonté (ou force de caractère), Décision (ou vivacité d'esprit) et Intelligence. Le score de chacune de ces composantes est égale au Psychique.

Volonté = Décision = Intelligence = Psychique

L'**Apparence** décrit l'aspect extérieur du personnage. Elle a pour composantes l'Aura, la Beauté, et l'Honnêteté.

L'Aura mesure la présence et l'autorité du personnage, l'impact sur son entourage indépendamment de sa Beauté.

L'Honnêteté ne qualifie pas sa valeur morale, mais l'apparence qu'il en donne, la confiance qu'il inspire.

L'Apparence se détermine en lançant 3d4 et en retranchant 2 au total.

Aura = Beauté = Honnêteté = Apparence = 3d4-2

Option : pour **nuancer** votre personnage, vous pouvez prélever jusqu'à 2 points d'une ou plusieurs composantes physiques pour augmenter les autres. Une composante ne doit pas s'écarter de plus de 2 points de sa caractéristique principale et doit être comprise entre 1 et 14.

La même opération est possible pour les composantes mentales. Par contre, on ne peut ni reporter de point d'une composante physique sur une composante psychique, ni faire l'inverse.

□ Exemple : pour préciser un peu Thibault, utilisons cette option. Retranchons un point de sa Rapidité (8 -> 7) pour augmenter sa Force (8 -> 9), diminuons son Intelligence (6 -> 5) pour améliorer sa Volonté (6 -> 7).

Par conséquent :
Physique : 8
Force : 9 Rapidité : 7 Coordination : 8
Psychique : 6
Volonté : 7 Décision : 6 Intelligence : 5

Bien entendu ceci n'était qu'une possibilité parmi de nombreuses autres ; par exemple pour le Physique (8) :

F (10), R (7), C (7) ou F (9), R (9), C (6) ou
F (10), R (8), C (6) ...mais pas F (11), R(7), C (6). □

"... Il honorera fidèlement Notre Seigneur.
Thibault sera vigoureux, puissant,
Et fort de caractère..."

Option : Vous pouvez effectuer des **reports de points** entre les composantes de l'Apparence, de la même façon qu'avec le Physique ou le Psychique.

□ Exemple : pour Thibault le résultat de 3d4 donne 10, donc le score d'Apparence est 8 (10-2). Un chevalier devant être impressionnant, augmentons son Aura (8 -> 9) au détriment de sa Beauté (8 -> 7).

Par conséquent :
Apparence : 8
Aura : 9 Beauté : 7 Honnêteté : 8 □

"... Et fort de son caractère.
Sa seule présence galvanisera les hommes d'armes..."

Deux tableaux permettent de déterminer la taille et le poids de votre personnage, en fonction de son Physique.

Choisissez dans les intervalles donnés, la taille et le poids qui vous conviennent.

Taille et poids

HOMME

Physique	Taille	Poids
1	1,40 - 1,60	35 - 65
2	1,45 - 1,65	40 - 70
3	1,50 - 1,70	45 - 75
4	1,55 - 1,75	50 - 80
5	1,60 - 1,80	55 - 85
6	1,65 - 1,85	60 - 90
7	1,65 - 1,85	65 - 95
8	1,70 - 1,90	70 - 100
9	1,75 - 1,95	75 - 105
10	1,80 - 2,00	80 - 110
11	1,85 - 2,05	85 - 115
12	1,90 - 2,10	90 - 120

FEMME

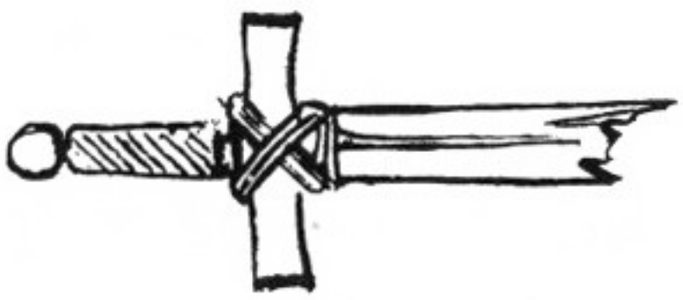
Physique	Taille	Poids
1	1,30 - 1,50	25 - 55
2	1,35 - 1,55	30 - 60
3	1,40 - 1,60	35 - 65
4	1,45 - 1,65	40 - 70
5	1,50 - 1,70	45 - 75
6	1,55 - 1,75	50 - 80
7	1,55 - 1,75	55 - 85
8	1,60 - 1,80	60 - 90
9	1,65 - 1,85	65 - 95
10	1,70 - 1,90	70 - 100
11	1,75 - 1,95	75 - 105
12	1,80 - 2,00	80 - 110

Notez aussi sur votre feuille de personnage le nombre de points de fatigue dont vous disposerez au cours de l'aventure. Il mesure la vitalité du personnage.

Fatigue = (2 x Physique) + Psychique

□ Exemple : Thibault disposera d'un bon capital d'énergie : Fatigue = (2 x 8) + 6 = 22 □

"... Thibault l'infatiguable..."



5 . APPRENTISSAGE

Les dons représentent les aptitudes du personnage et les caractéristiques son potentiel. Les compétences et les sortilèges illustrent la mise en application de ces possibilités.

Lorsque le personnage entame sa première aventure, il a déjà vécu et appris de nombreuses choses. C'est au cours de cette période appartenant à son passé qu'il a effectué son apprentissage initial.

En pratique, vous avez droit à **12 points d'apprentissage** vous permettant d'acquérir des compétences et des sortilèges. Un **bonus** est accordé selon le milieu social d'origine : il est égal au score de **statut social.** Une exception : le bonus reste de sept points pour un noble, quel que soit son titre.

Option : si le personnage se destine à la **même profession** que son père, les facilités que lui procurent cette situation se traduisent par un bonus supplémentaire de **deux points** d'apprentissage .

☐ Exemple : Thibault est le fils d'un baron, de statut social de 9. Cependant, pour les nobles, le bonus ne peut pas dépasser 7. Comme il veut devenir chevalier, la même profession que son père, Thibault se voit attribuer un bonus supplémentaire de 2. Par conséquent, il a droit à 21 points d'apprentissage (12 + 7 + 2 = 21). ☐

Notez enfin que votre **âge** dépend de l'apprentissage que vous avez choisi. A un âge de base égal à **4d4 années,** ajoutez les durées correspondant à l'acquisition des compétences et des sortilèges.

Pour une compétence, la durée d'apprentissage est donnée avec la liste des compétences *(chap. 3.6)*. Pour un sortilège, la durée en années est égale à sa difficulté.

Si une classe est choisie, l'âge après l'acquisition des 10 compétences obligatoires est donné dans la description de la classe *(chap.4)*.

☐ Exemple : Pour Thibault, l'âge de base est obtenu en lançant 4d4 : 10 ans. La compétence "Tournoi" ajoute une année, et ainsi de suite... ☐

6 . COMPÉTENCES

Les dons représentent les aptitudes du personnage et les caractéristiques son potentiel. Les compétences illustrent la mise en application de ces possibilités.

Avoir un score convenable dans une compétence signifie que le personnage a suivi un apprentissage et /ou qu'il a acquis de l'expérience dans ce domaine.

Vous pouvez donc choisir plusieurs compétences telles que "Epées", "Eloquence", "Connaissance des animaux",...

Un point d'apprentissage permet d'acquérir une compétence.

Si vous avez choisi une **classe,** 10 compétences sont fixées d'office. Reportez-vous à la description de votre classe pour en trouver la liste *(chap. 4)*.

Si vous n'avez pas choisi de classe, vous avez donc choisi un **métier.** Ce dernier est considéré comme une compétence, la première de votre choix.

Dans tous les cas, il vous reste un certain nombre de compétences à choisir sur la "liste des compétences". Pour plus de détails, reportez-vous éventuellement au chapitre correspondant *(Les compétences, chap. 6)*.

Si vous désirez jouer un personnage à dominante magique, pensez à garder un assez grand nombre de points d'apprentissage pour acquérir vos sortilèges.

Avant de procéder au choix des compétences souvenez-vous que c'est en grande partie grâce à elles que votre personnage interviendra dans les aventures. Ses forces ou ses faiblesses en découleront.

Pour chacune des compétences choisies, votre personnage se voit octroyer un score. Il exprime son niveau de maîtrise (**MS**) dans ce domaine. En effet, ce score correspond aux chances sur 20 qu'à le personnage de réussir une action dépendant de la compétence.

Il est très facile de connaître votre score de base dans une compétence : il suffit d'additionner les valeurs du don et de la caractéristique concernées.

Si vous n'avez pas appris la compétence, votre score de base est égal au don concerné. Les compétences suivies d'une étoile (*) sont totalement inconnues (score nul) tant qu'elles ne sont pas apprises. Le don n'intervient pas, jusqu'à l'apprentissage.

☐ Exemple : "Tournoi" est l'une des 10 compétences requises pour devenir chevalier. Elle dépend du don de Combat et du Physique. Par conséquent, Thibault a pour cette compétence un score (niveau de maîtrise) égal à 14 (8 + 6). ☐

Option : il est possible de choisir de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une autre. Ce **perfectionnement** coûte un point d'apprentissage et ajoute 1 point au score de la compétence. Il augmente l'âge de la même façon que son acquisition.

L'apprentissage initial est déjà optimum et seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter la maîtrise d'une compétence de façon significative.

7 . SORTILÈGES

Les sortilèges sont en fait des "compétences magiques".

La magie peut être divisée en 7 **domaines.** Chacun correspond à une classe et dépend plus particulièrement d'un don :

Mag. alchimique	Foi	Alchimiste
Mag. astrologique	Perception	Astrologue
Mag. d'enchantement	Communication	Enchanteur
Mag. naturelle	Nature	Ermite
Mag. médicale	Nature	Médecin
Mag. noire	Magie	Sorcier
Mag. artistique	Artistique	Trouvère

Les sortilèges diffèrent en complexité et en puissance : ils sont donc de **difficulté** variable. L'échelle des difficultés des sortilèges varie de 1 pour les sorts élémentaires, à 10 pour les sorts les plus puissants.

En règle générale, un sortilège coûte un nombre de points d'apprentissage égal à sa difficulté.

☐ Exemple : Isabeau décide d'apprendre le sort "2 - Créer de l'eau". Ce sortilège de difficulté 2 lui coûte deux points d'apprentissage. ☐

Liste des compétences

COMBAT

Physique

1. Armes d'hast (6 mois)
2. Armes de poing (6 mois)
3. Epées (6 mois)
4. Esquive (6 mois)
5. Fléau d'armes (6 mois)
6. Lances (6 mois)
7. Mains nues (6 mois)
8. Tournoi (1 an)

Force

9. Gourdin (3 mois)
10. Grands boucliers (6 mois)
11. Haches (6 mois)
12. Lance d'arçon (6 mois)
13. Masses (3 mois)
14. Masse d'Hercule (6 mois)

Coordination

15. Arbalètes (3 mois)
16. Arcs (6 mois)
17. Baton (3 mois)
18. Fronde (3 mois)
19. Javelot (3 mois)
20. Petits boucliers (6 mois)

Psychique

21. Art de la guerre (4 ans)

MAGIE

Intelligence

22. Alphabet hébreu (2 ans) *

ARTISTIQUE

Psychique

23. Musique (2 ans)
24. Poésie (1 an)
25. théâtre (1 an)

Apparence

26. Chant (2 ans)
27. Danse (1 an)

COMMUNICATION

Psychique

28. Comique (1 an)
29. Convaincre (6 mois)
30. Légendes (2 ans)
31. Traditions (6 mois)

Intelligence

32. Alphabet grec (6 mois) *
33. Alphabet latin (6 mois) *
34. Mathématiques (2 ans) *

Apparence

35. Séduction (1 an)
36. Se renseigner (6 mois)

Aura

37. Eloquence (1 an)

Honnêteté

38. Marchandage (1 an)

PERCEPTION

Coordination

39. Acrobaties (1 an)
40. Agilité (6 mois)
41. Manipuler (1 an)

Psychique

42. Evaluer quelque chose (1 an)
43. Imiter (1 an)

Intelligence

44. Mémoriser (1 an)
45. Orientation (1 an)
46. Psychologie (3 ans)

Décision

47. Sens (6 mois)

MECANIQUE

Coordination

48. Pièges (1 an)

NATURE

Physique

49. Escalade (6 mois)
50. Nager (3 mois)

Coordination

51. Cheval (3 mois)

Psychique

52. Dissimulation (6 mois)
53. Médecine des plantes (3 ans)
54. Médecine sanglante (3 ans) *
55. Navigation (1 an)

Décision

56. Attelages (6 mois)
57. Premiers soins (3 mois)

Intelligence

58. Astronomie (4 ans) *
59. Chasse (6 mois)
60. Connais. des animaux (2 ans)
61. Connaissance des créatures monstrueuses (3 ans)
62. Connais. des plantes (2 ans)
63. Poisons (1 an) *
64. Sciences de la terre (3 ans)
65. Surprendre (6 mois)

FOI

Intelligence

66. Théologie (3 ans) *

Les 7 classes initiées à la magie sont avantagées : l'acquisition des sortilèges leur coûte en général moins de points d'apprentissage.

Deux tableaux permettent de préciser cet avantage. Le premier donne, en fonction de la classe et du domaine de magie, la colonne à laquelle il faut lire dans le second tableau le coût d'un sortilège en points d'apprentissage.

☐ Exemple : Isabeau l'enchanteresse choisit un sort d'enchantement de difficulté 3, "77 - Rendre amoureux". Le premier tableau nous renvoie à la colonne III du second tableau. L'acquisition de ce sortilège ne coûtera qu'un seul point d'apprentissage à Isabeau. Par contre un sort d'astrologie de même difficulté (3) lui aurait coûté (colonne II) 2 points d'apprentissage. Un sort d'Alchimie lui aurait coûté (colonne I) 3 points. ☐

Rappelons que le personnage vieillit au fur et à mesure de l'acquisition des sortilèges. L'apprentissage nécessite une année par niveau de difficulté du sort, même si le "coût" du sortilège est diminué.

☐ Exemple : il a fallu 3 années à Mathias pour apprendre le sort de difficulté 3, "189 - Louanges". ☐

Pour connaître le niveau de maîtrise de chacun des sortilèges, il faut en avoir arrêté la liste définitivement. Une fois votre choix terminé, nous verrons comment déterminer ces scores. Sachez d'ores et déjà qu'en choisissant les sorts d'un domaine de magie dépendant d'un don où vous avez un bon niveau, vous augmentez vos chances d'avoir un bon score.

Coût des sortilèges en points d'apprentissage

Avantages de classe

Classe	Type de magie						
	Alc	Ast	Enc	Nat	Med	Noi	Tro
Alchimiste	III	II	I	II	II	I	I
Astrologue	II	III	II	II	I	I	I
Enchanteur	I	II	III	I	I	II	II
Ermite	I	II	I	III	II	I	I
Médecin	II	I	I	II	III	I	I
Sorcier	I	I	II	I	I	III	I
Trouvère	I	I	II	II	I	I	III

DS*	Colonne du second tableau		
	I	II	III
1	1	1	1
2	2	1	1
3	3	2	1
4	4	2	2
5	5	3	2
6	6	3	2
7	7	4	3
8	8	4	3
9	9	5	3
10	10	5	4

* Difficulté du sortilège

Liste des sortilèges

MAGIE ALCHIMIQUE (Alchimiste)

EAU

1. Créer le brouillard (1)
2. Créer de l'eau (2)
3. Dissiper les nuées (3)
4. Evaporation (4)
5. Contrôler l'eau (6)
6. Appeler la foudre (9)

FEU

7. Fumées (1)
8. Pétarades (1)
9. Eteindre le feu (2)
10. Forme de flamme (2)
11. Enflammer (2)
12. Feu de la terre (3)
13. Bûcher permanent (3)
14. Pluie de feu (4)

AIR

15. Contrôler la température (2)
16. Imposer le silence (2)
17. Créer de l'air (3)
18. Vision courbe (4)
19. Obscurcissement (5)
20. Obscurité (5)
21. Prison immatérielle (6)

TERRE

22. Tourbillon de poussière (2)
23. Déplacer les pierres (3)
24. Fendre la pierre (3)
25. Pluie de pierre (4)
26. Libérer l'énergie des pierres (5)
27. Tremblement de terre (5)
28. Pétrifier (6)
29. Dépétrifier (6)

PROTECTION

30. Exorcisme (2)
31. Protéger de la magie mineure (2)
32. Protéger de la magie majeure (3)
33. Dissiper la magie (5)

VOIE SECHE

34. Calcination (1)
35. Fixation (2)
36. Séparation (4)
37. Dissolution (6)
38. Incinération (8)

VOIE HUMIDE

39. Distillation (1)
40. Fermentation (2)
41. Séparation (4)
42. Sublimation (6)
43. Condensation (8)

TRANSFORMATION

44. Ecouter le message du silence (2)
45. Disparaître en fumée (4)
46. Vapeurs empoisonnées (6)
47. Enchanter un objet (7)

MAGIE ASTROLOGIQUE (Astrologue)

ECRITURES

48. Message indéchiffrable (1)
49. Déchiffrer (1)
50. Ecriture cachée (1)
51. Réveler l'écriture (2)
52. Message retardé (3)
53. Effacer (4)
54. Ecrire un sortilège (4)
55. Mot de commandement (5)
56. Magie rémanente (6)

VISION

57. Illumination (1)
58. Clairvoyance (2)
59. Vision (3)
60. Divination (5)
61. Arrêter le temps (8)

PROPHETIE

62. Lire les étoiles (2)
63. Horoscope (3)
64. Prophétie (4)
65. Oracle (6)
66. Voyage vers l'avenir (10)

REVE

67. Songe (2)
68. Projection dans les rêves (2)
69. Interprétation des rêves (3)
70. Cauchemar (4)
71. Rêve symbolique (6)

PROTECTION

72. Protéger de la magie mineure (2)
73. Protéger de la magie majeure (3)
74. Dissiper la magie (5)

MAGIE D'ENCHANTEMENT (Enchanteur)

IMPULSION

75. Amitié (2)
76. Egarement (2)
77. Rendre amoureux (3)
78. Désir (4)
79. Envoûter (6)
80. Quête (8)

VOIX

81. Provoquer la peur (1)
82. Endormir (2)
83. Résister au sommeil (2)
84. Torpeur (4)
85. Hurlement (5)

ESPRIT

86. Hypnotiser (1)
87. Songe (2)
88. Suggérer (3)
89. Effacer les souvenirs (3)
90. Lire les pensées (6)
91. Malédiction (6)

APPARENCES

92. Forme d'ombre (2)
93. Prendre l'apparence d'un animal (2)
94. Prendre l'apparence d'un être humain (4)
95. Echarpe de brume (4)
96. Prendre l'apparence d'un monstre (5)
97. Illusion (6)
98. Territoire d'invisibilité (8)

PROTECTION

99. Protéger de la magie mineure (2)
100. Protéger de la magie majeure (3)
101. Dissiper la magie (5)
102. Découvrir les charmes (6)

MAGIE NATURELLE (Ermite)

ANIMAUX

103. Parler aux animaux (1)
104. Amitié des animaux (1)
105. Messager animal (2)
106. Prendre l'apparence d'un animal (2)
107. Reconnaître un animal magique (3)
108. Envoûter les animaux (4)
109. Se transformer en animal (5)

VEGETAUX

110. Nuage de Pollen (1)
111. Prendre l'apparence d'un arbre (2)
112. Reconnaître un arbre magique (2)
113. Haie magique (4)
114. Créer un être de fleurs (4)
115. Se transformer en arbre (5)
116. Colère végétale (6)

PROTECTION

117. Exorcisme (2)
118. Protéger de la magie mineure (2)
119. Protéger de la magie majeure (3)
120. Dissiper la magie (5)

EAU

121. Libérer la pluie (1)
122. Créer le brouillard (1)
123. Chute de neige (1)
124. Grêle (2)
125. Marcher sur l'eau (3)
126. Parler aux nuages (4)
127. Source (4)
128. Contrôler l'eau (6)
129. Demeure aquatique (7)
130. Appeler la foudre (9)

AIR

131. Souffle d'air (1)
132. Message du vent (1)
133. Rapide comme le vent (1)
134. Tourbillon de poussière (2)
135. Voyager dans les airs (3)
136. Invisibilité (4)
137. Prison immatérielle (6)

TERRE

138. Prendre l'apparence d'un rocher (2)
139. Reconnaître un rocher magique (2)
140. Modifier le sol (4)
141. Créature de pierre (5)
142. Ronde de pierre (6)

MAGIE MEDICALE (Médecin)

SOINS

143. Réveiller (1)
144. Donner des forces (2)
145. Ranimer (2)
146. Redonner des forces (3)
147. Sortir du coma (4)
148. Soigner les blessures (6)

GUERISON

149. Guérir la stérilité (3)
150. Guérir les maladies (4)
151. Guérir les empoisonnements (5)
152. Rajeunir (6)

PROTECTION

153. Résister au sommeil (1)
154. Combattre la peur (1)
155. Protéger de la magie mineure (2)
156. Eclairer la mémoire (3)
157. Protéger de la magie majeure (3)
158. Dissiper la magie (5)

MAGIE NOIRE (Sorcier)

CONJURATION

159. Communiquer (1)
160. Questionner (2)
161. Conjurer (3)
162. Utiliser (4)
163. Soumettre (5)
164. Posséder (8)

MALEFICES

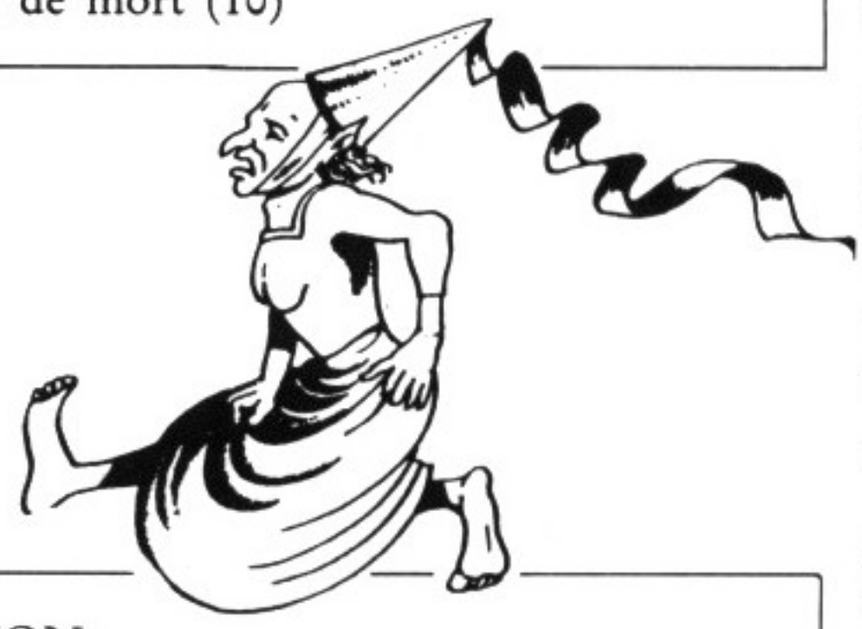
165. Donner soif (1)
166. Lier les langues (1)
167. Rendre stérile (2)
168. Effacer les souvenirs (3)
169. Infliger une maladie (4)
170. Souffle d'un incube (6)
171. Souffle du diable (6)
172. Envoûtement (7)

DIMENSIONS

173. Fermeture (1)
174. Ouverture (2)
175. Barrer le passage (3)
176. Paralyser (4)
177. Prison immatérielle (6)

MALEMORT

178. Langage confus (2)
179. Hurlement (5)
180. Transformer un humain en animal (6)
181. Regard de mort (10)



PROTECTION

182. Cercle de protection (2)
183. Protéger de la magie mineure (2)
184. Cercle d'emprisonnement (3)
185. Protéger de la magie majeure (3)
186. Dissiper la magie (5)

MAGIE ARTISTIQUE (Trouvère)

EMOTION

187. Rires (1)
188. Pleurs (2)
189. Louanges (3)
190. Satire (4)
191. Malédiction (6)

ENTENTE

192. Eclairer la mémoire (3)
193. Sommeil (3)
194. Fuite du temps (3)
195. Vision (4)
196. Territoire de paix (6)

CONTES

197. Histoire (2)
198. Poème (2)
199. Chant (3)
200. Légende (4)

Le **score** du personnage dans un sortilège dépend de trois éléments :

- le pouvoir mesure le potentiel surnaturel du personnage dans un domaine de la magie. Il existe donc un score de pouvoir pour chacun d'entre eux (pouvoir alchimique, pouvoir astrologique, etc).
- la connaissance de la magie exprime l'étendue du savoir acquis par le personnage grâce aux sortilèges qu'il maîtrise.
- la difficulté du sortilège, les sorts les plus difficiles étant bien évidemment les plus durs à apprendre.

Il existe un type de **pouvoir** par domaine de magie. Il suffit de déterminer les pouvoirs correspondant à vos sortilèges. Un pouvoir est égal à la somme du Psychique, du don de Magie et d'un deuxième don, propre au domaine concerné.

Les Pouvoirs

Alchimique	=	Psychique	+	Mag.	+ Foi
Astrologique	=	Psychique	+	Mag.	+ Perception
Artistique	=	Psychique	+	Mag.	+ Artistique
Noir	=	Psychique	+	Mag.	+ Magie
Médical	=	Psychique	+	Mag.	+ Nature
D'enchantement	=	Psychique	+	Mag.	+ Commun.
Naturel	=	Psychique	+	Mag.	+ Nature

□ Exemple : Isabeau (Psychique : 11, Magie : 5, Communication : 7) a un pouvoir d'enchantement de 23 (23 = 11 + 5 + 7). □

La **Connaissance de la magie** est égale à la somme des difficultés des sortilèges connus, en comptant 2 fois le sort de plus grande difficulté. Ce total est divisé par 5 et arrondi au nombre le plus proche.

□ Exemple : Isabeau possède 6 sorts : "Provoquer la peur" (difficulté 1), "Endormir" (difficulté 2), "Torpeur" (difficulté 4), "Désir" (difficulté 4), "Suggérer" (difficulté 3), "Hurlement" (difficulté 5). Calculons la somme des difficutés des sorts, en comptant 2 fois la plus haute : 1 + 2 + 4 + 4 + 3 + (2 x 5) = 24. La Connaissance de la Magie est obtenue en divisant ce total par 5 et en arrondissant au plus proche.

Par conséquent :
Connaissance de la magie = 5 (24 / 5). □

Pour connaître le Niveau de Maîtrise de chaque sort, on procède comme suit : retranchez 3 fois la **difficulté** du sortilège à la somme de la Connaissance de la magie et du pouvoir correspondant au domaine de magie du sort.

□ Exemple : sort "Torpeur" (difficulté 4) pour Isabeau (Connaissance de la magie : 5, Pouvoir d'enchantement : 23).

Niveau de Maîtrise = 16 (5 + 23 - (3 x 4)). □

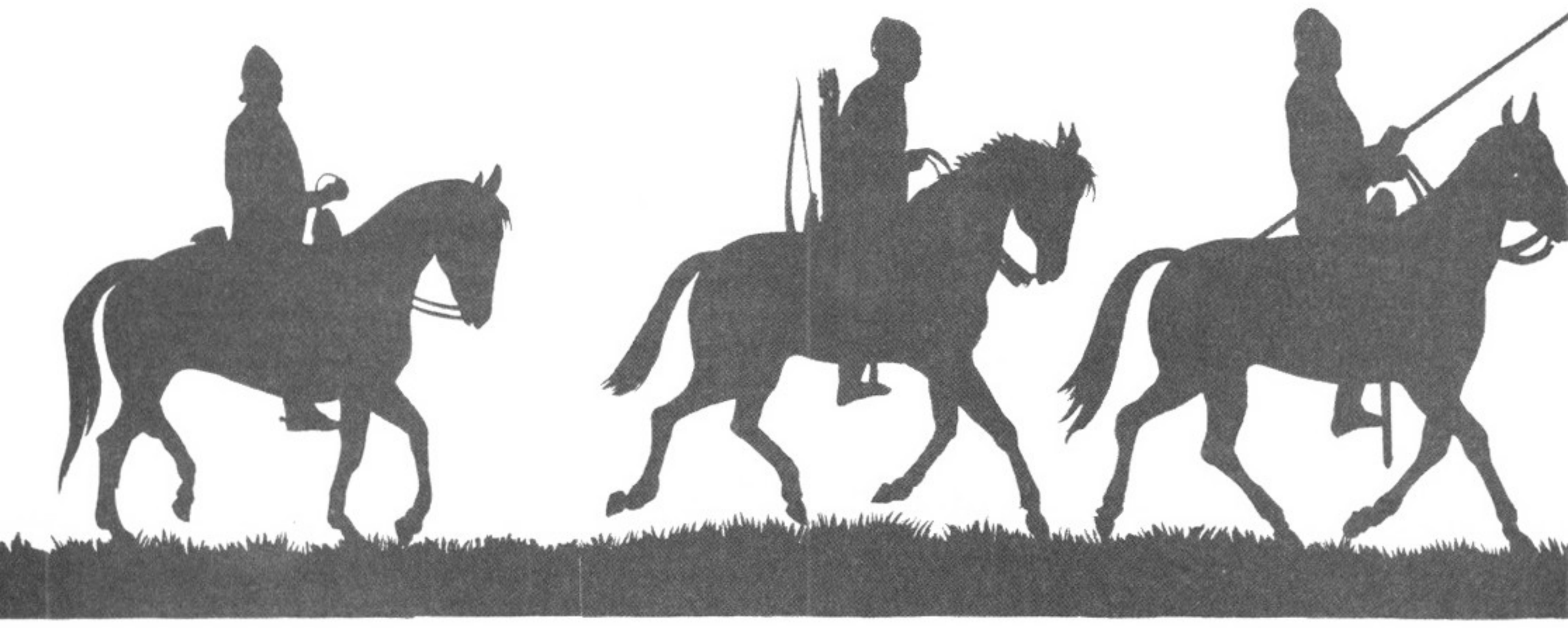
□ Exemple : si Isabeau veut apprendre le sortilège "Illumination" (difficulté 1) qui appartient à la magie astrologique, elle doit tout d'abord calculer son pouvoir astrologique. Psychique : 11, Magie : 5, Perception : 3, Pouvoir astrologique : 19.

Son Niveau de Maîtrise pour le sortilège"Illumination" sera de 21 (5 + 19 - (3 x 1)). □

8 . EQUIPEMENT

Il est important de déterminer l'équipement de votre personnage au début du jeu. En effet, la simple possession d'une arme, d'un outil, d'une corde, peut changer le cours d'une aventure, parfois de façon critique.

L'équipement d'un nouveau personnage a 3 origines : l'initiation, les compétences, le Maître de jeu.



Le personnage qui a suivi un **apprentissage** a reçu au cours des années passées un matériel indiqué dans la description de la classe *(chap. 4)*.

Les **compétences** supplémentaires, ainsi que toutes les compétences des personnages n'appartenant pas à une classe, peuvent donner droit à de l'équipement. Il suffit de se reporter au chapitre correspondant *(chap. 6 : Les Compétences)*.

Les utilisateurs de **magie** débutent le jeu avec 1d4 composantes par sort.

Enfin, le Maître du jeu, en fonction de l'aventure, peut décider d'augmenter ou de restreindre l'équipement des personnages.

9 . PRESTIGE

Le prestige est d'une importance capitale pour les personnages, car il définit leur statut au sein de la société et de leur profession. Il est primordial pour le chevalier. En effet, c'est grâce au prestige qu'un homme ou une femme pourra accéder à la chevalerie. Et au sein même de la chevalerie, ce prestige lui permettra d'entrer à la cour d'un comte, d'un duc, d'un roi et même pour les meilleurs, de s'asseoir à la célèbre Table Ronde.

Le capital de prestige dont vous disposez au début de votre vie "d'aventurier" découle de votre **statut social** (déterminé auparavant) et de votre **occupation.**

Par la suite, il augmentera ou diminuera selon vos actions.

□ Exemple : le milieu social d'origine de Thibault a pour valeur 9. Son occupation (chevalier) a pour bonus 3. Son capital de prestige est actuellement de 12 (9+3). □

Par la suite, le prestige augmente ou diminue selon les actions de votre personnage. Un chevalier félon perdra énormément de prestige, par exemple.

Consultez le chapitre sur le prestige pour voir comment évolue cette donnée.

10 . HISTOIRE ET PSYCHOLOGIE

Il arrive qu'elles soient données avec le personnage, sinon il vous incombe de les construire en vous basant sur les renseignements dont vous disposez initialement.

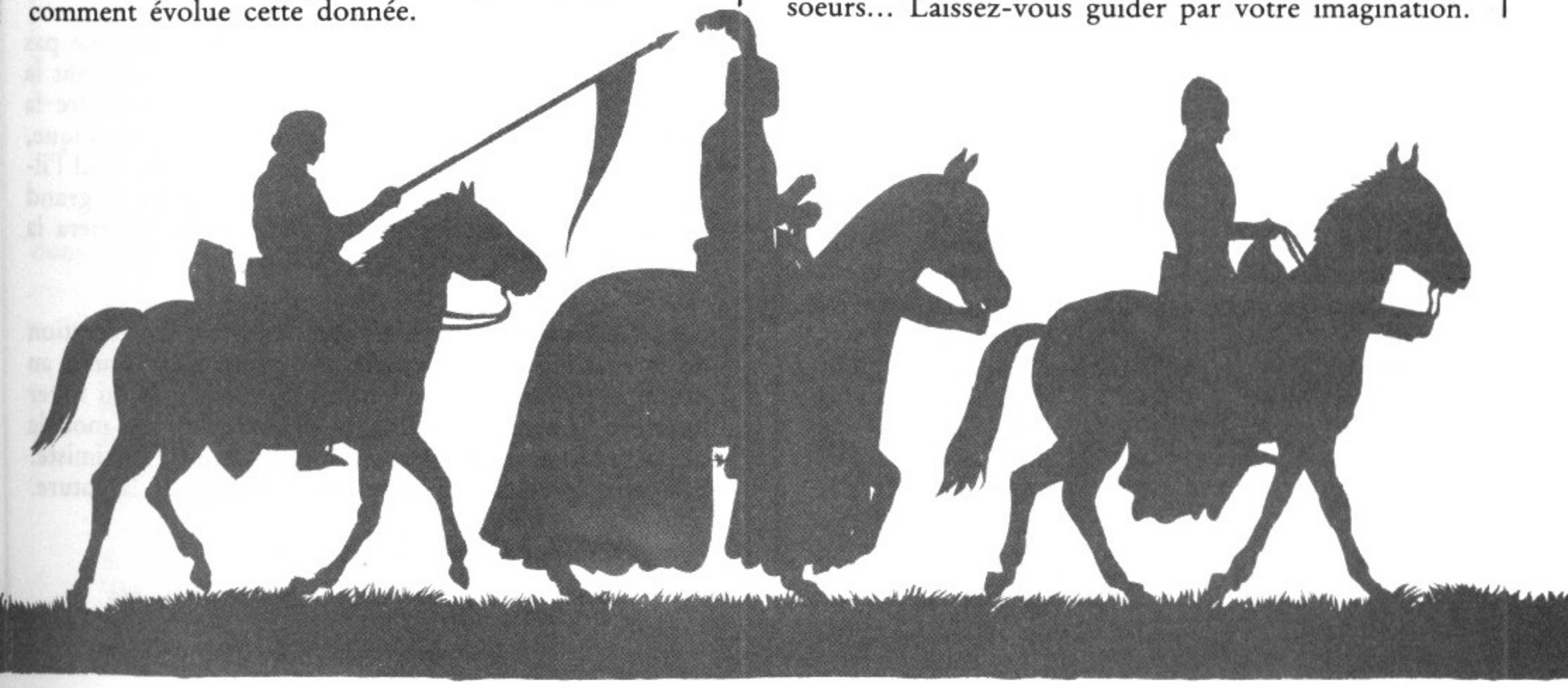
Ce sont ces données qui feront vivre votre personnage, qui lui donneront une consistance. Sans caractère, sans passé, votre "alter-ego" ne restera qu'une liste de chiffres. Vous vous rendrez alors compte qu'il n'y a rien de plus ennuyeux que de lancer des dés sans cesse, de les comparer à un nombre pour annoncer d'une voix morne "C'est raté" ou "J'ai réussi". Si vous avez pris la peine de construire votre personnage, vous pourrez l'interpréter sans difficulté et prendre plaisir à le faire parler et vivre.

Les éléments dont vous disposez doivent déjà vous donner une idée précise de ce qu'est la psychologie de votre personnage. Construisez sur cette base, développez votre caractère. Commencez par imaginer votre enfance, votre adolescence, bref votre vie jusqu'à la veille de votre première aventure.

Qualifiez soigneusement votre caractère. Votre personnage est-il réservé ou volubile ? Sombre ou joyeux ? Optimiste ou pessimiste ? A vous de décider.

Choisissez un modèle dans la littérature ou le cinéma pour vos premiers personnages. Lancelot, Perceval, ou Chevalier Ardent sont de bons exemples de chevaliers. Quant aux personnages féminins, que pensez-vous de "Lady Hawke" ?

N'oubliez pas non plus votre situation de famille. Etes-vous marié, avez-vous de nombreux frères et soeurs... Laissez-vous guider par votre imagination.



4. LES CLASSES

Dans la civilisation médiévale les classes sont une réalité. Elles correspondent à une éducation aboutissant à une fonction et à un statut dans la société.

On n'appartient pas automatiquement à une classe de père en fils, seuls interviennent le mérite et les qualités propres de l'individu.

Pour que l'appartenance à une classe soit reconnue, il est nécessaire d'en acquérir **les 10 compétences spécifiques.**

Des options dispensent de procéder au tirage des dons (option "dons prédéterminés") et/ou des caractéristiques (option "caractéristiques prédéterminées").
Si l'on décide de retenir ces deux options, on obtient un **personnage standard** de la classe considérée. Dans ce cas, les scores pour les 10 compétences sont déjà calculés.

Appartenir à une classe ne se résume pas à la détention de pouvoirs. Le personnage devra assumer complètement son rôle en respectant les principes de celle-ci, et en tenant compte non seulement de ses prérogatives, mais aussi de ses devoirs.

Attention ! Certaines armes nécessitent une force ou une coordination minimale. Veillez à ce que votre personnage soit en mesure d'utiliser les armes de sa classe.

Liste des classes

(1) Classes (2) Bonus de Profession
(3) Conditions sur le milieu social d'origine
(4) Noble d'origine *

1	2	3	4
Alchimiste	+2	non-serf	-
Assassin	-	aucune	-6
Astrologue	+2	non-serf	-
Bateleur	+1	aucune	-5
Chevalier	+3	noble	-
Enchanteur	+2	aucune	-
Ermite	+2	aucune	-
Espion	-	aucune	-4
Homme d'armes	+1	aucune	-3
Marchand	+1	non-serf	-6
Médecin	+2	non-serf	-
Prêtre	+3	non-serf	-
Sorcier	-	aucune	-
Trouvère	+2	non-serf	-
Voleur	-	aucune	-6

* La colonne "Noble d'origine" indique la pénalité subie par un noble qui "déchoit", sur son score de prestige.

Il est en effet très déshonorant pour un fils de comte ou de marquis de devenir assassin ou marchand de bestiaux ! Cependant, le bonus de prestige du à la profession est toujours ajouté, s'il existe.

1 . LES ALCHIMISTES

Les alchimistes se sont dévoués à l'étude des éléments et des métaux. Leur art leur permet de transmuter les métaux, de manipuler le feu, l'eau, l'air et la terre. Leur but essentiel est la découvert de la pierre philosophale, le grand oeuvre, par la voie sèche ou la voie humide.

La voie sèche utilise l'athanor, le fourneau alchimique. Ce creuset permet d'opérer la "cuisson" de l'aludel, l'oeuf philosophique. Cette voie est la plus rapide mais la plus dangereuse.

La voie humide utilise la cornue et le pélican, un appareil de distillation. L'aludel mature dans la cornue, ce qui prend beaucoup plus de temps. Cette voie est lente mais beaucoup plus sûre.

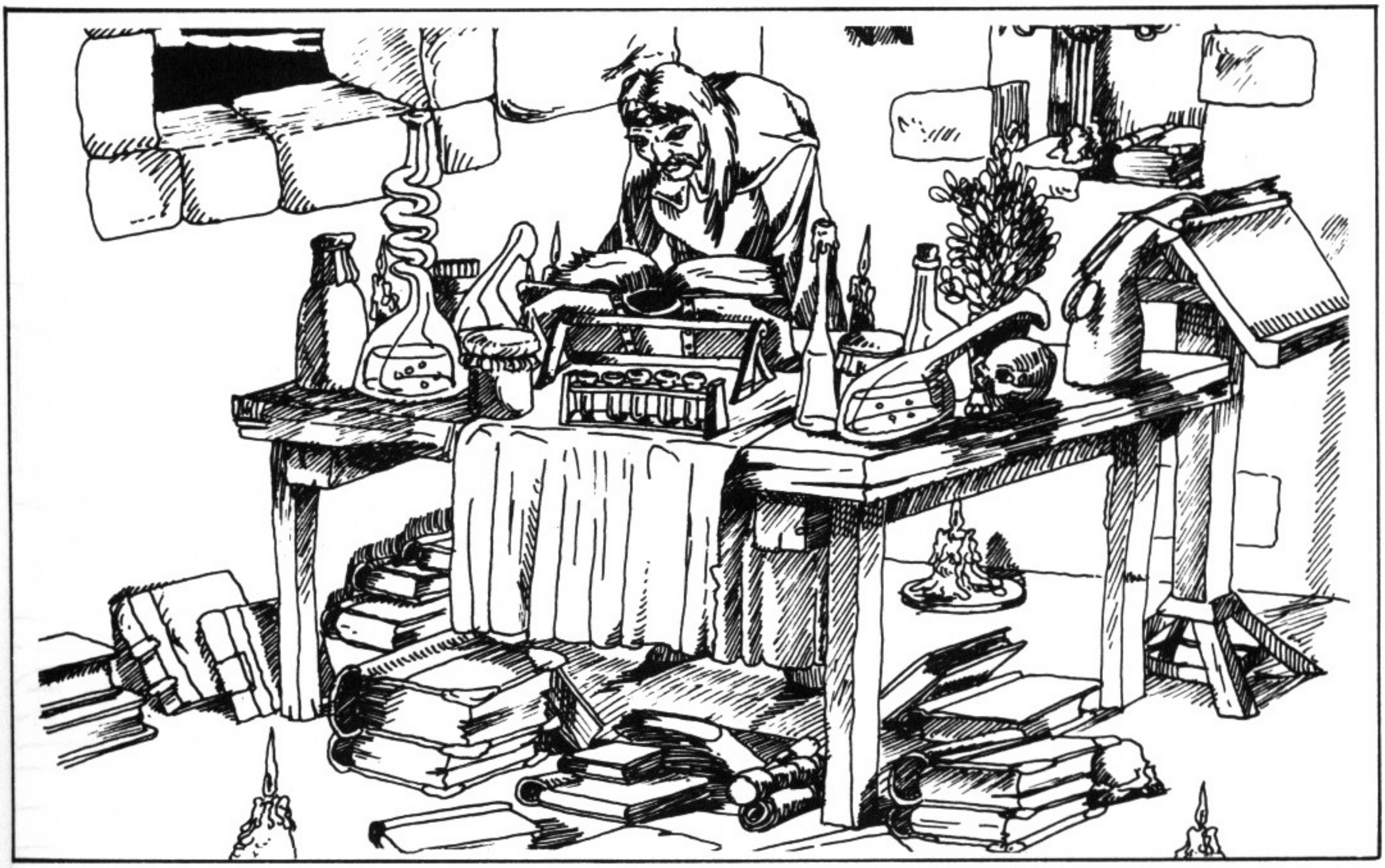
Il existe dit-on une troisième voie, la voie directissime, utilisant la foudre et extrêmement périlleuse.

Mais le travail de l'alchimiste ne se résume pas à la manipulation de la matière. Tout en cherchant la perfection du métal, l'alchimiste tente d'atteindre la perfection de l'âme. Ce technicien est aussi un mystique, et recherche la transformation de son esprit. Seul l'illumination divine lui permettra de réussir le grand oeuvre, et sa transmutation intérieure lui donnera la vision du monde supérieur, divin.

Le Grand Oeuvre est une tentative d'intégration de la matière et de l'esprit, du principe masculin au principe féminin, de la flamme matérielle et du foyer intérieur. La pierre philosophale constitue un modèle de la création que cherche à reproduire l'alchimiste. Elle unit le ciel et la terre, les 3 règnes de la nature.

Option : Dons prédéterminés

Option : Caractéristiques prédéterminées



Combat	0	Physique	2
Magie	5	*Force*	1
Artistique	0	*Rapidité*	2
Communication	2	*Coordination*	3
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	3	*Volonté*	12
Nature	2	*Décision*	11
Foi	7	*Intelligence*	13
Fatigue	16	Apparence	6
		Aura	7
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	6

Compétences requises (et scores dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés)

Alphabet hébreu (18)
Alphabet grec (15)
Alphabet latin (15)
Mathématiques (15)
Evaluer les matières premières (15)
Manipuler (6)
Memoriser (16)
Connaissance des plantes (15)
Sciences de la terre (15)
Théologie (20)

Age après l'acquisition de ces compétences : 4d4 + 16 années

Magie : dans le cas des dons et caractéristiques prédéterminés :

Pouvoir alchimique (24)
Pouvoir artistique (17)
Pouvoir noir (22)
Pouvoir médical (19)
Pouvoir astrologique (19)
Pouvoir d'enchantement (20)
Pouvoir naturel (19)

Equipement :

Athanor, Alambic, Pelican, Bible. 50% de chances d'avoir un jeu d'échec. Instruments de géométrie. 1d4 composantes par sort. Balance de précision

2 . LES ASSASSINS

Les assassins exercent une profession peu respectable, mais sont très respectés... Il est très pratique d'avoir recours à leur service pour se débarasser d'une relation encombrante ou d'un frère aîné, histoire d'accéder au titre. Les nobles les commanditent souvent, mais les bourgeois et les citadins ne sont pas les derniers à utiliser leurs bons offices.

Ils s'organisent rarement en confrèrie, car cela les rendraient très vulnérables. Ce sont des solitaires, pourchassés sans cesse par les autorités et soucieux de leur sécurité. Une fois une mission acceptée, un assassin est implacable et ne connaît pas la pitié.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	6	Physique	8
Magie	0	*Force*	7
Artistique	1	*Rapidité*	7
Communication	3	*Coordination*	10
Perception	4	Psychique	6
Mécanique	4	*Volonté*	7
Nature	4	*Décision*	6
Foi	0	*Intelligence*	5
Fatigue	22	Apparence	5
		Aura	3
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	7

Compétences requises (et score dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Armes de poing (14)
Esquive (14)
Se renseigner (15)
Agilité (15)
Imiter (10)
Manipuler (15)
Pièges (14)
Dissimulation (10)
Poisons (9)
Surprendre (9)

Age après l'acquisition de ces compétences : 4d4 + 7 années

Equipement : dague

3 . LES ASTROLOGUES

L'astrologue est un visionnaire. Il sait interprêter la course des étoiles, expliquer les rêves mystérieux et par ses calculs entrevoir l'avenir. C'est aussi un spécialiste des écritures et des mathématiques, qui sait déchiffrer les messages les plus obscurs.

L'astrologue médiéval ne dispose pas de lunette d'observation pour observer les étoiles, et doit se fier uniquement à sa vue. Ses sens très aiguisés lui permettent aussi de ressentir le surnaturel et de comprendre la signification profonde des rêves.

Il est fréquent qu'un noble de haut rang entretienne un astrologue à sa cour, afin d'avoir toujours près de lui un conseiller capable de lire dans le présent et l'avenir.

La haute bourgeoisie des villes ne dédaigne pas non plus consulter un astrologue, ne serait-ce que pour savoir si la conjonction des astres est favorable aux affaires. Quant au menu peuple, un horoscope et la révélation des potins font son bonheur.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	5	*Force*	2
Artistique	1	*Rapidité*	2
Communication	3	*Coordination*	2
Perception	7	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	4	*Décision*	12
Foi	2	*Intelligence*	12
Fatigue	16	Apparence	6
		Aura	8
Taille :	*	*Beauté*	4
Poids :	*	*Honnêteté*	6

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Alphabet hébreu (17)
Alphabet grec (16)
Alphabet latin (16)
Mathématique (15)
Traditions (15)
Mémoriser (19)
Orientation (19)
Psychologie (19)
Sens (19)
Astronomie (16)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 15 ans pour les hommes
4d4 + 10 ans pour les femmes

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :

Pouvoir alchimique (19)
Pouvoir artistiques (18)
Pouvoir noir (22)
Pouvoir médical (21)
Pouvoir astrologique (24)
Pouvoir d'enchantement (21)
Pouvoir naturel (20)

Equipement :
1d4 composantes par sort. 50% de chances d'avoir un jeu d'échecs. Instruments de géométrie.

4 . LES BATELEURS

Les foires et les fêtes sont nombreuses dans les cités médiévales. De nombreux bateleurs arrivent alors, et émerveillent la foule par leurs prestations, espérant récolter quelques pièces. Ils égayent aussi les longues soirées dans les châteaux seigneuriaux, distrayant la cour par leurs facéties et leurs acrobaties.

A la différence des trouvères, ils n'utilisent pas la musique et la poésie mais leurs pitreries ont arraché plus d'un sourire à une dame mélancolique. Jongleurs, montreurs d'ours, et cracheurs de feu rivalisent pour plaire et amuser toute la société.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	1	Physique	6
Magie	0	*Force*	5
Artistique	4	*Rapidité*	6
Communication	5	*Coordination*	7
Perception	7	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	8
Nature	3	*Décision*	8
Foi	2	*Intelligence*	8
Fatigue	20	Apparence	8
		Aura	7
Taille :	*	*Beauté*	8
Poids :	*	*Honnêteté*	9

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Danse (12)
Théâtre (12)
Comique (13)
Marchandage (14)
Séduction (13)
Acrobaties (14)
Agilité (14)
Imiter (15)
Manipuler (14)
Connaissance des animaux (11)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 9 ans

Equipement :
Matériel de déguisement, balles de couleur ou un animal dressé, 75% de chances d'avoir un costume de danse.

5 . LES CHEVALIERS

Le chevalier constitue l'ossature de la société médiévale et appartient le plus souvent à la noblesse. Il a fait voeu de protéger les faibles, de défendre l'église et de soutenir son suzerain.

Il arrive qu'un manant soit anobli et fait chevalier grâce à ses prouesses, mais seul un noble peut accéder directement à la chevalerie au début de sa vie, après avoir été page puis écuyer pendant de nombreuses années.

Le chevalier se doit de briller dans les tournois, de servir sa dame et de ne pas manquer une occasion de prouver son courage. Il ne doit pas négliger ses devoirs religieux, qui sont d'égale importance avec ses devoirs de vassal.

Le chevalier excelle dans le maniement de la plupart des armes, mais l'épée reste celle qu'il préfére : emblème de la chevalerie et symbole de la croix. Quand il le peut, il préfère combattre à cheval, mais reste à pied un combattant redoutable.

Le futur chevalier porte le titre d'écuyer. Si votre personnage n'a pas 18 ans au début de sa carrière d'aventurier, il n'est pas chevalier mais écuyer. Il sera adoubé à 18 ans et pourra alors porter le titre de chevalier.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	7	Physique	9
Magie	0	*Force*	10
Artistique	1	*Rapidité*	7
Communication	3	*Coordination*	10
Perception	2	Psychique	5
Mécanique	0	*Volonté*	6
Nature	5	*Décision*	5
Foi	4	*Intelligence*	4
Fatigue	23	Apparence	8
		Aura	9
Taille :	*	*Beauté*	7
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Art de la guerre (12)
Epées (16)
Esquive (16)
Lance d'arçon (17)
Masses (17)
Petites boucliers (17)
Tournoi (16)
Traditions (8)
Agilité (12)
Cheval (15)

Rappelons qu'il est indigne pour un chevalier d'utiliser des armes de jet, ce qui peut mettre en doute son courage.

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 9 ans

Equipement :

1 épée longue, 1 lance d'arçon, 1 masse, 1 petit écu, 1 cheval, 1 cotte de mailles quasigénées.

6 . LES ENCHANTEURS

Spécialiste de la manipulation de l'esprit, l'enchanteur charme, séduit, hypnotise ses auditeurs, et les illusions qu'il maîtrise déroutent le plus courageux des hommes.

Ce magicien exerce un pouvoir subtil dans la société, et utilise la méthode douce pour arriver à ses fins. S'il est ambitieux, il peut parvenir à des résultats spectaculaires et même contrôler un fief par le pouvoir qu'il exerce sur son seigneur. Mais ce fragile édifice s'écroulera si la victime reprend ses esprits, et la réaction de cette dernière risque de manquer de modération... L'enchanteur se doit donc de prendre des précautions. S'il dédaigne la vie de la cour avec les avantages et les risques qu'elle comporte, il pourra utiliser ses facultés mentales de diverses manières, mais saura toujours se faire une place au sein de la société. Souvent, les enchanteurs sont ... des enchanteresses et leur magnétisme les fait admirer et craindre.

Peut-être cette classe vous séduira-t-elle ?

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	5	*Force*	2
Artistique	4	*Rapidité*	2
Communication	7	*Coordination*	2
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	2	*Décision*	11
Foi	1	*Intelligence*	13
Fatigue	16	Apparence	10
		Aura	11
Taille :	*	*Beauté*	11
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et caractéristiques prédéterminés) :

Alphabet hébreu (18)
Chant (12)
Théâtre (16)
Convaincre (19)
Eloquence (18)
Marchandage (15)
Séduction (17)
Traditions (19)
Mémoriser (16)
Psychologie (16)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 13 ans

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :

Pouvoir alchimique (18)
Pouvoir artistique (21)
Pouvoir noir (22)
Pouvoir médical (19)
Pouvoir astrologique (20)
Pouvoir d'enchantement (24)
Pouvoir naturel (19)

Equipement : 1d4 composantes par sort.

7 . LES ERMITES

Retiré du monde pour communier pleinement avec la nature, l'ermite sort rarement de sa retraite. Héritier des anciennes traditions des druides celtes, il connaît les secrets et les lois de la nature et a su communiquer avec elle.

L'ermite peut venir de différents milieux sociaux. Détaché des biens matériels, il a renoncé aux richesses de la civilisation pour jouir de celles de l'univers. Il n'a jamais oublié Dieu, créateur du monde, et passe de nombreuses heures en prières. Et s'il lui arrive de revenir vers la civilisation, c'est pour conseiller, soigner ou aider les autres hommes. Cependant, il devient quelquefois le messager de la colère divine et annonce à l'impie les épreuves qui l'attendent s'il ne se repend pas. Sa personnalité force le respect de tous, nobles ou manants, et malgré son isolement, il garde un rôle actif dans la civilisation arthurienne.

Option : Dons prédéterminés

Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	3
Magie	5	*Force*	1
Artistique	0	*Rapidité*	4
Communication	3	*Coordination*	4
Perception	3	Psychique	11
Mécanique	0	*Volonté*	11
Nature	7	*Décision*	11
Foi	6	*Intelligence*	11
Fatigue	17	Apparence	6
		Aura	8
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	5

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Eloquence (11)
Agilité (7)
Mémoriser (14)
Orientation (14)
Connaissance des animaux (18)
Connaissance des créatures monstrueuses (18)
Connaissance des plantes (18)
Médecine des plantes (18)
Sciences de la terre (18)
Théologie (17)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 20 ans pour les hommes
4d4 + 15 ans pour les femmes

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :

Pouvoir alchimique (22)
Pouvoir artistique (16)
Pouvoir noir (21)
Pouvoir médical (23)
Pouvoir astrologique (19)
Pouvoir d'enchantement (19)
Pouvoir naturel (23)

Equipement : un bâton, une bible, 1d4 composantes par sort.

8 . LES ESPIONS

L'espion traîne ses chausses partout, depuis les bas-quartiers de la ville jusqu'aux grandes salles des châteaux-forts. Il écoute, regarde et enregistre tout dans sa mémoire.

Ses emplois sont très variés : les rois et la noblesse lui confient des missions d'espionnage des troupes ennemies, pour connaître leurs forces et deviner leur plan d'attaque. De temps en temps, il se rend aussi chez les nobles eux-mêmes pour savoir ce qui se trame dans les cours seigneuriales.

Les bourgeois savent aussi utiliser les talents de notre maître es "indiscrétions". Il peut toujours être utile de connaître les projets des corporations rivales, ou de faire suivre une femme infidèle...

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	4	Physique	6
Magie	0	*Force*	5
Artistique	0	*Rapidité*	6
Communication	4	*Coordination*	7
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	0	*Volonté*	7
Nature	4	*Décision*	8
Foi	2	*Intelligence*	9
Fatigue	20	Apparence	6
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Armes de poing (10)
Marchandage (12)
Se renseigner (10)
Agilité (15)
Imiter (16)
Manipuler (15)
Mémoriser (17)
Sens (16)
Chasser (13)
Surprendre (13)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 7 ans

Equipement : 1 poignard.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	8	Physique	9
Magie	0	*Force*	10
Artistique	1	*Rapidité*	8
Communication	2	*Coordination*	9
Perception	4	Psychique	5
Mécanique	3	*Volonté*	5
Nature	3	*Décision*	4
Foi	1	*Intelligence*	6
Fatigue	24	Apparence	5
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	5

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Arbalète ou arc ou javelot (17)
Armes d'hast ou lance (17)
Art de la guerre (13)
Esquive (17)
Grands boucliers ou petits boucliers (18) (17)
Haches (18)
Masses (18)
Agilité (13)
Sens (8)
Surprendre (9)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 8 ans

Equipement :
1 arme précise par type de compétence
1 bouclier précis par type de compétence

9. LES HOMMES D'ARMES

Originaire de presque toutes les couches sociales, l'homme d'armes est le guerrier de la société médiévale. Paysan, il fera partie de l'ost (armée) d'un seigneur, citadin ou bourgeois de la milice locale. Les sous-officiers sont souvent isssus de la bourgeoisie et portent le nom de sergent d'armes. Les officiers, capitaines et chevaliers, sont respectivement issus de la haute bourgeoisie ou de la noblesse. Les chevaliers forment une classe à part (voir 5.chevalier).

Il va de soi, qu'une fois devenu homme d'armes, un homme peut s'élever dans la hiérarchie grâce à son prestige. Si vous n'êtes pas noble et que vous désirez un jour devenir chevalier, c'est la carrière d'homme d'armes qui vous y préparera le mieux. Dans ce cas, ne négligez pas votre score dans le Don "Foi".

Un noble a surtout intérêt à devenir chevalier, mais il peut, s'il le désire, rester simple homme d'armes (quelle modestie !).

L'homme d'armes apprend à manier presque toutes les armes, à l'exclusion de l'épée strictement réservée à la noblesse. De même, combattre à cheval reste l'apanage du chevalier.

L'homme d'armes est un fantassin. Les sergents d'armes reçoivent une dispence, et peuvent combattre à cheval.

10 . LES MARCHANDS

L'apparition des grandes foires et le développement du commerce dans les villes ont largement favorisé les marchands. Cependant, les routes restent peu sûres et les incessants combats entre seigneurs ou contre les envahisseurs saxons n'ont pas amélioré les choses. Le marchand doit ainsi posséder un certain esprit d'aventure pour risquer sa vie et sa fortune dans les voyages.

Le marchand incarné par un joueur ne peut être qu'un marchand itinérant, proposant ses produits de foire en foire et de ville en ville. Cela n'exclut pas, bien sûr, la possibilité d'implanter des échoppes dans

plusieurs villes s'il a fait fortune. N'oublions pas, cependant, que l'économie médiévale n'est pas basée sur le profit, d'ailleurs interdit par l'église. Le "capitalisme" n'est pas encore apparu et la concurrence ne fait pas rage sur les marchés.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	3	Physique	5
Magie	0	*Force*	4
Artistique	0	*Rapidité*	4
Communication	6	*Coordination*	7
Perception	7	Psychique	9
Mécanique	0	*Volonté*	8
Nature	4	*Décision*	9
Foi	2	*Intelligence*	10
Fatigue	19	Apparence	6
		Aura	5
Taille :	*	*Beauté*	5
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Armes de poing (8)
Alphabet latin (16)
Convaincre (15)
Marchandage (14)
Evaluer... (16)
Evaluer... (16)
Evaluer... (16)
Orientation (17)
Psychologie (17)
Attelage (13)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 11 ans

Equipement :
1 poignard, 1d4 articles dans chacun des 3 domaines choisis, 1 chariot et 2 chevaux de trait.

11 . LES MÉDECINS

Il est très rare que les personnages sortent sans égratignure d'une aventure. Un médecin au sein du groupe devient alors extrêmement utile, pour remettre sur pied les valeureux chevaliers.

Dans la société médiévale, la médecine est divisée en trois disciplines : la médecine des plantes, la médecine sanglante, proche de la chirurgie, et la médecine magique. En jouant sur les trois tableaux, le médecin devient pratiquement capable de tout guérir.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	4
Magie	5	*Force*	3
Artistique	0	*Rapidité*	3
Communication	2	*Coordination*	6
Perception	5	Psychique	10
Mécanique	0	*Volonté*	10
Nature	7	*Décision*	10
Foi	3	*Intelligence*	10
Fatigue	18	Apparence	6
		Aura	6
Taille :	*	*Beauté*	6
Poids :	*	*Honnêteté*	6

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Alphabet latin (12)
Manipuler (11)
Mémoriser (15)
Psychologie (15)
Connaissance des animaux (17)
Connaissance des créatures monstrueuses (17)
Connaissance des animaux (17)
Médecine des plantes (17)
Médecine sanglante (17)
Premiers soins (17)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 17 ans pour un homme
4d4 + 13 ans pour un femme

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés.

Pouvoir alchimique (18)
Pouvoir artistique (15)
Pouvoir noir (20)
Pouvoir médical (22)
Pouvoir astrologique (20)
Pouvoir d'enchantement (17)
Pouvoir naturel (22)

Equipement :
Instruments de médecine, 2d4 de plantes médicinales, 1d4 composantes par sort.

12 . LES PRÊTRES

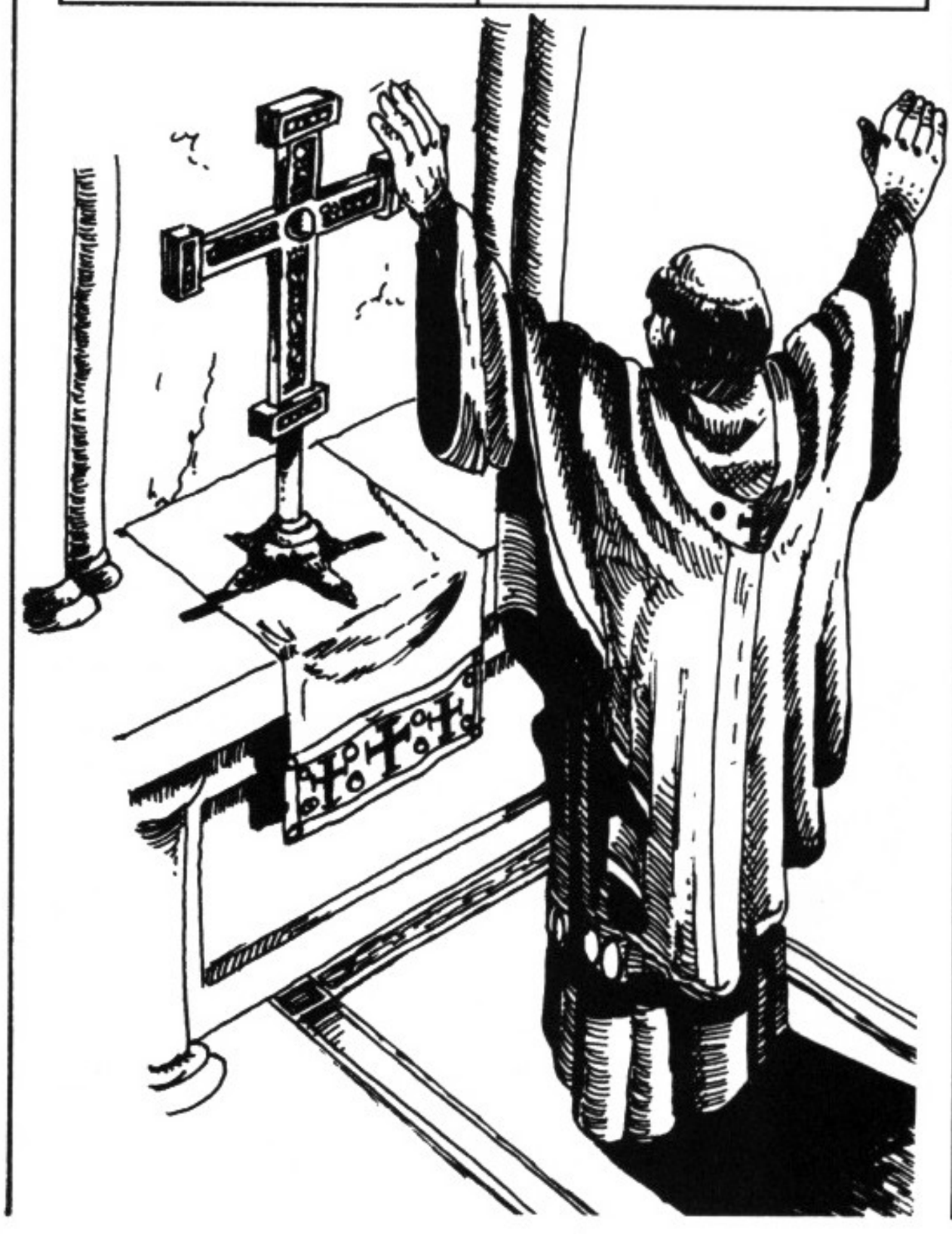
L'église a une place extraordinaire dans la société médiévale, et le prêtre est l'intermédiaire entre le peuple et Dieu. Présent dans les grands moments de la vie des pauvres et des grands du monde, il participe à tous les évènements importants.

Le prêtre ne possède pas de "pouvoirs" particuliers mais son rôle reste essentiel. Messager de la parole de Dieu, il apporte à tous le réconfort de la religion. Il célèbre la messe, reçoit la confession des pécheurs repentis, et prie pour le salut des âmes des autres trop endurcis pour chercher le pardon divin. Il assiste aux conseils des grands seigneurs, préside à toutes les cérémonies marquant la carrière du chevalier, mais le serf le plus humble a la même place dans son coeur que le roi lui-même. Le prêtre reste aussi l'éducateur, le précepteur des enfants. Erudit, sage et philosophe, il passe de longues heures à apprendre et à communiquer son savoir. Pour un homme vivant au Moyen-Age, il est inconcevable de vivre sans l'aide d'un prêtre, son intercesseur auprès de Dieu.

Une femme ne peut pas être prêtre.

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	0	*Force*	2
Artistique	3	*Rapidité*	2
Communication	5	*Coordination*	2
Perception	3	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	12
Nature	4	*Décision*	12
Foi	7	*Intelligence*	12
Fatigue	16	Apparence	10
		Aura	11
Taille :	*	*Beauté*	8
Poids :	*	*Honnêteté*	11



Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Alphabet hébreu (12)
Chants (grégoriens) (13)
Alphabet grec (17)
Alphabet latin (17)
Convaincre (17)
Eloquence (15)
Traditions (17)
Mémoriser (15)
Psychologie (15)
Théologie (19)

Age après l'acquisition de ces compétences :
4d4 + 14 ans

Equipement :
Bible, vêtements sacerdotaux, crucifix et chapelet.

13 . LES SORCIERS

Le sorcier s'adonne aux arts noirs, utilise la magie pour arriver à ses fins, quels que soient les moyens. Maître des démons incubes, adorateur du diable, il pratique la sorcellerie pour opérer des envoûtements, blesser, tuer. Redouté de tous, pourchassé dans tous les pays, il se voue à une existence solitaire, à moins de posséder une occupation masquant ses véritables agissements.

Les sorciers les plus puissants constituent une redoutable menace, et même les plus faibles d'entre eux savent se rendre indispensables auprès de certaines gens sans scrupules. Il est des personnes qui souhaitent le malheur de leurs proches, et le paysan ou le comte lui-même osent quelquefois franchir le seuil d'un sorcier pour lui demander quelque service...

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques prédéterminées

Combat	0	Physique	2
Magie	7	*Force*	1
Artistique	2	*Rapidité*	2
Communication	5	*Coordination*	3
Perception	5	Psychique	12
Mécanique	0	*Volonté*	13
Nature	3	*Décision*	11
Foi	0	*Intelligence*	12
Fatigue	16	Apparence	5
		Aura	6
Taille :	*	*Beauté*	6
Poids :	*	*Honnêteté*	3

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Alphabet hébreu (19)
Alphabet grec (17)
Alphabet latin (17)
Se renseigner (10)
Mémoriser (17)
Connaissance des animaux (15)
Connaissance des créatures monstrueuses (15)
Connaissance des plantes (15)
Poisons (15)
Sciences de la terre (15)

Age après l'acquisition des compétences :
4d4 + 16 ans pour un homme
4d4 + 10 ans pour une femme

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés.

Pouvoir alchimique (19)
Pouvoir artistique (21)
Pouvoir noir (26)
Pouvoir médical (22)
Pouvoir astrologique (24)
Pouvoir d'enchantement (24)
Pouvoir naturel (22)

Equipement : 1d4 composantes par sort.

14 . LES TROUVÈRES

Le trouvère, poète et conteur de génie, sait par son art émouvoir les coeurs, lui seul pouvant conter à la perfection les exploits des prestigieux chevaliers de la Table Ronde.

Reçu de cour en cour, de château en palais, il distrait seigneurs et gentes dames d'une manière bien plus subtile que les frustres bateleurs. La jonglerie et les acrobaties ne sont pas pour lui, et son domaine reste l'art : musique, chants, poésies et légendes constituent l'essentiel de son répertoire. Les plus doués des trouvères savent toucher l'âme de leurs auditeurs, et la magie de leur talent accomplit quelquefois des miracles.

Option : Dons prédéterminés

Combat	0	Physique	3
Magie	5	*Force*	2
Artistique	7	*Rapidité*	2
Communication	5	*Coordination*	5
Perception	2	Psychique	11
Mécanique	0	*Volonté*	11
Nature	2	*Décision*	11
Foi	1	*Intelligence*	11
Fatigue	19	Apparence	9
		Aura	10
Taille :	*	*Beauté*	9
Poids :	*	*Honnêteté*	8

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

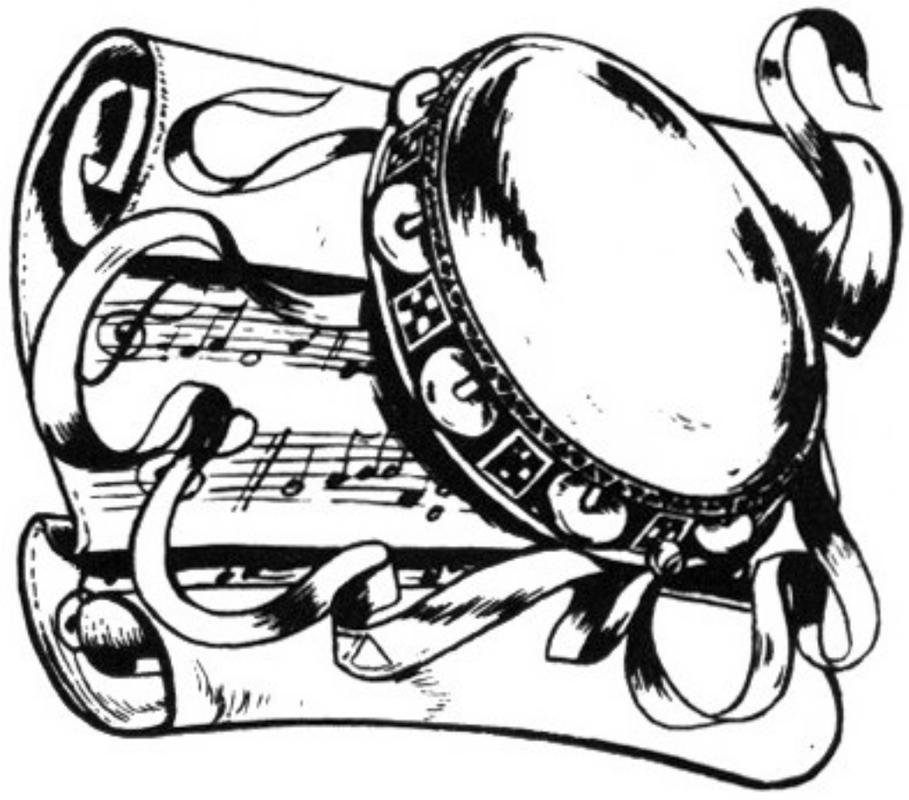
Chant (16)
Musique (18)
Poésie (18)
Théâtre (18)
Convaincre (16)
Eloquence (15)
Légendes (16)
Séduction (14)
Traditions (16)
Mémoriser (13)

Age après l'acquisition des compétences :
4d4 + 12 ans pour un homme
4d4 + 6 ans pour un femme

Magie : dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés :

Pouvoir alchimique (15)
Pouvoir artistique (21)
Pouvoir noir (19)
Pouvoir médical (16)
Pouvoir astrologique (16)
Pouvoir d'enchantement (19)
Pouvoir naturel (16)

Equipement :
Vêtements de trouvère, un instrument de musique.



15 . LES VOLEURS

Habile de ses mains, maître des entourloupes et rusé filou, le voleur ne peut se permettre de laisser passer une occasion : ce riche marchand fasciné par le cracheur de feu a laissé distraitement sa bourse à la portée de notre compère. L'occasion est trop belle... mais attention aux hommes d'armes ! Cela coûte très cher de se faire prendre, car l'on risque de se faire pendre...

Option : Dons prédéterminés
Option : Caractéristiques

Combat	4	Physique	8
Magie	0	*Force*	6
Artistique	0	*Rapidité*	9
Communication	2	*Coordination*	9
Perception	7	Psychique	6
Mécanique	5	*Volonté*	6
Nature	3	*Décision*	7
Foi	1	*Intelligence*	5
Fatigue	20	Apparence	6
		Aura	6
Taille :	*	*Beauté*	6
Poids :	*	*Honnêteté*	6

Compétences requises (et niveau de maîtrise dans le cas de dons et de caractéristiques prédéterminés) :

Armes de poing (12)
Se renseigner (8)
Acrobaties (16)
Agilité (16)
Imiter (13)
Manipuler (16)
Pièges (14)
Dissimulation (9)
Escalade (11)
Surprendre (8)

Age après l'acquisition des compétences :
4d4 + 8 ans

Equipement : 1 arme de poing.

16 . Les autres personnages

Si vous n'avez choisi aucune des classes proposées, vous devez entièrement construire votre personnage. Il doit cependant justifier d'une occupation dans la société. Choisissez donc un métier dans la Table des Occupations. Vous devez orienter de façon logique le tirage de votre personnage pour légitimer votre choix. Un joaillier se doit d'avoir un bon sens artistique, et un bûcheron ne peut laisser de côté la force pour pouvoir manier la hache avec vigueur !

Aucune contrainte ne vous est imposée, si ce n'est celles gouvernées par la logique et le bon sens. Cela vous laisse tout de même la possibilité de créer des milliers de personnages originaux.

5. LA CHARTE ANGOUMOISE

1 . ORIGINE

Si vous vous interrogez sur le nom de cette table *("Charte Augoumoise")*, reportez-vous à l'article de Noël le Serfaut, paru dans **RUNES n° 4**. Cette revue spécialisée dans le jeu d'aventure a hélas disparu.

Qu'il vous suffise de savoir que cette table aurait été utilisée par le **Duc d'Angoulême**. Elle lui permettait de simuler la chasse à courre, plaisir auquel le Duc ne pouvait plus s'adonner après une malencontreuse chute de cheval.

2 . INTERET

La Charte Angoumoise permet de gérer nombre de situations sans avoir recours à des règles très précises. Elle permet en particulier le passage de l'appréciation qualitative ("très facile") à des chances de succès quantifiées ("17 sur 20" ou "bonus de + 6" selon le cas). Si vous souhaitez vivre des aventures plus orientées vers le jeu de rôle que sur la simulation, il vous suffit de trouver un Maître de jeu avec un bon sens du jugement. Armé de la Charte Angoumoise, il pourra faire face à la majorité des situations qui se présenteront.

3 . UTILISATION

3.1. Estimation d'un bonus ou d'un malus

Chaque compétence est caractérisée par un niveau de maîtrise qui quantifie les chances de succès (sur 20) lors de son utilisation dans des conditions de difficulté moyenne. Toutefois, un grand nombre de facteurs peuvent influer sur les chances de succès. Le Maître de jeu peut décider de faire l'inventaire de tous ces facteurs et des bonus/malus qu'ils apportent. Mais ce calcul risque d'être long et fastidieux, et de briser le rythme du jeu sans garantir une précision parfaite. L'appréciation du Maître du jeu et la Charte Angoumoise permettent de pallier cet inconvénient. Le Maître de jeu choisit dans la **colonne 2** le terme qui lui semble qualifier le mieux la tâche à accomplir. Il peut alors lire un bonus ou un malus global sur la même ligne de la **colonne 4**.

□ Exemple : l'espion Renauld tente d'atteindre avec un boulet de fronde une sentinelle située à une portée moyenne, en partie masquée par le rempart, et se déplaçant rapidement. De plus, la pluie gêne quelque peu la vision. Le Maître de jeu juge la tâche "très difficile" et octroie un malus de - 6 aux chances de succès de Renauld. □

3.2. Détermination des chances de succès d'une tâche

Bien que le Maître de jeu dispose de nombreux renseignements sur les personnages (dons, caractéristiques, compétences), il arrive qu'une tâche particulière ne soit pas directement liée à ces chiffres. Dans ce cas, le Maître de jeu choisit dans la colonne 2 le terme semblant le mieux qualifier la difficulté de la tâche à accomplir. Il peut alors lire sur la même ligne de la **colonne 1** les chances de succès sur 20 de cette tâche.

□ Exemple : Bertand et Chrestien sont prêts à tendre une corde en travers du chemin d'un Saxon. Le Maître de jeu pèse le pour et le contre. Le Saxon n'est pas très intelligent ; il court vite pour tenter de rattraper Isabeau qui a servi d'appât. Toutefois, la corde n'est pas très bien dissimulée. Le Maître de jeu juge cette tentative "plutôt difficile". Elle a donc 7 chances sur 20 de réussir. □

3.3. Détermination de la tournure des événements

Si le Maître de jeu hésite quant à l'évolution d'une situation, il peut faire appel à la Charte Angoumoise. Il lance un **d20** et lit dans la **colonne 3** une appréciation correspondant au résultat du jet.

□ Exemple : nos personnages, perdus dans une région qu'ils ne connaissent pas, viennent à croiser une douzaine d'hommes d'armes.

Le Maître de jeu n'avait pas prévu à l'avance la réaction de ces guerriers. Il lance un d20 et consulte la Charte Angoumoise.

Si le résultat est :

1 : "Cauchemardesque" : le Maître du jeu peut considérer que le seigneur ne supporte aucune intrusion sur son fief. Les hommes d'armes attaquent sans prendre le temps de discuter.

8 : "Plutôt défavorable" : sans doute discuteront-ils avant d'attaquer ; si les personnages sont convaincants, le combat pourra être évité.

13 : "Plutôt favorable" : les soldats indiqueront aux personnages comment retrouver leur chemin, mais leur demanderont de partir sans trop traîner.

20 : "Fantastique" : les personnages seront invités au grand festin qui doit avoir lieu le soir même au château. □

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

3.4. Résolution d'une situation globale

Certaines situations complexes sont relativement difficiles à simuler par le détail. Le Maître de jeu peut alors se reporter à l'appréciation qu'il fait de la situation dans la **colonne 3** de la Charte Angoumoise, et lire sur la même ligne de la **colonne 1** les chances de succès.

□ Exemple : le navire sur lequel se trouvent les personnages est pris dans une tempête. Le Maître de jeu juge de la force des éléments déchaînés, de la qualité de l'équipage et de la robustesse du bâteau. En fin de compte, il considère la situation "plutôt favorable". Le bâteau a donc 13 chances sur 20 de se maintenir à flot. □

3.5. Interprétation d'un résultat

Lorsqu'un d20 a été lancé pour déterminer si une tâche a été menée à bien le Maître de jeu peut utiliser la marge de réussite (Mr = chances de succès moins le résultat du jet de dé) pour interpréter le résultat. Il repère la marge dans la **colonne 4** (les chiffres négatifs correspondent à un échec) et se reporte à la même ligne de la **colonne 3** où il trouve un terme, servant de base à l'interprétation du résultat.

□ Exemple : retrouvons Bertrand et Chrestien, qui tentaient de faire trébucher un Saxon. Les chances de réussite étaient de 7 sur 20. Le jet du d20 a donné un résultat de 3. La marge de réussite est + 4 (Mr = 7-3). Le résultat est donc "Assez bon". Le Saxon s'est étalé de tout son long. Toutefois, il ne s'est pas vraiment fait mal. □

□ Exemple : le trouvère Mathias utilise la compétence "Eloquence" pour rallier l'auditoire à sa cause. Ses chances de succès sont de 12 sur 20. Envisageons plusieurs cas pour le jet du d20 :

3 : Marge de réussite = 9 (12-3) : "Fantastique"
L'auditoire est enthousiaste.

9 : Marge de réussite = 3 (12-9) : "Favorable"
L'auditoire accepte sans trop discuter.

12 : Marge de réussite = 0 (12-12) : "Neutre"
L'auditoire a tendance à accepter sans conviction.

15 : Echec = -3 (12-15) : "Défavorable"
L'auditoire reste sur ses positions.

20 : Echec = -8 (12-20) : "Catastrophique"
Le pauvre Mathias s'est totalement fourvoyé, l'auditoire est furieux. Le poète sera-t-il malmené ? □

Les 5 points présentés dans ce chapitre décrivent les utilisations les plus fréquentes de la Charte Angoumoise. Gageons cependant que vous en imaginerez d'autres. Souvenez-vous que l'utilisation à bon escient de la Charte Angoumoise apportera de la fluidité au déroulement d'une partie. Mais attention, la Charte Angoumoise nécessite de la part du Maître de jeu un bon sens du jugement. Dans le cas contraire, il risque de perdre son prestige de juge suprême et infaillible, et aura du mal à conserver son autorité.

6. LES COMPETENCES

Au cours d'une aventure les personnages seront amenés à entreprendre de nombreuses actions. Certaines sont élémentaires (courir, sauter, soulever un poids,...), d'autres nécessitent des connaissances et/ou un apprentissage : ce sont les compétences. Le score dans une compétence traduit pour un personnage sa facilité à l'utiliser : c'est son **niveau de maîtrise (MS)**.

Initialement ce score est égal au don qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence.

□ Exemple : Mécanique (Pièges), Combat (Armes de poing), Artistique (Musique), ... □

Le score est nul pour les compétences suivies d'une astérisque.

Ce score peut évoluer de 3 façons :
- **acquisition** de la compétence (lors de la création du personnage avant le début du jeu ou entre deux aventures),
- **gain d'expérience** (en utilisant avec succès la compétence pendant l'aventure),
- **perfectionnement** (entre deux aventures).

A) ACQUISITION D'UNE COMPETENCE

L'acquisition d'une compétence correspond à une **phase d'apprentissage** à l'issue de laquelle le personnage n'a plus recours uniquement à ses dons : le personnage apprend comment utiliser au mieux ses qualités naturelles (caractéristiques).

En pratique, à l'issue de la période d'apprentissage le score du personnage est augmenté de la caractéristique qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence.

□ Exemple : Coordination (Pièges), Physique (Armes de poing), Psychique (Musique), ... □

L'apprentissage peut avoir lieu avant le début du jeu (création du personnage) ou entre deux aventures.

1 . AVANT LE DÉBUT DU JEU

Comme vous avez dû le noter au *chapitre 3.5 (Création du personnage - Les compétences)*, votre personnage peut acquérir avant le début du jeu un certain nombre de compétences (12 plus les éventuels bonus).

Si votre personnage a suivi une initiation, donc appartient à une classe, 10 de ces compétences sont imposées. Disposez à votre gré des points d'apprentissage restants, pour acquérir de nouvelles compétences, et apprendre des sortilèges.

Pour chaque compétence choisie, faites la somme du don et de la caractéristique indiqués. Le résultat donne le score (niveau de maîtrise, MS) de votre personnage. Il convient aussi de noter le temps passé au cours des phases d'apprentissage (dans le cas d'une initiation à une classe, le temps global est donné pour les 10 phases d'apprentissage des 10 compétences requises).

Cette durée s'ajoute à l'âge de base du personnage (4d4) pour donner son âge au début du jeu.

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : les personnages qui souhaitent acquérir des compétences magiques (sortilèges), doivent garder quelques points pour celles-ci et par conséquent acquérir moins de compétences.

2 . APRÈS LE DÉBUT DU JEU

Rien ne s'oppose à ce qu'un personnage apprenne une compétence entre deux aventures. Le seul obstacle est le temps nécessaire à cet apprentissage. Si les aventures se succèdent à un rythme échevelé, le personnage devra faire face à un cruel dilemne : acquérir une nouvelle compétence ou partir avec ses amis vers une nouvelle aventure... D'autre part, le personnage qui souhaite acquérir une compétence doit pendant le jeu **se placer dans les conditions propices**, en effectuant les démarches nécessaires. Une option décrit l'influence de ces conditions sur la durée d'apprentissage *(chap. 6.E : Conditions d'apprentissage et de perfectionnement)*.

Si malgré tout cet apprentissage a lieu, comme lors de la création du personnage, le score est augmenté de la caractéristique indiquée (ainsi que du don pour les compétences marquées d'une astérisque).

□ Exemple : Bertrand décide entre deux aventures d'acquérir la compétence dans le maniement des haches. Un sergent d'armes va le prendre en charge pendant 6 mois. Initialement le score de Bertrand (niveau de maîtrise, MS) était dans cette compétence égal à son don de combat (5). Au cours d'aventures, il a utilisé avec succès cette arme et son score a progressé jusqu'à 8 (expérience gagnée : +3). A l'issue de la phase d'apprentissage, il ajoute à son score la caractéristique qui intervient le plus dans le maniement des haches : la Force (F : 6). Après 6 mois, Bertrand a un score de 14 pour le maniement des haches. □

Option : il est possible de renforcer une compétence plutôt que d'en acquérir une nouvelle, mais il s'agit de perfectionnement et non d'apprentissage (voir à perfectionnement).

Attention : si une phase d'apprentissage est interrompue, le personnage en perd le bénéfice et devra reprendre l'apprentissage au début. Toutefois, le Maître du jeu peut considérer que la phase d'apprentissage n'est que suspendue si la période d'interruption est courte.

B) UTILISATION D'UNE COMPÉTENCE

Lorsqu'un personnage tente une action qui est du ressort d'une compétence, le Maître de jeu peut se référer à son niveau de maîtrise (score, MS) du personnage. **Le jet du d20 ne doit pas se substituer à la présence du joueur.**

La compétence doit être jouée quand cela est possible, et le joueur doit marchander, argumenter... Si sa performance est extraordinaire, vous êtes libres de lui accorder un bonus. A l'inverse, si le joueur se contente de dire "Bon,..., ben, euh, j'argumente ! ", ne lui autorisez pas le moindre jet de dé pour la compétence !

Si le Maître de jeu juge le résultat de l'action incertain, le joueur va devoir lancer un d20. Toutefois, il ne sera pas nécessaire de lancer le dé si la réussite ou l'échec sont inévitables.

Ses chances de base sont égales à son score (**MS** : niveau de maîtrise).

Suivant les conditions présidant à cette action, le Maître de jeu peut accorder un bonus ou un malus en s'aidant de la **Charte Angoumoise** *(chap. 5.3.1)*.

Les chances de succès finales sont donc :
CDS = MS + bonus/malus.

Le joueur lance le **d20**. Le résultat (jet) est comparé aux chances de succès (CDS). Si le résultat est inférieur ou égal **(jet ⩽ CDS) l'action est réussie.** La marge de réussite (Mr = CDS-jet) peut servir à interpréter le résultat de l'action à l'aide de la Charte Angoumoise *(chapitre 5.3.5)*.

Si le résultat du jet est supérieur aux chances de succès **(jet > CDS) l'action est un échec**. La marge d'échec (Me = jet-CDS) peut servir à interpréter le résultat.

□ Exemple : lors d'un banquet, le trouvère Mathias décide de jouer du luth pour distraire l'auditoire. Son niveau de maîtrise dans la compétence "Jouer d'un instrument : Luth" est de 16 (MS : 16). Toutefois le public est constitué essentiellement de chevaliers mal disposés à l'égard de ces "gratteurs de corde". Le Maître de jeu juge la situation "défavorable", ce qui correspond d'après la Charte Angoumoise à un malus (-4). Les chances de succès de Mathias sont donc de 12 sur 20 (CDS = MS + bonus/malus : 16−4 = 12). Le d20 est lancé : jet = 3. C'est un succès. La marge de réussite est 9 (Mr = CDS−jet : 12−3 = 9). D'après la Charte Angoumoise c'est même un succès "fantastique" ! Le talent de Mathias a complètement captivé l'auditoire, malgré ses préjugés ! □

Option : **réussite parfaite et échec critique.**

Cette option s'utilise lorsque le résultat d'un jet est égal à "1" (réussite parfaite) ou "20" (échec critique).

En première approximation, on peut considérer qu'un jet de "1" signifie toujours la réussite et "20" toujours l'échec.

Il est toutefois possible de préciser.

* En cas d'un résultat de "1", on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un succès, les marges de réussite s'additionnent : Mr = Mr1 + Mr2. Si le deuxième jet est égal à "1", on recommence l'opération, et ainsi de suite... Si le second jet est un échec, la marge de réussite est inchangée.

* En cas de jet d'un "20", on relance le d20. Si le deuxième jet est aussi un échec, les marges d'échec s'additionnent : Me = Me1 + Me2. Si le deuxième jet est égal à "20" on recommence l'opération et ainsi de suite... Si le second jet est une réussite la marge d'échec est inchangée.

Lorsque les chances de succès sont supérieures à 20 et que le résultat du d20 est "20", il n'y a pas échec critique. Il s'agit dans ce cas d'un échec normal avec une marge d'échec nulle.

□ Exemple : reprenons le cas de Mathias jouant du luth (MS=16) dans un environnement défavorable (malus : −4, chances de succès : CDS = 16−4 = 12).

* 1er cas : le d20 donne un résultat de "1", réussite parfaite ! Deuxième jet, encore un "1" ! Troisième jet : "19". Bilan : la marge réussite est Mr = 22 = (12−1) + (12−1) ! Réussite indescriptible !

* 2e cas : le d20 donne un résultat de "20", échec critique ! Deuxième jet : "18". Bilan : la marge d'échec est Me =14 = (20−12) + (18−12) ! Echec plus que cauchemardesque !

* **3e cas : Mathias fait un discours devant ses amis, un public acquis** (bonus : +5). Ses chances de succès sont de 21 (16+5). Le résultat du jet est un "20". Il n'y a pas échec critique, mais échec normal avec une marge d'échec nulle. □

Attention ! **Le jeu ne doit pas se réduire à une suite de jets de dés** et le Maître de jeu ne devrait demander des jets de compétence que dans les cas qui le méritent.

Option : lorsque le joueur ne doit pas savoir sur le moment si l'action tentée est réussie (exemple : orientation,...), c'est le Maître de jeu qui lance le dé en secret. La marge d'échec ou de réussite joue alors un grand rôle. **Pour annoncer le résultat,** il est possible d'utiliser le principe suivant :

- Marge de réussite supérieure ou égale à 5 (Mr ≥ 5) :
le personnage est convaincu qu'il a réussi ou qu'il a trouvé la bonne solution (avec raison !).

- Marge de réussite inférieure à 5 (Mr < 5) :
Le personnage pense avoir réussi, ou trouvé la bonne solution, mais il n'a pas de certitude (bien qu'il ait raison...).

- Marge d'échec inférieure à 5 (Me < 5) :
Le personnage a la même impression que pour une réussite inférieure à 5 (bien que cette fois, il ait tort). Le Maître de jeu lui donne une indication erronée.

- Marge d'échec supérieure ou égale à 5 (Me ≥ 5) :
Le personnage est absolument convaincu de son succès, alors qu'il s'est complètement trompé. Le maître de jeu lui donne une indication tout à fait contraire à la vérité.

□ Exemple : Mathias possède un niveau de maîtrise de 12 dans la compétence "Orientation". Perdu en forêt, il cherche le nord pour retrouver son chemin. Il utilise l'aspect "se repérer" de cette compétence, avec un bonus/malus de 0. Ses chances de réussite sont donc égales à 12. Le Maître de jeu lance le d20 :

- Résultat de 1 à 7 (marge de réussite de 5 ou plus) :
Le Maître de jeu indique le bon chemin à Mathias, qui est certain de ne pas s'être trompé.

- Résultat de 8 à 12 (marge de réussite inférieure à 5) :
Le Maître de jeu indique le bon chemin à Mathias, qui n'est pas sûr de lui, et ne sait pas s'il a pris la bonne direction.

- Résultat de 13 à 16 (marge d'échec inférieure à 5) :
Le maître de jeu indique le mauvais chemin a Mathias. Celui-ci n'est pas sûr de lui, et ne sait pas s'il a pris une bonne direction.

- Résultat de 17 à 20 (marge d'échec supérieure ou égale à 5) :
Le Maître de jeu indique une mauvaise direction à Mathias, d'autant plus inexacte que la marge d'échec est grande. Celui-ci est, par contre, persuadé d'avoir choisi la bonne route ! □

Lorsque le Maître de jeu cherche à savoir qui va l'emporter entre plusieurs adversaires lors de l'utilisation d'une compétence (concours de poèmes, marchandage, débat philosophique,...), après avoir éventuellement accordé des bonus/malus à chacun, il **compare les marges de réussite** (ou d'échec) des différents personnages. La meilleure marge de réussite (ou la moins mauvaise marge d'échec) l'emporte.

Option : certaines actions font appel à **plusieurs compétences** simultanément (essayer de donner un coup d'épée alors que l'on est en équilibre sur une planche instable). Pour réussir l'action, tous les jets doivent être réussis ; si l'un d'entre eux échoue, l'action est manquée.

Lorsqu'une action fait appel directement à une caractéristique (ou à un don) et non à une compétence, le Maître de jeu peut demander qu'un **"jet de caractéristique"** (ou "de don") soit effectué. Pour réussir, il faut obtenir en lançant un d10 un résultat inférieur ou égal à la caractéristique (ou au don) concerné.

Option : un jet égal à "10" est toujours manqué, même si la caractéristique dépasse 10.

Il est conseillé aux joueurs (ou au Maître de jeu) de comptabiliser les succès acquis en utilisant des compétences. En effet, les succès (obtenus dans les circonstances où le déroulement de l'histoire en dépendait) interviennent dans la détermination de l'expérience...

C) EXPÉRIENCE

Il ne faut pas confondre l'expérience âprement gagnée avec l'apprentissage (où le personnage acquiert seulement la compétence), avec l'entraînement (qui permet au personnage de se maintenir à son niveau sans réellement progresser), ni encore avec le perfectionnement (où le personnage va progresser grâce à un travail intensif, et le plus souvent encadré).

Au cours d'une aventure, un personnage a réussi à utiliser plusieurs fois une compétence dans des conditions cruciales. Si le niveau de maîtrise dans la compétence est inférieur à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 10 que le personnage a d'augmenter de 1 point son niveau de maîtrise. Si le niveau de maîtrise dans la compétence est supérieur ou égal à dix, ce nombre de succès représente les chances sur 20 que le personnage a d'augmenter de 1 point son niveau de maîtrise.

Plusieurs succès obtenus dans les mêmes circonstances ne comptent que pour une réussite (Exemple : plusieurs coups portés avec le même type d'arme dans un même combat, plusieurs jets d'orientation réussis dans une même forêt au cours d'une même journée,...).

Option : une réussite parfaite ("1") compte pour 3 succès !

□ Exemple : Mathias a utilisé 5 fois avec succès son talent au luth dans des circonstances où le cours de l'histoire risquait d'être fortement influencé par un succès (ou un échec), tout au moins pour Mathias lui-même.

A la fin de l'aventure, il a 5 chances sur 20 d'augmenter son niveau de maîtrise (MS : 12) de 1 point.
Résultat du jet : 3, nouveau MS : 13
Résultat du jet : 7, MS inchangé : 12

Imaginons maintenant que Mathias ait eu 24 succès. On considère alors que 24 = 20 + 4 (logique !). Par conséquent, le MS d'Eburos augmente automatiquement de 1 point (MS : 13), et il a de plus 4 chances sur 20 de l'augmenter de 1 point supplémentaire. □

Option : Si le jet pour le gain d'expérience a échoué, les succès obtenus lors de l'aventure sont tout de même conservés jusqu'à l'aventure suivante. Le gain d'expérience n'est donc que différé.

Option : si le MS dépasse 20, on peut décider que les réussites ne représentent plus que les chances sur 30 de progresser de 1. Puis, pour 30, elles deviennent des chances sur 40, etc.

Option : le Maître de jeu peut décider que le déroulement de l'aventure justifie **l'octroi d'expérience** dans certaines compétences des personnages.

□ Exemple : les personnages passent la majeure partie de l'aventure à bord d'un navire. Le Maître de jeu décide d'augmenter de 1 point le niveau des personnages dans la compétence "Navigation". □

D) PERFECTIONNEMENT

Il peut avoir lieu avant le début du jeu (création du personnage) ou entre deux aventures. A l'issue d'une phase de perfectionnement, le personnage améliore de 1 point son niveau de maîtrise. En pratique, seule l'expérience acquise "sur le terrain" permet d'augmenter le score d'une compétence connue de manière significative.

1 . AVANT LE DÉBUT DU JEU

Le joueur choisit de renforcer une compétence déjà acquise plutôt que d'en acquérir une nouvelle. La durée de perfectionnement est aussi longue que celle de l'apprentissage dans la compétence considérée. Le MS progresse de 1 point.

2 . APRÈS LE DÉBUT DU JEU

Comme pour l'apprentissage entre deux aventures, le personnage doit se placer dans les conditions propices au perfectionnement et y consacrer le temps nécessaire. Le MS progresse de 1 point. Les remarques effectuées pour l'apprentissage à propos des conditions et des interruptions restent valables.

E) OPTION : CONDITIONS D'APPRENTISSAGE ET DE PERFECTIONNEMENT

Elles sont résumées comme suit :

Conditions d'apprentissage et de perfectionnement

Apprentissage ou perfectionnement	durée	prix
seul (recherches,...)	× 3	× 1/3
seul avec un support (livre,...)	× 2	× 1/2
avec un détenteur de la compétence	× 1	× 1
avec un maître en la compétence	× 1/2	× 2
avec un collège de maîtres	× 1/3	× 3

Ce tableau mérite quelques commentaires.

Seul : en s'entraînant de façon intensive, en expérimentant par soi-même.

Seul avec support : le support le plus fréquent est le livre.

Avec un détenteur de la compétence : celui-ci doit avoir acquis la compétence, et posséder un score supérieur à celui de son élève.

Maître : un détenteur de la compétence dont la MS est au moins égale à 18.

Collège de maîtres : suivre simultanément l'enseignement d'au moins 3 maîtres.

Durée : la durée de base est celle qui est indiquée dans la description de la compétence.

Prix : comme Maître de jeu, vous devez établir un prix de base pour l'enseignement des compétences dans les villes principales. N'oubliez pas qu'il ne suffit pas quelquefois de payer, et que l'estime que vous porte votre maître, ou votre prestige peuvent aussi avoir une grande importance.

Notons enfin que lors de la création du personnage, les durées ne sont pas diminuées (même si l'enseignement s'est fait avec des maîtres), car on suppose qu'aucun apprentissage n'a été intensif. Par contre, dans le cours du jeu il est possible de se placer dans des conditions plus favorables, réduisant le temps d'apprentissage ou de perfectionnement. Signalons aussi qu'un élève n'est sensé consacrer que la moitié de son temps à un apprentissage ou à un perfectionnement. A la limite, il pourrait presque suivre deux enseignements à la fois... avec beaucoup de volonté !

F) OPTION : TITRES

Pour fixer les idées sur la valeur respective des personnages au sein de leur classe, ou métier, il est possible d'utiliser des titres.

De même, un bonus de prestige est applicable dans ces circonstances :

- Si les dix compétences requises pour la classe ont un niveau de maîtrise inférieur à 10, le prestige initial du personnage est diminué de 1 point. Il est dit **"initié"**.
- Si les dix compétences ont un niveau de maîtrise au moins égal à 10, le prestige ne subit aucune modification. Le personnage peut porter le **"nom"** de sa classe, ou de sa profession.
- Si les dix compétences ont un niveau de maîtrise égal ou supérieur à 18, le score de prestige reçoit un bonus de 1 point. Le personnage peut ajouter le nom de **"maître"** à sa classe.
- Finalement si les dix compétences dépassent le niveau de maîtrise de 20, le prestige est augmenté de 1 point supplémentaire (donc deux au total). Le personnage devient **"grand maître"**.

□ Exemple : Mathias est né villageois, et se destine à la profession de trouvère. Son prestige initial sera donc de 3+2, de 5 points. Mais si les niveaux de maîtrise de ses dix compétences requises n'atteignent pas les scores de 10, son prestige ne sera que de 4. Si à la fin de son apprentissage, ces dix compétences sont égales ou supérieures à dix, son prestige initial ne sera pas modifié et restera égal à 5.

En progressant, Mathias parviendra à augmenter le niveau de ses compétences jusqu'au score de 18, et son prestige deviendra alors 6. Et si par de prodigieux efforts, il réussit à atteindre le niveau de maîtrise de 20 pour chacune des dix compétences requises de sa profession, son prestige arrivera finalement à 7 ! □

G) DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Ce chapitre vient en complément de la liste des compétences *(chap. 3.B.5)*.

Voici quelques idées sur leur fonctionnement. Il ne s'agit pas de règles mais uniquement de conseils. Le Maître de jeu doit les interpréter en fonction du contexte.

Les compétences sont classées par don, puis par caractéristique, et finalement par ordre alphabétique.

Modèle :

Don

Numéro de la compétence - Nom (caractéristique) durée
* Aspect de la compétence (bonus ou malus) commentaires divers (conditions d'emploi, fatigue, équipement)

Don : celui qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence. C'est aussi le score initial du personnage dans une compétence dont le nom n'est pas suivi d'une astérisque (*).

Caractéristique : celle qui intervient le plus lors de l'utilisation de la compétence. Elle est ajoutée au score du personnage lorsqu'il a terminé son apprentissage. Elle peut être globale (Physique, Psychique ou Apparence) ou spécifique (Rapidité, Intelligence, Aura,...).

Durée : celle de l'apprentissage ou du perfectionnement.

Aspect de la compétence : la plupart des compétences regroupent plusieurs aspects, chacun ayant ses conditions d'emploi. Les chances de succès différent du niveau de maîtrise dans la compétence globale, selon le bonus ou le malus indiqué.

Equipement : certaines compétences donnent droit, après acquisition, à de l'équipement. Si celui-ci est suivi d'un pourcentage, il s'agit des chances sur 100 d'avoir droit à ce matériel.

Pour les armes, quelques caractéristiques supplémentaires sont données :

Attaque : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre d'attaque.
Parade : bonus/malus à appliquer au niveau de maîtrise de l'arme pour déterminer son chiffre de parade.
F1 : Force requise pour l'utilisation avec 1 main.
F2 : force requise pour l'utilisation avec 2 mains.
C : coordination requise.
t : temps nécessaire pour lancer un projectile.
bp : bout portant (limite supérieure) : +3 aux chances de toucher.
p : portée (limite supérieure).

Option : si la force (ou la coordination) du personnage est insuffisante pour manier l'arme, ses chances de succès sont diminuées de 1 par point de différence entre sa caractéristique et le minimum requis.

Combat

Certaines compétences de combat regroupent sous un même nom plusieurs armes. Dans ce cas, chaque aspect de la compétence traite d'une arme particulière. Quand vous acquérez cette compétence, vous devez choisir parmi les armes proposées celle qui sera votre arme principale. Vous connaissez les bases du maniement des autres, mais sans plus. Votre niveau de maîtrise pour l'arme principale est calculé normalement, mais vous avez un malus de -3 pour les autres armes. Si vous voulez éliminer ce malus pour une autre arme, vous devez choisir une nouvelle fois la compétence.

1. Armes d'hast (Physique) 6 mois

Les armes d'hast sont constituées d'un long manche portant une lame plus ou moins travaillée.

La guisarme et la vouge sont apparues assez tardivement et devront rester assez rares.

* **Faux**

Attaque (+3) Parade (-7) F1 (12), F2 (8), C (1)

C'est une arme très simple, faite d'une lame de faux redressée à 90°. C'est l'arme des premières jacqueries, les révoltes paysannes, et se révèle quelquefois redoutable contre un cavalier.

* **Guisarme**

Attaque (+3) Parade (-8) F1 (13), F2 (9), C (1)

La lame de la guisarme est large et comporte un crochet sur le bord. L'extrémité est souvent recourbée.

* **Vouge**

Attaque (+3) Parade (-7) F1 (12), F2 (8), C (1)

La lame de la vouge est droite et pointue à l'extrémité.

Equipement : l'arme principale choisie.

2. Armes de poing (Physique) 6 mois

Ce sont des armes légères, pouvant quelquefois être lancées.

* **Coutelas**

Attaque (+1) Parade (-3) F1 (2), C (2)
t (1 base), bp (3m), p (15m)

Le coutelas peut être lancé.

* **Poignard**

Attaque (+2) Parade (-2) F1 (4), C (3)
t (1 base), bp (3m), p (15m)

Le poignard peut être lancé.

* **Dague**

Attaque (+2) Parade (-2) F1 (5), C (3)

La dague est souvent portée par les chevaliers, quand ils se trouvent dans des circonstances où ils ne peuvent pas garder leur épée. Elle ne peut pas être lancée.

Equipement : l'arme principale choisie.

3. Epées (Physique) 6 mois

N'oubliez surtout pas que l'épée est une arme strictement réservée aux nobles et aux chevaliers. Pour un manant, c'est un crime passible de l'emprisonnement à vie ou même de mort.

* **Epée courte**

Attaque (+2) Parade (-3) F1 (3), C (2)

* **Epée large**

Attaque (+3) Parade (-2) F1 (7), C (2)

* **Epée longue**

Attaque (+3) Parade (-2) F1(6), C (2)

* **Epée bâtarde**

Attaque (+3) Parade (-3) F1 (10), F2 (8), C (2)

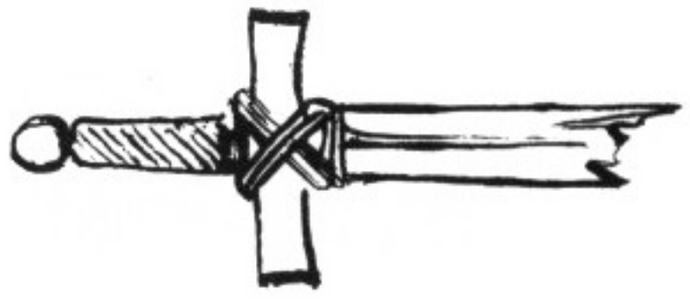
Cette arme peut être utilisée avec 1 ou 2 mains, d'où son nom.

* **Espadon**

Attaque (+4) Parade (-4) F2 (12), C (2)

L'espadon ne peut véritablement s'utiliser qu'avec deux mains. Elle est trop lourde pour être maniée à une seule main, et est équilibrée pour l'utilisation à deux mains.

Equipement : l'arme principale choisie.



4. Esquive (Physique) 6 mois

Cette compétence permet au personnage de se soustraire à une attaque. Elle prend deux formes : esquive et feinte de corps.

* **Esquive** (0)

Le personnage plonge littéralement hors de portée. En cas de succés, il a réussi à se soustraire à toute attaque entre son point de départ et celui de son arrivée (à environ 3 mètres de distance). Il faut une base complète pour esquiver et se relever.

* **Feinte de corps** (-5)

Le personnage tente d'éviter une attaque précise par un retrait du buste, un pas de côté ou tout autre mouvement léger. Une feinte de corps ne permet de se soustraire qu'à une seule attaque. Au cours de la base où la feinte de corps a eu lieu, une seconde action de combat peut être effectuée (Attaque, Parade, ou une deuxième feinte de corps).

5. Fléau d'armes (Physique) 6 mois

Attaque (+2) Parade (-7) F1 (8), F2 (6), C (4)

Le fléau d'arme est constitué d'un manche portant une chaîne au bout de laquelle est fixée une boule hérissée ou non de pointes, ou un morceau de fer, de bois plombé. Cette arme très rapide se révèle très dangereuse car ses coups sont difficiles à parer : le défenseur reçoit un malus de -1 sur ses chances de réussite de parade.

Equipement : 1 fléau d'armes.

6. Lances (Physique) 6 mois

* **Pique**

Attaque (+2) Parade (-6) F1 (8), F2 (5), C (3)

Cette arme est réservée aux fantassins.

* **Epieu de chasse**

Attaque (+2) Parade (-7) F1 (12), F2 (7), C (3)

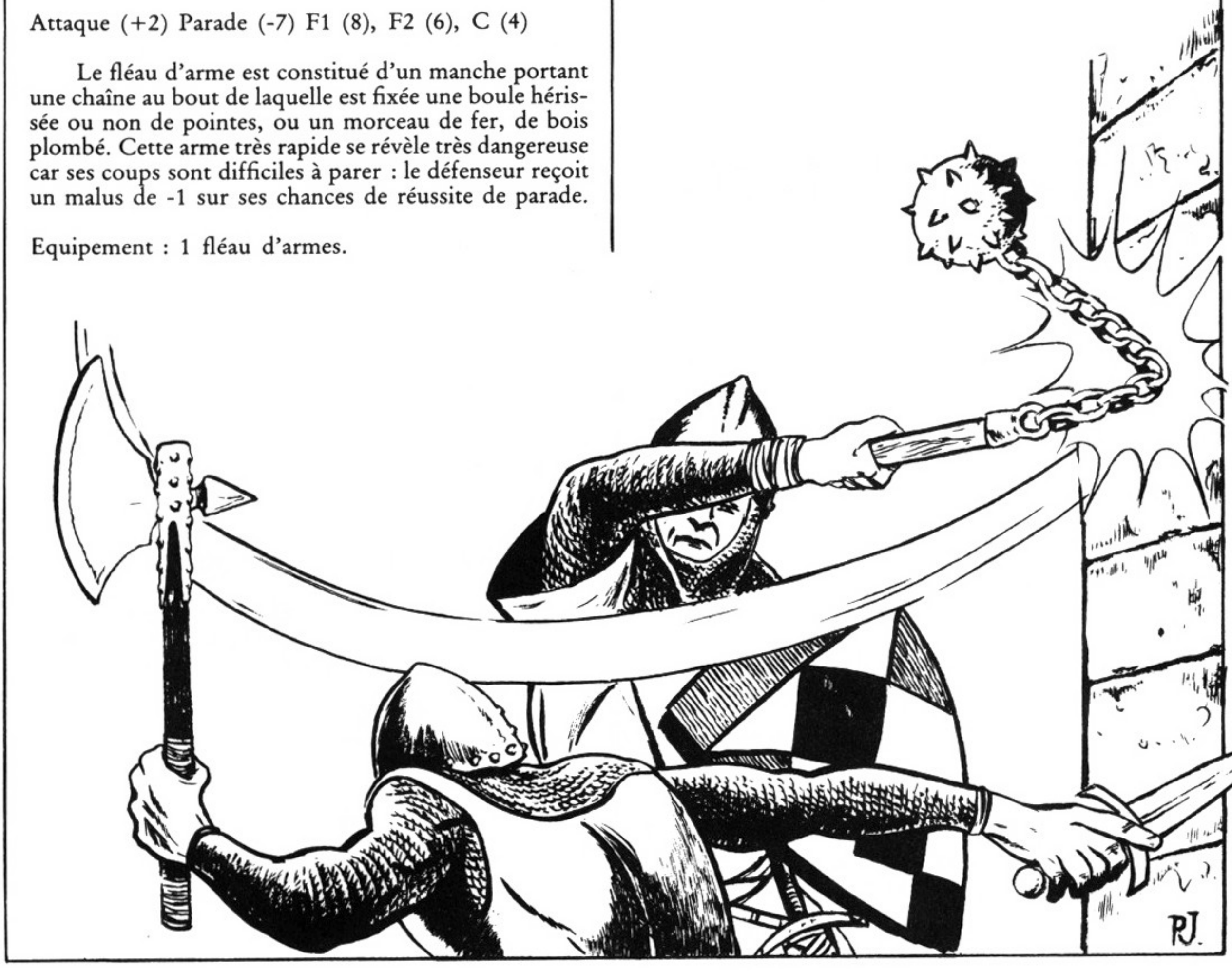
Cette arme est essentiellement utilisée pour la chasse au sanglier. Elle reste néanmoins redoutable face à un adversaire humain.

* **Lance**

Attaque (+2) Parade (-5) F1 (8), F2 (5), C (3)
t (2 bases), bp (3m), p (10m)

La lance est une arme de jet et de contact.

Equipement : l'arme principale choisie.



7. Mains nues (Physique) 6 mois

Attaque (-2) Parade (-)

Cette compétence regroupe toutes les formes de combat sans arme : coup de pied, de poing, de tête, lutte, percussion,...

8. Tournoi (Physique) 1 an

* **Joute** (0)

Cet aspect de la compétence s'applique à cette forme de combat très particulière que l'on rencontre dans les tournois : la joute. Les deux opposants partent de part à d'autre d'une barrière, et s'élancent au grand galop à la rencontre de leur adversaire. Ils abaissent peu à peu leur lance, et cherchent à se désarçonner mutuellement... sans tomber eux-mêmes.

L'utilisation classique de la compétence se fait en visant le bouclier, pour faire tomber l'adversaire. Il est possible cependant, de tenter un coup plus difficile en prenant de plus grands risques : voici les coups possibles et leurs conséquences en cas d'échec critique (résultat de 20) ou de réussite parfaite (résultat de 1).

Allure du cheval :

Trot : malus -1 MS "Joute"/ bonus + 1 MS "Acrobaties"
Galop : MS normaux
Triple galop (charge) : Bonus + 1 MS "Joute"
malus-1 MS "Acrobaties"

Point visé	Bonus ou Malus	Réussite parfaite	Echec critique
Crête du heaume	(-5)	crête arrachée	adv. blessé à la tête
Heaume	(-3)	adversaire assommé	adv. blessé à la tête
Haut du bouclier	(0)	adv. désarçonné	adv. blessé
Bas du bouclier	(+3)	adv. désarçonné	cheval blessé disqualification

En cas d'échec normal, le chevalier n'a pas réussi à toucher sa cible.

En cas de réussite normale, l'autre chevalier doit réussir un jet de "cheval", "combattre à cheval", avec comme malus la marge de réussite du coup, pour ne pas tomber de cheval. S'il ne tombe pas et que la marge de réussite de l'attaquant était supérieure ou égale à 5, on considère que la lance s'est brisée.

Un chevalier désarçonné doit réussir un jet d'"Acrobatie", "Savoir chuter", ou encaisser des points de dommages égaux à la marge de réussite de son adversaire.

Si un chevalier est blessé, calculez les dommages infligés comme si la lance était utilisée normalement *(voir la compétence 12. Lance d'arçon)*.

Le but de tout chevalier dans un tournoi est de briller devant le monde, ce qui se traduit en terme de jeu par un gain de points d'honneur. Il faut toujours éviter de blesser son adversaire, le combat devant rester chevaleresque. Les lances de tournoi sont fournies par les "organisateurs" et sont creuses, pour diminuer les risques de blessures.

Un chevalier gagne la joute s'il désarçonne son adversaire. Cependant, le vaincu peut demander le duel et poursuivre le combat à pied. La victoire est automatique si la crête du heaume a été arrachée, le duel ne pouvant être demandé.

Quand un chevalier rompt 3 lances sans désarçonner son adversaire, il a gagné la joute. Le duel à pied peut être demandé.

Si les deux adversaires rompent tous deux leur troisième lance au même moment, le combat peut être abandonné (match nul) ou poursuivi à pied.

Voici les caractéristiques de l'**épée "courtoise"** en bois utilisée pour les duels à pied :

Attaque (-2) Parade (-1) F1 (4), F2 (2)

Possibilités de perte ou de gain de points d'honneur (cumulatives) :

Action	Points d'honneur
Victoire	1
Adversaire désarçonné	+ 1
Crête arrachée	+ 2
10 lances brisées	+ 1
Défaite	- 1
Adversaire blessé	- 5
Cheval blessé	-10

* **Quintaine** (-3)

La quintaine est un exercice d'adresse où le chevalier doit abattre un mannequin armé d'un écu et d'une masse, monté sur pivot. Mal touché, le mannequin tourne sur lui-même et frappe le cavalier dans le dos.

En cas de réussite normale, le mannequin a pivoté et le chevalier a évité le revers de la masse. Gain de points d'honneur : 1 pour 5 réussites.

En cas de réussite critique, le mannequin est arraché du sol. Gain de points d'honneur supplémentaires : +1.

En cas d'échec normal, le mannequin a frappé le chevalier. Celui-ci doit réussir un jet de "cheval" pour ne pas être désarçonné.

En cas d'échec critique, le chevalier est automatiquement désarçonné par le mannequin. Perte de points d'honneur : -1.

Fatigue : 2 points par joute ou par tentative contre la quintaine. En cas de duel à pied, les règles normales de combat sont appliquées.

9. Gourdin (Force) 3 mois

Attaque (+2) Parade (-4) F1 (5), F2 (2), C (1)

Cette arme, très ancienne, reste peu utilisée, sauf par les paysans. En effet, une simple branche fait l'affaire, ce qui constitue un avantage indéniable pour un agriculteur sans un denier en poche.

Equipement : 1 gourdin.

10. Grands boucliers (Force) 6 mois

*** Grand bouclier rond**

Attaque (-) Parade (0) F1 (6), C (1)
Protection supplémentaire contre les missiles (+2)

Il est en bois renforcé de fer. Les fantassins des armées médiévales le portent souvent.

*** Grand écu**

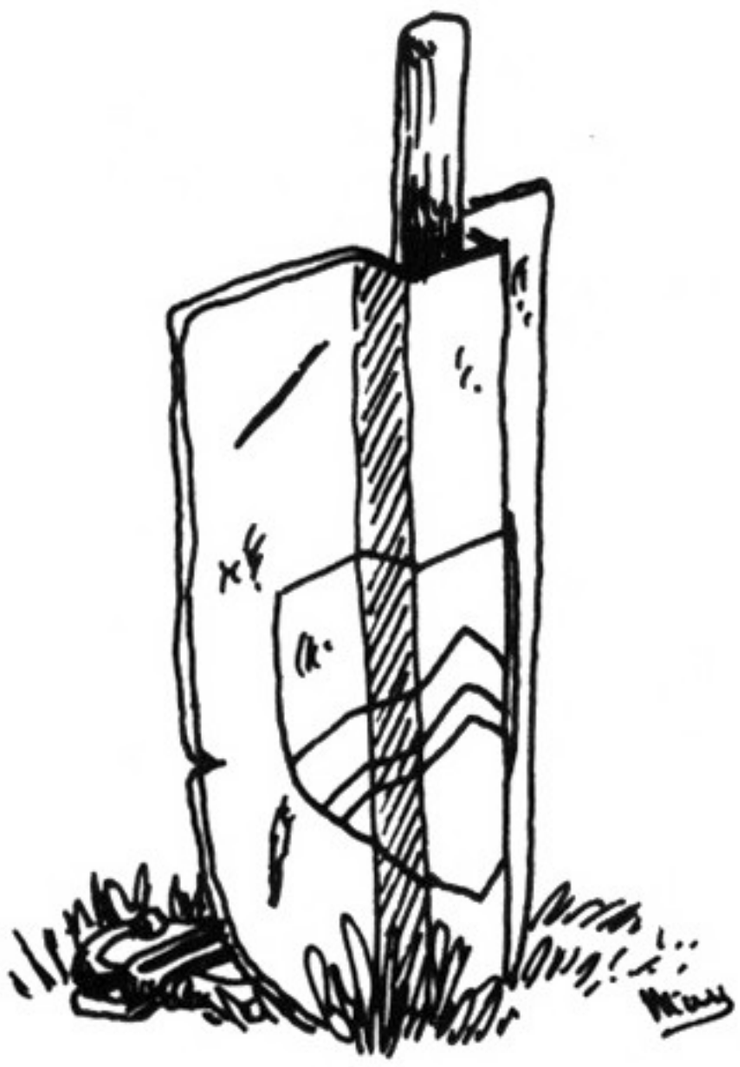
Attaque (-) Parade (0) F1 (5), C (1)
Protection supplémentaire contre les missiles (+2)

Cet écu a une forme en amande et est portée par les chevaliers quand ils combattent à pied. Il porte leur blason.

*** Pavois**

Attaque (-) Parade (0) F1 (7), C (1)
Protection supplémentaire contre les missiles (+3)

Ce bouclier est porté par les arbalétriers. Il est fixé dans le dos ou planté dans le sol, pour les protéger quand ils rechargent leur arme. Trop lourd pour être manipulé en combat, son utilisation reste ainsi très restreinte.



11. Haches (Force) 6 mois

*** Hachette**

Attaque (+2) Parade (-4) F1 (5), F2 (3), C (2)
t (2 bases), bp (3m), p (9m)

La hachette est une arme légère, avec un seul fer. Elle peut être lancée.

*** Hache large**

Attaque (+2) Parade (-5) F1 (7), F2 (4), C (2)

*** Hache de bataille**

Attaque (+2) Parade (-6) F1 (8), F2 (6), C (2)

*** Bipennis**

Attaque (+2) Parade (-6) F1 (8), F2 (6), C (2)

Cette hache possède deux fers.

*** Doloire**

Attaque (+2) Parade (-7) F1 (8), F2 (6), C (2)

Cette hache a un manche très long et un seul fer. Elle est lourde mais plus efficace devant un cavalier.

Equipement : l'arme principale choisie.

12. Lance d'arçon (Force) 6 mois

Attaque (+3) Parade (-5) F1 (12), C (3)

Voici enfin l'arme préférée du chevalier : la lance. Elle est utilisée en combat monté et surtout lors des tournois. Cependant, la joute est une technique particulière et nécessite la compétence "21. Tournoi".

Equipement : 1 lance d'arçon.

13. Masses (Force) 3 mois

Ces armes sont beaucoup plus efficaces contre un homme en armure que les épées, car elles enfoncent le métal. Très meurtrières lors des tournois, elles faillirent être interdites par l'église mais les chevaliers ne le voulurent jamais. Cela les amusait trop !

*** Masse**

Attaque (+2) Parade (-4) F1 (8), F2 (6), C (2)

Cette arme peut être en bois plombée, mais est le plus souvent entièrement faite de fer.

*** Morningstar**

Attaque (+2) Parade (-6) F1(8), F2 (6), C (2)

Cette masse est hérissée de pointes de fer.

*** Marteau de cavalier**

Attaque (+2) Parade (-4) F1 (6), F2 (4), C (2)

*** Martel de fer**

Attaque (+2) Parade (-4) F1 (6), F2 (4), C (2)

Il est surtout utilisé par les fantassins.

*** Bec de corbin**

Attaque (+2) Parade (-3) F1 (4), F2 (2), C (2)

Equipement : l'arme principale choisie.

14. Masse d'Hercule (Force) 6 mois

Attaque (+4) Parade (-7) F1 (14), F2 (12), C (2)

Cette arme est énorme : un immense gourdin clouté de fer. Il n'est pas besoin d'insister sur les dommages qu'elle peut infliger...

Les chevaliers ne daignent pas l'utiliser, car elle paraît beaucoup trop "paysanne".

Equipement : 1 masse d'Hercule.

15. Arbalète (Coordination) 3 mois

*** Arbalète légère**

Attaque (+2) Parade : - F (2), C (3)
t (4 bases), bp (45m), p (180m)

L'arbalète légère s'arme en repoussant l'arme avec le pied grâce à un étrier placé à son extrémité. Cette arme est considérée comme déloyale par les chevaliers, car elle permet au dernier des poltrons de s'attaquer à un homme en armure, sans prendre aucun risque. Elle est faite d'if, d'ormeau ou d'érable. L'arbalète ne nécessite pas un long entraînement et ne demande pas une grande force physique. Elle permet d'ajuster une cible sans se fatiguer. Ses deux défauts majeurs : sa faible vitesse de tir et son poids (3,4 kg). Il faut 4 bases pour recharger une arbalète légère.

*** Arbalète lourde**

Attaque (+3) Parade : - F (2), C (3)
t (5 bases), bp (80m), p (300m)

Les seules différences avec l'arbalète légère sont les caractéristiques données ci-dessus, son poids (6 kg) et sa méthode d'armement : un treuil à poulies. Il faut 5 bases pour recharger une arbalète lourde.

Equipement : 1 arbalète (arme principale), 1 carquois, 20 carreaux.

16. Arc (Coordination) 6 mois

*** Arc court**

Attaque (+1) Parade : - F (2), C (3)
t (2 bases), bp (25m), p (150m)

L'arc est aussi considérée comme une arme perfide et déloyale par les chevaliers. Il est principalement utilisé par les hommes d'armes et pour la chasse. Il est fabriqué en bois d'if. Il faut 2 bases pour recharger un art court.

L'archer est un soldat d'élite, dont l'entraînement intensif et l'efficacité de l'arme ont été rendus célèbres dans de nombreuses batailles. Un homme d'armes dont la meilleure compétence de combat est l'arc est considéré comme un archer, et reçoit un bonus de prestige de 1 point.

*** Arc long**

Attaque (+2) Parade : - F (3), C (3)
t (2 bases), bp (30m), p (180m)

L'arc long, ou arc anglais, mesure idéalement la taille du tireur. Cette mesure permet d'obtenir la meilleure figure géométrique possible avec l'arc, la corde et la flêche au moment de la décoche. Il faut 2 bases pour recharger un arc long.

Un bonus de prestige de +1 est aussi accordé si l'arc long est la meilleure compétence de combat d'un homme d'armes.

Equipement : 1 arc (arme principale), 1 carquois, 25 flêches.

17. Bâton (Coordination) 3 mois

Attaque (+1), Parade (-3) F1 (5), F2 (2), C (3)

Le bâton est l'arme du manant, simple et facile à manier. Très populaire chez les paysans, sa vocation première est l'aide à la marche. Sa transformation instantanée en arme si des ennuis surviennent a largement contribué à son succès.

Equipement : 1 bâton de marche.

18. Fronde (Coordination) 3 mois

Attaque (+3) Parade (-) F1 (1), C (3)
t (3 bases), bp (25m), p (150m)

Cette arme est très utilisée pour la chasse par les paysans, enfin disons plutôt pour le braconnage.

Equipement : 1 fronde et 10 boulets

19. Javelot (Coordination) 3 mois

Attaque (+2) Parade (-) F1 (2), C (3)
t (2 bases), bp (8m), p (45m)

Cet arme de jet est utilisée par les fantassins. Il est impossible de la manier au corps à corps.

Equipement : 1 javelot.

20. Petits boucliers (Coordination) 6 mois

*** Petit écu**

Attaque (-) Parade (0) F1 (4), C (2)

C'est l'écu du chevalier lorsqu'il est à cheval. De forme triangulaire, il porte comme le grand écu, le blason du chevalier.

*** Bouclier à ombilic**

Attaque (-) Parade (+1) F1 (4), C (2)

Ce bouclier de fantassin, beaucoup plus léger, est surtout utilisé par les armées en campagne.

*** Ecu de joute**

Attaque (-) Parade (0) F1 (4), C (2)

Cet écu particulier comporte une "encoche" sur son bord droit pour placer la lance, lors des joutes. Il n'est jamais utilisé dans d'autres circonstances, et porte aussi le blason du chevalier. Il reçoit un malus de -1 sur les chances de parade quand il est utilisé ailleurs que dans une tournoi et accorde un bonus de +1 lors de l'utilisation de la compétence "Joute".

Equipement : le bouclier principal choisi.

21. Art de la guerre (Psychique) 4 ans

*** Commander une troupe** (0)

Cet aspect de la compétence est utilisé quand un chef a des problèmes de discipline lors de manoeuvres. Le résultat d'une bataille où les forces sont équilibrées peut être déterminé grâce à la comparaison des marges de réussite ou d'échec des commandants des deux armées.

*** Mettre en oeuvre les machines de guerre** (-3)

Cette compétence permet de diriger l'utilisation d'une machine de guerre : balliste, catapulte, trébuchet, tour de siège, etc. Elle permet aussi de faire fonctionner n'importe quel gros mécanisme, comme un moulin, un treuil, et ainsi de suite.

*** Architecture militaire** (-5)

Cela permet de juger de la valeur d'une fortification, et d'organiser au mieux un plan de bataille s'appuyant sur un ensemble d'ouvrages défensifs.

Magie

22. Alphabet hébreu * (Intelligence) 2 ans

Cet alphabet sacré est utilisé pour la magie, la divination, l'alchimie,...

*** Reconnaître** (+3)

Etre capable de reconnaître des incriptions en hébreu pour ce qu'elles sont.

*** Interprêter** (0)

Etre capable de lire les inscriptions en hébreu.

*** Utiliser** (-3)

Savoir écrire en hébreu et faire passer le message voulu dans son inscription.

Artistique

23 - Musique (Psychique) 2 ans

*** Jouer d'un instrument** (0)

Pour un air connu. Fatigue : 1 à 6 points par heure selon l'instrument (à cordes, à vent,...).

*** Connaissance de la musique** (-3)

Connaissance des musiques et des instruments des autres peuples.

*** Composer** (-6)

Lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau morceau de musique (plusieurs jours de travail).

Equipement : 1 instrument (75 %).

24 - Poésie (Psychique) 1 an

*** Déclamer** (0)

Pour un poème connu.

* **Connaissance de la poésie** (-3)

Reconnaître le sens d'un poème ou un poème d'un autre peuple.

* **Composer un poème** (-6)

Lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau poème (plusieurs jours de travail).

25 - Théâtre (Psychique) 1 an

Sans avoir un théâtre aussi codifié que les grecs, les gens du Moyen Age aimaient voir sur une scène de théatre la vie des héros, des illustrations de leur vie quotidienne, et surtout des scènes religieuses. Ces représentations avaient lieu au cours de grandes fêtes, ou dans les cours des seigneurs.

* **Simuler des émotions** (0)

Le personnage fait croire à l'auditoire qu'il éprouve une émotion donnée.

* **Mimer** (-3)

Le personnage n'a pas recours à la parole. Cette aspect de la compétence peut être utile pour communiquer avec des êtres ne parlant pas la même langue.

* **Jouer** (-6)

Le personnage se met en scène dans un rôle de composition.

Fatigue : 1 point par heure pour les 3 aspects de la compétence.

26 - Chant (Apparence) 2 ans

* **Chanter** (0)

Pour un air connu.

Fatigue : 1 point.

* **Connaissance des chants** (-3)

Etre capable de reconnaître un chant d'une autre peuple, peut-être même d'une autre race.

* **Composer un chant** (-6)

Lorsqu'un personnage souhaite créer un nouveau chant (plusieurs jours de travail).

27 - Danse (Apparence) 1 an

* **Danser** (0)

Pour une danse connue.

Fatigue : 1 point.

* **Connaissance des danses** (-3)

Reconnaître une danse et sa signification.

* **Chorégraphier** (-6)

Créer une nouvelle danse (plusieurs jours de travail).

Equipement : costume de danse (75 %).

Communication

28 - Comique (Psychique) 1 an

* **Raconter une histoire drôle** (0)

La marge de réussite du personnage donne le nombre de secondes pendant lesquelles l'auditoire non prévenu va rire sans se soucier d'autre chose.

* **Pitrerie** (-3)

Le personnage improvise une série de grimaces et de pitreries. Les créatures qui y assistent sans avoir été prévenues vont rire, sans se soucier d'autre chose, pendant une période égale à la marge de réussite multipliée par deux, en secondes.

* **Inventer une histoire drôle** (-6)

Elle doit être issue d'une scène à laquelle le personnage a assisté.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

29 - Convaincre (Psychique) 6 mois

Cette compétence repose sur des arguments réels, sur des faits existants, même si le personnage les présente sous l'angle qui convient le mieux à son objectif.

*** Argumenter** (0)

Le discours se veut étayé, démonstratif. En cas de débat, on compare les marges des différents orateurs.

*** Vanter** (-3)

Le personnage met en valeur les qualités réelles d'une personne ou d'un objet. En cas de succès, l'auditoire est admiratif (le Prestige et l'Aura de la personne augmentent provisoirement de la marge de réussite). En cas d'échec, l'effet est inverse.

*** Se moquer** (-6)

En cas de succès, la personne visée est discréditée (son prestige et son Aura diminuent provisoirement de la marge de réussite) et l'auditoire va rire sans se soucier d'autre chose pendant un nombre de secondes égal à la marge de réussite. En cas d'échec, c'est le personnage qui est discrédité et personne ne rit.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

30 - Légendes (Psychique) 2 ans

Cette compétence ne permet pas de créer des jeux d'aventures (ou un film fantastique). Il s'agit plutôt, pour la prose, de l'équivalent de 24 - Poésie.

*** Narrer** (0)

Pour une histoire connue.

Fatigue : 1 point.

*** Composer une histoire ou une légende** (-3)

Celle-ci doit de préférence être inspirée par un fait dont l'auteur a été le témoin (plusieurs jours de travail).

*** Connaissance des légendes** (-6)

Permet à un personnage de retrouver parmi ses connaissances une histoire ou une légende se rapportant à un fait, un individu, un objet, une créature,...

31 - Traditions (Psychique) 6 mois

*** Connaissance des coutumes locales** (+3)

Permet de connaître les usages, les croyances d'un peuple.

*** Usages de la cour** (0)

Comment savoir se comporter à la cour d'un seigneur, connaissance de l'étiquette, des règles de préséance, des modes d'adresse...

*** Lois** (-3)

Connaissance des lois locales et générales.

*** Héraldique** (-3)

Cette aspect de la compétence permet de reconnaître et de composer des blasons, symbole de chaque famille noble.

32 - Alphabet grec * (Intelligence) 6 mois

L'alphabet grec est surtout utilisé pour l'étude des textes anciens, aussi bien pour la philosophie que pour la religion.

*** Reconnaître** (+3)

Reconnaître l'alphabet grec pour ce qu'il est.

*** Lire** (0)

Etre capable de lire les caractères grecs. Attention : pour comprendre l'inscription, encore faut-il connaître la langue écrite avec ces caractères.

*** Grec** (-3)

Connaissance de la langue grecque.

Fatigue : 1 point par heure de travail.

33 - Alphabet latin * (Intelligence) 6 mois

En tout point identique à 27 - Alphabet grec

Le latin est la langue utilisée pour tout les textes religieux et dans de nombreux textes officiels. La connaissance de cette compétence permet, avec la théologie, à un prêtre de célébrer la messe en latin.

34 - Mathématiques * (Intelligence) 2 ans

*** Calculer** (+3)

Cet aspect de la compétence concerne toutes les techniques simples de calcul, addition, soustraction, division, multiplication, géométrie élémentaire, ainsi que toutes les techniques de gestion et de comptabilité.

* **Echecs** (0)

Le jeu traditionnel que nous connaissons. Il permet de mettre en évidence les qualités tactiques et stratégiques d'un individu.

Fatigue : 1 point/heure

* **Architecture** (-5)

Grâce à cette compétence, on peut juger de l'épaisseur d'un mur, de la surface d'une pièce, etc.

Equipement : 1 jeu d'échec (50 %), instruments de géométrie.

35 - Séduction (Apparence) 1 an

* **Plaire** (+6)

Le but est seulement de créer un lien privilégié avec la "victime". Celle-ci voit le personnage sous un angle favorable mais elle conserve tout son libre-arbitre.

* **Séduire** (0)

En cas de succès, la victime est séduite. Sans être amoureuse, elle se plait en compagnie du personnage. Elle ne voudrait pas qu'il lui arrive quoi que ce soit de facheux. En cas d'échec, le personnage paraît antipathique.

* **Subjuguer** (-6)

En cas de succès, la victime est en admiration béate vis à vis du personnage. Elle est prête à lui obéir aveuglément, même au péril de sa vie (elle ne devient pas stupide pour autant). En cas d'échec, la victime a l'impression d'avoir été menée en bateau par le personnage et risque de lui en tenir fortement rancoeur. Pour subjuguer, il faut d'abord avoir plu, puis séduit avec succès. Les effets durent au plus un nombre de jours égal à la marge de réussite. A la fin de cette période, un nouveau jet est nécessaire. La séduction est interrompue si la victime s'aperçoit que le personnage cherche à lui nuire.

36 - Se renseigner (Apparence) 6 mois

* **Torturer** (+3)

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la volonté de la victime. En cas de succès, elle parle d'autant plus que la marge de réussite est grande. En cas d'échec grave, la victime trépasse sans avoir livré le moindre secret.

* **Se renseigner** (0)

Comment glaner des informations en utilisant les méthodes les plus subtiles. Les renseignements seront nombreux et précis si la marge de réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Une forte marge d'échec et le personnage est persuadé que ses renseignements sont bons alors qu'ils sont absolument faux. Il est préférable que le jet soit réalisé par le Maître de jeu pour que l'ambiguité soit conservée.

* **Interroger** (-3)

Opération plus difficile, car la victime sait qu'elle est "cuisinée". Si l'interlocuteur ment, on pourra comparer sa marge de réussite à celle de l'interrogateur.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

37 - Eloquence (Aura) 1 an

Contrairement à la compétence 29 - Convaincre, l'éloquence privilégie la forme plutôt que le fond. C'est l'art de convaincre l'auditoire avec de belles phrases. En cas de débat, on compare les marges des différents orateurs.

* **Conseiller** (+3)

Les conseils et les suggestions seront d'autant mieux acceptés que la marge de réussite sera grande.

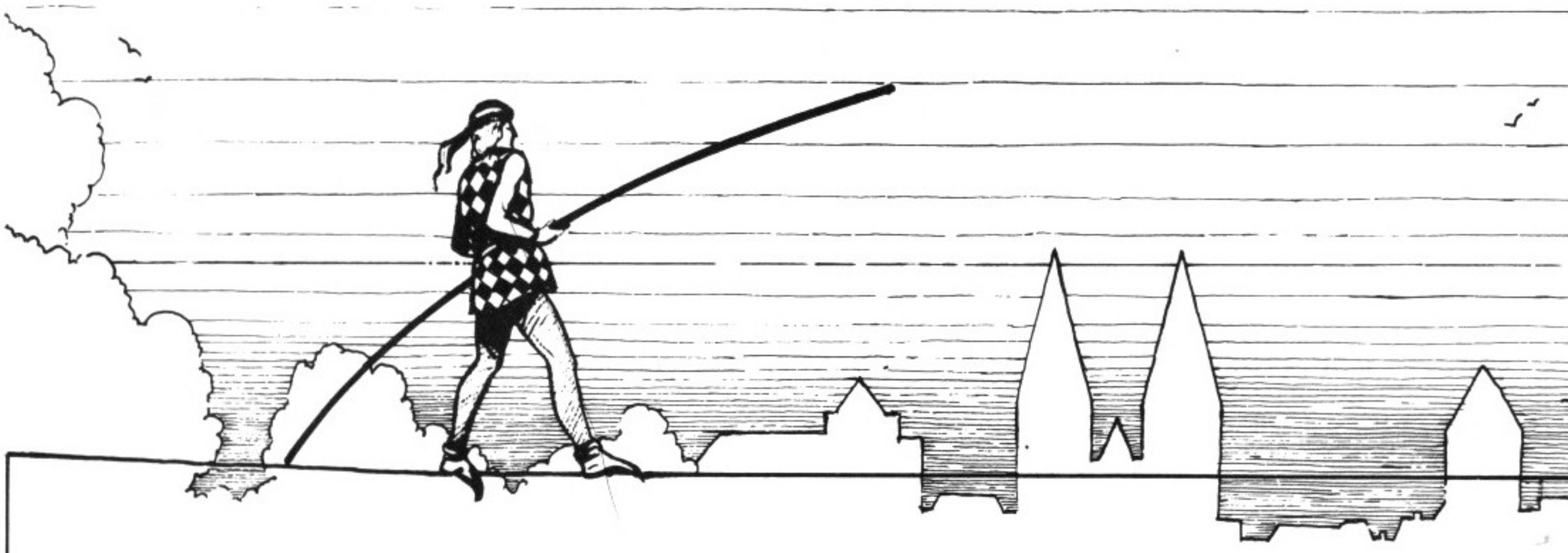
* **Enthousiasmer** (0)

Le but est de rallier l'auditoire à son avis.

* **Fanatiser** (-3)

En réussissant, le personnage fanatise son auditoire avant un combat ou tout autre tâche demandant une volonté de fer et une bonne dose d'énergie. Il peut aussi rallier une foule à sa cause. En cas de succès, l'auditoire bénéficie d'un bonus de +1 pour toute tentative dans le cadre de cette tâche, pendant une durée égale à la marge de réussite en minutes. Il n'est bien sûr pas possible de motiver à nouveau un auditoire juste après un échec.

Fatigue : 1 point.



38 - Marchandages (Honnêteté) 1 an

Cette compétence s'oppose à 29 - Convaincre, car elle ne repose pas nécessairement sur des faits exacts.

* **Marchander** (0)

Lors d'une transaction, si un seul personnage tente de marchander, la réaction de l'interlocuteur dépend du résultat : accord (Marge de réussite) ou énervement (Marge d'échec). Si les protagonistes utilisent tous les deux cette compétence, l'affaire est conclue au bénéfice de la meilleure marge. Si les deux marges sont positives, les deux personnages ont l'impression d'avoir fait une bonne affaire.

* **Mentir** (-3)

Le Maître de jeu doit accorder un malus si le mensonge est peu vraisemblable. En cas de réussite, l'auditoire est convaincu. En cas d'échec, le menteur est vite confondu.

* **Flatter** (-6)

Le but est en général d'obtenir quelque chose de la personne que l'on porte aux nues en lui prêtant des qualités qu'elle n'a pas. Les bénéfices de cette attitude peuvent être conséquents (réussite), mais si la victime s'aperçoit de la supercherie (échec), sa réaction risque d'être tout aussi conséquente.

Fatigue : 1 point.

Perception

39 - Acrobaties (Coordination) 1 an

* **Jongler** (+3)

On considère que le personnage jongle avec 3 objets. Ses chances diminuent de 3 par objet supplémentaire.

* **Savoir chuter** (0)

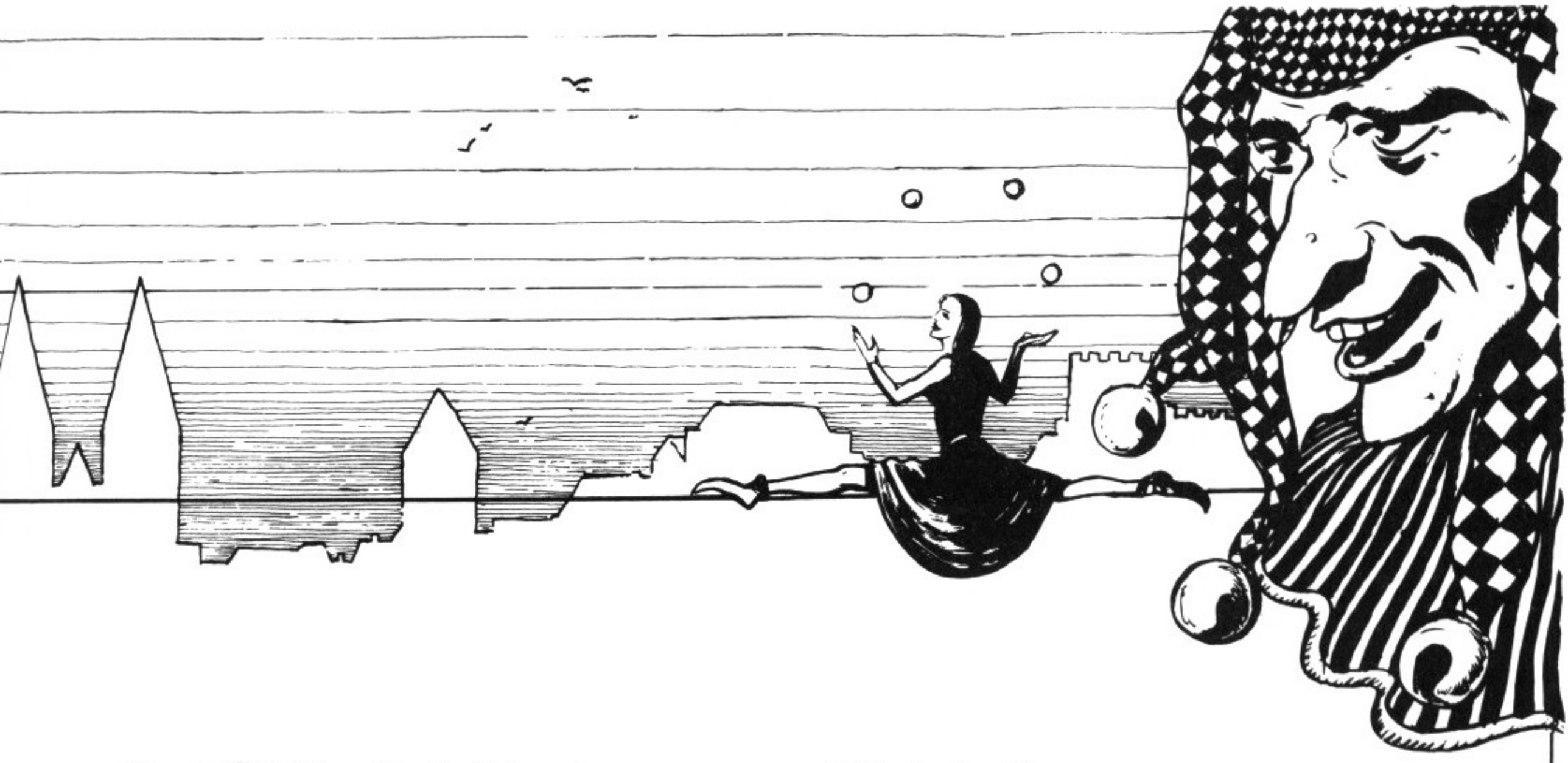
Le personnage est capable de maîtriser sa chute, de faire des roulés-boulés, d'effectuer une roue ou une rondade, de récupérer son arme tombée au sol en faisant une esquive,... Lorsqu'il réussit à maîtriser sa chute, il soustrait sa marge de réussite aux dommages de la chute. Si le personnage tente une acrobatie pour troubler un adversaire au cours d'une esquive, il compte la marge de réussite (ou d'échec) de l'acrobatie en tant que bonus (ou malus) appliqué à l'esquive.

* **Funambulisme** (-3)

Lorsque le personnage tente une action telle que marcher sur un fil, se tenir debout sur son cheval,...

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

Equipement : 1d6 balles de couleur.



40 - Agilité (Coordination) 6 mois

* **Equilibre** (+3)

Lorsque le personnage risque de chuter (marcher sur une poutre, se déplacer en terrain glissant,...). Un échec sérieux signifie une chute. Un petit échec correspond à un simple déséquilibre qui se transformera en chute si un second jet est raté.

* **Agilité** (0)

Lorsque le personnage doit faire appel à ses sens et à sa Coordination dans des conditions critiques.

* **Se déplacer en silence** (-3)

La Marge de réussite (ou d'échec) intervient en tant que bonus (ou malus) pour les sens d'un garde éventuel.

41 - Manipuler (Coordination) 1 an

* **Dissimuler** (+3)

Le personnage tente de soustraire un objet à la vue de son entourage.

En cas de réussite l'objet est dissimulé. Les créatures présentes, sur leurs gardes, testent leurs sens avec un malus égal à la marge de réussite de la dissimulation.

En cas d'échec, l'objet n'est pas dissimulé et la tentative est découverte si les créatures présentes réussissent un jet de sens, avec la marge d'échec de la dissimulation comme bonus.

* **Manipuler** (0)

Tricher, faire disparaître de petits objets de ses mains sont du ressort de la manipulation. Fonctionne selon le même principe que la dissimulation.

Fatigue : 1 point.

* **Subtiliser** (-3)

Le personnage tente de prendre quelque chose à quelqu'un sans que ce dernier ne s'en aperçoive. Même fonctionnement que dissimuler.

Fatigue : 1 point.

Equipement : des dés en os (50 %) ou en or (10 %).

42 - Evaluer quelque chose (Psychique) 1 an

Cette compétence permet de juger de la valeur d'un objet, d'un animal... **courant** (+6), **rare** (0) ou **magique** (-6). En cas de succès, sa valeur est d'autant mieux déterminée que la marge de réussite est grande. Une petite marge laisse planer l'incertitude. Un échec marqué et le personnage se trompe totalement et sans aucune arrière-pensée.

Vous devez choisir la compétence pour une **évaluation particulière**.

Par exemple, vous pouvez apprendre "Evaluer les animaux", ou "Evaluer la nourriture" et ce seront deux compétences différentes, acquises individuellement.

Voici quelques suggestions sur les évaluations possibles : les animaux, les armes, les armures, les bijoux et objets d'art, les matières premières, les moyens de transport, la nourriture, les outils, les peaux, les poteries vases et vaisselles, les vêtements, les vins et alcools. Vous êtes tout à fait libre de créer de nouvelles catégories.

43 - Imiter (Psychique) 1 an

* **Se déguiser** (+3)

La Marge de réussite (ou d'échec) peut intervenir en tant que bonus (ou malus) pour les sens des personnages qui ont une raison de se douter de quelque chose.

* **Imiter une voix** (0)

Le Maître de jeu peut accorder un bonus (ou malus) si le personnage a fréquenté souvent (rarement) la personne dont il imite la voix. La remarque faite pour "se déguiser" reste valable.

* **Incarner** (-3)

Cette fois-ci, le but est de se faire passer pour quelqu'un. Même principe que pour imiter une voix.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

Equipement : nécessaire à maquillage (70 %).

44 - Mémoriser (Intelligence) 1 an

Le personnage utilise une méthode particulière pour se souvenir de faits, d'individus ou de textes. Il existe plusieurs méthodes : celle des prêtres, celle des trouvères, celle des magiciens sont les plus réputées. Toutes suivent à peu près les mêmes principes : transformation des éléments en poèmes dont les rimes facilitent la mémorisation. L'emploi d'associations d'idées, d'images et de symboles est très fréquent.

* **Un fait** (+3)

A condition d'y avoir assisté.

* **Un individu** (0)

A condition d'avoir pu l'observer.

* **Un discours** (-3)

A condition de l'avoir entendu au moins une fois.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

45 - Orientation (Intelligence) 1 an

* **Déterminer la distance parcourue** (+3)

Après avoir marché un certain temps. En cas d'échec, l'erreur d'appréciation varie avec la marge d'échec.

* **Se repérer** (0)

En utilisant le soleil, les étoiles, les mousses qui poussent sur les arbres,... Permet de se repérer dans le temps (écoulement du temps) ou dans l'espace (localisation, orientation). La précision dépend de la marge obtenue.

* **Prédire le temps** (-3)

Permet de connaître le temps à venir pour les prochaines 24 heures. Un petit échec signifie une erreur sur la durée, un échec plus fort sur la nature du temps.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

46 - Psychologie (Intelligence) 3 ans

* **Psychologie** (0)

Connaissance de l'individu, de la morale. Permet de "cerner" un personnage d'après son comportement.

* **Détection du mensonge** (-2)

Le joueur doit préciser qu'il tente de déterminer si son interlocuteur ment pour avoir droit à un jet de dé. Ses chances de succès sont modifiées par la Mr/Me du menteur.

* **Connaissance des maladies mentales** (-6)

Permet de déterminer si un individu est fou, de connaître son affection particulière.

Fatigue : 1 point pour les 3 aspects de la compétence.

47 - Sens (Décision) 6 mois

* **Attentif** (+6)

Le personnage cherche, s'attend à quelque chose.

Fatigue : 1 point par heure.

* **En éveil** (0)

Le personnage est sur ses gardes.

* **Surpris** (-6)

La vigilence du personnage était endormie (peut-être l'était-il aussi ?).

* **Sixième sens** (-9 + difficulté du sortilège)

Permet de deviner le surnaturel, de savoir si un lieu, une créature, un objet est affecté par un sortilège.

Lorsque les sens d'un groupe de créatures placées dans les mêmes conditions doivent être testés, le Maître de jeu ne lance qu'un d20 et compare le résultat avec le niveau de maîtrise de chaque créature.

Mécanique

48 - Pièges (Coordination) 1 an

* **Détecter les pièges** (+3)

En admettant que le personnage est attentif. Sinon (0) : sur ses gardes et même (-3) : surpris.

* **Poser un piège** (0)

Il se déclenchera au moment propice si le jet est réussi. Les dégâts maximum sont égaux à 2 fois la marge de réussite.

Fatigue : 1 point.

* **Désamorcer un piège** (-3)

En cas d'échec critique le piège se déclenche sur le personnage.

Fatigue : 1 point.

Equipement : 1d4 collets.

Nature

49 - Escalade (Physique) 6 mois

En cas d'échec, le personnage ne progresse pas. Un échec au second jet de dé signifie qu'il lache prise, sauf s'il réussit un jet de réflexes (obtenir son score de Rapidité ou moins avec un d10).

Fatigue : 1 point pour 30 minutes.

* **Avec des pitons et une corde** (+9).
* **Avec une corde** (+6).
* **En libre** (0).

Nature de la paroi : inclinée (0), verticale (-3), surplombante (-6), cheminée (+5), dièdre (+3).

Equipement : 1d4 fois 10m de corde. 4d4 pitons (20%).

50 - Nager (Physique) 3 mois

* **Surnager** (+3)

En cas d'échec le personnage perd une base et 1 point de fatigue. En cas de nouvel échec, le personnage coule en perdant 2 points de fatigue par base.

* **Nager** (0)

En cas d'échec, déterminez si le personnage surnage.

Fatigue : 1 point toutes les 10 minutes.

* **Plonger** (-3)

En cas de succès, le personnage arrive à rester sous l'eau un nombre de secondes égal à 20 fois la marge de réussite, et à descendre jusqu'à un nombre de mètres égal à 2 fois la Marge de réussite.

Fatigue : 1 point de fatigue par plongée.

* **Combattre** (-3)

En cas d'échec l'action tentée sera automatiquement un échec. Seules les armes d'estoc peuvent servir normalement (taille (-9), contondant (-6)).

Fatigue : 1 point toutes les 3 bases.
Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus selon l'état de l'eau et l'encombrement du personnage.

51 - Cheval (Coordination) 3 mois

* **Promenade** (+3)

En cas d'échec le personnage est refusé par la monture.

* **Manoeuvre** (0)

Tenter une manoeuvre délicate (franchissement d'obstacle,...).

Fatigue : 1 point.

* **Combat** (-3)

Un jet doit être réussi avant chaque action de combat tentée à cheval.

Option : à partir d'un MS de 18, le cavalier bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat tentée ; au dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

Equipement : 1 cheval.

52 - Dissimulation (Psychique) 6 mois

* **Camouflage** (0)

Cet aspect de la compétence n'est utilisable qu'en milieu naturel. En utilisant des éléments du terrain (branches, feuilles,...), un personnage peut se camoufler ou camoufler un objet (sac, chariot,...).

* **Filature** (-3)

Cet aspect de la compétence sert lorsqu'un personnage tente de suivre une personne sans se faire remarquer. En cas d'échec normal, la personne suivie est perdue de vue. Si l'échec est critique, elle s'est rendue compte qu'elle était suivie, et par qui.

53 - Médecine des plantes (Psychique) 3 ans

L'un des trois types de médecine avec la médecine sanglante et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux selon la difficulté des préparations.

* I (0)

Diagnostiquer une maladie, soigner les blessures légères (succès : guérison en 24 h, échec : guérison en 5 jours).

* II (-3)

Soigner les maladies, diagnostiquer les empoisonnements, soigner les blessures sérieuses (succès : guérison en 48 h, échec : guérison en 15 jours).
Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet une fois par jour à une personne de récupérer un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle enlève des points de fatigue à celui qui la boit.

* III (-6)

Soigner les empoisonnements, sortir un personnage du coma (intervention : 10 minutes, réveil au bout d'une heure), soigner les blessures graves (succès : guérison en 4 jours ; échec : guérison en 30 jours), soigner les blessures critiques après intervention chirurgicale déjà réussie (doit être fait dans les 48 heures ; succès : guérison en 15 jours et évite les séquelles, échec : guérison en 50 jours et séquelles).
Préparation d'infusion (1 heure) qui, ingurgitée moins d'une heure après sa préparation, permet une fois par jour et pour 24 heures à un personnage d'augmenter son maximum de points de fatigue d'un chiffre égal à la marge de réussite de la préparation. Si la préparation échoue, elle diminue le maximum de points de fatigue de celui qui la boit.

Notons que les maladies et les empoisonnements doivent avoir été diagnostiqués avant d'être traités. Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessures, les termes : légère, sérieuse, grave et critique ont une valeur qualitative. On ne peut recommencer une intervention manquée.

Fatigue : 1 point par action et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour diagnostiquer un empoisonnement et 3 points pour le soigner).

Equipement : des herbes pour 1d4 interventions.

54 - Médecine sanglante * (Psychique) 3 ans

Equivalent de la chirurgie, l'un des trois types de médecine avec la médecine des plantes et la médecine magique. Elle se divise en trois niveaux suivant la difficulté des interventions.

* I (0)

Accouchement, réduction des fractures simples.

* II (-3)

Réduction des fractures multiples. Interventions sur les blessures sérieuses (recoudre une plaie ; succès : guérison en 4 jours, échec : guérison en 15 jours).

* III (-6)

Interventions complexes (ablation d'organe, greffe, trépanation,...). Interventions sur les blessures graves (succès : guérison en 8 jours, échec : guérison en 30 jours). Intervention sur les blessures critiques (doit être pratiquée dans les 48 heures ; succès : le personnage doit encore être traité par la médecine des plantes, échec : guérison en 50 jours). Intervention sur les blessures mortelles ayant été récupérées grâce à des premiers soins administrés dans la minute (doit être pratiquée dans l'heure ; succès : la blessure devient critique, échec : mort).

Si le Maître de jeu n'utilise pas de système de blessure, les termes de blessure sérieuse, grave, critique, mortelle ont une valeur qualitative.

Une intervention pratiquée avant guérison complète d'une blessure peut permettre d'effacer une cicatrice.

En cas d'amputation, le membre perdu peut être greffé grâce à une intervention réussie moins de MS heures après la blessure. On ne peut recommencer une intervention manquée.

Fatigue : 1 point par intervention et par niveau de médecine (par exemple : 2 points pour recoudre une blessure).

Equipement : outils de médecine (80 %).

55 - Navigation (Psychique) 1 an

* **Avoir le pied marin** (+3)

En cas d'échec, le personnage est malade pendant les 6 heures qui suivent et perd 4 points de fatigue. Après 3 jours en mer, la situation devrait s'améliorer.

* **Combattre à bord** (+3)

En cas d'échec, l'action tentée sera automatiquement un échec.

Option : à partir d'un MS de 18 le marin bénéficie d'un bonus de 1 pour chaque action de combat. Au dessus d'un MS de 20 : bonus de 2.

* **Esquifs et navigation fluviale** (0)

En cas d'échec la manoeuvre est manquée.

* **Navigation maritime** (-3)

En cas d'échec la manoeuvre est manquée.

* **Sciences de la mer** (-6)

Connaissance des marées, des techniques de pêche, du comportement de la mer, etc.

Lorsqu'un bateau tente d'échapper à un autre, le Maître de jeu peut comparer les marges des deux navigateurs.

Il peut aussi accorder des bonus/malus selon la nature du bateau et l'état de la mer.

56 - Attelages (Décision) 6 mois

* **Promenade** (+3)

Conduire une charette.

* **Manoeuvre** (0)

Tenter une manoeuvre délicate lors de la conduite d'une charette.

Fatigue : 1 point.

Equipement : 1 charette.

57 - Premiers soins (Décision) 3 mois

* **Empêcher l'infection** (+6)

D'une blessure sérieuse en blessure grave (doit être fait dans l'heure) ; d'une blessure grave en blessure critique (doit être fait dans les 20 minutes).

* **Diagnostiquer un état** (0)

Savoir si un blessé est évanoui, dans le coma, mort,... et connaître la gravité d'une blessure.

* **Soigner** (0)

En cas de succès le patient récupère un nombre de points de fatigue égal à la marge de réussite divisée par 5 (arrondie au chiffre supérieur). Il ne peut récupérer plus qu'il n'a perdu avec sa blessure. Permet aussi d'immobiliser une entorse.

* **Stopper une hémorragie** (0)

En cas de blessure critique, les premiers soins doivent être apportés dans les 5 minutes où le personnage succombe.

* **Sauver** (-6)

Permet de "ramener à la vie" un personnage qui devait succomber des suites d'une noyade, d'un choc électrique, d'une asphyxie, d'une blessure mortelle, d'un coma,... Le miraculé se retrouve dans le coma. L'intervention doit être pratiquée dans la minute. Les premiers soins ne peuvent être administrés qu'une fois à un même blessé.

Equipement : nécessaire à 1d4 interventions (plantes, tissu,...).

58 - Astronomie * (Intelligence) 4 ans

* **Se guider** (0)

Surtout de nuit bien sûr !

* **Science du temps** (-3)

Calculs de calendrier, détermination des jours fastes et des jours néfastes.

Fatigue : 1 point.

* **Prédire les événements célestes** (-6)

Déterminer l'heure d'une éclipse céleste par exemple.

Fatigue : 1 point.

59 - Chasse (Intelligence) 6 mois

La chasse est un moyen de subsistance mais surtout un sport pour les nobles. La chasse est normalement interdite au manants et est considérée comme du braconnage.

* **Chasser** (0)

Le personnage ramène en une journée de quoi faire un nombre de repas égal à sa marge de réussite.

Fatigue : 5 points.

* **Pister** (-3)

De nombreux facteurs interviennent (nombre de créatures pistées, fraîcheur de la piste, nature du terrain, précipitations,...). Le Maître de jeu accorde un bonus/malus d'après la Charte Angoumoise. Un échec fait perdre 10 minutes. Un deuxième échec signifie que la piste est définitivement perdue.

Fatigue : 1 point.

* **Interpréter des traces** (-6)

Renseigne sur l'origine des traces, le nombre de créatures et leur vitesse, la fraîcheur de la piste,... Là aussi, le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus.

Fatigue : 1 point.

* **Brouiller une piste** (-6)

En cas de succès (tenant compte d'un bonus/malus éventuel), la piste est impossible à suivre.

Fatigue : 1 point.

60 - Connaissance des animaux (Intelligence) 2 ans

* **Reconnaître** (+6).

* **Habitudes** (0)

Connaître les habitudes, le mode de vie d'un animal.

* **Propriétés** (-6)

Connaissance des particularités, des points faibles, des propriétés magiques d'un animal.

61 - Connaissance des créatures monstrueuses (Intelligence) 3 ans

* **Reconnaître** (+3).

* **Habitudes** (0)

Connaître les habitudes, le mode de vie d'un monstre.

* **Propriétés** (-9)

Connaissance des particularités, des points faibles, des propriétés magiques d'un monstre.

62 - Connaissance des plantes (Intelligence) 2 ans

* **Reconnaître** (+3).

* **Trouver** (0)

En cas de succès, le personnage réussit à trouver une quantité de plantes égale à sa marge de réussite. Chaque quantité correspond à une dose : repas, composante magique,... Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus suivant la région et le climat.

Fatigue : 3 points.

* **Propriétés** (-3)

Connaissances des propriétés des plantes, en particulier des propriétés magiques.

63 - Poisons * (Intelligence) 1 an

* **Connaissance des poisons** (-3)

Cet aspect de la compétence permet de diagnostiquer un empoisonnement et de découvrir les principes actifs qui composent le poison, ce qui est essentiel pour préparer un antidote.

* **Fabriquer des poisons** (0)

Ceci est un art difficile et dangereux. Le danger provient d'une part de la manipulation des produits toxiques, et d'autre part du fait que la fabrication et surtout l'utilisation des poisons est rigoureusement interdite. La marge de réussite de la fabrication donne le malus sur la détection du poison par la compétence "47. Sens". La toxicité du poison varie selon sa nature et représente le nombre de points de fatigue enlevés à la victime par heure. Elle est déterminée par le Maître de jeu selon le poison confectionné. Les points de fatigue sont soustraits au début de chaque heure pour les poisons lents, ou de chaque minute pour les poisons rapides. La toxicité représente le malus appliqué sur le jet de dé pour la fabrication du poison. Pour un poison rapide, la pénalité est doublée.

□ Exemple : Garlon a un niveau de maîtrise de 16 pour la compétence "poison". Il a une pénalité de -5 pour fabriquer un poison lent de toxicité 5, et de -10 pour fabriquer un poison rapide de même toxicité. □

* **Trouver un antidote** (-9)

La marge de réussite de cet aspect de la compétence doit au moins être égale à la toxicité du poison. Il faut disposer de plantes et de remèdes.

Equipement : 1d4 composantes végétales permettant de confectionner des poisons ou des antidotes.

64 - Sciences de la terre (Intelligence) 3 ans

* **Reconnaître** (+3)

Les roches, les minéraux, les structures géologiques.

* **Trouver** (0)

En cas de succès le personnage réussit à trouver une quantité de composantes minérales égale à sa marge de réussite.

Fatigue : 3 points.

* **Propriétés** (-3)

Connaissance des propriétés, en particulier magiques, des roches et minéraux.

65 - Surprendre (Intelligence) 6 mois

* **Se cacher** (+6)

En cas de réussite, le personnage a réussi à se cacher, sauf si une créature située à proximité est sur ses gardes et réussit un jet de sens. En cas d'échec, les créatures proches ont d'office droit à un jet de sens.

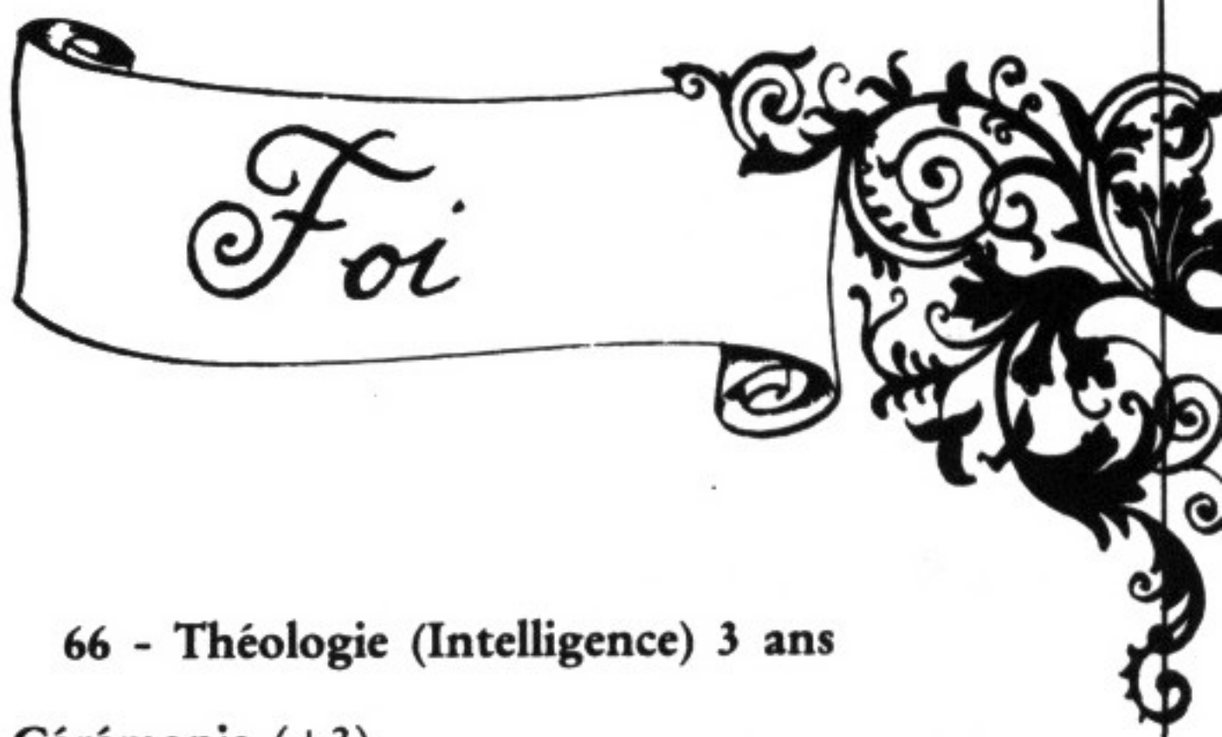
* **Détecter une embuscade** (+3)

Peut éviter d'être surpris.

* **Embuscade** (0)

En cas d'échec, il n'y a pas de surprise. En cas de succès, les créatures sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade. Si elles échouent, il y a surprise et les victimes sont complètement passives pendant une base. Elles réagissent à la base suivante si elles réussissent un jet de réflexes (obtenir son score de Rapidité ou moins avec un d10), sinon elles restent figées une base supplémentaire. En cas d'embuscade collective, seul celui qui planifie l'embuscade est testé pour le succès de l'embuscade. Si toutes les victimes sont placées dans les mêmes conditions, le Maître de jeu n'effectue qu'un jet de détection d'embuscade et compare le résultat aux différents MS. Par contre, pour les jets de réflexes chaque personnage doit effectuer son propre jet.

Fatigue : 1 point.



66 - Théologie (Intelligence) 3 ans

* **Cérémonie** (+3)

Pour pouvoir accomplir tous les rites et cérémonies de la religion catholique.

* **Connaissance de la religion** (0)

Permet de lire, de comprendre, d'interprêter et de citer la bible. Cette compétence sert aussi à connaître les usages et coutumes du clergé.

* **Métaphysique** (-6)

Spéculations générales et abstraites sur Dieu, l'univers, l'homme, l'âme,...

Equipement : 1 bible.

Tous les métiers cités dans la table des occupations et qui ne sont pas des classes font l'objet d'une compétence particulière. La marge de réussite donne la qualité du travail.

Voici donc une liste des métiers accompagnés du don et de la caractéristique principale, ainsi que de la durée d'apprentissage. L'équipement fourni correspond aux outils de travail, bien entendu.

Métier	*Don*	*Caractéristique*	Durée
Apothicaire	*Nature*	*Intelligence*	4 ans
Architecte	*Mécanique*	*Intelligence*	3 ans
Argentier	*Artistique*	*Coordination*	5 ans
Armurier	*Mécanique*	*Coordination*	3 ans
Aubergiste	*Nature*	*Intelligence*	1 an
Banquier	*Communication*	*Intelligence*	2 ans
Barbier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Boucher	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Boulanger	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Briquier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Bûcheron	*Nature*	*Force*	1 an
Changeur	*Perception*	*Intelligence*	2 ans
Charbonnier	*Nature*	*Physique*	1 an
Charpentier	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans
Charpentier naval	*Mécanique*	*Coordination*	3 ans
Charron	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans
Chaudronnier	*Mécanique*	*Coordination*	3 ans
Colporteur	*Perception*	*Psychique*	1 an
Cordonnier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Cuisinier	*Nature*	*Intelligence*	2 ans
Domestique	*Communication*	*Intelligence*	2 ans
Ebeniste	*Nature*	*Coordination*	3 ans
Ecrivain public	*Communication*	*Intelligence*	1 an
Eleveur	*Nature*	*Intelligence*	2 ans
Erudit	*Communication*	*Intelligence*	5 ans
Fabriquant de parchemin	*Perception*	*Coordination*	2 ans
Fabriquant voile/cordage	*Perception*	*Coordination*	2 ans
Fauconnier	*Nature*	*Physique*	3 ans
Fermier	*Nature*	*Physique*	1 an
Forgeron	*Mécanique*	*Coordination*	4 ans
Joaillier	*Artistique*	*Coordination*	5 ans
Luthier	*Artistique*	*Coordination*	4 ans
Maçon	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Maraîcher	*Nature*	*Physique*	1 an
Maréchal-ferrand	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Mendiant	*Communication*	*Intelligence*	1 an
Menuisier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Meunier	*nature*	*Coordination*	1 an
Mineur	*Nature*	*Physique*	2 ans
Orfèvre	*Artistique*	*Coordination*	5 ans
Parfumeur	*Artistique*	*Intelligence*	4 ans
Pêcheur	*Nature*	*Coordination*	1 an
Peintre	*Artistique*	*Coordination*	3 ans
Poète/écrivain	*Artistique*	*Intelligence*	3 ans
Porteur d'eau	*Nature*	*Force*	1 an
Potier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Sculpteur	*Artistique*	*Coordination*	2 ans
Sellier	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Souffleur de verre	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Tailleur	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans
Tailleur de pierre	*Nature*	*Physique*	2 ans
Tanneur	*Nature*	*Coordination*	2 ans
Tavernier	*Nature*	*Intelligence*	1 an
Teinturier	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans
Tisserand	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans
Tonnelier	*Mécanique*	*Coordination*	2 ans

Cette liste de compétences n'a pas la prétention d'être exhaustive. Complétez-la ou adaptez-la si vous le jugez nécessaire. Toutes les compétences n'ont pas toujours une influence directe sur le déroulement d'une aventure mais elles contribuent à détailler les personnages, à les personnaliser. Elles donnent alors sa saveur à une partie.

Vous noterez dans la liste des compétences une absence de taille : les langues. Cette omission volontaire se justifie assez facilement en lisant quelques romans de la Table Ronde... Sagremor, chevalier byzantin parle la même langue qu'Arthur et sa cour ! Cet aspect des civilisations, les langages, a été "oublié" par tous les auteurs des légendes arthuriennes. Tout le monde parle la même langue, depuis l'Ecosse à la Petite Bretagne jusqu'à Byzance. Il a donc semblé inutile d'introduire cette notion dans les règles de jeu.

Cependant, si vous souhaitez faire intervenir les croisades dans les aventures de vos personnages, vous pourrez considérer que personne ne sait parler l'arabe. Ce sera une nouvelle compétence dont voici les caractéristiques. Elle ne pourra pas être apprise lors de l'apprentissage initial.

Arabe *
(Communication + Psychique) 4 ans

* **Reconnaître** (+6)

Reconnaître la langue en entendant quelqu'un la parler.

* **Comprendre** (+3)

Etre capable de comprendre des phrases en arabe.

* **Parler** (0)

Etre en mesure de s'exprimer dans cette langue.

Fatigue : 1 point.

7. LA SANTÉ

Un personnage n'est pas toujours au sommet de sa forme. Il lui arrive d'être fatigué, malade ou même blessé. Pour traduire ces effets en termes de jeu, on utilise la notion de fatigue.

A) FATIGUE

De nombreuses actions occasionnent de la fatigue (lancer un sortilège, utiliser certaines compétences,...). Si le personnage épuise ses ressources, il sombre dans le coma.

1 . LE CHIFFRE DE FATIGUE

Il est déterminé lors de la création du personnage (chap. 3). Le chiffre de fatigue est égal à 2 fois le Physique plus 1 fois le Psychique. Ce nombre représente le maximum de points de fatigue que possède initialement le personnage. Lorsque le personnage se fatigue, il diminue ce capital. Il sombre dans le coma si ce chiffre atteint 0.

2 . LE COMA

Le personnage qui dépasse ses limites (score de fatigue nul) sombre dans le coma. Il reste dans cet état pendant une durée imprévisible **(d12 heures)**. Lorsque la moitié de cette durée s'est écoulée, le personnage doit réussir un **jet de survie** (obtenir sur un d20 son chiffre de fatigue initial ou moins ; 20 est toujours un échec). S'il échoue, il succombe pendant son coma. S'il réussit, il termine sa période de coma puis se réveille avec un seul point de fatigue. Pour ne pas sombrer à nouveau dans le coma, il vaut mieux qu'il se repose pour récupérer des points de fatigue.

Un personnage sur le point de succomber pendant son coma (jet de survie manqué) peut être **sauvé** *(compétence Premiers soins (-6))* si des soins sont administrés dans la minute qui suit. En cas de réussite, il reste dans le coma jusqu'à sa fin normale.

Un sortilège *(Sortir du coma)* permet de transformer le coma d'un personnage en inconscience pour d20 minutes. L'inconscience peut alors être traitée comme un évanouissement.

3 . MORT PAR EPUISEMENT

Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de fatigue, il sombre dans le coma. La perte de points de fatigue peut rendre le score négatif. Si le personnage descend en dessous de 0, d'un nombre de points supérieur ou égal à son score initial de fatigue, il meurt.

□ Exemple : Thibault a 22 points de fatigue. Il meurt s'il tombe à -22 points de fatigue. □

4 . RECUPERER LA FATIGUE

Les points de fatigue se récupèrent au rythme de **1 point par heure de repos** et de **2 points par heure de sommeil**. Un **repas froid** redonne 1 point et 1 **repas chaud** 2 points.

Les premiers soins *(compétence "Premiers soins")* peuvent permettre de récupérer quelques points perdus par blessure.

Les infusions *("Médecine des plantes" (-3))* permettent de résorber la fatigue.

Le sortilège *"Redonner des forces"* permet de récupérer rapidement des points de fatigue.

5 . OPTION : FATIGUE PERMANENTE

Lorsque l'on tient compte des blessures, celles-ci créent une fatigue permanente : elle réduit le maximum de points de fatigue du personnage jusqu'à ce que les blessures soient guéries.

Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est ainsi réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures.

Blessure légère	: 2 points
Blessure sérieuse	: 4 points
Blessure grave	: 6 points
Blessure critique	: 8 points
Blessure mortelle	: 10 points

Les maladies peuvent aussi causer une fatigue permanente *(chap. 7.C)*.

B) OPTION : LES BLESSURES

Si l'on désire augmenter le réalisme du jeu en insistant sur la gravité des coups portés, il est possible d'utiliser un des deux systèmes de blessures proposés. Le premier correspond à des blessures générales et le second, plus précis, à des blessures localisées.

1 . BLESSURES GENERALES

Le tableau général des blessures *(chap. 8 : Combat)* donne les effets d'un coup porté, en fonction des points de dommages infligés.

1.1 Blessure superficielle (0)

Cette légère égratignure n'a aucune conséquence, si ce n'est la perte de quelques points de fatigue, et le fait de briser la concentration d'un magicien.

1.2 Blessure légère (I)

Description : blessure bénigne.
Guérison :
- naturelle : 5 jours
- *médecine des plantes I (Compétence 53)* : 24 heures.
- magique *(sortilège 148)* : immédiate.

Option "Fatigue permanente" : 2 points perdus jusqu'à la guérison.

1.3 Blessure sérieuse (II)

Description : cette blessure est caractérisée par une plaie.

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les *premiers soins (Compétence 57)* dans l'heure, la blessure s'infecte et devient une blessure grave (III)). Elle est alors stable et ne s'aggrave plus.

Guérison :

- naturelle : 15 jours (elle devient "légère" (I) au bout de 10 jours).
- *médecine des plantes II (Compétence 53)* : 48 heures.
- *médecine sanglante II (Compétence 54)* : la plaie est recousue et guérit en 4 jours.
- magique *(sortilège 148)* : immédiate.

Option "Fatigue permanente" : 4 points jusqu'à amélioration en blessure légère (I) (la Fatigue permanente devient alors égale à 2 points).

Effet direct : le personnage est sonné. Il est "K.O. debout". Ses facultés sont diminuées, et il effectue tous ses jets de dé à −5. L'état sonné dure 1 base par point de dommage infligé supérieur à 7.

1.4 Blessure grave (III)

Description : cette blessure s'accompagne le plus souvent d'un traumatisme, mais les organes internes ne sont pas atteints.

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les *premiers soins (Compétence 57)* dans les 20 minutes, la blessure s'infecte et devient critique (IV). Elle est alors stable et ne s'aggrave plus.

Guérison :

- naturelle : 30 jours (elle devient "sérieuse" (II) au bout de 15 jours, puis "légère" (I) après 10 jours supplémentaires).
- *médecine des plantes III (Compétence 53)* : 4 jours.
- *médecine sanglante III (Compétence 54)* : guérison en 8 jours après l'intervention.
- magique *(sortilège 148)* : immédiate.

Option "Fatigue permanente" : 6 points jusqu'à l'amélioration en blessure sérieuse (II) (elle est alors égale à 4 points, puis à 2 points quand elle devient "légère" (I)).

Effet direct : le personnage est évanoui pendant 5 bases par point de dommage supérieur à 10.

Risque de cicatrice : une fois la blessure guérie, une cicatrice subsiste sauf si une intervention de Médecine sanglante *(compétence 54 à -6)* est pratiquée avec succès.

Option : une cicatrice visible a les effets suivants selon le résultat du lancer d'un d20 :

1 - 8	Aura - 1, Beauté - 1, Honnêteté - 1, Apparence - 1
9 - 15	Rien
16 - 17	Aura + 2, Beauté - 1
18 - 19	Aura + 1, Honnêteté - 1
20	Aura + 2, Beauté - 1, Honnêteté - 1

Bien entendu, les compétences qui dépendent de ces caractéristiques voient leurs scores modifiés.

1.5 Blessure critique (IV)

Description : cette blessure est très grave. Le personnage sombre dans le coma. Les organes internes sont atteints, les os brisés, les tendons arrachés,...

Aggravation : si l'hémorragie n'est pas stoppée dans les 5 minutes *(compétence 57 : "Premiers soins")*, la victime succombe.

Guérison :

- naturelle : 50 jours (la blessure devient "grave" (III) au bout de 20 jours, puis "sérieuse" (II) et enfin "légère" (I)).
- pour soigner une blessure critique il faut pratiquer une intervention dans les 48 heures *(Médecine sanglante III : 53)* et traiter par la *Médecine des plantes III (compétence 54)*. Dans ce cas, elle guérit en 15 jours.
- magique *(sortilège 148)* : immédiate.

Option "Fatigue permanente" : 8 points jusqu'à amélioration en blessure grave (III) (elle est alors égale à 6 points, puis à 4 et à 2 au cours du processus de guérison).

Effet direct : le personnage tombe dans le coma pour d12 heures. Il doit effectuer un jet de survie à mi-parcours pour éviter la mort, s'il n'a pas encore été soigné. Lorsqu'il sort du coma, son capital de fatigue est égal à 1 point.

Un personnage dans le coma est difficilement transportable. Il a 5 chances sur 20 de survivre s'il n'a pas été soigné, 15 chances sur 20 s'il l'a été.

Risque de cicatrice : comme pour les blessures graves.

Risque de séquelles : si la blessure critique n'a pas été soignée au bout de 50 jours, elle devient une blessure légère permanente.

1.6 Blessure mortelle (V)

Description : la gravité est exceptionnelle. Un membre tranché, peut-être la poitrine perforée,...

Aggravation : si la victime ne reçoit pas les premiers soins *(Compétence 57 à -6)* dans la minute, elle meurt.

Guérison :

- si les premiers soins ont été administrés à temps, il faut encore pratiquer une nouvelle intervention *(53 : Médecine sanglante III)* dans l'heure. En cas de succès la blessure devient critique. Elle peut être soignée comme indiqué dans le paragraphe précédent. En cas d'échec, c'est la mort.
- magique *(sortilège 148)* : immédiate.

Effet direct : Le personnage est intransportable. Toutes les autres caractéristiques de cette blessure sont les mêmes que pour les blessures critiques (IV).

2 . BLESSURES LOCALISEES

Les blessures n'ont pas la même gravité selon la zone touchée. Chaque partie du corps correspond à un bonus (ou malus) qui s'ajoute (ou se retranche) aux dommages. Par conséquent, la blessure se lit sur le tableau général des blessures *(chap. 8.E.7.1)* après avoir ajouté le bonus (ou le malus) correspondant à la zone touchée *(chap. 8.E.7.2)*. Cette modification intervient pour la détermination des conséquences de l'attaque et pour le décompte des points de fatigue.

Un tableau supplémentaire donne les effets spécifiques sur les zones touchées.

Ainsi, un personnage touché au bras ou à la main risque de lâcher ce qu'il tient. Blessé à la jambe, au pied ou au bas-ventre, il peut tomber au sol. Enfin, s'il reçoit un coup violent à un membre, celui-ci risque d'être amputé.

Le Maître de jeu peut décider de limiter l'utilisation des membres blessés (déplacements, combat, manipulation, port d'armure,...).

C) OPTION : LES MALADIES

Les rudes conditions de vie qui règnaient à l'époque médiévale avaient pour effet de sélectionner naturellement les personnes les plus résistantes, les plus adaptées à l'environnement. Les personnages, héros de nombreuses aventures, sont parmi les plus aptes à survivre. Toutefois, ils ne sont pas invulnérables et ils devront parfois vaincre la maladie, qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

Une maladie est caractérisée par sa virulence et sa gravité.

1 . VIRULENCE

La virulence mesure les chances de contracter une maladie. Bien entendu, elles varient avec l'environnement, l'hygiène,...

Rappelons qu'à l'époque médiévale, les gens sont très propres et que par conséquent l'hygiène est aussi bonne que possible. Le Maître de jeu doit garder un caractère exceptionnel aux maladies et oublier les rhumes et autres petites misères.

Lorsque les conditions sont propices au développement d'une maladie, les personnages doivent réussir un **"jet de résistance"** pour ne pas la contracter. Le jet de résistance à la maladie est réussi si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au score actuel de fatigue du personnage, moins la virulence de la maladie. En cas d'échec, la maladie se déclare après une période d'incubation (déterminée par le Maître de jeu).

2 . GRAVITE

La gravité mesure à la fois les conséquences de la maladie ainsi que le danger qu'elle représente.

2.1 Maladie bénigne (I)

Fatigue permanente : 2 points jusqu'à la guérison.
Evolution en une semaine.

2.2 Maladie sérieuse (II)

Fatigue permanente : 4 points jusqu'à l'amélioration.
Evolution en 3 jours.

2.3 Maladie grave (III)

Fatigue permanente : 6 points jusqu'à l'amélioration.
Evolution en 24 heures.
Pertes occasionnelles de connaissance.

2.4 Maladie critique (IV)

Fatigue permanente : 8 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 8 heures.
Pertes fréquentes de connaissance.

2.5 Maladie mortelle (V)

Fatigue permanente : 10 points jusqu'à amélioration.
Evolution en 1 heure.
Elle s'accompagne le plus souvent d'un coma.

Les chiffres donnés ci-dessus ne représentent que des points de repère. Par exemple, une maladie sérieuse peut évoluer très lentement au fil des années...

3 . EVOLUTION

La maladie évolue après avoir été contractée. L'état de santé du personnage peut s'améliorer, rester stable ou s'aggraver.

Un **"jet de santé"** permet de connaître l'évolution de la maladie. On compare le résultat d'un d20 au score actuel de fatigue (chiffre de fatigue diminué de la fatigue permanente due à la maladie).

Si le jet est réussi avec une marge de 5 ou plus, il y a amélioration. Exemple : une maladie grave devient sérieuse.

Si le jet est réussi avec une marge de moins de 5, l'état est stationnaire.

Si le jet est manqué, il y a aggravation. Exemple : une maladie grave devient critique.

Un jet de santé doit être effectué à la fin de chaque période d'évolution (telles qu'elles sont indiquées avec la gravité des maladies), jusqu'à ce qu'il y ait guérison totale... ou mort !

3.1 Amélioration

La maladie diminue d'un degré de gravité. Si la maladie était bénigne, le personnage est guéri.

3.2 Etat stationnaire

Le personnage reste dans un état stable jusqu'au jet de santé suivant.

3.3 Aggravation

La maladie s'intensifie et augmente d'un degré de gravité. S'il s'agissait d'une maladie mortelle, le personnage succombe.

4 . SOINS

Si un personnage est soigné, ses chances de guérison augmentent.

4.1 Soins simples

Ces soins ne dépendent ni d'une compétence, ni d'un sortilège. Ils utilisent essentiellement des moyens simples mis en oeuvre avec bon sens.

Dans ces conditions, le personnage bénéficie d'un bonus de 1 sur ses jets de santé.

4.2 Médecine des plantes *(Compétence 53)*

Il faut d'abord **diagnostiquer** la maladie *(53 : Médecine des plantes)*. En cas de succès, les **soins** adéquats peuvent être administrés *(53 : Médecine des plantes (-3))*. Si les soins sont bénéfiques (jet de compétence 53 réussi), l'état du personnage s'améliore rapidement d'un degré de gravité. Si les soins échouent, le personnage bénéficiera tout de même d'un bonus de 1 sur son prochain jet de santé.

4.3 Médecine sanglante *(Compétence 54)*

Certaines maladies peuvent être traitées par une **intervention chirurgicale** *(54 : Médecine sanglante (-6))*. Il faut auparavant **diagnostiquer** la maladie *(53 : Médecine des plantes)*. Si l'intervention est réussie, l'état du personnage s'améliore nettement et il passe rapidement à un stade de maladie bénigne (I).

4.4 Médecine magique

Le sortilège *150 : Guérir la maladie*, permet une guérison rapide, même si sa nature est inconnue (diagnostic inutile).

D) OPTION : LE POISON

Le poison occupe une place assez importante dans la civilisation médiévale.

Son origine est essentiellement naturelle et il provient des animaux, et de plantes.

Chaque type de poison représente un cas particulier quant à ses moyens d'actions, ses effets à court et à long terme,...

La compétence "Poison" permet de reconnaître, de fabriquer des poisons, et de trouver un antidote.

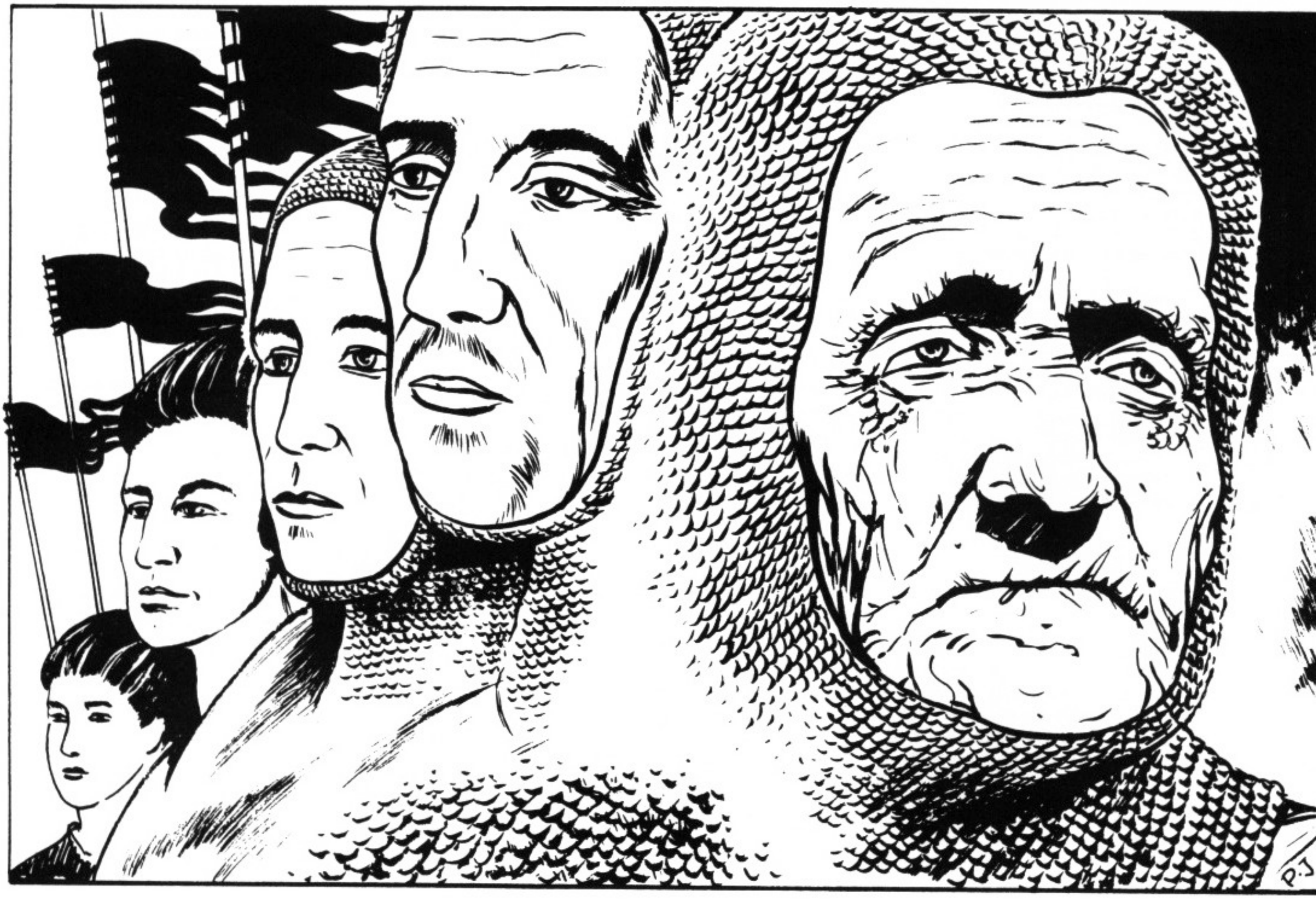
E) OPTION : LES EFFETS DE L'AGE

Les héros vieillissent. Certains personnages sont même relativement âgés lorsqu'ils débutent dans leur carrière d'aventurier (comme les magiciens). Si vous estimez qu'ils doivent ressentir les effets de l'âge, voici quelques conseils :

A partir de 40 ans puis tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Physique**. S'il échoue, le score de Physique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue et tous les scores des compétences où le Physique, la Force, la Coordination ou la Rapidité interviennent.

A partir de 50 ans puis tous les 5 ans, le personnage doit réussir un **jet de Psychique**. S'il échoue, le score de Psychique diminue de 1, ainsi que le chiffre de Fatigue, les Pouvoirs magiques et tous les scores des compétences où le Psychique, la Volonté, la Décision ou l'Intelligence interviennent.

Si une caractéristique atteint le score de 0, le personnage **meurt de vieillesse** après une vie bien remplie.



8. LE COMBAT

L'Europe médiévale est un monde violent où le danger vous guette à chaque instant. La mort attend peut-être au détour du chemin qui conduit vers la gloire et la célébrité. Rares sont les légendes sans combat et les exploits guerriers de maints chevaliers ont été contés par les trouvères pendant les longues soirées d'hiver. Alors, à moins d'être un magicien hors pair, autant être bien armé et solidement préparé.

A) GENERALITES

Un combat bien orchestré peut être à l'origine de situations épiques dont les joueurs (et les trouvères) parleront longtemps après son épilogue.

Par contre, c'est une des phases les plus difficiles à arbitrer pour le Maître de jeu. Les règles qui suivent tentent de concilier la variété d'un combat et la fluidité du jeu.

Tous les joueurs ont leur façon de voir et aiment des niveaux de réalisme différents ; depuis les "simulationnistes" qui recherchent un grand degré de réalisme jusqu'aux "poètes" répugnant à lancer le moindre dé. Personne ne détient entièrement la vérité. Les joueurs ne doivent pas être contraints de suivre une mécanique rigide, et les règles doivent faire preuve de suffisamment de souplesse pour satisfaire tous les styles. Le Maître de jeu dispose donc d'un éventail de règles et d'options dans lequel il pourra puiser pour adapter le système de combat à sa manière de jouer.

B) DEROULEMENT DU COMBAT

1 . SURPRISE

Les circonstances dans lesquelles débutent un combat peuvent influer sur son déroulement. Un des adversaires peut être surpris (exemple : embuscade). Il laisse alors l'initiative à son agresseur qui peut tirer avantage de cette situation.

2 . DEROULEMENT

Cette rencontre peut prendre une grande importance dans la suite du combat, comme dans le cas d'une embuscade où les victimes sont surprises.
Une fois engagé, le combat suit un déroulement bien déterminé. Un grand nombre d'actions de durées diverses ont lieu plus ou moins simultanément. Un observateur neutre ne saurait plus où donner de la tête ! Un écrivain ou un cinéaste choisirait de nous montrer les scènes où interviennent les héros. Mais le Maître de Jeu ne doit négliger aucun personnage.

Pour gérer toutes les situations, il faut respecter quelques conventions.

2.1 . La base

Définissons d'abord l'unité de temps : la base. Elle est fixée arbitrairement à **trois secondes.** La plupart des durées sont exprimées dans cette unité. Le combat est ainsi décomposé en bases, c'est-à-dire en tranches de trois secondes.

2.2 . Ordre

Dans un souci de simplification, on considère que toutes les actions se déroulant lors d'une même base sont **simultanées** (une option permet d'ordonner les différents types d'action pendant une base).

2.3 . Actions

Définissons maintenant les actions ; elles sont multiples (offensives, défensives) et peuvent être liées au combat au corps-à-corps ou au combat à distance (projectiles, magie). Les règles sont simples, mais il existe des options pour augmenter le degré de simulation.

2.4 . Attaques

Les coups portés dans un combat peuvent être parés, esquivés, amortis par l'armure, ou manquer leur but. Bien souvent, ils touchent l'adversaire.

2.5 . Conséquences d'un coup porté

Les dommages causés par une attaque font **perdre des points de fatigue** à la victime. Optionnellement, il est possible de rendre compte précisément de la nature d'une blessure.

3 . A PROPOS DES OPTIONS

De nombreuses options sont offertes. Elles permettent d'augmenter le réalisme du combat. **Il est conseillé de ne les utiliser qu'une fois les règles élémentaires bien assimilées.**

La plupart des options sont indépendantes. Il est donc possible de n'en retenir que certaines.

Il n'est pas nécessaire d'avoir systématiquement recours à une option. Il est recommandé de n'y faire appel que dans les cas où son utilisation peut avoir une influence majeure sur le déroulement de l'aventure.

"Des mots ! Toujours des mots !" tempêtait Bertrand. Ses remarques étaient dirigées contre Thibault. Le chevalier était engagé dans une discussion philosophique avec le trouvère Mathias. Bertrand n'entendait rien à ce langage ! Il lui semblait bien que les deux hommes dissertaient sur l'art belliqueux. Peut-être voulaient-ils parler du combat ? Mais pour Bertrand, il n'y a qu'une façon d'en discuter : la lance dans la main

droite, et le bouclier dans la main gauche ! Son compère Chrestien pensait certainement comme lui. L'excès de discours affaiblit le bras. Sans doute endort-il aussi la vigilance, sans quoi Bertrand ne se serait pas fait surprendre ! ...»

C) SURPRISE

1 . AVANTAGE

Si un personnage arrive à surprendre son adversaire, il dispose d'une **totale liberté d'action pendant une base.** C'est seulement à la fin de cette période de 3 secondes que la victime peut tenter de réagir.

2 . REFLEXES

Pour ne pas rester figé pendant une seconde base, la victime doit réussir un **"jet de réflexes"** : le personnage effectue alors un jet de Rapidité sur un d10 : si elle le rate, elle reste surprise pendant une base supplémentaire.

En fait, tout événement impromptu peut nécessiter un jet de réflexes (Rapidité) pour voir si le personnage réagit immédiatement ou après un délai d'une base.

Si la situation ne fait pas appel aux qualités physiques (réflexes purs), mais plutôt à la faculté de comprendre très vite un phénomène, un jet de Décision remplacera le jet de réflexes.

3 . EMBUSCADE

Une bonne manière de surprendre un adversaire est de lui tendre une embuscade.

"..."J'ai bien fait de dire à mes hommes de se camoufler de part et d'autre du chemin ! " était en train de se dire le chef des Saxons. Quatre des cinq Bretons n'avaient même pas eu le temps de réagir à la première attaque.

Seul Thibault s'était rendu compte, mais un peu tard, de l'imminence de l'attaque. Juste assez tôt pour ne pas être pris au dépourvu..."

L'embuscade correspond à la compétence **65 - Surprendre.** Si le jet est réussi, seules les créatures étant sur leurs gardes ont droit à un jet de détection d'embuscade. Si elles échouent, elles sont surprises et restent complètement passives pendant une base comme celles qui n'étaient pas attentives.

Si le jet d'embuscade a échoué, le piège est découvert et il n'y a pas de surprise.

Seuls les personnages qui n'étaient pas attentifs devront effectuer un jet de réflexes !

D) ORDRE

"... Un javelot fendant l'air en direction de Bertrand avait donné le signal du combat. Les cinq Saxons se ruèrent sur les Bretons. Les combats singuliers s'engagèrent. Thibault, le seul à réagir instantanément, s'interposa de manière à protéger Isabeau. Il se retrouva ainsi face à deux adversaires..."

Toutes les actions dont la durée est égale à une base ont lieu simultanément. **Tous les résultats sont appliqués,** même si cela signifie que deux adversaires s'éliminent mutuellement.

Option : on peut utiliser une autre procédure :

- Chaque intervenant, du plus lent au plus rapide selon son score de rapidité, annonce ce qu'il va faire pendant la base qui vient.

- La résolution des attaques commence par le personnage le plus rapide (à égalité de rapidité, c'est l'arme la plus longue qui frappe en premier). Si un personnage a droit à 2 attaques, elles sont résolues en même temps.

- On procède alors à la résolution des attaques effectuées à distance (missiles, lancers), tous les jets de projectiles ayant lieu simultanément (deux archers peuvent se blesser en même temps).

- Enfin, le déclenchement éventuel des sortilèges prend effet à cette base... si le lanceur de sort n'a pas été interrompu auparavant !

E) ACTIONS

"... Thibaut désarme un adversaire et en blesse un autre. Isabeau prépare un sort pour venir en aide à Bertrand, Mathias et Chrestien qui n'ont rien pu faire contre la charge de leurs adversaires respectifs. Par

chance, le javelot qui était destiné à Bertrand passe à vingt bons centimètres de lui et bien que son adversaire saxon ait versé le premier sang, il n'a pas obtenu d'avantage décisif. Mathias, plus poète que guerrier, roule au sol pour échapper à son agresseur, mais Chrestien est sévèrement touché. Enfin, les Bretons commencent à réagir..."

En règle générale, un personnage peut effectuer 2 actions élémentaires par base (une par arme ou bouclier).

Les possibilités offertes dépendent donc du **"matériel"** que le personnage a entre les mains.

Rappelons aussi que les chiffres d'attaque et de parade avec une arme sont déduits du niveau de maîtrise, après application de deux bonus/malus (un pour l'attaque, l'autre pour la parade *(voir chap. 6.G)*.

Voici les différentes combinaisons possibles.

1 . UNE ARME

1.1 . Une attaque (atq) et une feinte de corps (MS-5)

Le personnage peut tenter une attaque. Ses chances de toucher son adversaire sont égales au chiffre d'attaque (atq) de l'arme utilisée.

Pendant la même base (avant ou après son attaque), il peut aussi tenter une feinte de corps pour éviter une attaque (et une seule). Ses chances de réussite sont égales au niveau de maîtrise de la compétence 7 - Esquive moins 5 (MS-5). Si la feinte de corps est réussie, l'attaque qui le visait échoue automatiquement.

1.2 . Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Les chances de réussir une parade dépendent de la compétence qui lui correspond. Elles sont égales au chiffre de parade (prd) de l'arme utilisée. En cas de succès, une attaque et une seule est parée.

La feinte de corps est résolue comme dans le paragraphe précédent *(1.1)*.

2 . UNE ARME ET UN BOUCLIER

2.1 . Une attaque (atq) et une parade (prd)

Les chances de toucher l'adversaire sont égales au chiffre d'attaque (atq) de l'arme utilisée.

Les chances de réussir la parade sont égales au chiffre de parade du bouclier. Un bouclier, comme une arme, ne permet de parer qu'une seule attaque par base.

2.2 . Une parade (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut parer une attaque avec son arme (chiffre de parade de l'arme : prd) et une autre avec son bouclier (chiffre de parade du bouclier : prd).

2.3 . Une parade (prd) et une feinte de corps (MS-5)

Il est possible d'effectuer une parade avec l'arme ou le bouclier (chiffre de parade de l'arme ou du bouclier : prd) et une feinte de corps (MS-5) afin de se soustraire à deux attaques différentes.

3 . SANS ARME (OU SANS LES UTILISER)

3.1 . Deux feintes de corps (MS-5) et (MS-5)

Le personnage peut tenter deux feintes de corps différentes (chances : MS-5), pour se soustraire à deux attaques.

3.2 . Une esquive (MS)

Le personnage plonge littéralement hors de portée du danger. Les chances de réussite sont égales au niveau de maîtrise (MS) de la compétence 7 - Esquive. Il peut ainsi se soustraire à toutes les attaques portées entre son point de départ et son point d'arrivée situé à 3 mètres de là. Pendant cette base, le personnage ne peut rien faire d'autre. Il doit se contenter d'esquiver les coups puis de se relever.

4 . OPTION : DEUX ARMES

4.1 . Une attaque (prd) et une attaque (prd)

Le personnage procède à une attaque avec les deux armes en même temps. Les chances de base correspondent au chiffre de parade de chaque arme (et non aux chiffres d'attaques), pour illustrer la difficulté de manier deux armes simultanément.

4.2 . Une attaque (prd) et une parade (prd)

Le personnage peut attaquer avec une arme et parer avec l'autre. Pour les mêmes raisons que précédemment *(4.1)*, les chances de succès sont égales aux chiffres de parade (prd).

4.3 . Une parade (prd) et une parade (prd)

Il est possible de parer une attaque avec une arme (chances = chiffre de parade) et une autre attaque avec la deuxième arme (chances = chiffre de parade).

Rappelons qu'une parade ou qu'une feinte de corps, en cas de réussite, ne s'oppose qu'à une seule attaque. Une esquive permet d'éviter toutes les attaques dans la zone de départ de l'action. Les chances de succès peuvent différer des chances de base si un bonus/malus est accordé par le Maître de jeu, en raison des circonstances qui président à l'action.

5 . UNE ARME DE JET

5.1 . Tirer (atq)

Il faut souvent plusieurs bases pour lancer une arme de jet ou décocher un missile. Cela est indiqué pour chacune de ces armes *(chap. 6.G)*. Les chances de base correspondent au chiffre d'attaque de l'arme considérée.

5.2 . Option : Ajuster (atq + 2)

Le personnage peut ajuster son tir pendant une base supplémentaire. Il bénéficiera d'un bonus de +2 sur ses chances de succès (chiffre d'attaque de l'arme de jet considérée + 2).

Aucune parade ou esquive ne peut être tentée pour éviter un missile (boulet de fronde, flêche). Par contre, le personnage peut être mobile et même zigzaguer *(chap. G.1 : Conditions de combat)*. Il est possible de tenter une feinte de corps ou une esquive pour éviter une arme lancée (javelot, hache, lance,...) si le personnage a perçu l'attaque !

Option : le bouclier s'ajoute à l'armure face aux missiles (Bouclier rond : +1, Grand bouclier : +2). La protection est ainsi augmentée.

Option : il est possible de tenter une parade avec le bouclier face à une arme lancée (javelot, hache, lance,...) mais pas devant un missile (arc, fronde, arbalète,...).

6 . AUTRES ACTIONS

6.1 . Sortir ou ramasser une arme

Cette action nécessite 1 base mais elle peut être tentée en même temps qu'une esquive ou qu'une feinte de corps (compétence 7).

6.2 . Se déplacer

Un personnage peut se déplacer de un mètre par base s'il est engagé au corps à corps. Au milieu d'un combat, un personnage sans adversaire peut avancer de 6 mètres par base.

6.3 . Rompre le combat

Il faut annoncer cette intention au début de la base et renoncer à toute action autre qu'une esquive ou que des feintes de corps. Le personnage a rompu le combat s'il a réussi à s'éloigner de son adversaire d'au moins un mètre sans avoir été touché. Il est libre alors d'en profiter pour tenter de fuir.

6.4 . Option : Charger (atq + 2)

Le personnage court aussi vite que possible vers sa victime pendant au moins une base. Il lui porte son attaque à la fin du mouvement lors de la base suivante. Ses chances de base sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée augmenté d'un bonus de 2 (atq + 2).

6.5 . Option : Désarmer (atq - 10)

Cette attaque particulière remplace une attaque normale. Les chances de réussite sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée, diminué d'un malus de 10 (atq - 10).

En cas de succès, l'arme de l'adversaire est projetée à une distance égale à la marge de réussite de l'attaque, divisée par 2 (Mr/2) en mètres.

Une parade permet de contrer cette action.

6.6 . Option : Viser une zone (atq - 10)

Lorsque le personnage cherche à atteindre son adversaire à un endroit précis (tête, cou, bras,...), ses chances de réussite sont diminuées de 10.

En cas de succès, la victime est touchée à l'endroit voulu, mais en cas d'échec, elle est indemne.

Ceci est valable pour les armes de contact, les missiles et les armes lancées. Il ne faut pas confondre avec l'option "ajuster" (5.2) où le personnage prend un peu plus de temps avant de décocher un missile.

Pour viser une zone particulière d'une créature, le principe utilisé est différent *(chap. 12.10)*.

6.7 . Option : Combat à mains nues Percussion (atq -3)

Un personnage qui se bat à Mains nues (Compétence 7), est considéré comme ayant deux armes.

S'il utilise la double attaque (4.1), ses chances de succès sont égales à son chiffre d'attaque diminué d'un malus de 3 (atq - 3, atq - 3).

Il ne peut pas parer ni effectuer d'attaque en chargeant.

Par contre, il est possible de percuter son adversaire. Il faut avancer le plus vite possible vers sa victime pendant une base, avant de la percuter à la base suivante. Les chances de succès sont égales au chiffre d'attaque de la compétence 7 - Mains nues, diminuées d'un malus de 3 (atq - 3). En cas de succès, l'attaquant additionne son score de Physique aux dommages infligés.

6.8 . Autres

Un personnage peut tenter d'utiliser une compétence, préparer un sortilège, ...

F) RESOLUTION DU COUP PORTE

1 . CHANCES DE TOUCHER

En général, les chances de toucher un adversaire sont égales au chiffre d'attaque de l'arme utilisée, éventuellement modifié par un bonus/malus selon l'action choisie (E) et les conditions dans lesquelles se déroulent l'attaque (G.1).

☐ Exemple : attaque avec une arme, chiffre d'attaque (atq), Tir ajusté : chiffre d'attaque plus 2 (atq + 2),... ☐

Exception : deux attaques avec deux armes, chiffres de parade (prd et prd).

Le Maître de jeu peut accorder un bonus/malus si l'attaque se déroule dans des conditions particulières.

☐ Exemple : l'attaquant est au sol lorsqu'il porte son attaque, malus : -5 (atq -5). ☐

Notons aussi qu'il faut quelquefois réussir un jet de compétence avant de porter une attaque. Si ce jet est manqué, l'attaque a échoué.

☐ Exemple : attaque portée par un personnage combattant à cheval. Il doit réussir un jet de compétence 51 - Cheval, avec un malus de 3 (Combat (-3), aspect de la compétence Cheval) avant de pouvoir porter son attaque. S'il réussit l'attaque peut être tentée normalement. S'il manque son jet, l'attaque échoue automatiquement. ☐

2 . JET D'ATTAQUE MANQUE

L'attaque n'a aucune chance de toucher sa cible.

3 . JET D'ATTAQUE REUSSI

L'attaque a de bonnes chances d'atteindre son but ; sa marge de réussite (MrA : marge de réussite de l'attaque) représente son potentiel de dommages. Maintenant, tout dépend de la **réaction de l'adversaire.**

3.1 . Esquive ou Feinte de corps (compétence 4 - Esquive)

Si l'adversaire réussit son jet d'Esquive (MS) ou de Feinte de corps (MS-5), l'attaque est évitée. En cas d'échec, l'attaque est portée avec tout son potentiel de dommage (MrA). Rappelons qu'une esquive permet d'éviter toutes les attaques dirigées contre soi pendant une base. La feinte de corps ne permet d'éviter qu'une seule attaque.

3.2 . Parade

Réussir une parade ne signifie pas nécessairement que l'on a bloqué l'attaque, mais souvent que cette manoeuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant.

Si l'adversaire réussit son jet de parade avec son arme ou son bouclier (chances de parer : chiffre de parade (prd)), tout dépend de la marge de réussite (MrP) :

- La parade est meilleure que l'attaque (marge de réussite de la parade supérieure ou égale à celle de l'attaque ; **MrP≥MrA) : l'attaque est parée.**
- La parade est moins efficace que l'attaque (marge de réussite de la parade inférieure à celle de l'attaque ; **MrP < MrA) :** le défenseur a gêné l'attaquant mais ce dernier le touche quand même. Dans ce cas, **le potentiel de dommages est diminué** de la marge de réussite de la parade (MrA - MrP).
- La parade est manquée : l'attaque porte avec tout son potentiel de dommages (MrA).

3.3 . Option : Réussite parfaite et échec critique

Cette option déjà évoquée au *chapitre 6.B (Utilisation d'une compétence)* peut s'appliquer aux différents jets réalisés en combat. Elle contribue en particulier à obtenir des marges de réussite extrêmes.

Rappelons qu'il est possible de considérer en première approximation qu'un "1" est toujours un succès et un "20" toujours un échec. Un résultat de "1" réussit toujours. Seule une parade effectuée elle aussi avec une réussite parfaite permettra de contrer le coup.

Notons aussi qu'une attaque parfaite ("1"), peut être seulement contrée par une parade parfaite ("1" aussi) et uniquement évitée par une esquive ou une feinte de corps parfaite ("1"). Sinon l'attaque touche avec tout son potentiel de dommages (MrA).

"... Thibault désarme un adversaire et en blesse un autre..."

□ Exemple : Thibault armé d'une épée longue (atq : 16) et d'un petit écu (prd : 17), engage le combat face à 2 guerriers saxons : Armagh qui utilise la lance (atq : 10) et Cormac armé d'un poignard (atq : 12) et d'un bouclier à ombilic (prd : 9).

* Première phase du combat (1 base = 3 secondes).

Thibault étant le plus rapide, tente de désarmer Armagh. D'après l'option : Désarmer, ses chances sont donc atq-10 soit 6. Jet du d20 : 2 ; la tentative est réussie avec une marge de 4 (MrA = 4). Armagh tente de parer l'attaque. Ses chances de parer avec la lance sont égales à son chiffre de parade avec la lance : 5. Jet du d20 : 9, échec ! La lance vole des mains d'Armagh et retombe à 4 mètres de là. Mais Cormac n'est pas impressionné et attaque. Jet du d20 : 7, la tentative est réussie avec une marge de 5 (MrA = 5). D'après la Charte Angoumoise, c'est une "bonne attaque", "difficile à parer". Thibault interpose son bouclier. D20 : 10 (MrP = 7). "Excellente parade" qui bloque l'attaque de Cormac (MrP > MrA).

Au cours de cette base, Thibault a donc porté une attaque et réussi une parade. Si un autre adversaire était présent, il n'aurait rien pu faire pour éviter son attaque, car il avait utilisé les deux actions possibles.

* Deuxième phase du combat (deuxième base)

Pendant qu'Armagh récupère sa lance, le combat se poursuit entre Thibault et Cormac. Thibault, pressé de se débarasser des 2 saxons place une violente attaque. Jet du d20 : 1 ! Réussite parfaite ! Utilisons l'option correspondante. Nouveau d20 : 9. La marge de réussite de l'attaque est donc 21 (MrA = (16-1) + (15-9) ! Cormac tente d'esquiver. Il est en droit de le faire, n'ayant pas encore accompli d'action au cours de cette base. Ses chances de réussir seraient égales à 6 (MS = 6), si l'attaque n'était pas parfaite ("1" sur le d20). Pour être efficace, l'esquive de Cormac doit, à son tour, être parfaite. Dans ce cas il parviendra à plonger hors de portée et ne souffrira aucun dommage. Par contre, avec tout autre résultat qu'un "1" sur le d20, l'attaque le prendra au dépourvu et il en subira tous les effets. Jet du d20 : 5. C'est insuffisant ! L'attaque de Thibault, d'une violence inouïe, a totalement surpris Cormac. □

Voyons maintenant le calcul des dommages.

4 . DOMMAGES

Lorsqu'une attaque n'a pu être évitée ou être parfaitement parée, elle touche l'adversaire avec un potentiel de dommages correspondant à sa marge de réussite (MrA), éventuellement diminuée par la marge de réussite d'une parade incomplète **(MrA - MrP).** Les dommages causés par l'attaque sont égaux à ce potentiel. Ils correspondent à un choc violent et diminuent ainsi le nombre de points de Fatigue de la victime (Fatigue après le coup = Fatigue avant le coup - dommages). Si le total de points de Fatigue diminue jusqu'à 0, la victime sombre dans le coma pour d12 heures et risque de succomber *(chap. 8.A.2 : Coma).*

La durée du coma est aléatoire dans le but de conserver une certaine incertitude et de laisser planer l'angoisse.

□ Exemple : Thibault a réussi son attaque de 21 (MrA = 21). Cormac perd 21 points de Fatigue. Comme son potentiel de fatigue est égal à 18, il tombe à -3 et sombre dans le coma pour d12 = 6 heures.

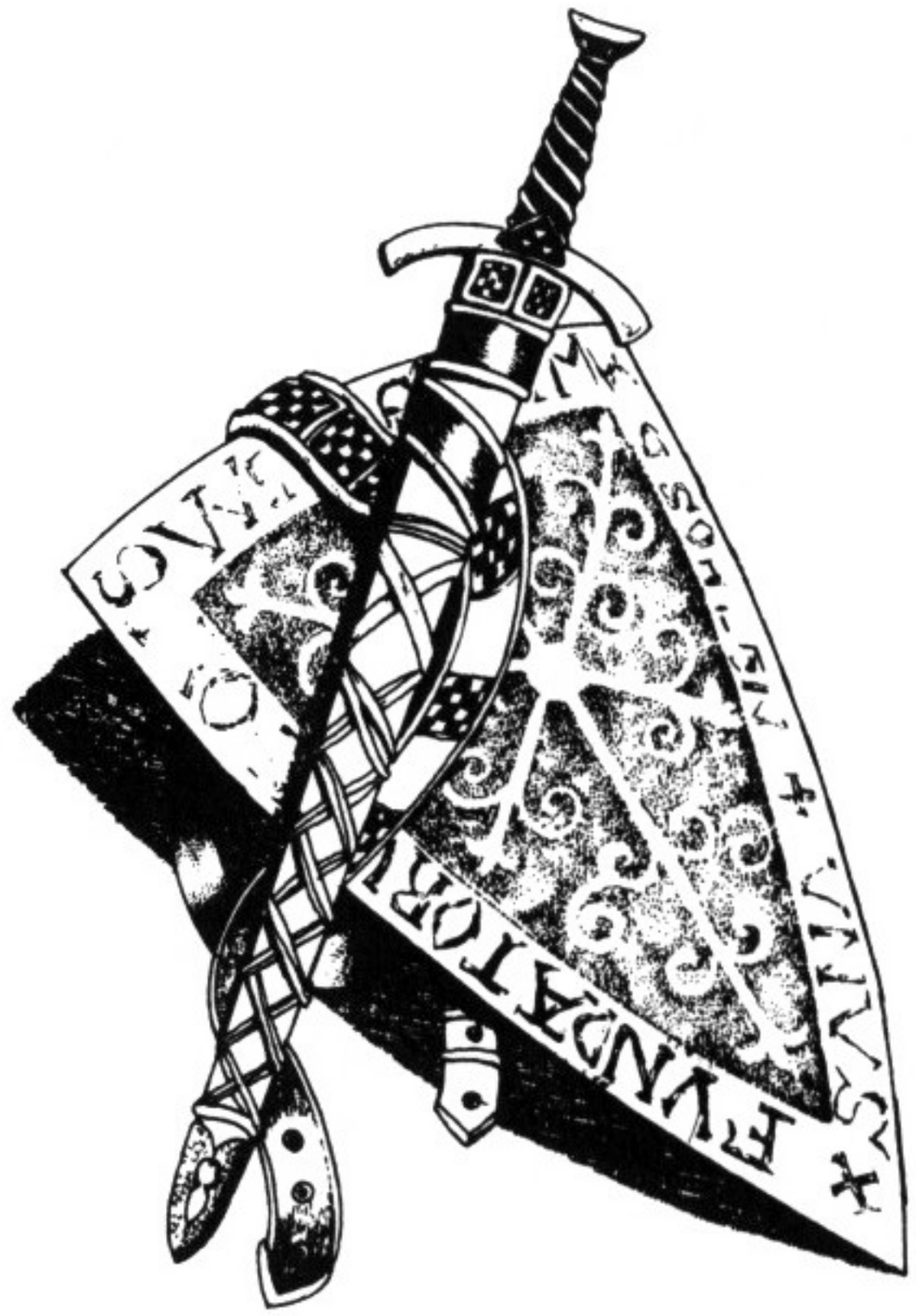
Mais déjà Armagh a récupéré sa lance, se représente devant Thibault, la haine au fond des yeux,... □

Option : si la Fatigue devient inférieure ou égale à 0, le personnage peut effectuer un jet de Volonté (d10) pour rester conscient et continuer à agir. Lors de chaque nouvelle perte de points de fatigue, il devra effectuer un autre jet de Volonté. Les points de fatigue négatifs continuent cependant à s'accumuler.

Dès que l'excitation due au combat disparaît, le personnage sombre immédiatement dans le coma après être allé au delà de ses forces. Il peut même succomber *(chap. 8.A.3).*

5 . ARMURE

L'armure peut absorber une partie des dommages. La protection qu'elle apporte est déduite du potentiel des dommages. Par conséquent, les dommages infligés sont égaux au potentiel de dommages moins la protection de l'armure (dommages = (MrA-MrP) - protection).



Liste des armures disponibles

Armure	Protection	Poids total
Peau nue	0	
Tissu	0	
Cuir	1	5 kg
Fourrure épaisse	1	4 kg
Cuir bouilli ou clouté	2	8 kg
Ecaille sur cuir	2	12 kg
Anneaux sur cuir	2	10 kg
Maille quasigénée	3	22 kg
Maille pleine	4	32 kg
Maille treslie	4	27 kg
Fer	5	

La protection et le poids s'entendent pour une armure complète avec casque.

Au XIIIe siècle, il n'existait pas encore d'armure de fer complète ("le harnois blanc"). Le fer était utilisé uniquement pour le heaume et les casques, et rarement pour des ailettes sur les épaules.

Option : face aux missiles, le bouclier s'ajoute à l'armure (bouclier rond : +1, grand bouclier : +2). La protection est ainsi améliorée.

□ Exemple : si Cormac avait été protégé par une cotte de mailles (protection : 3), il n'aurait pas perdu tous ses points de fatigue, évitant ainsi de sombrer dans le coma : dommages = 21 - 3 = 18. □

6 . OPTION : POINT D'IMPACT D'UNE ATTAQUE REUSSIE

Il est possible de déterminer la zone touchée lors d'une attaque. Il suffit de lancer un d20 et de lire le résultat sur la silhouette.

Si le résultat obtenu semble illogique pour l'arme utilisée et la situation de combat, n'hésitez pas à relancer le d20 de localisation.

Si le personnage a utilisé l'option qui consiste à viser une zone précise (atq-10, *chap. E.6.6)*, il touche la zone en cas de succès et manque totalement la victime en cas d'échec.

La détermination du point d'impact d'une attaque réussie peut servir à localiser les blessures *(chap. F.7.2)* ou encore à différencier les zones couvertes par une armure de celles qui ne le sont pas. Dans ce but précisons :

Type d'armure, protection sauf les **zones** où la **protection** est :			
Armure de cuir	1	1 à 3,8,11,12,14	0
Fourrure	1	1,2,12,14	0
Cuir bouilli	2	2,3,8,11,12,14 13,15 à 20	0 1
Ecailles sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Anneaux sur cuir	2	2,3,8,11,12,14 19,20	0 1
Mailles quasigénées	3	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5
Mailles pleines ou treslie	4	2 12,14,19,20 1 (casque)	0 ou 5 2 5

Il est donc possible, si l'on a déterminé le point d'impact d'une attaque (hasard ou option-viser) , de ne tenir compte que de la protection de la zone atteinte dans le calcul des dommages.

☐ Exemple : un personnage a une cotte de maille quasigénée (protection 3). Cette protection est déduite des dommages causés par une attaque. Mais si l'attaquant a visé une zone précise ou si le hasard (d20) désigne une zone particulière, on ne tient compte que de la protection de la zone considérée. A la main (zone 12 ou 14), il a une protection (2), à la tête (zone 1), il peut avoir un casque en fer (protection 5). On retranche donc aux dommages la protection de la zone touchée. ☐

7 . OPTION : BLESSURES

La notion de perte de points de fatigue est simple à utiliser mais ne simule pas parfaitement la gravité de certains coups portés. Si vous souhaitez atteindre un niveau de réalisme supplémentaire, il est possible d'utiliser l'un des deux systèmes de blessures proposés. Le premier correspond à des blessures générales et le second à des blessures localisées dans une zone précise.

7.1 . Blessures générales

Il suffit de lire le résultat dans le tableau suivant qui donne les effets en fonction des dommages.

Etat sonné : le personnage est "K.O. debout". Ses facultés sont diminuées, et donc il effectue tous ses jets à -5. L'état sonné dure une base par point de dommages infligés supérieur à 7.

Etat évanoui : le personnage est évanoui pendant 5 bases par point de dommages supérieur à 10.

Coma : Il dure d12 heures. Le personnage doit effectuer un jet de survie (voir le chapitre "coma") à mi-parcours pour éviter la mort, s'il n'a pas encore été soigné. Lorsqu'il sort du coma, son capital de fatigue est égal à un point.

Cicatrice et séquelles : consulter le chapitre sur les blessures.

Cri : le personnage laisse échapper un cri, sauf s'il réussit un jet de volonté.

Blessures : *voir au chapitre 7.B.*

Effets secondaires : *voir au chapitre 7.B.1.7*

Fatigue permanente : tant qu'elle n'est pas guérie, une blessure diminue le capital de points de fatigue d'un personnage d'un chiffre dépendant de sa gravité : légère (-2), sérieuse (-4), grave (-6), critique (-8). Les effets de plusieurs blessures sont cumulatifs. Si le potentiel de fatigue d'un personnage est réduit à zéro, il reste dans le coma jusqu'à ce qu'il récupère de ses blessures.

☐ Exemple : Thibault inflige 21 points de dommage à Cormac. D'après le tableau, il s'agit d'une blessure mortelle. Si Cormac n'est pas sauvé (57 - Premiers soins (-6)) dans la minute qui suit, il ira rejoindre ses ancêtres aux Enfers. Même si les premiers soins lui sont administrés avec succès et à temps, il doit subir une intervention dans l'heure (54 - Médecine sanglante III (-6)). En cas de nouveau succès, il se retrouve dans un état critique qui ne guérira qu'en 50 jours. En attendant, son maximum de points de fatigue est réduit de 8 points... ☐

7.2 . Blessures localisées

Les blessures n'ont pas la même gravité selon la zone touchée.

On se reporte au tableau général des blessures pour la détermination des conséquences de l'attaque, mais en modifiant le chiffre de dommages comme suit :

Tête et cou (1 à 3) : +6
Bras et jambes (4, 7, 8, 11, 15 à 18) : -2
Mains et pieds (12, 14, 19, 20) : -4
Torse et bas-ventre (5, 6, 13) : +3
Abdomen (9, 10) : +2

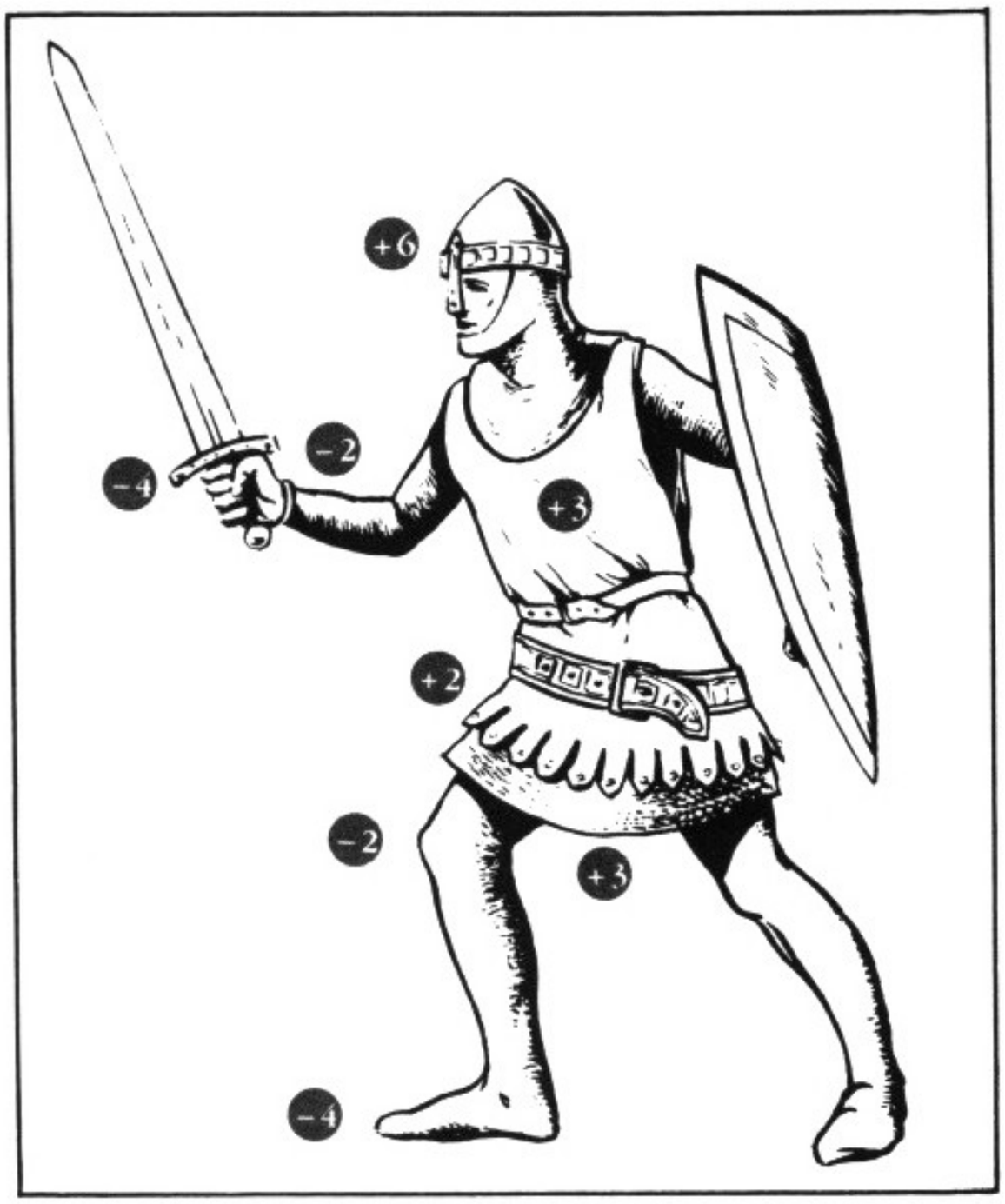
Notons aussi, pour :

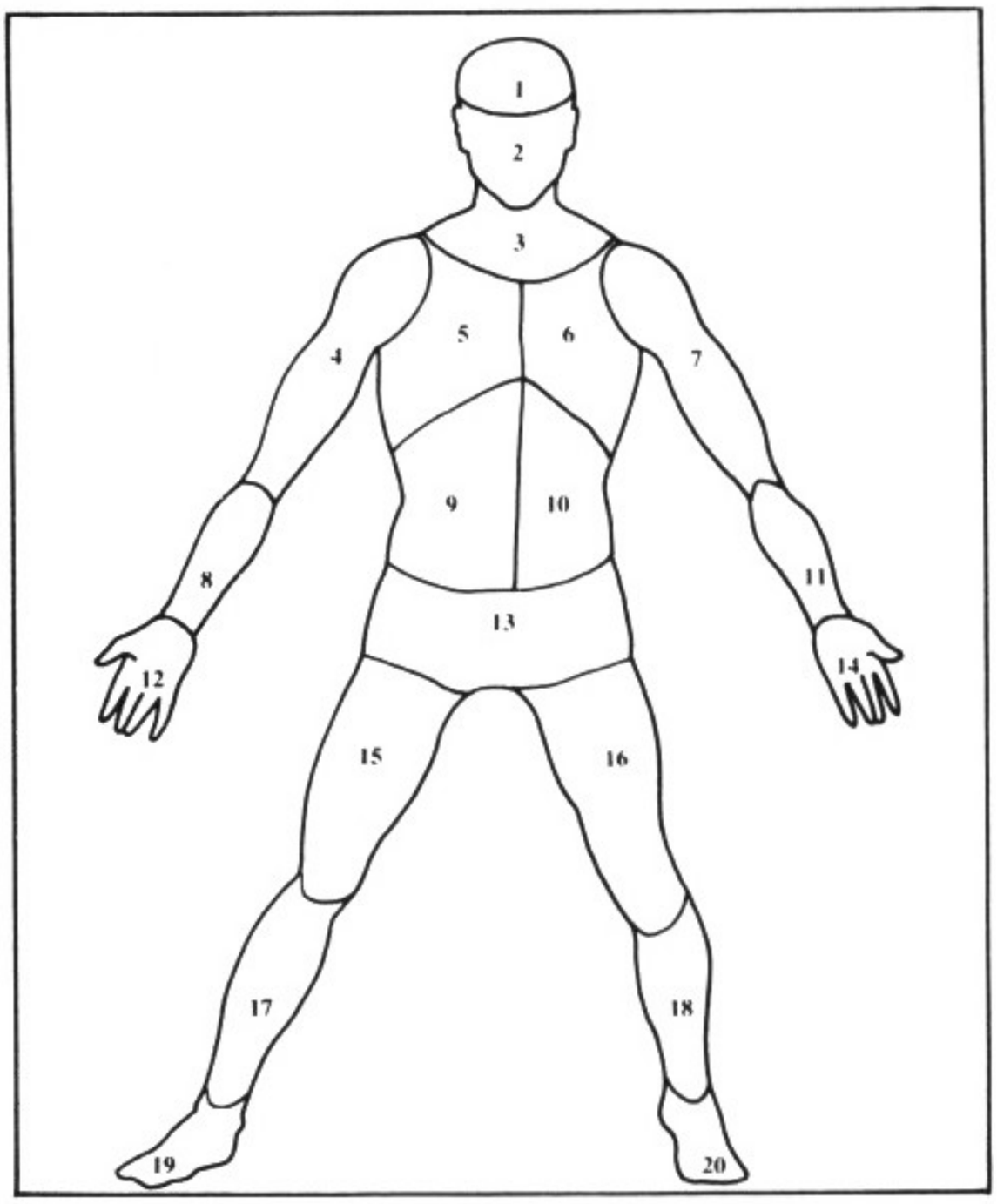
les bras et les mains (4, 7, 8, 11, 12, 14) : le personnage risque de **lacher** ce qu'il tient.

les jambes, les pieds, le bas-ventre (13, 15 à 20) : le personnage risque de **tomber.**

Le Maître de jeu peut limiter l'utilisation de membres blessés (déplacements, combat, manipulation,...).

☐ Exemple : Chrestien a été blessé par un Saxon. Dommages : 14. Localisons la blessure. Jet d'un d20 : 8 = main droite. Pour déterminer les conséquences de l'attaque, la lecture du tableau général des blessures donne un total de dommages de 10 (14 - 4 (main)). Chrestien a perdu 10 points de fatigue. De plus, il s'agit d'une blessure sérieuse ; Chrestien est sonné pour 3 bases (10 - 7), et ne peut s'empêcher de crier de douleur en lâchant son arme... ☐





Les blessures

Dommages infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Blessure	superf. (0)	légère (I)		sérieuse (II)		grave (III)		critique (IV)		mort. (V)
Effet direct				sonné		évanoui		coma		mort
Cri										
Cicatrice										
Séquelles										
Fatigue permanente		- 2		- 4		- 6		- 8		- 10

Les blessures localisées

Dommages * : après la modification selon la zone touchée.

Dommages* infligés	0 - 3	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 +
Lâcher	Zones 4, 7, 8, 11, 12, 14									
Chuter	Zones 13, 15 à 20									
Amputation	Zones 8, 11, 12, 14, 17 à 20									
	Zones 3 (!), 4, 7, 15, 16									

G) FACTEURS INFLUENCANT LE COMBAT

De nombreux éléments extérieurs peuvent intervenir dans un combat. Si la Charte Angoumoise permet de qualifier et de quantifier rapidement l'importance de ces facteurs, mais voici quelques indications.

1 . CONDITIONS DE COMBAT

Adversaire immobile : +9
Adversaire au sol : +6
Adversaire à genoux : +4

Adversaire aveugle
ou ne pouvant absolument
pas voir venir l'attaque : +5
(ni parade, ni feinte de corps)

Attaquant au sol : -5

Cible se déplaçant en ligne droite : -4
Cible se déplaçant en zigzag : -6

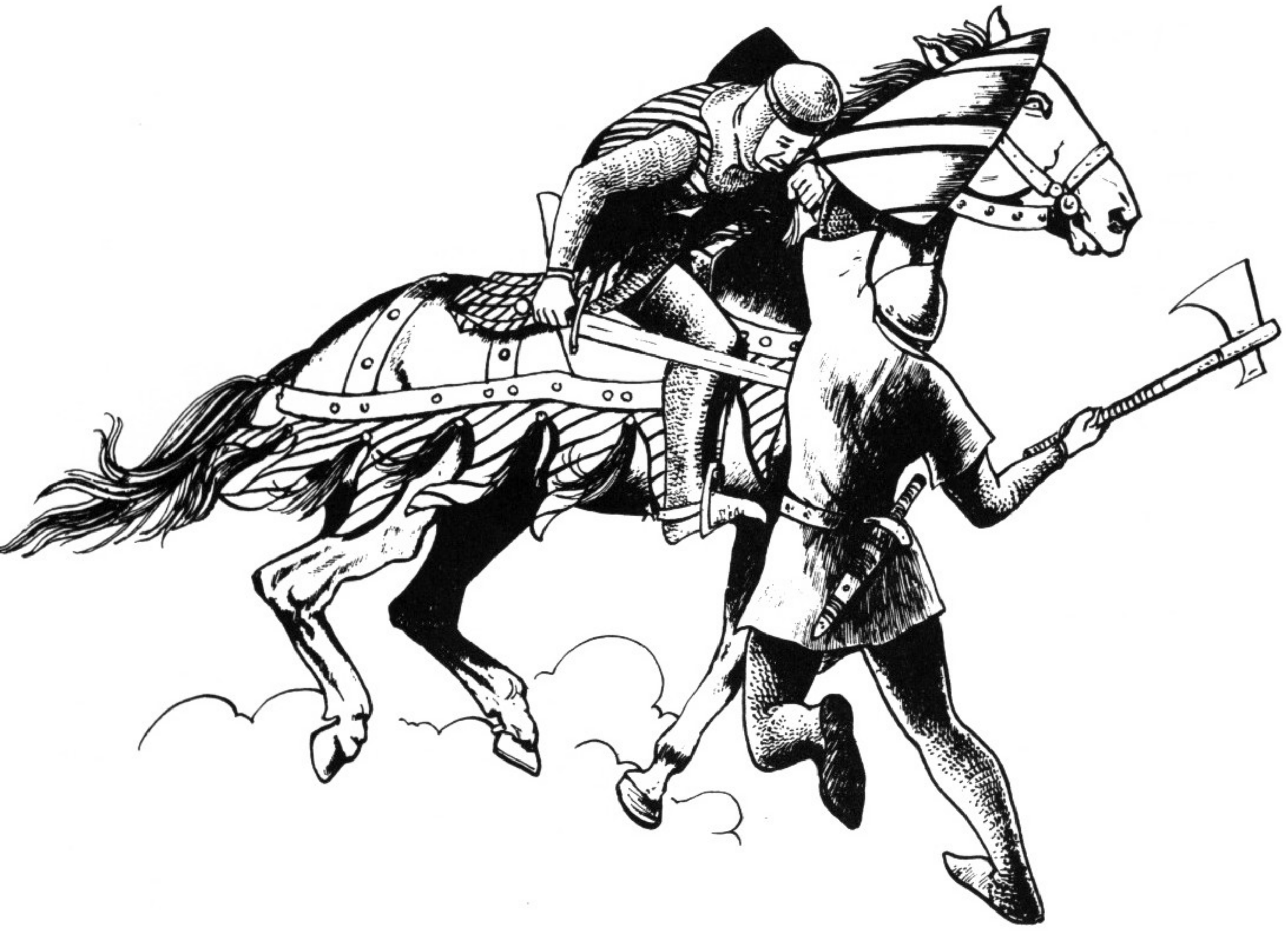
Cible à couvert : -1 par zone couverte
(ou bien, on lance un d20 de localisation en vérifiant si la zone désignée est à couvert).

Cette liste n'est pas exhaustive.

2 . TAILLE DE LA CIBLE

Minuscule : -19 (ex : 3cm x 2cm)
Petite : -10 (ex : 25 cm x 20cm)
Naine : -6 (ex : 0,5m x 1m)
Humaine : 0 (ex : 1m x 2m)
Géante : +6 (ex : 2m x 5m)
Enorme : +10 (ex : 5m x 10m)

Pour les créatures, consulter le chapitre 12.



9. LA MAGIE

Dans les Légendes de la Table Ronde, la magie existe réellement et est régie par des règles qui lui sont propres. Ce domaine est vaste et les possibilités offertes innombrables. Les sortilèges présentés dans cet ouvrage sont presque tous issus de textes légendaires, où les personnages trouveront certainement de nouvelles idées sur leur utilisation. Si celles-ci, bien que sortant du cadre des explications données, restent fidèles à l'esprit et à la puissance du sortilège, ses effets seront déduits logiquement grâce à la Charte Angoumoise.

La magie repose principalement sur la nature, car c'est ainsi que s'établit le lien entre magie et réalité. Il n'est possible de faire pleuvoir que s'il y a des nuages, de créer un tourbillon de pierre qu'avec les pierres se trouvant dans le lieu choisi, ...

Connaître un sortilège permet de savoir comment réveiller, libérer des forces naturelles latentes.

Pour lancer un sortilège, il faut procèder à un rituel complexe. Mais il ne suffit pas de connaître le cérémonial, car la manière de l'accomplir reste fondamentale. Il ne sert à rien d' apprendre une formule par coeur, car cela n'est pas suffisant.

La forme importe autant que le contenu. Il faut savoir déclamer la formule, utiliser le pouvoir de la voix, jouer avec ses fréquences et ses subtilités. C'est pourquoi les magiciens (enchanteurs, trouvères,...) font souvent appel à la musique, à la psalmodie ou au chant. L'incantation est avant tout un phénomène vibratoire.

Une incantation même bien prononcée n'est réellement efficace que lorsqu'elle est soutenue par un gestuel approprié. Il est nécessaire d'assumer une position particulière et d'effectuer certains gestes propres au sortilège.

La magie étant d'origine essentiellement naturelle, un élément de cette nature doit être utilisé. Il s'agit d'une composante matérielle, lien entre le réel et le magique.

En résumé, on peut considérer que pour lancer un sortilège, le magicien doit procéder au rituel suivant :

- se concentrer
- préparer le sortilège
  (incantation, composante et gestuel).

Le rituel a pour but de libérer les forces latentes de la nature :

- les **incantations** appellent ces forces,
- la **composante matérielle** focalise leur énergie,
- le **gestuel** ordonne et canalise les forces mises en jeu.

La complexité des phénomènes magiques explique pourquoi il est long et difficile d'en faire l'apprentissage.

Il existe différentes façons d'accéder à la connaissance. Chaque méthode correspond à un des domaines de la magie pouvant agir sur un ou plusieurs ensembles de forces naturelles.

A) LES DIFFERENTS DOMAINES DE MAGIE

"Magie" est un terme générique qui qualifie plus le phénomène que la méthode.

Dans les légendes de la Table Ronde, il existe plusieurs domaines de magie, chacun en rapport avec une initiation particulière. On distinguera :

- la magie alchimique (Alchimistes)
- la magie astrologique (Astrologues)
- la magie d'enchantement (Enchanteurs)
- la magie naturelle (Ermites)
- la magie médicale (Médecins)
- la magie noire (Sorciers)
- la magie artistique (Trouvères)

Pour chaque domaine de magie, il existe une ou plusieurs familles (ou phyllums) de sortilèges. Un phyllum est un ensemble de sortilèges faisant appel à des forces ou des mécanismes similaires.

Quelques exemples de phyllums : animaux, musique, protection, transformations,...

Aucune règle n'empêche un personnage d'accèder à la connaissance d'un sortilège d'un domaine de magie auquel il n'a pas été initié. Le seul handicap est le temps d'apprentissage du sortilège qui sera sûrement plus long que pour un initié.

Les phénomènes magiques étant complexes, il est légitime qu'un personnage initié à un domaine de magie puisse apprendre plus rapidement un sortilège appartenant à celui-ci.

B) L'ACQUISITION DES SORTILEGES

L'apprentissage de la magie étant long et difficile, tout le monde n'y aura pas accès. Pour acquérir la connaissance, il faut **être jugé digne de la recevoir**, car le savoir ne s'achète pas et n'est dispensé qu'à bon escient. Un magicien conservera en particulier à l'esprit la maxime suivante : *"Ne forge pas l'arme qui pourrait te nuire"*.

Les sortilèges peuvent être considérés comme des compétences magiques. Il convient donc de distinguer, comme pour les compétences, l'apprentissage des sortilèges avant le début du jeu *(création du personnage)*, et après le début du jeu *(entre deux aventures)*.

1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Il est possible d'utiliser des points d'apprentissage pour acquérir un ou plusieurs sortilèges, comme cela est expliqué dans le chapitre sur la création des personnages.

Une compétence "coûte" un point d'apprentissage, mais il n'en est pas de même pour les sortilèges. Ils sont, en effet, classés par niveau de difficulté, du plus simple (difficulté = 1) au plus complexe (dif. = 10). Ainsi, l'acquisition d'un sortilège nécessite un nombre de points d'apprentissage égal à la difficulté du sort.

Les 7 classes de magiciens sont avantagées par leur initiation, comme l'indique le *tableau des avantages de classe*. Ils "achètent" certains sortilèges moins cher.

Par contre, l'apprentissage d'un sortilège avant le début du jeu nécessite dans tous les cas une année de travail par point de difficulté de sort.

Le calcul du niveau de maîtrise de chaque sortilège fait appel à deux notions supplémentaires :

- les pouvoirs magiques,
- la connaissance de la magie.

La connaissance de la magie progressant après l'acquisition de chaque sortilège, les scores de maîtrise avant le début du jeu ne sont calculés qu'une fois leur choix arrêté.

2 . LES POUVOIRS MAGIQUES

Il existe autant de types de pouvoirs que de domaines de magie. En pratique, on ne détermine que les pouvoirs correspondant aux domaines de magie des sortilèges choisis.

Un pouvoir est égal à la somme du Psychique, du don de Magie et d'un deuxième don caractéristique du domaine de magie concerné (voir le tableau des pouvoirs).

Pour chaque calcul de score d'un sortilège, on fait intervenir le pouvoir magique correspondant.

3 . CONNAISSANCE DE LA MAGIE

La connaissance de la magie est égale à la somme des difficultés des sortilèges acquis, en comptant deux fois le sort de plus grande difficulté ; le total est divisé par 5, et arrondi au nombre le plus proche.

Puisque la connaissance de la magie évolue avec l'acquisition de chaque sortilège, elle n'est calculé qu'une fois le choix des sortilèges terminé.

Si de nouveaux sortilèges sont appris en cours de jeu, la connaissance de la magie évoluera en conséquence (nouveau calcul à effectuer).

4 . NIVEAU DE MAITRISE

Pour déterminer le score (niveau de maîtrise) d'un sortilège, il suffit d'additionner la connaissance de la magie au pouvoir correspondant au domaine du sort, puis de retrancher 3 fois sa difficulté.

Un niveau de maîtrise très faible (peut-être même négatif) signifie que vous avez fait l'apprentissage d'un sortilège trop difficile pour vos capacités. Vous le connaissez mais vous n'êtes pas encore capable de le lancer. Toutefois, il faut savoir que dans certaines conditions, un sortilège peut être lancé avec différents bonus venant ponctuellement augmenter ce niveau de maîtrise. D'autre part, si le personnage acquiert au cours du jeu de nouveaux sortilèges, ceux-ci viennent améliorer sa connaissance de la magie et donc tous les scores des sortilèges qu'il connaît. Enfin, il est possible de progresser grâce à l'expérience de la même façon que pour les compétences (voir chapitre sur les compétences).

5 . APRES LE DEBUT DU JEU

Un personnage a parfaitement le droit d'apprendre un sortilège entre deux aventures. Bien entendu, il doit être jugé digne de recevoir une telle connaissance. Mais dans tous les cas, le temps nécessaire à cet apprentissage constitue un autre obstacle. En effet, le moindre sortilège (difficulté = 1) demande au moins un an d'apprentissage. Acquérir un nouveau sortilège priverait alors d'aventure le magicien pendant de longues années ! Pour éviter ce problème, deux solutions existent.

La première est une option proposée dans le chapitre des compétences à propos des conditions d'apprentissage *(chap. 6)*. En effet, un personnage souhaitant acquérir un sortilège doit effectuer les démarches nécessaires à son apprentissage, pour se placer dans les conditions les plus favorables. Cette recherche peut avoir lieu pendant ou entre deux aventures. Le personnage pourra réduire le temps d'apprentissage jusqu'à 1/3 de sa valeur normale, en utilisant cette option.

La deuxième solution tient compte du fait suivant : le personnage n'a pas besoin d'étudier plus de quelques heures par jour (4 en moyenne) pour effectuer son apprentissage. Donc il peut partir en aventure pendant quelques temps, et s'il dispose au cours de celle-ci, de 4 heures par jour pour étudier, il n'aura pas besoin d'interrompre son apprentissage. L'apprentissage d'un sortilège est donc très différent de l'apprentissage d'une compétence (il doit avoir lieu sans interruption). Signalons que chaque heure d'étude coûte 2 points de fatigue, ce qui peut provoquer des situations gênantes au cours d'une aventure.

C) UTILISATION D'UN SORTILEGE

Les effets d'un sortilège sont expliqués dans sa description.

Lorsqu'un personnage décide de lancer un sort dans des conditions normales, ses chances de succès sont égales à son niveau de maîtrise du sort.

De nombreux facteurs peuvent influencer ces chances de succès. Certains sont indiqués ci-dessous. Les autres doivent être interprétés grâce à la Charte Angoumoise.

1 . PREPARATION DU SORTILEGE

Les sortilèges peuvent être préparés de trois façons différentes :

- préparation courte (le rituel est abrégé),
- préparation normale,
- préparation longue
  (le rituel est prolongé et répété).

Selon les circonstances, le personnage choisira la préparation la plus adaptée à la situation.

Le **type de préparation** influe sur les chances de succès du sortilège : **courte** (-3) **normale** (0) **longue** (+3). En général, les durées sont exprimées en bases de 3 secondes (courte), en minutes (normale) ou en heures (longue).

Signalons enfin qu'un personnage doit rester concentré pendant toute la préparation du sortilège. Il peut se déplacer au plus d'un mètre par seconde, mais ne peut tenter ni esquive, ni feinte de corps. S'il est blessé, sa concentration est brisée et la préparation doit être recommencée depuis le début.

2 . OPTION : TON DE L'INCANTATION

Normalement, l'incantation est récitée, psalmodiée ou chantée. Elle peut être cependant prononcée sur d'autres tons :

- pensée (le personnage prononce mentalement l'incantation),
- murmurée (seules les créatures proches peuvent l'entendre),
- clamée (elle peut être entendue à 100 mètres).

Suivant les circonstances et en particulier le niveau de discrétion nécessaire, le personnage choisira le ton le plus adapté.

Le **ton de l'incantation** influe sur les chances de succès : **pensée (-5), murmurée (-2), parlée (0), clamée (+1).**

3 . OPTION : GESTUEL

Pour qu'un un rituel soit vraiment efficace, il doit comprendre un gestuel approprié. Si le personnage n'est pas libre de ses mouvements ou s'il désire être discret, il peut se dispenser du gestuel. Dans ce cas, ses chances de succès sont diminuées :

avec gestuel (0), sans gestuel (-5).

4. OPTION : COMPOSANTE MATERIELLE

La composante matérielle focalise les forces surnaturelles mises en jeu. Sauf exception, elle est détruite dans l'opération, même si le sortilège ne fonctionne pas. Le personnage peut décider (ou être obligé) de se dispenser de la composante matérielle. Dans ce cas, ses chances de succès sont diminuées :

avec composante (0), sans composante (-5).

D) EFFETS D'UN SORTILEGE

Les chances de succès (CDS) d'un sortilège sont donc égales au niveau de maîtrise plus les bonus ou les malus associés aux conditions de préparation :

CDS = MS + bonus/malus.

A l'instant où le personnage achève d'accomplir le rituel, le joueur lance un d20 pour déterminer si le sortilège est réussi. Le résultat doit être inférieur ou égal aux chances de succès finales.

Le sortilège produit divers effets, la plupart étant expliqués dans sa description.

1 . FATIGUE

Au cours de la préparation d'un sortilège, le personnage fait appel à de puissantes forces. Pour les manipuler, il doit puiser dans son énergie et par conséquent se fatiguer.

Si le sortilège est réussi, la fatigue subie est égale à **21 points moins les chances de succès**. Ainsi, si ses chances de succès sont supérieures ou égales à 21, le personnage ne se fatigue pas.

Si le lancement du sortilège se solde par un échec, la fatigue est égale à la marge d'échec, soit le résultat du d20 moins les chances de succès.

Option : lors de la préparation d'un sortilège, la fatigue résultant de l'absence de maîtrise des forces mises en jeu (échec sur le jet de dé) peut s'accompagner de conséquences néfastes pour l'infortuné magicien. Il suffit de lire le tableau des blessures *(chap. 8.E.7.1)* pour un montant de dommages équivalent à la perte de points de fatigue subie par le maître du sortilège. Ainsi, avec un échec de 8, le magicien est "sonné"... Un échec de 20 et il succombe ! Ces blessures correspondent à une **perte d'énergie psychique**. Suivant les sorts, elles peuvent s'accompagner d'effets physiques visibles (cicatrice,...).

Si la préparation du sortilège est **interrompue**, le personnage perd tout de même un point de fatigue.

Option : si l'interruption est involontaire (blessure,...), le personnage risque de ne pas pouvoir arrêter correctement et sans danger la préparation du sortilège. Il faut lancer un d20 et le comparer au niveau de maîtrise du personnage pour le sort concerné (et non aux chances de succès). Si le jet est réussi, le personnage a réussi à maîtriser l'interruption au prix d'un seul point de fatigue. S'il a manqué, la fatigue est égale à la marge d'échec du d20. Enfin, si le personnage est rendu inconscient pendant l'interruption, il ne lance pas de dé. La fatigue encourue est de 21 points moins le niveau de maîtrise du sortilège. L'option concernant les blessures psychiques peut s'appliquer (voir plus haut).

2 . DUREE, PORTEE ET ETENDUE

Ces trois paramètres dépendent du niveau de maîtrise du sortilège, et sont différent pour chaque sort. Ils sont donnés dans leur description.

La durée correspond à l'intervalle de temps entre le début des effets du sort et leur fin.

La **portée** est la distance entre le personnage et l'endroit où se produisent les effets du sort.

L'**étendue** désigne le domaine dans lequel se produisent les effets. Il peut s'agir d'une zone mesurée par un rayon, d'un poids, etc.

Le maître du sortilège peut décider, quand il prépare son sort, de réduire sa durée, sa portée ou son étendue.

3 . EFFETS

Ils sont décrits avec le sortilège. Ils sont en général proportionnels au niveau de maîtrise.

Option : réussite parfaite et échec critique.
Si le résultat du d20 est "1" (réussite parfaite), ou "20" (échec critique), le sortilège produit des effets spécifiques indiqués dans sa description.
Deux conséquences sont toujours appliquées :
- "1" signifie que le sortilège est lancé sans aucune perte de points de fatigue,
- "20" signifie que le sortilège est inutilisable pendant 24 heures.

E) CONTROLE D'UN SORTILEGE

En général, le personnage qui réussit à lancer un sortilège en conserve le contrôle.

Toutefois, il peut :
- abandonner le contrôle volontairement *(transférer un sortilège)*,
- voir le contrôle récupéré par un autre magicien *(détourner un sortilège)*.

1 . TRANSFERER UN SORTILEGE

Le bénéfice d'un sortilège peut être strictement personnel ou transféré à une autre créature.

Dans le premier cas (personnel), le personnage lançant le sortilège est le seul à pouvoir l'utiliser.

Par contre, si le sortilège est transférable, le maître du sortilège peut investir une autre créature de son pouvoir. Il lance alors le sort avec un **malus de -3**.

S'il réussit, la créature choisie, située à moins de **5 mètres par niveau de maîtrise**, peut utiliser le sortilège comme si elle-même l'avait lancé.

☐ Exemple : l'ermite Enguerrand connaît le sortilège 106 - Prendre l'apparence d'un animal. Il estime judicieux de transférer le pouvoir à Thibault. Enguerrand lance donc le sortilège avec un malus (-3). Il réussit et décide de transférer sur Thibault l'apparence d'un sanglier. Ce dernier n'est d'ailleurs pas nécessairement conscient de cette modification puisque lui-même se voit sous sa propre apparence. ☐

☐ Exemple : plus tard dans l'aventure, Enguerrand souhaite que le trouvère Mathias communique avec un aigle. Plutôt que de lancer sur soi le sortilège 103 - Parler aux animaux et servir d'interprète, il transfère ce pouvoir à Mathias qui pourra converser directement et librement avec l'aigle. Enguerrand ne comprendra pas la discussion, sauf s'il décide de lancer aussi le sort sur lui. ☐

En général, la créature investie du pouvoir n'en est **pas consciente**.

☐ Exemple : Thibault ne saura qu'il a l'apparence d'un sanglier que si Enguerrand ou quelqu'un d'autre le lui dit. ☐

☐ Exemple : Mathias ne saura qu'il peut converser avec les aigles que si Enguerrand le prévient, ou s'il s'aperçoit qu'il comprend leur langage. ☐

Option : la créature choisie **s'aperçoit du transfert,** si elle réussit un jet de 6e sens (47 - Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Option : si la créature sait ou s'aperçoit qu'elle est visée par un transfert, elle peut décider de s'y opposer *(Résister à un sortilège)*.

Bien que ce soit la créature qui bénéficie du pouvoir, seul le maître du sortilège peut décider de l'annuler avant sa fin normale. Cette interruption lui coûte un point de fatigue *(annuler un sortilège)*.

2 . OPTION : DETOURNER UN SORTILEGE

Sous certaines conditions, un maître d'un sortilège différent de celui qui vient de lancer le sort peut en prendre le contrôle.

Pour disposer ainsi de la magie d'autrui, il faut :
- reconnaître le sortilège préparé,
- savoir lancer ce sortilège,
- prononcer un **mot de commandement** à l'instant où le sortilège aurait dû prendre effet (on ne peut pas détourner un sortilège manqué),
- prendre le contrôle du sortilège en réussissant un jet de maîtrise du sortilège (avec son propre niveau de maîtrise).

La prise de contrôle du sortilège demande 1 base de 3 secondes. Qu'elle soit réussie ou non, en voici les conséquences :
- Le créateur du sortilège se fatigue normalement,
- son adversaire dépense 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège,
- les valeurs de durée, portée et étendue du sortilège dépendent du niveau de maîtrise du créateur original du sortilège.
- le magicien qui conserve (échec de la prise de contrôle) ou celui qui récupère (réussite) le contrôle du sortilège, décide comment et éventuellement sur qui agira le sort.

Une créature qui connaît un sortilège est capable d'en **reconnaître** la préparation, si elle assiste au moins à la moitié du rituel.

Option : en cas de litige, il est possible de trancher grâce à un jet de 6e sens (47 - Sens (-9)) avec pour bonus la difficulté du sortilège.

Un magicien qui voit le contrôle de son sortilège lui échapper, peut tenter de le **récupérer**. Il prononce à son tour le mot de commandent, se fatigue d'un point par niveau de difficulté du sortilège et après une base de 3 secondes, doit réussir un jet de maîtrise.

Le contrôle du sortilège peut ainsi changer plusieurs fois de maître jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue, renonce ou perde tous ses points de fatigue.

F) S'OPPOSER AUX SORTILEGES

Il existe plusieurs façons de gêner le déroulement d'un sortilège.

Il est possible :
- d'empêcher qu'il soit lancé *(priver du pouvoir)*
- de **s'en protéger** ou d'y **résister**
- de le détourner *(détourner un sortilège)*
- de l'**annuler.**

1 . OPTION : PRIVER DU POUVOIR

Un personnage qui connaît un sortilège est capable d'empêcher une créature de lancer ce même sort. Pour la priver du pouvoir, il faut se trouver près d'elle (moins de 5 mètres par niveau de maîtrise) avant de lancer le sort privatif. Les chances de succès sont celles du sortilège, diminuées d'un **malus (-8).** En cas de succès, le maître du sort empêche la créature de le lancer pour une durée égale à 2 heures par niveau de maîtrise.

2 . PROTEGER DE LA MAGIE

Certains sortilèges protègent contre d'autres sorts. Il convient de se reporter à leur description.

□ Exemple : 31 - Protéger de la magie mineure, 32 - Protéger de la magie majeure, ... □

3 . RESISTER A LA MAGIE

Il est possible de s'opposer à un sortilège dont on est la victime.

Cette résistance à la magie est optionnelle pour les humains et légèrement différente de celle des autres créatures.

3.1 . Les créatures

Certaines créatures (monstres, peuples mythiques) sont difficiles à soumettre à la magie. Cette difficulté se traduit par une **résistance** intervenant comme malus sur les chances de succès du sortilège.

Le maître du sortilège lance son sort avec ses chances de succès normales. S'il réussit, la marge de réussite du jet doit vaincre (dépasser) la résistance de la créature pour que la magie l'affecte.

Notons que le sort peut ainsi affecter une créature, mais ne pas agir sur une autre plus résistante à la magie.

Que le sortilège prenne effet ou non, le magicien se fatigue normalement.

3.2 . Option : Les humains

En règle générale, les humains ont une résistance aux sortilèges nulle.

Si le Maître de jeu le désire, il peut considérer qu'un humain réussit à résister à un sortilège si le jet a été réussi de justesse (marge de réussite = 0).

Lorsqu'un sortilège n'est pas capable de vaincre la résistance d'une créature, il ne l'affecte pas.

3.3 . Option : Résistance active

Plutôt que de considérer qu'un sortilège n'affecte pas une créature quand la marge de réussite du sort est égale à la résistance de la créature, le Maître de jeu peut utiliser la résistance active.

Quand un sortilège lancé sur un être humain ne réussit que de justesse, il s'agit d'un cas de résistance active (marge de réussite nulle).

La créature visée peut décider de résister activement au sort. Cette résistance demande 1 base de 3 secondes et coûte 1 point de fatigue par niveau de difficulté du sortilège. La créature doit se concentrer dans ce but et n'entreprendre aucune autre action.

Le magicien sait quand une ou plusieurs créatures résistent activement à son sort. S'il ne fait rien, elles sont libres d'agir au bout d'une base. S'il veut vaincre leur résistance, il doit se concentrer pendant 1 base de 3 secondes et dépenser un point de fatigue par niveau de difficulté du sort.

Il doit réussir un jet de niveau de maîtrise. S'il réussit de justesse (marge nulle), il s'agit toujours d'un cas de résistance active.

S'il échoue, la résistance est efficace, et le sortilège n'affecte pas la créature concernée.

Cette option, comme toutes les autres, ne doit être utilisée que dans les cas critiques qui le méritent.

4 . ANNULER UN SORTILEGE

Cette annulation peut provenir du créateur du sortilège lui-même, ou être tentée par une autre créature qui connait précisément ce sort. Un sortilège peut être annulé à une distance de 5 mètres par niveau de maîtrise.

4.1 . Annuler son propre sortilège

Cette opération demande une concentration d'une base et coûte 1 point de fatigue. Elle réussit automatiquement.

4.2 . Annuler un sortilège connu

Il est possible d'annuler un sortilège connu lancé par un autre magicien. Les chances de réussite sont égales à celles de lancement du sortilège, avec un malus de -10. Concentration : 1 base.

4.3. Dissiper la magie

Ce sort permet de dissiper n'importe quel sortilège connu sans malus. Consultez sa description (sortilège 33).

G) DESCRIPTION DES SORTILEGES

Ce chapitre vient en complément de la liste des sortilèges *(chap. 3.6)*. Il explique comment lire la description des sortilège fournie en *annexe*.

Les sortilèges sont classés par type de magie, par famille de sortilège et par niveau de difficulté.

Les sortilèges sont présentés comme suit :

No - Nom Difficulté

Description résumée
Préparation courte (-3), normale, longue (-3)
Composante matérielle
Utilisation personnelle ou transférée (-3)
Réussite parfaite
Echec critique
Durée
Portée
Etendue
Description du fonctionnement
Particularités

Les rubriques en italiques n'apparaissent pas toujours.

Difficulté : elle mesure la difficulté d'apprentissage du sortilège. Elle détermine le coût en point d'apprentissage ainsi que sa durée (en années).

Préparation : reportez-vous à la description des trois types *(chap. 9.B.1)*.

Composante matérielle *(chap. 9.G)*.

Utilisation par le maître du sortilège avec ses chances normales, ou transfert du contrôle à une autre créature *(chap. 9.D.1)* avec un malus (-3).

Réussite parfaite : lorsque le personnage réussit un sortilège en obtenant un "1" avec le d20. Si cette rubrique n'apparaît pas dans la description du sortilège, le seul avantage est d'avoir lancé le sort sans perdre de point de fatigue *(chap. 9.C.3)*.

Echec critique : lorsque le personnage manque un sortilège en obtenant un "20" avec le d20. Si cette rubrique n'apparaît pas dans la description du sortilège, le seul inconvénient est d'être privé pendant 24 heures du sortilège *(chap. 9.C.3)*.

Durée : la période de temps pendant laquelle le sortilège agit.

Portée : la distance entre le personnage et l'endroit (le centre de la zone) où se produisent les effets du sort.

Etendue : le domaine (surface, volume, masse,...) dans lequel se produisent les effets du sort.

H . LES COMPOSANTES MATERIELLES

Un sortilège met un jeu les forces libérées par le pouvoir de l'incantation. La composante matérielle focalise cette énergie, permettant ainsi au maître du sortilège de l'utiliser.

Une composante matérielle établit un lien entre le naturel et le magique. Son origine peut être animale, végétale, minérale,...

Recueillir une composante n'est pas aisé, car pour qu'elle ne perde pas son potentiel magique, il faut suivre un rituel précis, connu uniquement des maîtres du sortilège.

En général, une composante matérielle n'est utilisable qu'une seule fois. Que le sortilège soit soit réussi ou non, la composante perd son potentiel magique.

Il existe de rares composantes réutilisables, signalées dans la description du sortilège.

Une option *(9.B.4)* permet de se passer de composante au prix d'un handicap (malus de - 5 sur les chances de succès).

Il est primordial de tenir compte de la quantité de composantes possédées par un magicien. La possession ou non de composantes est source de situations qui enrichissent le jeu. La quête des composantes est donc importante pour tous les détenteurs de sortilèges. Voyons comment il est possible de les obtenir avant, pendant et après l'aventure.

1 . AVANT LE DEBUT DU JEU

Lors de sa création, un personnage dispose de **d4** composantes matérielles par sortilège connu. Comme pour tout autre équipement, le Maître de jeu peut augmenter ou réduire cette quantité suivant les besoins de son scénario, et la rareté relative de la composante.

2 . PENDANT UNE AVENTURE

Il faut procéder en deux temps :

- trouver la composante,
- la recueillir.

2.1 . Trouver les composantes

Une composante peut être trouvée grâce au hasard. Nous nous intéresserons plutôt au cas où le maître d'un sortilège est dans l'obligation de chercher une composante.

Dans la grande majorité des cas, la recherche d'une composante dépend d'une compétence.

□ Exemple : composante animale, 60 - Connaissance des animaux, végétale, 62 - Connaissance des plantes, minérale, 64 - Sciences de la terre,... □

Ce lien entre les composantes et certaines compétences explique leur présence dans l'initiation des classes de magiciens.

Les chances de trouver une composante sont égales au niveau de maîtrise de la compétence correspondante, avec pour malus, la difficulté du sortilège. Bien entendu, ces chances peuvent être modifiées par l'environnement, les conditions de la recherche, la rareté de la composante,...

La marge de réussite du jet de recherche donne le nombre potentiel de composantes trouvées. Encore faut-il les recueillir convenablement !

La recherche d'une composante ne dépendant que du niveau de la compétence appropriée, elle peut être effectuée par n'importe qui. Mais seul un magicien qui connaît le rituel approprié peut la recueillir.

2.2 . Recueillir une composante

Pour recueillir une composante en lui conservant son potentiel magique, il faut procéder à un rituel précis, particulier à chaque sort.

"... Pour cueillir la plante appelée selago, on ne fait pas usage du fer ; on passe la main droite du côté gauche du vêtement, comme pour commettre un vol ; il faut, de plus, être habillé de blanc, avoir les pieds lavés et nus, et avoir fait auparavant une offrande de pain et de vin... "

Ce rituel, décrit par Pline, montre que seul un maître du sortilège peut recueillir une composante.

Il peut recueillir une composante en 10 minutes par niveau de difficulté du sort. Il perd un point de fatigue. Ses chances de succès sont égales à son niveau de maîtrise du sortilège, sans bonus ni malus. La marge de réussite donne le nombre de composantes recueillies. Bien entendu, celui-ci ne doit pas excéder le nombre potentiel de composantes trouvées *(9.G.2.1,)*.

3 . APRES L'AVENTURE

Si la période de temps entre deux aventures n'est pas jouée, il est toujours possible d'utiliser la méthode suivante : pour chaque sortilège, le joueur lance un d4 et retranche 2. Ainsi, pour un jet de dé égal à :

1 : -1, il a utilisé une composante
2 : 0, le nombre de composantes n'est pas modifié
3 : +1, il a recueilli une composante
4 : +2, il a recueilli deux composantes.

Bien entendu, l'environnement et la rareté des composantes peuvent influencer ce résultat.

I) OBJETS MYTHIQUES

Le terme mythique est employé volontairement à la place de magique. Le mot magique ne qualifie, en fin de compte, que l'origine de l'objet : la magie a présidé à sa création.

Par contre un objet mythique est caractérisé par son unicité. Il a une histoire, est souvent le sujet de plusieurs légendes. Ses propriétés particulières, peuvent contribuer à sa notoriété mais cela n'est pas toujours le cas.

Pour illustrer cette notion, disons que l'épée de Lancelot, si elle n'a rien de magique, est bien plus prestigieuse qu'une épée qui apporterait un bonus de 1 aux chances de toucher l'adversaire mais dépourvue d'histoire.

Les objets mythiques sont rares. Inutile de préciser que l'on n'en découvre pas un au détour de chaque chemin ! Plusieurs sortilèges permettent de créer des objets que l'on pourrait qualifier de "magiques". Après tout, ils ne sont pas toujours extraordinaires, puisque les sortilèges (magie s'il en est) font partie de la vie de tous les jours.

Pour qu'un objet mérite l'appelation de mythique, il doit être d'origine exceptionnelle, ou l'instrument d'actions prestigieuses.

Un objet exceptionnel doit en général son origine à Dieu ou, à un degré moindre, à des Fées, et pourquoi pas, à des ogres, des géants, des hommes-cornus,...

Par contre, un objet d'origine plus ou moins ordinaire peut devenir mythique car il est (ou a été) l'instrument d'actions prestigieuses. Ainsi, rien ne s'oppose à ce qu'exceptionnellement, un personnage rende un objet "mythique".

Imaginons que *"le chevalier Thibault pénètre dans la caverne d'un dragon. Un trésor des plus hétéroclites y est entassé. Le dragon semble ne pas se trouver dans l'immense grotte. Attiré par un reflet, le personnage dégage du trésor un poignard, fort joli ma foi. Absorbé par sa tâche, il n'aperçoit qu'au dernier moment le dragon qui vient de se réveiller s'approche de lui. Pris au dépourvu, Thibault ferme les yeux et, de toutes ses forces, lance le poignard vers le dragon . Un rugissement terrible, un bruit sourd de chute et puis plus rien... Thibault, qui se voyait déjà mort, écarquille les yeux. Le poignard est enfoncé par miracle jusqu'à la garde dans l'oeil du dragon, foudroyé sur le coup... "*

Bien entendu, Thibault a été exceptionnellement chanceux (en termes de jeu, il faudrait réussir plusieurs "1" de suite sur le d20 !). Mais qu'importe ! Lorsque les trouvères chanteront cet exploit, Thibault deviendra un prestigieux "tueur de Dragons ! " Quant à ce poignard providentiel, il a toutes les chances de devenir le "mythique poignard de Thibault, tueur de Dragons".

C'est ainsi que les objets peuvent devenir mythiques.

Même si un objet mythique n'est pas toujours magique, nul ne peut négliger l'effet psychologique qu'il peut avoir sur le personnage (ou le peuple) qui le détient. Cet impact est valable pour sa possession mais tout autant pour sa perte. Cet effet psychologique doit être déterminé selon les circonstances par le Maître de jeu. Par exemple, le poignard de Thibault peut recevoir un bonus aux chances de toucher, en particulier face aux dragons. Ou encore Thibault peut estimer que son poignard lui porte chance,... Par contre, s'il le perd l'effet sera vraisemblablement inverse (malus, malchance,...). Rappelons que cet effet psychologique est totalement lié à l'aspect légendaire de l'objet. Un personnage qui s'emparerait du poignard de Thibault sans en connaître l'histoire n'en tirerai aucun bénéfice. On distinguera ainsi une éventuelle propriété magique (qui agira toujours) de l'effet psychologique, qui n'agira que dans les conditions mentionnées ci-dessus.

Voici quelques objets mythiques. Ils proviennent des récits de différents auteurs du cycle de la Table Ronde. Cette liste n'est pas exhaustive, et ne mentionne que peu d'objets parmi la multitude qui existent dans les Légendes du Cycle Arthurien. Il serait fastidieux et inutile de tous les énumérer, et il vaut mieux que vous puisiez des idées dans votre imagination et vos lectures.

Le Maître de jeu reste seul juge lorsqu'au cours d'une histoire, un personnage s'est placé en position de rendre un objet "mythique". Lui seul déteminera cette possibilité et les effets probables. Il n'existe a pas d'autre guide en la matière que le respect de l'esprit du cycle de la Table Ronde, et de l'équilibre du jeu.

Notons enfin qu'une compétence (30 - Légendes) permet éventuellement de connaître l'histoire d'un objet mythique.

LISTE DES OBJETS MYTHIQUES

L'anneau d'amour

Cet anneau porte une pierre précieuse, possédant le pouvoir d'inspirer un amour sans cesse croissant de celui qui l'a reçu envers celui qui l'a donné.

La demoiselle de l'Etroite Marche l'offrit à Hector des Mares, et la vieille nourrice du Roi Brandegoris en gardait précieusement un.

L'anneau de Lancelot

Viviane, la Dame du Lac, offrit à Lancelot cet anneau quant il la quitta pour être fait chevalier à la cour du Roi Arthur. Il le protégeait de tous les sortilèges et enchantements.

La Bannière du Dragon

Merlin donna cette bannière à Arthur quand il partit combattre les vasseaux rebelles. Elle était de temps en temps portée par Ké, ou par Merlin lui-même. Dans ce dernier cas, le dragon de la bannière crachait des flammes.

Le Bouclier Aventureux

Ce bouclier dégage un arôme agréable et a le pouvoir de rendre son possessur victorieux dans les batailles. Il servit au Roi Mordrain dans sa guerre contre le Roi Tolleme.

Le Bouclier Aventureux portait l'image du Christ sur la Croix. Un personnage touchant ce dessin était guérie d'une blessure reçue dans une bataille.

L'image disparut et le bouclier devint blanc. Sur son lit de mort, le fils de Joseph d'Arimathie y traça de son sang une croix rouge. Seul Galaad put alors le porter, et toute autre personne qui s'en empara fut tuée ou mutilée après trois jours.

La Couronne d'Or

Cette couronne était posée sur un trône, au milieu d'un bosquet verdoyant dans une vieille forêt. Le Chevalier Mélias s'en coiffa et fut immédiatement défié par un autre Chevalier, qui lui reprocha d'avoir pris ce qui ne lui appartenait pas. Mélias fut vaincu et gravement blessé. Cette couronne symbolise l'orgueil terrestre et la cupidité.

L'Echiquier Magique

Lancelot l'offrit à Guenièvre. Les pièces de l'échiquier étaient faites d'or et d'argent. Quand une personne déplaçait une pièce, les pièces adverses jouaient toutes seules, et battaient automatiquement le joueur humain. L'échiquier garda son pouvoir jusqu'à ce que le plus gracieux et le plus aimé des chevaliers meure. Il s'agissait de Lancelot, qui gagna toujours contre l'échiquier.

L'Epée de David

Le roi Salomon construisit un bateau magique, pour y déposer l'Epée de David, destinée à son dernier descendant, Galaad. Le pommeau de l'arme miroitait de mille couleurs. L'un des quillons de l'épée était une côte de serpent, qui avait le pouvoir de protéger le possesseur de toute blessure. L'autre était une côte du poisson Ertanax, vivant dans l'Euphrate. Elle permettait au chevalier de n'être jamais fatigué tant qu'il pensait à la tâche qu'il devait accomplir, quand l'arme était tirée du fourreau.

Escalibor

Cette épée merveilleuse apparut le soir de Noël, fichée dans une enclume. La pierre soutenant l'enclume portait l'inscription "Celui qui retirera cette épée de l'enclume sera le roi élu de Jésus-Christ". Nul ne put la tirer, sauf le jeune Arthur, qui prouva ainsi sa naissance et son droit à la royauté.

Devenu roi, Arthur conserva précieusement l'épée du Miracle. Il la prêtait quelquefois à Gauvain, son neveu préféré, pour les plus grands combats.

A la mort d'Arthur, son écuyer Girflet la jeta après maintes hésitations dans un lac. Dans un éclair, un bras d'homme sortit de l'eau, se saisit au vol de l'épée, la fit tournoyer à trois reprises, et plongea dans les profondeurs du lac. Ainsi disparut Escalibor, perdue à jamais pour les hommes.

L'Histoire du Graal

Le Christ lui-même écrivit ce livre contant l'Histoire du Saint-Graal.

La Lance de Longius

Cette lance fut trouvée par Balin dans une salle du château du Roi Pelles. Elle se trouvait sur une table d'or aux pieds d'argent.

Cette lance était celle du centurion Longius, qui en frappa le Christ sur la Croix. Elle saignait quelquefois, et attaquait les chevaliers qui s'endormaient dans le Château Aventureux.

Le Roi Pelles fut blessé aux deux jambes par cette lance, car il avait osé tirer l'épée de David.

A la mort de Galaad, la lance disparut dans les Cieux, avec le Graal.

Le Lit de Merlin

Merlin construisit ce lit, qui provoquait la folie chez ceux tous ceux qui y dormaient.

Le Livre d'Helyes

Ce petit livre permettait à Helyes de Toulouse d'accomplir un miracle. Il put ainsi conjurer une apparition démoniaque pour élucider une prophétie sur la mort du Duc de Galehot.

Le Manteau du Roi Ryon

Le Roi Ryon des Galles du Nord portait un manteau orné de barbes des rois qu'il avait vaincu. Il espérait que celle d'Arthur serait la douzième, mais il fut vaincu.

La Poudre de Morgane

Morgane comptait faire perdre la mémoire à Lancelot en lui soufflant cette poudre enchantée dans les narines grâce à un petit tube d'argent. En fait, il conserva le souvenir de la reine car il peignit son amour pour elle sur les murs de sa chambre, mais il perdit l'esprit pendant deux hivers et un été.

Les Trois Boucliers d'Argent

Ces trois boucliers d'argent portaient respectivement une, deux et trois bandes rouges. Viviane les envoya à Lancelot pour qu'il réussisse à conquérir la Douloureuse Garde.

Le premier écu ajoute à qui le porte la force d'un homme, l'écu à deux bandes celles de deux hommes, et celui à trois bandes celles de trois.

Noubliez pas que cette liste est bien loin d'être close, et qu'elle ne doit vous servir que d'exemple et de source d'inspiration.

J) MAGIE ET 6e SENS

La compétence "47 - Sens" concerne le développement des 5 sens (ouïe, odorat, vue, goût, toucher) mais aussi celui d'un mystérieux 6e sens.

Le 6e sens est aux phénomènes magiques ce que les 5 autres sens sont aux phénomènes naturels.

Ainsi, le 6e sens permet de déceler la présence de "la magie dans l'air" !

Les chances de percevoir qu'un effet est magique et non naturel sont égales au niveau de maîtrise de la compétence 47 - Sens avec un malus de -9, et un bonus de 1 par niveau de difficulté du sortilège responsable.

□ Exemple : Renauld (Sens : 12) s'aperçoit que les mouvements des nuages dans le ciel ont une origine magique (sortilège 126 - Parler aux nuages, difficulté 4) s'il réussit un jet de sens avec un malus de 5 (9-4). Ses chances sont donc de 7 sur 20. Une réussite parfaite ("1" sur le d20) donne le nom du sortilège utilisé. Un échec grave lui fera éventuellement voir la magie là où elle n'existe pas (et vice-versa !). □

Lorsque l'origine de la magie n'est pas due à un sortilège, le Maître de jeu lui attribue une puissance (correspondant à la difficulté d'un sort) pour déterminer le bonus sur le 6e sens.

Le 6e sens a tout de même un pouvoir limité. Il est beaucoup moins efficace que les 5 autres sens. Si ces derniers sont trompés (illusion,...), le 6e sens n'est pas assez fort pour modifier la conviction du personnage.

10. LA RELIGION

Il est très délicat de parler de religion en termes de jeu. Pourtant le christianisme reste très présent dans le cycle de la Table Ronde.

Le chapitre qui suit doit donc être compris comme une tentative de restitution au cours des aventures de l'essence du spirituel religieux.

Cet aspect du jeu ne saurait être négligé si les joueurs souhaitent, au travers de leurs personnages, mieux comprendre comment vivaient les hommes à l'époque du roi Arthur.

1 . LA FOI

Il peut paraître curieux d'avoir classé la foi parmi les dons. Pourtant, il est nécessaire que cette importante notion puisse intervenir. La foi occupe une place à part car c'est le seul "don" à pouvoir varier, même si ces variations sont rares. La foi mesure la fermeté de la croyance et la richesse de la vie spirituelle d'un personnage. Des événements exceptionnels peuvent modifier cette foi comme la vision d'un miracle, ou l'intervention directe de Dieu.

C'est au Maître de jeu de juger si l'impact d'un événement suffit pour provoquer une augmentation ou une diminution du score de foi d'un personnage, en tenant compte de son caractère. La modification de la foi entraîne celle des compétences qui en dépendent.

2. LE CHRISTIANISME

Le christianisme est une religion qui nous est familière, et ne sera décrite que brièvement. Notez cependant que les croyances et les cérémonies au Moyen-Age peuvent quelquefois différer de celles du catholicisme moderne.

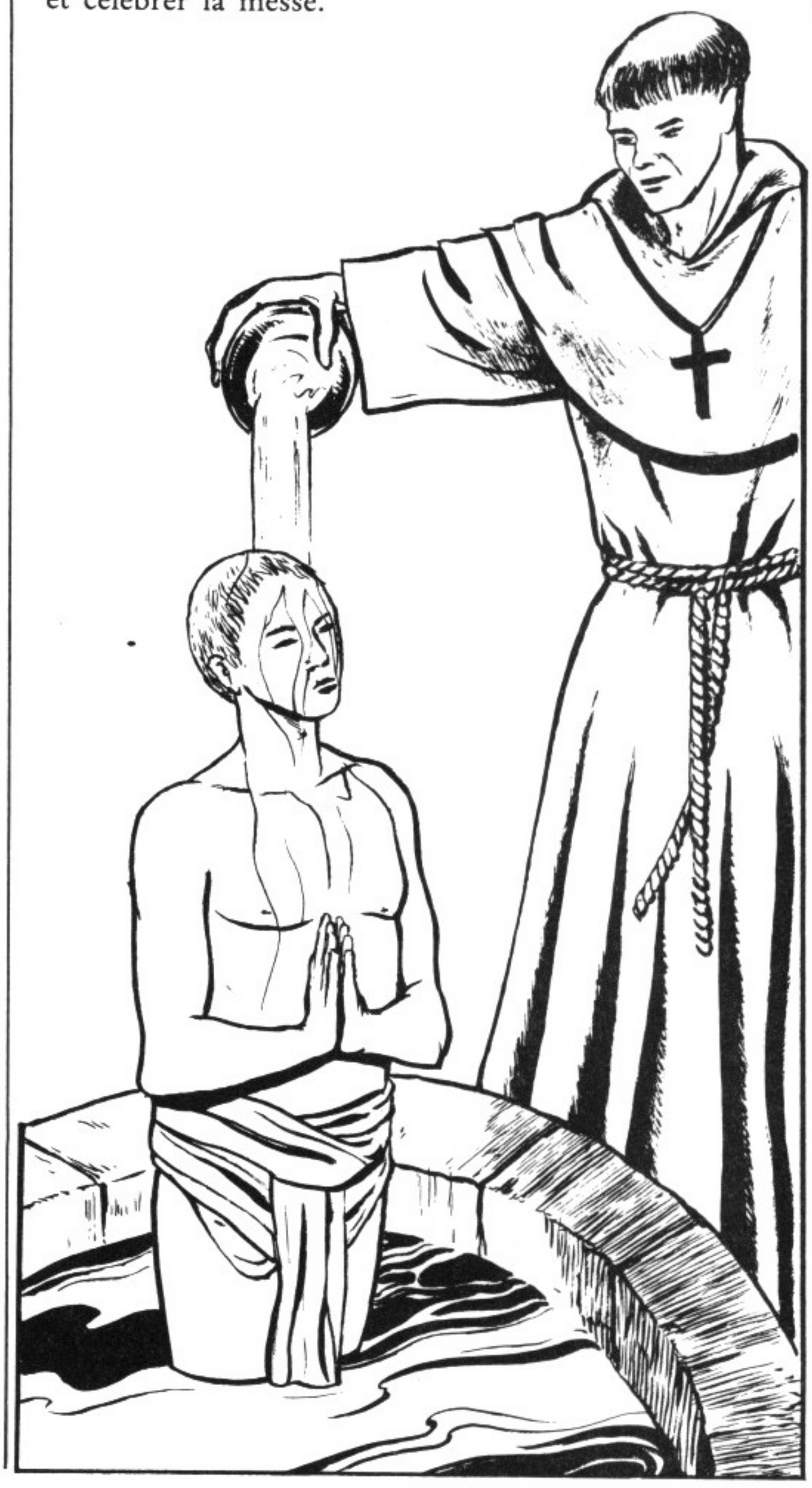
Les enseignements du Christianisme Médiéval sont contenus dans l'Ancien et le Nouveau Testament, constituant la Bible. Il s'agit de la plus grande oeuvre littéraire et religieuse du monde chrétien du Moyen-Age.

3 . LE CLERGE

Le clergé latin est constitué d'une structure très organisée et hiérarchisée. Le Pape est le chef suprême de toute la Chrétienté. Les Evêques sont considérés comme les successeurs des apôtres et sont à la tête d'une "Eglise", un diocèse. Ils ordonnent les prêtres, les diacres, consacrent les églises, etc. Les Cardinaux sont des curés de certaines paroisses de la ville épiscopale servant de conseil à l'évêque. Au XIIe siècle, les cardinaux de l'évêque de Paris étaient les curés de Saint-Paul, Saint-Martin-des-Champs, Saint-Jacques, Saint-Séverin, Saint-Benois, Charonne, Saint-Etienne-des-Grès, Saint-Gervais, Saint-Julien-le-Pauvre, Saint-Merci, Saint-Laurent, Saint-Jean-en-Grêne. Le Pape est choisi parmi les cardinaux.

Un curé a la responsabilité d'une paroisse.

Un prêtre a reçu les sacrements de l'ordre. Les ordres mineurs sont : lecteur (avoir le droit de faire une lecture liturgique), acolyte (servir à l'autel), portier et exorciste. Les ordres majeurs sont le sous-diaconat, le diaconat, et le sacerdoce. Il doit être célibataire, porter la tonsure. Un prêtre peut administrer le baptême, donner la communion, être témoin au nom de l'Eglise d'un mariage. Il peut bénir, présider au culte, et à la prière des fidèles, porter le viatique aux mourants, confesser et célébrer la messe.



4 . LE ROLE DE L'EGLISE

Le clergé joue deux rôles majeurs dans la vie religieuse, administrative et sacramentale. Ainsi seul un prêtre peut administrer les sept sacrements, qui permettent à un chrétien d'atteindre le Paradis.

Le Baptême, premier de tous les sacrements, introduit le fidèle dans l'Eglise. Un chrétien est une personne baptisée. Il permet d'effacer le pèché originel. Le néophyte entre dans le bassin jusqu'à mi-jambes puis le prêtre lui verse de l'eau sur la tête en prononçant une formule rituelle.

La confirmation communique au chrétien le Don du Saint-Esprit, et lui donne la force d'affirmer sa foi, même en cas de péril.

La Communion est le sacrement de la nourriture, contenant sous les espèces du pain et du vin, le corps, le sang, l'âme et la divinité de Jésus-Christ pour en faire la nourriture spirituelle des fidèles, renforcer leur foi et leur piété. Le prêtre officiant célèbre les deux espèces, mais les fidèles ne reçoivent que le pain, sous la forme d'hostie. Les personnages de haut rang ont droit à une ostie spéciale, appelée hostie choisie. Jusqu'au XIIIe siècle, les enfants communient avec une goutte de vin consacré, dès le jour de leur baptême.

Le Mariage est le sacrement du couple humain, uni pour la vie.

La pénitence est le sacrement de la parole. Le fidèle avoue son état de pècheur au prêtre qui lui donne le Pardon de Dieu pour les pèchés, comme après le baptême. Aux XIIe et XIIIe siècles, la confession est déjà privée.

L'Extrême-Onction demande la grâce de la guérison de l'âme, et est le dernier sacrement.

L'Ordre donne le pouvoir d'exercer les fonctions éclésiastiques et est donnée par un évêque. Ce sacrement n'est pas indispensable pour atteindre le Paradis, mais il était courant que les nobles se retirent dans un monastère et reçoivent les ordres vers la fin de leur vie.

Tous les chrétiens de l'époque médièvale sont baptisés et confirmés. Avant chaque bataille, les guerriers se confessent et font pénitence, reçoivent la communion.

Une personne excommuniée ne peut recevoir aucun sacrement. De même, aucun acte religieux ne peut être accompli sur un territoire frappé d'interdit.

Le prêtre accomplit aussi les actes liturgiques, correspondant au culte rendu à Dieu par les assemblées de fidèles. Il s'agit de la messe, des offices (prières récitées en commun) nommés mâtines, laudes, prime, tierce, sexte, none, vêpres et complies ; des funérailles ; de la profession de foi religieuse ; des bénédictions ; de la dédicace des églises et des autels.

Ainsi, l'Eglise et la religion sont omniprésentes dans la vie de tous les jours des peuples de l'Occident médiéval.

11. LE PRESTIGE

Le prestige permet de s'élever au sein de la société. Pour être reconnu socialement, il est primordial d'accomplir des actions d'éclat, surtout pour les hommes d'armes qui souhaitent devenir chevaliers. Cela est mesuré par le prestige.

Le prestige est une notion non seulement subjective, mais aussi localisée. Pour admirer ou craindre un personnage, il faut le connaître ou en avoir entendu parler.

1 . PRESTIGE DE BASE

Lors de la création d'un personnage, son prestige est égal à la somme :
- de son statut social d'origine,
- du bonus de prestige lié à sa profession.

Le prestige ne se limite pas à ce chiffre initial. Il diminue ou il augmente selon les actions du personnage.

2 . EVOLUTION DU PRESTIGE

Les points de prestige se subdivisent en points d'honneur, pour une gestion plus facile des chiffres.

100 points d'honneur = 1 point de prestige.

Les gains et les pertes sont mesurés en points d'honneur. Quand vous avez besoin de calculer le score de prestige, divisez le nombre de points d'honneur par 100 en arrondissant à la valeur inférieure, puis ajoutez le bonus de profession et le statut social.

Prestige = (points d'honneur/100)
+ statut social
+ bonus de profession

Quand le personnage a gagné 100 points d'honneur, il gagne un point de prestige. S'il perd un seul point et tombe à 99, il perd un point de prestige complet.

Exemple : Thibault, chevalier et baron.

Points d'honneur	: 757 / 100 =	7
Statut social	:	8
Bonus de profession	:	3
Prestige	:	18

Pour un score de points d'honneur de 700 à 799, le prestige de Thibault ne variera pas. Avec un score de 800 points d'honneur, il aura un prestige de 19. Pour un score de 699, son prestige sera égal à 17.

Des points d'honneur peuvent être accordés ou retranchés lorsque les actions entreprises le méritent.

Certaines indications peuvent être données dans les aventures. Pour le reste, le Maître de jeu est seul juge en ce qui concerne les points d'honneur à attribuer ou à déduire.

Signalons qu'en règle générale un personnage mérite un ou plusieurs points d'honneur si ses **actions** peuvent faire l'objet d'un **récit élogieux**.

Les occasions de gagner des points d'honneur sont nombreuses : vaincre un adversaire supérieur en nombre ou en force, utiliser son art avec succès malgré des circonstances défavorables, emporter une épreuve (joute verbale, tournoi, ...), résoudre un mystère, émettre un bon jugement, réaliser un acte magique déterminant, détenir un objet mythique, rencontrer un saint ou une fée,...

Par contre, un personnage mérite de perdre un ou plusieurs points d'honneur si ses actions sont un sujet de moquerie ou d'opprobe, : fuir devant un ennemi, ne pas réussir à utiliser son art malgré des circonstances favorables,...

Pour qu'une variation des points d'honneur soit enregistrée, il faut que les actions responsables soient relatées. S'il n'y a pas de témoin ou si ceux-ci sont incapables de décrire les faits, aucun point d'honneur n'est gagné ou perdu.

Un changement de profession provoque une modification du score de prestige si le bonus de profession n'est plus le même.

Un personnage excommunié perd tous ses points d'honneur.

Un score de prestige négatif est possible. Il est certain qu'un personnage possédant un tel score ne sera pas admiré, mais plutôt craint !

3 . INTERVENTION DU PRESTIGE

Le prestige est une qualité sociale et intervient comme telle. Un personnage peut l'utiliser pour imposer son avis, pour influencer ses auditeurs. S'il met ainsi son prestige en jeu, il effectue un jet de prestige. Le jet est réussi si le résultat d'un d20 est inférieur ou égal au prestige du personnage tel qu'il est perçu par son auditoire (il a toute sa valeur si ses exploits ont été contés avec succès). S'il réussit, il influence son auditoire sans utiliser de compétence particulière, uniquement grâce à son prestige. Mais attention, si le personnage entraîne son auditoire sur un mauvais chemin, son prestige s'en ressentira durement.

Un cas encore plus fréquent d'utilisation du prestige est la lutte d'influence entre deux adversaires prestigieux. Dans ce cas, on compare la marge de réussite des deux jets de prestige et la meilleure l'emporte. Si la différence est faible, les avis seront partagés.

Certaines compétences peuvent aussi intervenir et apporter un bonus au jet de prestige : Vanter, Eloquence,...

Le prestige est vital pour les personnages qui souhaitent **devenir chevalier**, et qui n'ont pas eu la chance de naître dans une famille noble.

C'est grâce à leur score de prestige qu'un chevalier les jugera digne ou non d'être adoubés. Il n'existe pas de score minimum, car le jugement du Maître de Jeu reste essentiel. Disons qu'à partir d'un score de 7, un homme d'armes a de bonnes chances d'être fait chevalier. Mais attention, cela n'est pas automatique et dépend des exploits accomplis par le personnage. De même, un chevalier sera accepté à la cour d'un comte, d'un roi selon son prestige. Il sera accepté parmi les chevaliers de la Table Ronde sur cette même base : un score minimum de 20 points de prestige est nécessaire, mais là aussi, l'acceptation n'est pas automatique, même si le personnage possède un score de prestige suffisant.

Notez qu'un simple chevalier peut quelquefois être plus prestigieux qu'un roi. Pensez à Lancelot...

12. LES CREATURES

Bien que la plupart des protagonistes des aventures soient humains, les personnages rencontrent quelquefois d'autres créatures : animaux, monstres, ou représentants de peuples légendaires.

Le maître de jeu doit se souvenir que toutes ces créatures ont une vie propre. Elles ne sont pas toujours stupides, et n'ont pas pour seul but d'attaquer les aventuriers. Un bon scénario doit mélanger l'éventualité de relations aussi diverses que possible : animosité, traîtrise, agressivité, mais aussi amitié, et pourquoi pas, neutralité ou dédain ... et quelquefois même amour. Avec les renseignements sur les créatures dont il dispose, le maître de jeu doit créer leurs motivations, leurs aspirations, leurs craintes, ... avant de les faire intervenir. Il faut animer une créature à sa juste mesure, ne pas la sous-estimer, ni la surestimer ; son existence ne se limite pas à la rencontre avec les personnages. La plupart du temps, elle ne gaspille pas toute son énergie face aux personnages, sauf si elle se sent réellement menacée. Elle aussi peut faire de mauvaises rencontres ...

A - DESCRIPTION DES CRÉATURES

1 - TYPE DE CRÉATURE

Outre les humains, il est possible de distinguer trois types de créatures :

- les **animaux** (créatures vivantes, ou ayant vêcu sur terre : aigle, lion d'Europe, ...) ;
- les **créatures monstrueuses** (créatures fantastiques venant des légendes : dragon, fougre, Mélusine, ...) ;
- les **peuples légendaires** (Fées, Ogres, Géants, ...).

La connaissance des créatures provient de trois compétences :

60 - Connaissance des animaux ;
61 - Connaissance des créatures monstrueuses ;
30 - Légendes.

La distinction entre les trois types de créatures apparaît plus nettement à un lecteur moderne qu'à un personnage de l'époque. Seuls les érudits (alchimistes, trouvères, prêtres, ...) étaient réellement capables de reconnaître l'origine différente des animaux (naturelle) et des créatures monstrueuses (magique, "surnaturelle").

Les peuples légendaires sont, dans leur ensemble, plus anciens que l'homme. La grande expansion connue par celui-ci a contraint ces peuples à vivre cachés. Les raisons qui les ont poussés à se retirer du monde "visible" sont multiples et différentes d'un peuple à l'autre.

2 - DONS ET CARACTÉRISTIQUES

Pour mieux interpréter les créatures, divers renseignements vous sont donnés.

La liste des données est limitée à l'essentiel. Elle varie donc d'une créature à l'autre. Dons et caractéristiques vous donnent simplement une notion des qualités des créatures, comparativement aux personnages.

L'Aura joue un rôle particulier dans le cas des créatures. Parmi les humains, ce chiffre mesure la présence du personnage, l'impact qu'il peut avoir sur son entourage. Cette Aura "humaine" influence peu ou pas du tout les créatures (quel effet peut avoir l'Aura sur une vipère ?). Par contre, l'Aura de certaines créatures peut agir fortement sur les personnages. Deux cas se présentent :

- Aura positive : les aventuriers risquent d'être impressionnés ; ils ont tendance à montrer du respect envers cette créature...
- Aura négative : la créature est effrayante, son aspect, son attitude, sa réputation éveillent une peur difficilement contrôlable. Dans ce cas, l'aura indique les chances sur dix que les personnages soient saisis de terreur. Cette peur peut être surmontée par un jet de volonté réussi.

3 - FATIGUE

La fatigue fonctionne de la même façon que pour les humains, mais la récupération ne se fait pas au même rythme.

Plutôt que de donner une vitesse de récupération pour chaque créature, on considère qu'une créature peut récupérer tous ses points de fatigue en dix heures de sommeil ou vingt heures de repos (ou un dixième de cette valeur pour une heure de sommeil, et un vingtième pour une heure de repos).

4 - TAILLE ET POIDS

Ces chiffres sont donnés à titre purement indicatif, car d'importantes variations existent (comme dans l'espèce humaine).

5 - COMBAT

Les créatures disposent d'un ou plusieurs modes d'attaque, dont l'efficacité garantit leur survie.

5. 1 - Surprendre

L'attaque par surprise est l'un des plus grands avantages des créatures. La capacité à surprendre (voir 65. Surprendre) est optimale dans l'environnement naturel de la créature. Dans un autre milieu, les chances peuvent être réduites par le Maître de Jeu.

Cette compétence permet aussi à la créature de **se cacher** dans son milieu naturel (65. Surprendre (-6)).

5. 2 - Attaques

Les créatures disposent de différents modes d'attaque :

- armes naturelles : griffes, dents, pinces, cornes, bec... ;
- armes : essentiellement pour les peuples légendaires ;
- charge : la créature lancée pendant une base percute sa victime au cours de la base suivante ;
- bond : la créature saute sur sa victime et cherche à la renverser, la gorge étant plus particulièrement visée ;
- piqué : un peu similaire au bond, mais la créature se laisse tomber sur sa victime depuis une position surélevée ;
- constriction : la créature immobilise sa victime, et lui cause automatiquement les mêmes dommages dans les bases suivantes.

Les chances de réussite de chaque mode d'attaque sont indiquées entre parenthèses.

□ Exemple : Loup, dents (12), bond (14). □

Option : un personnage est **renversé par un coup** porté avec une arme, une charge, un bond, une attaque en piqué, si les dommages s'élèvent au moins à dix points.

5.3 - Nombre d'attaques par base

On considère qu'au contact, les humains ont droit à deux actions élémentaires par base de trois secondes (consultez le chapitre sur le combat).

Selon leur vivacité et les armes à leur disposition, les créatures peuvent avoir un nombre d'actions par base différent de celui des humains. Ce sont des attaques. L'aspect défensif est directement inclus dans le bonus/malus sur les chances de blesser la créature.

Le maître de jeu doit vérifier si la créature est en mesure de porter toutes ses attaques. Il n'est en général pas possible de tenter plus d'une seule attaque lorsque la créature utilise la charge, le piqué, le bond ou la constriction.

Toutes les attaques de la créature sont portées simultanément.

Option : si le maître de jeu souhaite que la résolution des attaques soit échelonnée dans le temps, une précision supplémentaire est fournie. Si le nombre d'attaques par base est suivi de l'abréviation :

- **av** : la créature porte ses attaques avant ses adversaires humains ;
- **ap** : la créature porte ses attaques après ses adversaires humains.

S'il n'y a pas d'abréviation, la créature effectue ses attaques en même temps que ses adversaires humains.

5.4 - Dommages

Les dommages sont un multiple de la marge de réussite du jet d'attaque de la créature.

Ils varient de la moitié à quatre fois la marge de réussite (Mr).

A titre de comparaison, les humains créent des dommages égaux à la marge de réussite de leur attaque.

La marge de réussite de l'attaque d'une créature, multipliée par le facteur approprié, constitue les dommages potentiels de l'attaque. Ce sont les dégats (points de fatigue) qui seraient infligés à une créature sans réaction particulière.

Heureusement, l'attaque d'une créature peut être évitée ou parée.

Pour éviter un coup porté par une créature, il faut réussir une esquive ou une feinte de corps (compétence 4. Esquive). Esquive et feinte de corps obéissent à la loi du "tout ou rien" : si l'action est réussie, le personnage ne subit aucun dégat. Si elle échoue, il reçoit l'intégralité des dommages. Cette attitude est souvent intéressante devant les créatures les plus redoutables.

Il est parfois possible de parer l'attaque d'une créature. Réussir une parade ne signifie pas obligatoirement que l'on a bloqué l'attaque de l'adversaire, mais plutôt que cette manoeuvre s'est avérée dissuasive, ou encore qu'elle a gêné l'attaquant. La parade devrait pouvoir agir dans la majorité des cas. Certes, un personnage ne peut guère espérer stopper un coup de griffes de dragon avec son poignard. Pourtant, le fait de manier son arme (parade) peut gêner le monstre qui, de peur de se blesser, porte une attaque plus prudente et moins efficace. Le maître de jeu est invité à vérifier si une parade face à l'attaque d'une créature est légitime ou pas.

Option : si le maître de jeu estime qu'une créature ne peut pas être influencée (gênée, dissuadée) par une parade, il peut décider :

- d'appliquer l'intégralité des dommages causés par la créature.
- de considérer que la créature s'est blessée au cours de sa propre attaque. Les dommages sont alors égaux à la marge de réussite de la parade.

Rappelons qu'une partie des dommages peut être absorbée par l'armure.

5.5 - Blesser une créature

Les chances de porter avec succès une attaque, et les dommages associés donnés dans le chapitre sur le combat, ne sont valables que contre un adversaire humain.

Lorsque l'opposant est une créature, les dommages infligés sont modifiés par un bonus/malus dépendant :
- de la taille de la créature ;
- de sa faculté à éviter les coups (feinte de corps...) ;
- de son armure naturelle (cuir, fourrure ...).

Ce bonus/malus est qualifié globalement de **"protection"**.

Les dommages potentiels créés par l'attaquant sont donc diminués de cette protection avant d'être infligés à la créature.

Plusieurs protections sont parfois données, suivant la partie du corps concernée. Rappelons que la protection tient compte de tous les facteurs (taille et nature de la zone, feinte de corps, et armure naturelle). Dans ce cas, on ne tiendra pas compte du bonus/malus pour viser la zone considérée, comme c'était le cas face à un adversaire humain (ou à une cible inerte).

Option : si le maître de jeu souhaite utiliser un système de blessures, il trouvera les nombres de points de dommages à partir desquels une créature est :
- sonnée : tous les jets à -5 pendant 3 bases de 3 secondes ;
- évanouie : pendant une minute ;
- dans le coma : pendant d12 heures ;
- morte.

5.6 - Esquive

La feinte de corps est comprise dans la protection globale d'une créature et permet de limiter les dégats reçus.

Certaines créatures disposent aussi d'une esquive. Cette action demande une base complète pour toute créature disposant de moins de trois attaques par base. Si elle possède trois attaques par base ou plus, elle peut remplacer deux attaques consécutives par une esquive.

Une esquive réussie permet d'éviter toutes les attaques portées au point de départ de ce "plongeon".

Si une créature dispose de la compétence "Esquive", une feinte de corps réelle peut être jouée (Pénalité -5).

6 - COMPÉTENCES

Une créature dispose d'autres qualités que celles décrites au cours du combat. Il s'agit de celles qui sont présentées sous la forme de compétences, et qui interviennent dans une aventure.

Bien entendu, le maître de jeu devra tenir compte de la nature, et éventuellement, des limitations d'une créature lorsqu'elle utilise une compétence.

On précisera, par exemple, que la compétence 47 "Sens" permet aux créatures de détecter les pièges (un malus peut être appliqué selon la nature du piège).

7 - MAGIE

Certaines créatures sont douées de pouvoirs magiques. Lorsque c'est le cas, les sortilèges sont décrits de façon similaire à ceux des humains. Le niveau de maîtrise étant fixé en général, les différentes variables du sortilège le sont aussi (durée, portée, étendue, fatigue, ...). Par souci de simplification, la fatigue est la même, que le sort soit réussi ou non.

Affecter une créature avec un sortilège peut être plus difficile que pour un humain. Cette notion est exprimée par la résistance aux sortilèges des créatures.

8 - PARTICULARITÉS

Les particularités d'une créature sont décrites le cas échéant. Il peut s'agir, par exemple, de pouvoirs spéciaux. Certaines créatures ont aussi des variétés géantes ou magiques.

B - LES CRÉATURES DES LÉGENDES DE LA TABLE RONDE

AIGLE ROYAL

Animal

Physique : 3 Psychique : 3
Fatigue : 9
Taille : 0,80 m Poids : 4 kg
Vitesse : 30 m/s (vol)

Surprendre (15)
Griffes (7) Bec (7) Piqué (17)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 7
Blessures : sonné (4), évanoui (5)
coma (7), mort (9)

Orientation (12) Sens (17)
Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : un aigle peut saisir une proie et l'enlever dans les airs, s'il réussit une attaque en piqué avec une marge de réussite égale au moins à 5 (5 kg maximum).

L'aigle mène une vie solitaire, ou en couple. Chaque couple possède un territoire de chasse d'environ 125 kilomètres carrés, et reste uni pendant de longues années.

Quand il chasse, l'aigle s'élève très haut et plane pendant des heures tout en surveillant le sol de son oeil perçant. Une fois la proie repérée, il replie ses ailes à demi et pique vers le sol. Avant d'arriver à terre, il freine brusquement en étendant ses ailes et saisit sa victime. Il se nourrit de petits mammifères comme les lapins, et d'oiseaux vivant en terrain découvert, comme la perdrix.

L'aire est construite par la femelle, tandis que le mâle lui apporte les matériaux nécessaires.

AIGLE GÉANT

Animal géant

Physique : 15 Psychique : 6
Fatigue : 36
Taille : 1,60 m Poids : 45 kg
Vitesse : 60 m/s (vol)

Surprendre (10)
Griffes (7) Bec (7) Piqué (14)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : 2 x Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (14), évanoui (22)
coma (29), mort (36)

Orientation (12) Sens (17)

Résistance aux sortilèges : 3

Particularité : un aigle géant peut saisir une proie et l'enlever dans les airs s'il réussit une attaque en piqué avec une marge de réussite de 5 au moins (60 kilogrammes maximum).

L'aigle géant mène le même genre de vie que son plus petit cousin l'aigle royal, mais possède une bien plus grande ruse. Son "intelligence" en fait un prédateur redoutable et un gibier recherché.

ANE

Animal

Physique : 13 Psychique : 2
Fatigue : 28
Taille : 1,5 m de haut Poids : 400 kg
2,5 m de long
Vitesse : 15 m/s au galop

Surprendre (4)
Dents (4) Sabots (4)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Agilité (14) Orientation (10) Sens (8)

Résistance aux sortilèges : 1

L'âne est un animal de bât très utilisé. Sobre et peu exigeant, il supporte aisément des charges de plus de 100 kg.

C'est un auxiliaire indispensable du paysan, appelé quelquefois le "cheval du pauvre". Réputé pour sa force, sa patience et son endurance, il rend de nombreux services à l'homme. Il n'est pas difficile sur le choix de sa nourriture et mange de tout.

C'est un animal intelligent, dont les facultés de jugement et de compréhension sont largement supérieures à celles du cheval. Parfois têtu, son obstination est en fait une preuve d'intelligence et non de bêtise. Il a le pied sûr et sait où poser son sabot sur un sol caillouteux. Il est quelquefois croisé avec une jument, pour donner le mulet.

AUTOUR

Animal

Physique : 2 Psychique : 3
Fatigue : 7
Taille : 0,60 m Poids : 1,2 kg
Vitesse : 25 m/s (vol)

Surprendre (14)
Bec (15) Griffes (16)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 8
Blessures : sonné (3), évanoui (4)
coma (6), mort (7)

Orientation (13) Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 1

L'autour ressemble beaucoup à l'épervier, mais est de bien plus grande taille. Les nobles l'apprécient énormément pour la chasse au gibier à plumes, où il est passé maître. La technique de chasse de l'autour reste l'affût : perché sur une branche d'arbre, il attend qu'une victime passe à sa portée. Dès qu'un pigeon ou un autre oiseau se montre, il s'élance et fonce au milieu des branches, "slalome" entre les branches à grande vitesse et se saisit à une rapidité foudroyante de sa victime. Il se nourrit de pigeons, de corneilles, de mouettes, et même quelquefois de faisans, de perdreaux, ... ou d'un lapin de garenne !

Un petit détail, l'autour remarque de très loin le moindre mouvement mais distingue très mal les formes immobiles ... Il arrive ainsi que certains oiseaux se laissent brutalement tomber à terre et restent sans bouger. L'autour ne les voit plus et, pour une fois, manque sa victime.

BISON D'EUROPE

Animal

Physique : 16 Psychique : 2
Fatigue : 34
Taille : 1,90 m au garot Poids : 850 kg
Vitesse : 12 m/s au galop

Surprendre (7)
Cornes (12) Charge (11)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : cornes 0,5 x Mr ; charge 2 x Mr

Protection : -5
Blessures : sonné (14), évanoui (20)
coma (27), mort (34)

Sens (7)

Résistance aux sortilèges : 2

Animal pacifique, il se déplace par groupe de 10 à 15 individus, dans les forêts de hêtres et de bouleaux. Si les bisons se sentent menacés, ils tentent de fuir dans la direction la moins dangereuse. Si la fuite est impossible, ils attaqueront avec courage.

Le bison d'Europe ne possède pas de bosse entre les épaules. Il vit en petits troupeaux, placés sous la conduite d'un mâle adulte.

BLANCHE BICHE

Créature monstrueuse

Physique : 10 Psychique : 7
Fatigue : 27
Taille : 1,2 m au garot Poids : 125 kg
Vitesse : 20 m/s au galop

Surprendre (7)
Charge (15)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : -1
Blessures : sonné (11), évanoui (16)
coma (22), mort (27)

Sens (11)

Résistance aux sortilèges : 4

La "Blanche Biche" est une jeune fille ensorcelée par les fées, une nuit de pleine lune. Humaine le jour, elle se transforme dès la nuit tombée en une superbe biche blanche.

Si par malheur un chasseur la tue, elle reprend sa forme humaine. Une malédiction frappe alors le meurtrier : Maître des Légendes, ouvrez votre imagination à la poésie et inventez une malédiction. Par exemple, l'interdiction de chasser toute la vie durant, rechercher sans cesse la victime dans un refus de la réalité de sa mort, folie, ...

"M'envoie chercher de l'eau dans le chemin des fées,
Elles m'ont donné un don qui m'est toujours resté.
Je suis fille le jour, et la nuit Blanche Biche,
Tous les gens du château me poursuivent."
(Chanson traditionnelle.)

CERF

Animal

Physique : 11 Psychique : 2
Fatigue : 24
Taille : 1,4 m au garot Poids : 250 kg
Vitesse : 20 m/s au galop

Surprendre (7)
Cornes (10) Charge (18)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : Mr

Protection : -1
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24)

Sens (11)

Résistance aux sortilèges : 1

Le cerf est un animal forestier, vivant même en altitude dans les montagnes. Le mâle reste solitaire tout au long de l'année, sauf en automne pendant l'époque de rut. Les biches demeurent généralement groupées pendant toute l'année, sauf au moment de la naissance des faons et des quelques jours qui suivent.

Le cerf perd sa ramure en hiver, qui repousse quelques semaines plus tard, avec quelques andouillers supplémentaires. C'est ainsi que l'on peut déterminer son âge, et plus d'un seigneur aime décorer sa grande salle avec la ramure d'un grand dix cors.

CHAT SAUVAGE

Animal

Physique : 3 Psychique : 3
Fatigue : 9
Taille : 50 cm de haut Poids : 7 kg
60 cm de long
Vitesse : 15 m/s (course)

Surprendre (17)
Griffes (13) Dents (10)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

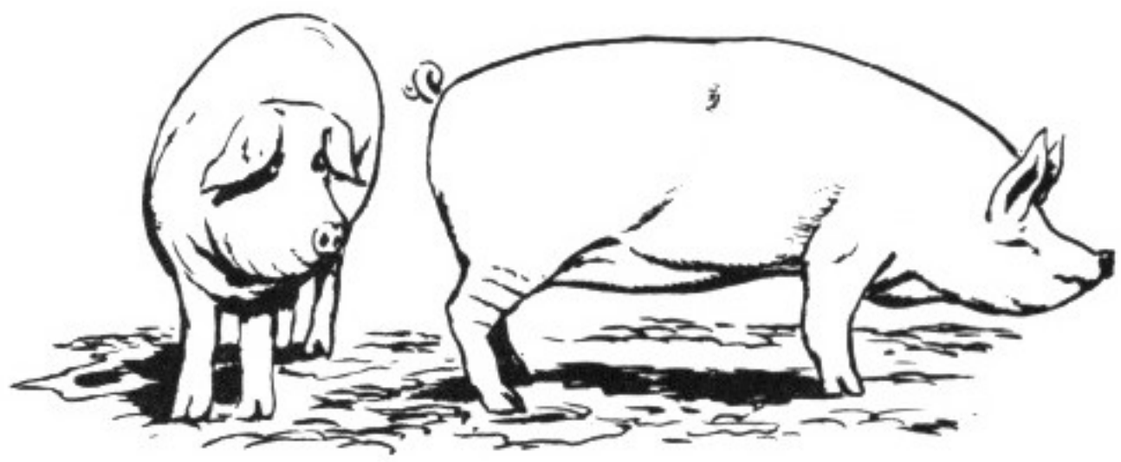
Protection : 8
Blessures : sonné (4), évanoui (5)
coma (7), mort (9)

Agilité (18) Nager (4)
Orientation (12) Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 6

Le chat sauvage est un petit fauve agressif ... pour les mulots et les campagnols. Il passe sa vie à la lisière des petits bois, dans les clairières, les friches, les vignes, les marais, les prairies, les champs cultivés.

En fait, il a une sainte horreur de l'homme et l'évite le plus possible. Mais quand il est acculé, pris dans un piège, il se défend du mieux qu'il le peut. En réalité, il ne représente que peu de danger pour l'homme et reste très difficile à dresser.



CHEVAL
(Palefroi/Destrier)

Animal

Physique : 14/17 Psychique : 2
Fatigue : 30/36
Taille : 1,5 m Poids : 750 kg
Vitesse : trot 10 m/s ou 8 m/s
galop 20 m/s ou 16 m/s

Surprendre (5)
Dents (8) Sabots (17)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : -4
Blessures : sonné (12/14), évanoui (12/22)
coma (24/29), mort (30/36)

Agilité (15/10) Nager (6/4)
Orientation (10) Sens (9)

Résistance aux sortilèges : 1

La *"plus noble conquête de l'homme"* tient une grande place dans la vie au Moyen-Age. Monture du chevalier, auxiliaire irremplaçable en temps de guerre ou de paix, le cheval est indispensable.

Il est difficile de décrire un cheval précis. Les caractéristiques données sont celles du palefroi, cheval de selle utilisé pour le voyage, et du destrier, le cheval de guerre monté par le chevalier en armes.

CHEVREUIL

Animal

Physique : 8 Psychique : 2
Fatigue : 18
Taille : 0,70 m au garot Poids : 20 kg
Vitesse : 14 m/s au galop

Surprendre (7)
Cornes (8) Charge (12)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Sens (11)

Résistance aux sortilèges : 1

La robe du chevreuil est de couleur fauve, alors que son ventre est blanchâtre. Ses bois comportent rarement plus de deux andouillers.

Plus petit que le cerf, le chevreuil reste un gibier très recherché, surtout pour le goût de sa chair.

CHIEN DE GUERRE

Animal

Physique : 4 Psychique : 3
Fatigue : 11
Taille : 0,60 m Poids : 35 kg

Surprendre (12)
Dents (12) Bond (14)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : 4
Blessures : sonné (4), évanoui (7)
coma (9), mort (11)

Esquive (8) Chasser (15)
Nager (8) Orientation (11) Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 2

Les chiens sont utilisés pour la chasse comme pour la guerre. Le dressage se rapporte à la compétence "60. Connaissance des animaux".

CORBEAU

Animal

Physique : 2 Psychique : 3
Fatigue : 7
Taille : 0,5 m Poids : 0,5 kg
Vitesse : 11 m/s (vol)

Surprendre (14)
Griffes (5) Bec (5) Piqué (13)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 8
Blessures : sonné (3), évanoui (4)
coma (5), mort (7)

Orientation (11) Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 1

Les corbeaux vivent généralement en couple, mais il arrive que deux ou trois couples se réunissent pour vivre au voisinage les uns des autres.

Le corbeau occupe un territoire personnel, sur lequel il vit tout au long de l'année et dont il chasse férocement tous les intrus de sa propre espèce, tout comme les rapaces diurnes et nocturnes. Il cherche à vivre en paix mais ne laisse pas forcément les autres oiseaux tranquilles.

Pendant l'élevage des jeunes, le corbeau se transforme en véritable oiseau de proie et attaque même les pigeons. Il pille les nids des passereaux et chasse quelquefois de petits mammifères. Adorant les graines, il lui arrive souvent de saccager les semis et les plantations.

En été et en automne, les corbeaux se rassemblent de temps en temps en volée, mais ce n'est pas une règle générale, ni une association de longue durée.

CYGNE

Animal

Physique : 6 Psychique : 2
Fatigue : 14
Taille : 1,25 m Poids : 18 kg
Vitesse : 16 m/s (vol)

Surprendre (2)
Bec (6)
Attaques par base : 1 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 2
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Orientation (10) Sens (12)

Résistance aux sortilèges : 1

Le cygne vit par couple, les conjoints restent unis pendant très longtemps et vivent ensemble toute l'année. Lourd et gauche au sol, le cygne est magnifique en vol et est l'un des oiseaux les plus lourds capables de voler.

Les petits, laids, quittent leur livrée grise vers l'âge de deux ans pour revêtir leur magnifique plumage blanc.

DÉMON MINEUR

Créature monstrueuse

Physique : 10 (2d4+6) Psychique : 4 (1d3+2) Aura : -3
Fatigue : 24 (2 × Physique + Psychique)
Taille : 1,80 m Poids : 100 kg
Vitesse : 10 m/s (sprint)

Surprendre (16)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 2 x Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24) ou variable.

Sens (16) Agilité (18)

Résistance aux sortilèges : 6

Les démons mineurs ont une forme humanoïde. Peu intelligents, leur force bestiale les transforme en de redoutables adversaires. Ils ne songent qu'à tuer.

Les sorciers arrivent à les soumettre sans trop de difficulté, mais leur bêtise ne permet de les employer que comme gardes du corps.

N'oubliez pas que chaque démon possède un nom, qui lui est propre, pouvant servir à le contrôler.

DÉMON MÉDIAN

Créature monstrueuse

Physique : 12 (2d4+8) Psychique : 10 (2d4+6) Aura : -5
Fatigue : 34 (ou 2 x Physique + Psychique)
Taille : 2 m Poids : 100 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (15)
Dents (13) Griffes (15)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 2 x Mr

Protection : -1
Blessures : sonné (14), évanoui (20)
coma (27), mort (34)

Sens (15) Agilité (16)
Manipuler (12) Poisons (10)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : utilisation de la magie

Le Démon médian est bien plus intelligent que le démon mineur, mais reste toujours un combattant avec lequel il faut compter. La domination d'un tel être est bien plus malaisée, et un sorcier se doit de mesurer les risques avant de tenter de le soumettre.

Voici les sorts connus par les démons médians :

7 - Fumées (MS 16)
8 - Pétarades (MS 16)
11 - Enflammer (MS 13)
14 - Pluie de feu (MS 7)
133 - Rapide comme le vent (MS 13)
167 - Rendre stérile (MS 14)
169 - Infliger des maladies (MS 8)

Pouvoir alchimique : 15
Pouvoir noir : 16
Pouvoir naturel : 12

Il cherchera toujours à échapper à son maître, tentant de détourner à son profit les ordres reçus, et n'agissant jamais de son propre chef. Sa principale préoccupation est de faire le mal.

N'oubliez pas que chaque démon possède un nom qui lui est propre, pouvant servir à le contrôler.

DÉMON MAJEUR

Créature monstrueuse

Physique : 14 (3d4+8) Psychique : 15 (3d4+10)
Aura : -10
Fatigue : 43 (ou 2 x Physique + Psychique)
Taille : 2,30 m Poids : 130 kg
Vitesse : sprint 15 m/s, vol 10 m/s

Surprendre (18)
Dents (15) Griffes (16) Aiguillon (12)
Attaques par base : 2 av
Dommages : Dents Mr, griffes 2 Mr, Aiguillon 4 Mr

Protection : 2
Blessures : sonné (17), évanoui (26)
coma (34), mort (43)

Sens (18) Agilité (15) Marchandage (15)
Théatre (12) Séduction (12) Poisons (14)

Résistance aux sortilèges : 12

Particularité : utilisation de la magie

Le démon majeur a un aspect terrifiant. Deux grandes ailes ombrent un visage démoniaque, où brillent deux charbons ardents : les yeux. Il possède une longue queue segmentée comme celle d'un scorpion, portant un aiguillon empoisonné.

Bien téméraire sera le sorcier qui tentera de le soumettre. Mieux vaut passer un pacte avec lui, tout en s'entourant du maximum de précautions, car rien ne plait plus à ce démon que d'utiliser les termes même de l'accord pour tromper son interlocuteur. Il tiendra parole et respectera "à la lettre" le pacte signé...

Voici les sorts connus par les démons majeurs :

7 - Fumées (MS 26)
8 - Pétarades (MS 26)
11 - Enflammer (MS 23)
14 - Pluie de feu (MS 17)
81 - Provoquer la peur (MS 31)
82 - Endormir (MS 28)
84 - Torpeur (MS 22)
93 - Prendre l'apparence d'un animal (MS 25)
94 - Prendre l'apparence d'un humain (MS 19)
165 - Donner soif (MS 28)
167 - Rendre stérile (MS 25)
168 - Effacer les souvenirs (MS 22)
169 - Infliger des maladies (MS 19)
180 - Transformer un humain en animal (13)

Pouvoir alchimique : 20
Pouvoir noir : 20
Pouvoir naturel : 22

N'oubliez pas que chaque démon possède un nom qui lui est propre, pouvant servir à le contrôler.

DRAGON

Créature monstrueuse

Physique : 98 Psychique : 15 Aura : -8
Fatigue : 211
Taille : 10 m de long Poids : 40 tonnes
4 m de haut
Vitesse : vol 20 m/s, sur terre 10 m/s

Surprendre (8) Dents (15) Griffes (15) Queue (12)
Attaques par base : 2 ap
Dommages : 3 x Mr

Protection : -9, sauf les ailes -3, et les yeux 6
Blessures : sonné (84), évanoui (127)
coma (169), mort (211)

Remarque : les ailes sont inutilisables si les blessures dépassent ou égalent 100 points.

Convaincre (15) Légendes (13)
Sens (15) Poésie (12)

Résistance aux sortilèges : 12

Particularités : Une fois par jour, un dragon peut cracher une gerbe de flammes (12). Dommages 4 x Mr. Utilisation de la magie.

Monstre terrifiant, à la mâchoire garnie de dents acérées, le Dragon attaque avec ses pattes antérieures et ses dents, plus rarement avec sa queue. Fier, arrogant et intelligent, il quitte rarement la grotte ou la caverne où il a élu domicile, solitaire. Il ne dédaigne pas montrer sa force et ses richesses quand l'occasion s'en présente, car il accorde beaucoup d'importance à son prestige. Il prend plaisir à maltraiter les humains, amassant des trésors autant pour les en priver que par goût du luxe.

Il connaît quelques sortilèges :

21 - Prison immatérielle (MS 7)
66 - Voyage vers l'avenir (MS 1)
73 - Protéger de la magie majeure (MS 22)
82 - Endormir (MS 17)
85 - Hurlements (MS 8)

Pouvoir alchimique : 18
Pouvoir astrologique : 24
Pouvoir d'enchantement : 16

ESPRIT DU MARAIS

Créature monstrueuse

Physique : 8 Psychique : 8 Aura : +4/-4
Fatigue : 24
Taille : 1,65 m Poids : 50 kg
2 tentacules de 1,5 m
Vitesse : 8 m/s à la course, 3 m/s à la nage

Surprendre (12)
Constriction (16) pour chaque tentacule
Attaques par base : 2 ap
Dommages : 1 par base et par tentacule

Protection : 0 sauf tentacule (-1)
Blessures : sonné (10), évanoui (14)
coma (19), mort (24)

Chant (15) Séduction (18) Sens (12) Nager (15)

Résistance aux sortilèges : 3.

Les esprits du marais habitent les marécages. Ils apparaissent aux humains sous la forme d'une frêle jeune fille. Timides mais rusés, ils utilisent leurs charmes, leurs chansons pour se saisir d'un imprudent grâce à leurs bras transformés subitement en tentacules.

FARFADET

Peuple légendaire

Physique : 2 Psychique : 15
Fatigue : 19
Taille : 10 cm Poids : 200 g
Vitesse : course 10 m/s

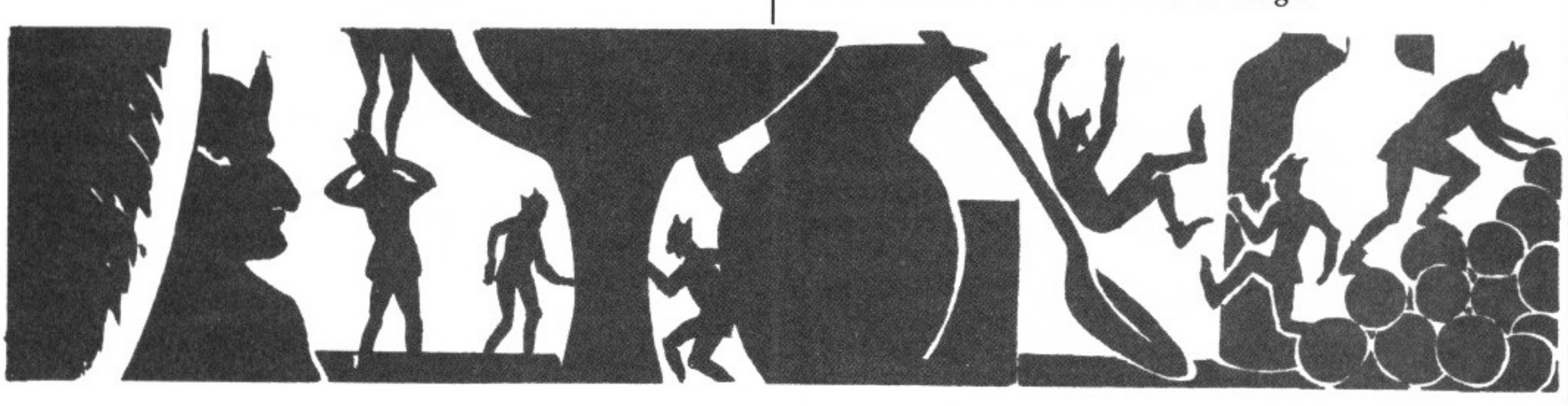
Surprendre (18)

Protection : 12
Blessures : sonné (8), évanoui (11)
coma (15), mort (19)

Esquive (18) Musique (12)
Comique (16) Légendes (15) Agilité (16)
Manipuler (12) Sens (15) Dissimulation (18)

Résistance aux sortilèges : 4

Particularité : utilisation de la magie



Les farfadets sont de petits êtres malicieux, capables de jouer des tours pendables ou de rendre de grands services. Ils s'attachent à une famille, et en échange de nourriture laissée pour eux sur le rebord de la fenêtre ou sur la table, ils nettoient la maison, cousent des vêtements princiers, créent des objets magnifiques. Mais attention, un farfadet amical peut devenir malveillant et grossier à la première insulte, voire à une simple moquerie ! Sa vengeance est alors terrible, et la maison devient rapidement sens-dessus-dessous. Les farces peuvent hélas, devenir beaucoup plus méchantes car les farfadets n'ont aucun sens de la mesure !

Ils savent se métamorphoser à volonté, et se rendre invisible pour de courtes durées. Il est interdit de tenter de les voir s'ils ne le désirent pas ; malheur à celui qui les surprendra dans leurs menus travaux. Il en perdra tout le bénéfice et se verra victime de mille tours pendables.

Voici les sortilèges connus des farfadets :

9 - Eteindre le feu (MS 9)
11 - Enflammer (MS 9)
63 - Parler aux animaux (MS 18)
104 - Amitié des animaux (MS 18)
136 - Invisibilité (MS 6)
187 - Rire (MS 15)
Spécial - Se transformer en objet (MS 15)

Se transformer en objet Difficulté : 5

Ce sortilège permet au farfadet de se transformer en un objet plus petit que lui, ou de même taille.

Préparation : courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un cheveu du farfadet

Réussite parfaite : aucune fatigue
Echec critique : transformation en un autre objet totalement incongru, au choix du Maître des Légendes

Durée : 10 minutes par niveau de maîtrise
Etendue : le farfadet lui-même

Le farfadet peut prendre la forme de n'importe quel objet, depuis le dé à coudre jusqu'à la fourchette ! La taille de l'objet ne peut pas dépasser sa propre taille. Il peut continuer à parler sous sa forme d'objet, ce qui donne quelquefois des résultats surprenants !

Il n'apprendra jamais ce sortilège à un être humain.

Pouvoir alchimique : 12
Pouvoir naturel : 18
Pouvoir artistique : 15

FAUCON

Animal

Physique : 2 Psychique : 3
Fatigue : 7
Taille : 0,5 m Poids : 1 kg
Vitesse : vol normal = 25 m/s
en piqué = 70 m/s

Surprendre (17)
Bec (15) Griffes (12)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 8
Blessures : sonné (3), évanoui (4)
coma (6), mort (7)

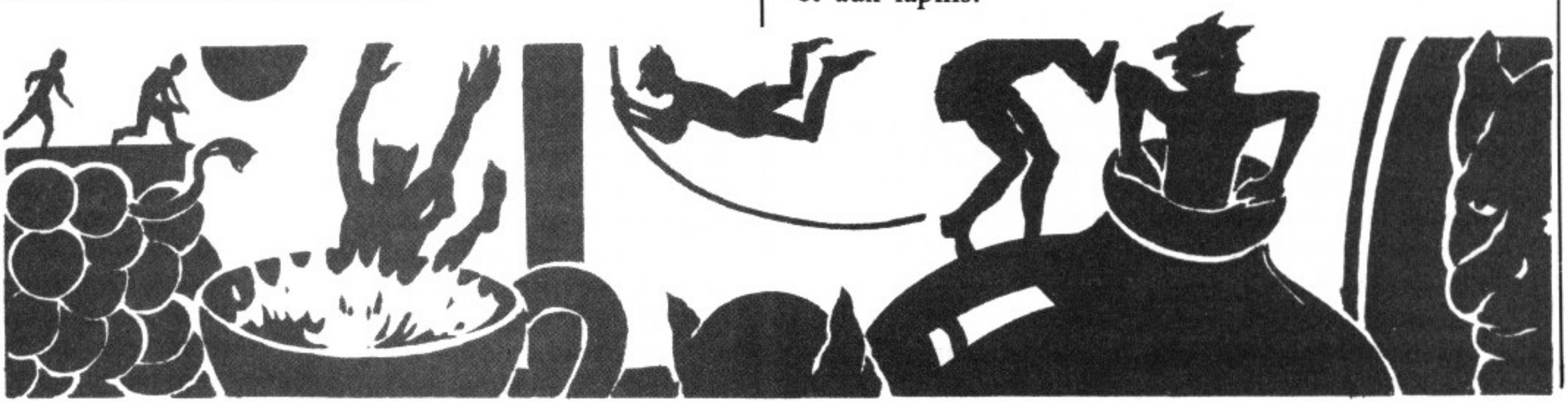
Orientation (15) Sens (18)

Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : un faucon peut saisir une proie et l'enlever dans les airs s'il réussit une attaque en piqué avec une marge de réussite égale au moins à 5 (2 kg maximum).

Le faucon habite les régions boisées, les plaines découvertes et les landes, mais il préfère les zones rocheuses des collines et des montagnes, et en particulier les falaises bordant la mer. Il vit par couple et se tient sur un vaste territoire de chasse dont il défend l'accès aux autres oiseaux de proie.

C'est un champion de vol, et l'oiseau atteignant la plus grande vitesse en piqué, près de 250 km/h. On comprend pourquoi il est devenu le rapace préféré des fauconniers, qui l'utilisent pour la chasse aux oiseaux et aux lapins.



FÉE

Peuple légendaire

Physique : 4 (d4+3) Psychique : 10 (2d4+6) Aura : +4

Combat :	7 (2d4+2)
Artistique :	8 (2d4+3)
Perception :	3 (2d4-2)
Nature :	5 (2d4)
Magie :	8 (2d4+3)
Communication :	5 (2d4)
Mécanique :	3 (2d4-2)
Foi :	0

Fatigue : 18 (ou 2 x Physique + Psychique)
Taille : 1,70 m Poids : 50 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (16)

Protection : 0
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18) ou variable

Esquive (16) Musique (16) Poésie (16) Chant (16)
Danse (18) Légendes (16) Séduction (18) Agilité (18)
Sens (12) Nager (16) Cheval (18)
Médecine des plantes (14) Premiers soins (14)
Connaissance des animaux (14)
Connaissance des plantes (15)

Résistance aux sortilèges : 3

Etres de grande beauté, les fées vivent dans des châteaux souterrains ou des palais de cristal sous-marins, dans les mers ou les lacs.

Ils connaissent la magie tout comme les humains et pratiquent les mêmes sortilèges qu'eux, avec quelques avantages. En effet, leur niveau de maîtrise dans les sortilèges de médecine est augmenté de cinq points, alors que le sort 77 - "Rendre amoureux" reçoit un bonus de dix points.

Ils peuvent vivre sans respirer sous l'eau et donc ne connaissent pas le sortilège "Créer de l'air".

Richement habillés de soieries brodées, portant de précieux bijoux, appréciant la musique et la poésie, ils restent en retrait du monde des humains, intervenant rarement dans leurs affaires. Leurs guerriers, dont la valeur est incontestable, possèdent quelquefois des armes magiques.

Les fées sont immortels, et ne peuvent périr que de mort violente.

FEU FOLLET

Créature monstrueuse

Physique : 0 Psychique : 6
Taille : sphère de 10 à 30 cm de diamètre
Vitesse : 30 m/s ("vol")

Surprendre (12)

Orientation (18) Sens (15)

Le feu follet représente l'âme d'un pêcheur, auquel le repos éternel a été refusé. Damné, condamné à hanter les lieux de son méfait, il brille d'une lueur vacillante dans la nuit.

Il cherche à se venger, égarant les voyageurs, les conduisant dans les marécages, les bourbiers et autres lieux dangereux. De temps en temps, le Diable lui donne en récompense de sa malice un charbon rouge pour qu'il puisse se réchauffer.

Il est impossible de frapper physiquement un feu follet, les armes passant au travers de sa lumière. Seul un prêtre peut par un exorcisme chasser cet esprit malé-fique et lui accorder le repos.

FOUGRE

Créature monstrueuse

Physique : 20 Psychique : 4 Aura : -4
Fatigue : 44
Taille : 1,80 m Poids : 70 kg
Vitesse : 12 m/s sous sa forme réelle (course)

Surprendre (7)
Griffes (12) Cornes (15)
Attaques par base : 2 ap
Dommages : Mr

Protection : -5
Blessures : sonné (20), évanoui (30)
coma (40), mort (50)

Orientation (15) Sens (12)

Le Fougre peut prendre diverses formes : cheval, taureau, ou poney. Son pelage est toujours d'un noir de jais profond et ses yeux étincellent. Sa forme réelle est celle d'un homme maigre, grand, à tête de bouc. Il apparaît souvent aux voyageurs comme un poney barbu, amical, offrant son dos. Mais dès que le mal-heureux est en selle, le Fougre l'entraine dans une folle chevauchée qui se termine généralement par une chute la tête la première dans une mare, ou un fossé. Le Fougre part alors d'un grand rire, mi-cri, mi-gloussement en s'enfuyant au galop.

S'il est attaqué, il combattra férocement.

GÉANT

Peuple légendaire

Physique : 16 (3d4+10) Psychique : 4 (2d4−2) Aura : −1
Fatigue : 36
Taille : 4 à 5 m Poids : 600 à 750 kg
Vitesse : sprint 18 m/s

Surprendre (5)
Gourdin (12/6) Hache de bataille (13/6)
Javelot (10/-) Bouclier (-/8) Mains nues (7/-)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : 2 x Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (14), évanoui (22)
coma (29), mort (36)

Sens (8) Premiers soins (8) Chasse (8) Légendes (8)
Connaissance des animaux (12) Connaissance des plantes (6) Sciences de la terre (10)

Résistance aux sortilèges : 4

Race ancienne, peu évoluée, les géants doivent plus leur survie à leur robustesse qu'à leur faible intelligence. Peu vindicatifs, mais têtus et bornés, ils habitent le plus souvent de petites îles, dans de grands châteaux froids et sinistres.

Vêtus de peaux de bêtes, ils défendent farouchement leur territoire et ne jurent allégeance à aucun suzerain, ne reconnaissant aucune autorité supérieure à la leur.

Guerriers redoutables, ils sont cependant assez faciles à berner. A force d'avoir "la tête dans les nuages", ils sont devenus naïfs et distraits. Méfiez-vous cependant, car ils restent rusés quand de mauvaises intentions les animent.

GOBLIN

Peuple légendaire

Physique : 6 Psychique : 4
Fatigue : 16
Taille : 60 cm Poids : 8 kg
Vitesse : sprint 8 m/s

Surprendre (15)
Dents (12) Griffes (8)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 5
Blessures : sonné (6), évanoui (10)
coma (13), mort (16)

Orientation (15) Sens (12) Manipuler (18) Imiter (15)
Agilité (14) Pièges (12) Dissimulation (10)

Résistance aux sortilèges : 3

Les goblins, race de petites créatures noiraudes et malicieuses, sont des voleurs et des farceurs. D'apparence grotesque, leur plus grand plaisir est de jouer des tours pendables aux humains. Vandales parfois dangereux, ils sont capables d'enlever des enfants, en laissant en échange un horrible bébé goblin. Ce sont les responsables de la disparition de petits objets, et de nombreuses "niches" de très, très mauvais goût.

A votre avis, qui a bien pu tresser et emméler la crinière de votre cheval avec les attaches de votre heaume et de votre bouclier, preux chevalier ?

GRAND DUC

Animal

Physique : 2 Psychique : 3
Fatigue : 8
Taille : 0,70 m Poids : 3 kg
Vitesse : Vol 12 m/s

Surprendre (16)
Griffes (5) Bec (5) Piqué (15)
Attaques par base : 2
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 6
Blessures : sonné (3), évanoui (5)
coma (6), mort (8)

Orientation (12) Sens (14)

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : son vol est totalement silencieux.

Le hibou grand duc est le plus grand des rapaces nocturnes d'Europe. Ses grands yeux de couleur orange brillant dans la nuit lui donnent un air inquiétant. Cela est sans doute à l'origine des nombreuses persécutions dont il a été victime. Accusé de tous les maux par les paysans superstitieux, sa vie s'achève souvent, hélas, cloué à la porte d'une grange. Il est vrai cependant que les sorciers affectionnent cette forme quand ils se métamorphosent en oiseau. Ceci explique peut-être cela...

Le grand duc, quant à lui, est un chasseur nocturne qui s'attaque à toutes sortes de petits animaux. Il niche sur le sol, ou dans une corniche rocheuse où il construit son nid rudimentaire. En fait, il n'est nullement dangereux et préfère éviter l'homme le plus possible ... avec raison !

GRIFFON

Créature monstrueuse

Physique : 24 Psychique : 3
Fatigue : 51
Taille : 5 m de long Poids : 900 kg
Vitesse : course 10 m/s, vol 20 m/s

Surprendre (10)
Griffes (12) Bec (15)
Attaques par base : 2 av
Dommages : griffes 2 x Mr, bec 3 x Mr

Protection : -8 sauf ailes (-2) et œil (7)
Blessures : sonné (20), évanoui (31)
coma (41), mort (51)

Orientation (12) Sens (15)

Résistance aux sortilèges : 5

Ce monstre possède un corps de lion, une tête et des ailes d'aigle. Il habite de préférence les zones rocheuses et les falaises. D'une intelligence animale, il attaque férocement tout être vivant pouvant constituer un repas potentiel...

GWAENARDEL

Créature monstrueuse

Physique : 8 (2d4+4) Psychique : 15 (1d6+12)
Fatigue : 31 (ou 2 x Physique + Psychique)
Taille : 1,75 m Poids : 65 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (4)
Poignard (15)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : -2
Blessures : sonné (12), évanoui (19)
coma (25), mort (31)

Chant (12) Poésie (18) Séduction (15) Légendes (15)
Mémoriser (13) Psychologie (12) Poisons (12)

Vampire sanguinaire de l'île de Man, Gwaenardel est néanmoins une très belle jeune femme. Elle séduit souvent les hommes pour les attirer dans son repaire et se repaître ensuite de leur sang dans leur sommeil. Seuls les poètes trouvent grâce à ses yeux, car elle aime cette forme d'art au-dessus de tout. Elle connaît les plus grandes oeuvres des trouvères et ne dédaigne pas composer elle-même de très belles odes. Quelquefois, elle offre une de ses oeuvres à un jeune poète qui lui a plu, mais celui-ci doit payer ce somptueux cadeau de cinq années de sa vie. Que ne ferait pas un trouvère pour agrandir son répertoire...

HOMME CORNU

Créature monstrueuse

Physique : 7 Psychique : 8
Fatigue : 22
Taille : 1 m Poids : 30 kg
Vitesse : sprint 15 m/s

Surprendre (10)
Cornes (14)
Attaques par base : 1 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 2
Blessures : sonné (9), évanoui (13)
coma (17), mort (22)

Orientation (12) Sens (15)
Dissimulation (18) Sciences de la terre (10)

Les Hommes Cornus ont une queue et des jambes velues, pourvues de sabots comme celles d'un bouc. Le reste de leur corps reste parfaitement humain, sauf pour une magnifique paire de cornes ornant leur front.

Ils ne vieillissent jamais et, s'ils ne sont pas tués, vivent éternellement. Ils demeurent sous terre, parmi les rochers au fond de quelques profondes cavernes. Ils ne sortent que la nuit, pour voler dans les champs de quoi vivre. Souvent, ils enlèvent de jolies filles, car il n'existe pas de femmes cornues.

Il est très difficile de trouver l'entrée de la caverne d'un homme cornu. On ne peut y entrer que par ruse, en espionnant ou en bernant le propriétaire des lieux.

HOMME SAUVAGE

Créature monstrueuse

Physique : 8 (d4+6) Psychique : 2
Fatigue : 18
Taille : 1,70 m Poids : 70 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (14)
Dents (12) Poings (10)
Attaques par base : 2
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 1
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Orientation (15) Sens (18)
Connaissance des animaux (12) Agilité (17)
Chasse (15) Connaissance des plantes (12)

Les Hommes Sauvages sont des êtres ressemblant à un homme normal, sauf qu'ils sont velus des pieds à la tête. D'une intelligence purement animale, ils survivent dans les forêts en attrapant de petits animaux et en ramassant des baies, des racines.

Considérés avec raison comme fous, ils sont tenus pour sacrés et peuvent ainsi vivre en paix au fond des bois. Il leur arrive pendant l'hiver de se rapprocher des fermes pour voler de quoi manger. Ils sont réellement inoffensifs car très peureux, mais si aucune possibilité de fuite ne s'offre à eux en cas de danger, ils se défendent sauvagement. Leur seule faiblesse : la gourmandise qui leur fait oublier toute prudence.

Merlin prit un jour l'apparence d'un Homme Sauvage pour s'introduire à la cour de Romanie, et expliquer à l'Empereur, tout en se moquant de lui, un songe mystérieux.

INCUBE

Créature monstrueuse

Physique : 10 (8+1d6) Psychique : 15 (12+1d6)
Aura : +4
Fatigue : 35 (ou 2 x Physique + Psychique)
Taille : 1,90 m Poids : 80 kg
Vitesse : sprint 12 m/s

Surprendre (12)
Griffes (15)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : 3
Blessures : sonné (14), évanoui (21)
coma (28), mort (35) ou variable

Sens (10) Séduction (18)
Poisons (15) Théatre (12)

Résistance aux sortilèges : 8

Particularité : utilisation de la magie

Le Démon incube appartient, tout comme les autres démons, aux noires cohortes de l'enfer. D'une grande beauté, il incarne la séduction et tente de détourner les mortels de la voie du salut en les charmant.

La succube est la version féminine de l'Incube ; elle utilise elle aussi sa beauté perfide et son intelligence démoniaque pour séduire les hommes.

Voici les sorts connus de l'Incube :

76 - Egarement (MS 21)
77 - Rendre amoureux (MS 18)
78 - Désir (MS 15)
79 - Envoûter (MS 9)
86 - Hypnotiser (MS 24)
88 - Suggérer (MS 12)

Pouvoir d'enchantement : 22

N'oubliez pas que chaque démon possède un nom qui lui est propre et qui peut servir à le contrôler.

LICORNE

Créature monstrueuse

Physique : 12 Psychique : 15
Fatigue : 39
Taille : 1,20 m au garrot Poids : 150 kg
Vitesse : 20 m/s au galop

Surprendre (18)
Sabots (14) Corne (17)
Attaques par base : 2 av
Dommages : 2 x Mr

Protection : 1
Blessures : sonné (16), évanoui (23)
coma (31), mort (39)

Esquive (8) Agilité (12)
Orientation (12) Sens (18)

Résistance aux sortilèges : 5

La licorne est un animal ressemblant à un petit cheval portant une corne au milieu du front. Téméraire et féroce, elle ne se laisse approcher par personne et attaque sauvagement si elle se sent menacée.

Il n'existe qu'une seule méthode pour capturer une licorne : il faut conduire une jeune fille vierge et pure de coeur près du gîte de l'animal. Lorsque la licorne l'aperçoit, elle avance sans nulle crainte et se couche sur ses genoux. La bête s'endort peu après et le chasseur n'a plus qu'à la lier en prenant garde de ne pas l'éveiller.

De temps en temps, une licorne accepte de prendre une cavalière, là aussi une jeune fille pure et vierge. Elle ne lui servira de monture que pour quelques heures, et uniquement dans des circonstances extrèmement graves.

Les licornes vivent quelquefois auprès des Fées, dans un respect et une confiance mutuels.

LION D'EUROPE

Animal

Physique : 12 Psychique : 4
Fatigue : 28
Taille : 1 m Poids : 180 kg
Vitesse : course 17 m/s

Surprendre (14)
Dents (11) Griffes (14) Bond (15)
Attaques par base : 2av
Dommages : 2 x Mr

Protection : -1
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Orientation (10) Sens (16)
Chasse (17) Nager (6)

Résistance aux sortilèges : 2

Le lion est un félin vivant en groupe. Chaque groupe comprend des lionnes et leurs lionceaux, et un ou deux mâles adultes veillant à leur sécurité. Il possède un territoire de 250 kilomètres carrés.

Le lion mâle ne chasse pas. Ce sont les femelles, plus actives et plus agressives, qui chassent pour tout le groupe. Il existe cependant des mâles solitaires, impitoyablement repoussés par le propriétaire du territoire.

LOUP

Animal

Physique : 5 Psychique : 4
Fatigue : 14
Taille : 0,90 m Poids : 80 kg
Vitesse : course 12 m/s

Surprendre (13)
Dents (12) Bond (14)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : 3
Blessures : sonné (6), évanoui (8)
coma (11), mort (14)

Chasse (16) Nager (7)
Orientation (11) Sens (13)

Résistance aux sortilèges : 1

Animal intelligent et redoutable, le loup vit en meute de dix à cinquante individus. La chasse est organisée "scientifiquement". Les plus grands mâles coursent les proies jusqu'à leur épuisement, et les rabattent sur le gros de la troupe. Le loup est un coureur infatigable et un infaillible pisteur. Les vieux mâles traquent en solitaire et sèment la terreur dans les villages isolés.

LOUP-GAROU

Créature monstrueuse

Physique : 10 Psychique : 6
Fatigue : 26
Taille : 1,90 m Poids : 100 kg
Vitesse : course 12 m/s

Surprendre (16)
Dents (15) Bond (14)
Attaques par base : 1 av
Dommages : 2 x Mr

Protection : 2
Blessures : sonné (10), évanoui (16)
coma (21), mort (26)

Orientation (10) Sens (15)
Esquive (8) Nager (12)

Résistance aux sortilèges : 3

Lorsque la pleine lune monte dans la nuit étoilée, un hurlement terrifiant s'élève dans la forêt et les villageois se terrent dans leurs demeures.

Mi-homme, mi-loup, le loup-garou se transforme les nuits de pleine lune et massacre tous les êtres vivants qu'il rencontre pour les dévorer. Au petit matin, il reprend sa forme humaine et ne se souvient pas de ce qu'il a fait... Il participera même aux battues pour retrouver la "bête".

Un loup-garou ne peut être blessé que par une arme d'argent. Les autres armes ne l'affectent absolument pas. Une personne mordue ou griffée par un loup-garou sera "contaminée" et deviendra elle-même un lycanthrope lors de la prochaine pleine lune. Seule la bénédiction d'un prêtre et le soin de sa blessure avec de l'eau bénite dans la journée, la sauvera.

LYNX

Animal

Physique : 4 Psychique : 2
Fatigue : 10
Taille : 50 cm de haut Poids : 30 kg
80 cm de long
Vitesse : course 23 m/s

Surprendre (16)
Dents (15) Griffes (16) Bond (7)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : 6
Blessures : sonné (4), évanoui (6)
coma (8), mort (10)

Esquive (7) Orientation (8)
Sens (12) Chasse (12) Agilité (15)

Résistance aux sortilèges : 2

Le lynx vit principalement dans les forêts. Son territoire de chasse couvre jusqu'à vingt kilomètres carrés. Il chasse les chevreuils, ainsi que les lièvres et les lapins. Il ne dédaigne pas de s'attaquer à des proies plus petites comme les mulots et les campagnols. Quelquefois, il s'attaque même au chat sauvage.

Le lynx évite toute présence humaine. Il grimpe et saute merveilleusement, et passe un temps considérable sur les arbres, d'où il inspecte les environs.

MÉLUSINE

Peuple légendaire

Physique : 10 Psychique : 15 Aura : +2
Fatigue : 35 (sous forme humaine)
Taille : 1,70 m (forme humaine)
4 m (forme de serpent)
Poids : 60 kg (forme humaine)
150 kg (forme de serpent)
Vitesse : forme humaine course 10 m/s
forme de serpent course 5 m/s, nage 10 m/s

Surprendre (6)
Constriction (12)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (14), évanoui (21)
coma (28), mort (35)

Musique (15) Poésie (12) Légendes (14) Traditions (12)
Alphabet hébreu (15) Mémoriser (16) Psychologie (10)
Médecine des plantes (14)

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : utilisation de la magie

La Mélusine est une fée mystérieuse et très belle, vivant auprès d'une fontaine dans la forêt. Victime d'une malédiction, elle est condamnée à devenir "serpent" une fois par semaine.

Elle accepte quelquefois d'épouser un mortel, à la seule condition que son mari ne cherche pas à la voir le samedi. C'est en effet ce jour-là qu'elle se transforme en femme-serpent et retourne dans son élément originel, l'eau.

La fée trahie par son époux disparaît, pour ne revenir en pleurant que la nuit, pour rendre visite à ses enfants perdus, pour hanter la demeure désertée, ou au moment de la mort d'un membre de sa famille.

La Mélusine est une fée bienfaitrice, apportant le bonheur et la prospérité à sa famille tant que son secret est gardé. Elle peut posséder des sorts de magie d'enchantement, de magie naturelle, et de magie médicale. Choisissez vous-même les sorts.

Pouvoir médical : 24
Pouvoir d'enchantement : 25
Pouvoir naturel : 26

MENEUR DE LOUPS

Homme

Physique : 13 Psychique : 8
Fatigue : 34
Taille : 1,85 m Poids : 70 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (15)
Attaques : une arme
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (14), évanoui (20)
coma (27), mort (34)

Armes de poing (15) Esquive (14) Acrobaties (12)
Agilité (16) Sens (12) Dissimulation (16)
Connaissance des animaux (18)

Résistance aux sortilèges : 3

Le Meneur de loups est un homme normal, ayant su gagner la confiance d'une meute et la dirigeant en maître incontesté. Il parle le langage des loups et sait se faire comprendre à la perfection de ses compagnons à fourrure. Il vit avec eux au plus profond des forêts.

La motivation du Meneur de loups reste principalement la vengeance. Souvent victime d'injustices dans sa jeunesse, il lance sa meute sur les personnes qui lui ont fait du tort, et sur les nobles qu'il hait. Il ne s'attaque cependant jamais aux petites gens.

MONSTRE DU LAC

Créature monstrueuse

Physique : 123 Psychique : 4 Aura : -6
Fatigue : 250
Taille : 15 m/long, 7 m/haut Poids : 60 tonnes
Vitesse : nage 12 m/s

Surprendre (15)
Dents (16) Queue (14)
Nageoires (8) Charge (18)
Attaques par base : 2 ap
Dommages : 4 x Mr

Protection : -9, sauf les nageoires -5, et les yeux 7
Blessures : sonné (100), évanoui (250)
coma (200), mort (250)

Nager (16) Sens (13)

Résistance aux sortilèges : 10

Le monstre du lac est arrogant et sûr de lui. Doué d'une intelligence moyenne, il est capable de parler la langue des humains. Il vit de préférence dans les lacs, les fjords et les lochs, mais on peut le rencontrer aussi dans les profondeurs de la mer. Il ne supporte pas d'intrusion dans son territoire, considérée comme une menace. S'il aperçoit un navire alors qu'il se trouve sous l'eau, il cherche à le percuter pour le renverser.

Son arme favorite est sa mâchoire, mais il utilise aussi ses nageoires et sa queue.

NÉRÉÏDE

Créature monstrueuse

Physique : 6 Psychique : 8 Aura : +3
Fatigue : 20
Taille : 1 m Poids : 70 kg
8 tentacules (1,50 m)
Vitesse : nage 6 m/s, sur terre 2 m/s

Surprendre (14)
Constriction (12) pour chaque tentacule
Attaques par base : 8 ap
Dommages : 1 par base et par tentacule

Protection : -1 sauf tentacules -2
Blessures : sonné (8), évanoui (12)
coma (16), mort (20)

Sens (12) Nager (20) Séduction (16) Navigation (16)
Connaissance des animaux marins (14) Esquive (10)

Les néréïdes habitent la mer, et peuvent déceler la présence d'une embarcation jusqu'à un kilomètre de distance. Elles attirent les passagers au plus profond des eaux pour les dévorer.

Elles ont l'aspect d'une femme à queue de poisson, dont les bras sont remplacés par deux "faisceaux" de quatre tentacules.

OGRE

Peuple légendaire

Physique : 12 Psychique : 4 Aura : -3
Fatigue : 28
Taille : 3 m Poids : 280 kg
Vitesse : sprint 15 m/s

Surprendre (7)
Hache (19/12) Poignard (16/13) Mains nues (8/-)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), mort (28)

Agilité (12) Sens (10)
Chasse (16) Légendes (6)

Résistance aux sortilèges : 3

Cet être à l'aspect humain est un anthropophage. D'intelligence comparable à celle des géants, il s'habille normalement et porte des armes d'acier. Son arme favorite est le poignard (le "grand couteau" des légendes enfantines), qu'il sait aussi très bien lancer.

L'ogre vit dans une demeure cachée au coeur de la forêt. A l'occasion, il attaque la nuit des villages humains, avec d'autres compagnons.

L'aspect d'un ogre est particulièrement effrayant : des cheveux blonds ou roux, et des dents taillées en pointe depuis son plus jeune âge.

ONDINE

Peuple légendaire

Physique : 4 Psychique : 10 Aura : +4
Fatigue : 18
Taille : 1,65 m Poids : 45 kg
Vitesse : course 10 m/s, nage 3 m/s

Surprendre (10)

Protection : 0
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Esquive (14) Poésie (15) Séduction (18) Sens (12)
Nager (16) Médecine des plantes (20) Premiers soins (20) Connaissance des animaux (16) Connaissance des plantes (18) Légendes (14)

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : utilisation de la magie

Ces créatures habitent au coeur des sources. Timides et farouches, elles se laissent rarement approcher par les êtres humains. Si on les approche d'une manière amicale, les esprits des sources peuvent offrir leurs capacités de guérisseur aux gens en détresse.

Au moindre geste agressif, l'esprit des sources se jette dans la source qu'il habite et ne réapparaît plus.

Sortilèges connus :

103 - Parler aux animaux (MS 21)
104 - Amitié des animaux (MS 21)
122 - Créer le brouillard (MS 21)
127 - Source (MS 12)
129 - Demeure aquatique (MS 3)
144 - Donner des forces (MS 23)
145 - Ranimer (MS 23)
147 - Sortir du coma (MS 17)
148 - Soigner les blessures (MS 11)
149 - Guérir la stérilité (MS 20)
150 - Guérir les maladies (MS 17)
151 - Guérir d'un empoisonnement (MS 14)

Pouvoir naturel : 15
Pouvoir médical : 20

OURS BRUN

Animal

Physique : 12 Psychique : 3
Fatigue : 27
Taille : 2,5 m debout Poids : 300 kg
Vitesse : course 10 m/s

Surprendre (7)
Dents (13) Pattes (16)
Bond (7) Constriction (8)
Attaques par base : 2 ap
Dommages : 2 x Mr, constriction : 6 par base

Protection : 0
Blessures : sonné (11), évanoui (16)
coma (22), mort (27)

Chasse (10) Sens (11)

Résistance aux sortilèges : 2

C'est l'un des plus grands carnivores du monde. L'ours brun est un animal solitaire, vivant tout au plus par couple. Nomade, il reste rarement au même endroit et occupe un vaste territoire.

Son régime alimentaire est varié, et consiste en végétaux aussi bien qu'en petits animaux. Il chasse et pêche, déterre les taupes et les campagnols. Il s'attaque quelquefois au petit bétail et détruit les ruches pour se "goinfrer" de miel.

Mais l'ours brun est un animal extrèmement dangereux, qui peut changer d'humeur d'une seconde à l'autre sans trahir ses sentiments par une mimique perceptible. Il n'a pas peur de l'homme.

A la mauvaise saison, il se retire dans une caverne, dans la souche creuse d'un arbre, pour hiberner. Il ne tombe pas en léthargie, mais dort en utilisant ses réserves de graisse, accumulées en été.

Intelligent, il peut être apprivoisé s'il est capturé jeune.

PHÉNIX

Créature monstrueuse

Physique : 5 Psychique : 18
Fatigue : 28
Taille : 1 m de haut, 4 m d'envergure Poids : 3 kg
Vitesse : vol 15 m/s

Surprendre (8)
Bec (18) Serres (10)
Attaques par base : 2 av
Dommages : Mr

Protection : 5
Blessures : sonné (11), évanoui (17)
coma (22), "mort" (28)

Sens (15) Légendes (20)
Convaincre (15) Eloquence (12)

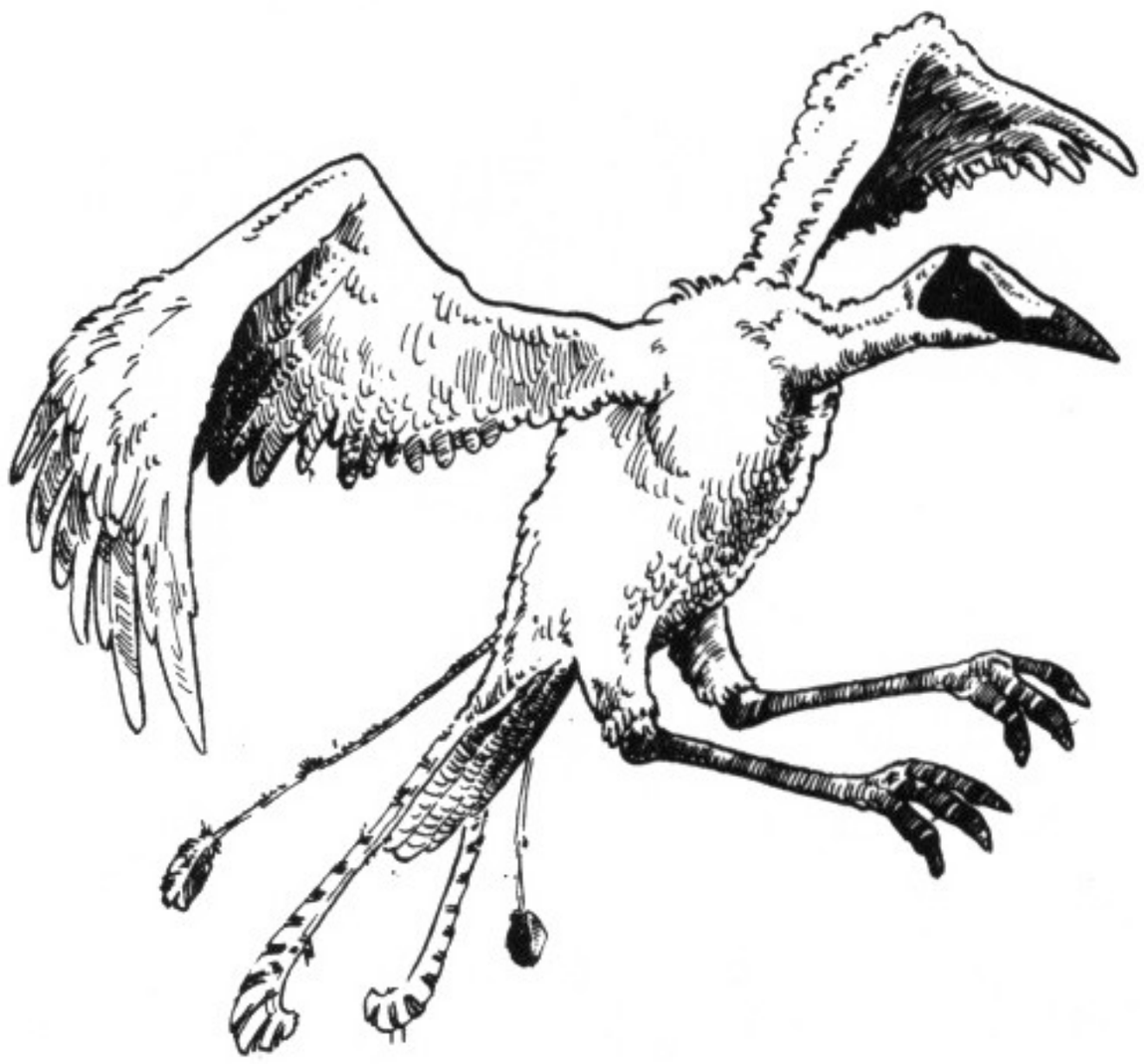
Résistance aux sortilèges : 10

Le Phénix vit toujours seul, car il n'en existe qu'un seul à la fois. Il vit cinq cents ans sans changer d'aspect ou de manière d'être.

Quand il se sent vieux, il construit un bûcher de brindilles. De son bec, il frappe une pierre avec une telle force que des étincelles en jaillissent, et allume un feu. Quand le feu brûle clair et ardent, l'oiseau s'y jette et se consume en poussières et en cendres. Au troisième jour, l'oiseau renaît de ses cendres, entièrement rajeuni.

Cet oiseau est un prophète, un messager de Dieu. Son passage annonce toujours un événement exceptionnel, et quelquefois, il s'adresse aux hommes pour leur confier une quête, un secret ou un avertissement.

S'il est attaqué, il se défendra farouchement. Quand il sent sa dernière heure arrivée, il allume un brasier en frappant une pierre de son bec et se jette dans le feu.



RENARD

Animal

Physique : 4 Psychique : 4
Fatigue : 12
Taille : 0,60 m Poids : 30 kg
Vitesse : course 11 m/s

Surprendre (10)
Dents (15) Bond (12)
Attaques par base : 1 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 5
Blessures : sonné (5), évanoui (7)
coma (10), mort (12)

Orientation (12) Agilité (14) Sens (15)
Nager (10) Chasse (16) Esquive (10)

Résistance aux sortilèges : 2

Le nom ancien du renard est "goupil". Mais le roman de Renard eut un tel succès au Moyen-Age, que le nom propre devint nom commun...

Le renard vit dans les bois, les forêts et en bordure des champs. S'il lui arrive occasionnellement de voler une poule, il se nourrit surtout de mulots, campagnols et souris.

Le renard constitue l'un des gibiers préférés des seigneurs, car les dames peuvent participer à la chasse sans danger, ce qui n'est pas le cas quand un ours ou un sanglier est traqué.

SALAMANDRE

Animal

Physique : 8 Psychique : 2
Fatigue : 18
Taille : 1 m de long Poids : 70 kg
Vitesse : course 8 m/s

Surprendre (7)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : Mr

Protection : 1
Blessures : sonné (7), évanoui (11)
coma (14), mort (18)

Orientation (6) Sens (8)
Agilité (12) Nager (18)

Résistance aux sortilèges : 4

Particularité : poison (toxicité 7)

Ce grand reptile porte une livrée jaune et noire du plus bel effet. Cette belle couleur signifie cependant que la salamandre est venimeuse, car des glandes situées en arrière des yeux fabriquent un poison redoutable. Le simple contact avec la peau de cet animal suffit pour que le venin agisse.

La salamandre est un animal tranquille, recherchant les endroits sombres et humides. Elle n'est dangereuse que quand elle est attaquée. Carnivore, elle est un prédateur redoutable, n'hésitant pas à s'attaquer à plus gros qu'elle. Elle est très vulnérable à la chaleur et au soleil, et meurt si la température s'élève au dessus de vingt six degrés.

SANGLIER

Animal

Physique : 6 Psychique : 3
Fatigue : 15
Taille : 1,50 m de long Poids : 200 kg
Vitesse : course 7 m/s

Surprendre (15)
Défense (6) Charge (19)
Attaques par base : 1 av
Dommages : Mr

Protection : 3
Blessures : sonné (6), évanoui (9)
coma (12), mort (15)

Nager (12) Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 1

Le sanglier provoque de grands dégats dans les cultures, mais préfère vivre au plus profond des forêts. Il creuse le sol à la recherche de racines, de bulbes et de champignons, mais il lui arrive quelquefois de dévorer de petits animaux.

Le sanglier est sociable, et vit en familles composées d'un vieux mâle, de deux ou plusieurs femelles et des jeunes. Lorsqu'il est chassé par des jeunes plus vigoureux, le vieux mâle devient solitaire.

C'est un animal brutal et vindicatif, qui n'hésitera pas à attaquer quiconque le dérange.

SANGLIER GÉANT

Animal Géant

Physique : 14 Psychique : 4
Fatigue : 32
Taille : 1,40 m Poids : 1 tonne
Vitesse : course 10 m/s

Surprendre (12)
Défense (6) Charge (19)
Attaques par base : 1 ap
Dommages : 2 x Mr

Protection : 0
Blessures : sonné (13), évanoui (19)
coma (26), mort (32)

Sens (10)

Résistance aux sortilèges : 3

Le sanglier géant a les mêmes mœurs que son parent de plus petite taille. Il vit cependant beaucoup plus souvent en solitaire.

SCORPION

Animal

Physique : 1 Psychique : 2
Fatigue : 4
Taille : 5 cm Poids : 20 g
Vitesse : 0,5 m/s

Surprendre (19)

Attaques par base : 1 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 16
Blessures : s'il est touché, il est automatiquement écrasé et meurt.

Résistance aux sortilèges : 1

Particularité : poison provoquant l'engourdissement

De petite taille, le scorpion européen est moins dangereux que son cousin africain. Il n'attaque que s'il est acculé ou si un imprudent a la malchance de poser le pied dessus. Son poison provoque un engourdissement pendant six heures : la victime reçoit un malus de -7 sur tous ses lancers de dés.

SIRÈNE

Peuple légendaire

Physique : 8 Psychique : 7
Fatigue : 23
Taille : 1,65 m Poids : 70 kg
Vitesse : nage 6 m/s

Surprendre (14)

Protection : 1 sauf la queue 3
Blessures : sonné (9), évanoui (14)
coma (18), mort (23)

Musique (15) Chant (18) Séduire (14)

Résistance aux sortilèges : 5

Les Sirènes séduisent les humains grâce à leurs chants ensorcelés. Elles les appellent puis les entrainent sous les eaux dans leurs demeures marines. Leurs victimes peuvent respirer sous l'eau et vivre avec elles tant qu'aucun geste hostile n'est esquissé. Si jamais on tire une arme contre elles, les sirènes retirent leur protection à l'imprudent, qui se noie sans rémission.

Dans les grottes des sirènes, le temps s'écoule dix fois plus vite que dans le monde extérieur. Un homme séduit par les sirènes, puis relaché quelques temps après, risque d'être fort surpris à son retour à la surface.

Les sirènes peuvent provoquer des tempêtes, où sombrent les navires. On peut alors les voir, chantant dans l'écume et jouant avec les vagues.

SPECTRE

Créature monstrueuse

Psychique : celui du spectre quand il était vivant
Taille : selon la créature fantômatique
Vitesse : vol au ras du sol, 12 m/s

Surprendre (15)

Résistance aux sortilèges : 8

Le spectre est l'âme d'un mort qui revient sous forme immatérielle pour communiquer avec les vivants, ou manifester sa présence. Cette âme n'a pas pu trouver le repos, suite à une malédiction, un désir de vengeance, ou parce que son corps n'a pas reçu de sépulture chrétienne. Elle demande alors aux vivants de l'aider, ou veut détruire ceux qui lui ont causé du tort.

Il arrive souvent qu'un spectre soit attaché à un lieu, et les superstitions locales parlent alors de "la dame blanche du marais", ou du "chevalier fantôme du château de Montfort".

Il est impossible de blesser un spectre, car toutes les armes passent à travers sa forme immatérielle. Pour la même raison, il ne peut toucher personne, mais peut traverser les murs. Il est affecté par les sortilèges touchant l'esprit. Si de son vivant il connaissait la magie, il peut toujours l'utiliser (sans composante matérielle, et donc avec un malus de -5 sur ses sorts).

Pour rendre le repos à un spectre, il faut annuler la condition qui a provoqué son existence : donner une sépulture à son corps, l'aider à se venger, rompre la malédiction, ...

VIPÈRE

Animal

Physique : 1 Psychique : 2
Fatigue : 4
Taille : 40 cm Poids : 300 g
Vitesse : reptation 3 m/s

Surprendre (16)
Morsure (12)
Attaques par base : 1 av
Dommages : 0,5 x Mr

Protection : 15
Blessures : sonné (1), évanoui (2)
coma (3), mort (4)

Résistance aux sortilèges : 2

Particularité : poison

La vipère habite dans les endroits secs et rocailleux, plus ou moins couverts de broussaille. Elle est active la nuit comme le jour, sauf au printemps et en automne où elle ne sort de son terrier que le jour.

Très sensible aux variations thermiques, elle évite les longues insolations, qui lui seraient fatales. Elle se nourrit de petits mammifères, campagnols et mulots.

Le venin de la vipère lui sert à chasser. Après avoir mordu sa victime, elle la laisse s'échapper puis la suit grâce à son odorat très développé. Ce poison agit après trois ou quatre heures. Après une heure, la personne mordue doit effectuer tous ses lancers de dé à -2, après deux heures à -5, après trois heures -7. Après quatre heures, la victime doit réussir un jet de Physique pour ne pas mourir, sauf si elle a reçu des soins, bien sûr.

VOUIVRE

Créature monstrueuse

Physique : 8 Psychique : 15
Fatigue : 31
Taille : 1,70 m Poids : 50 kg
Vitesse : sprint 10 m/s

Surprendre (12)
Armes de poing (15)
Attaques par base : 1 arme
Dommages : selon l'arme

Protection : 1
Blessures : sonné (12), évanoui (19)
coma (25), mort (31)

Armes de poing (16) Esquive (8) Alphabet hébreu (17)
Danse (16) Sens (16) Dissimulation (12) Chasse (8)
Connaissance des animaux (18) Poisons (15)

Résistance aux sortilèges : 7

Particularité : utilisation de la magie

La Vouivre est une sorcière vivant au fond des forêts, cruelle, sans pitié, et reine des serpents. Elle porte souvent un diadème représentant une vipère dressée, et comportant un rubis d'une valeur inestimable, pouvant payer la rançon d'un roi.

Elle commande à tous les reptiles et vit entourée de vipères, ses animaux familiers.

Voici les sortilèges qu'elle connait :

103 - Parler aux animaux* (MS 26)
104 - Amitié des animaux* (MS 26)
105 - Messager animal* (MS 23)
106 - Se transformer en animal* (MS 14)
180 - Transformer un humain en animal* (MS 8)

* (uniquement les reptiles)

Pouvoir naturel : 25
Pouvoir noir : 22

Démon Mineur

Démon Médian

Démon Majeur

Dragon

Esprit du Marais

Farfadet

Fée

Feu Follet

Fougre

Géant

Goblin

Griffon

Guaenardel

Homme Cornu

Homme Sauvage

Incube

Ph.Jullien.

Mélusine

Meneur de Loups

Monstre du Lac

Néréïde

Ogre

Ondine

Phénix

Sirène

Spectre

Vouivre

13. LES REFERENCES

Ce chapitre est un recueil d'informations diverses qui permet au Maître de jeu de règler certaines situations.

1 . OPTION : PERFORMANCES PHYSIQUES

- Poids (en kg) soulevé à l'arraché (c'est à dire amené au dessus de la tête en un seul mouvement) :

  10 Physique ou (2d4 + 5) Physique,

- Poids (en kg) soulevé du sol :

  3 fois plus,

- Poids (en kg) déplacé en le faisant rouler ou glisser :

  5 fois plus,

- Saut en longueur après une course d'élan (en mètres) :

  3 + 1/2 Physique
  ou 1/2 (5 + Physique) m + d100 cm

- Saut en hauteur avec élan (en cm) :

  80 + 10 Physique
  ou 80 + (2d4 + 5) Physique

- Vitesses de déplacement :

  En combat : 1 m par base si l'on est engagé, sinon 6 m.
  Marche : 6 km/h
  Pas de course : 13 km/h
  Course : 5m/s

Les performances ci-dessus sont données pour des conditions pratiquement parfaites. Il faut les diminuer si les personnages sont fatigués, chargés, placés dans des conditions difficiles,...

2 . CHUTES

Une chute provoque la perte de **2 points de fatigue par mètre**. Donc, si l'on tient compte des blessures, un personnage se tue avec une chute de 10 mètres ou plus.

Ces dommages peuvent être modifiés selon la nature du sol où atterrit le personnage. D'autre part, Savoir chuter (39 - Acrobaties) permet de diminuer les dommages de la marge de réussite du jet de compétence.

3 . OPTION : RETENIR SON SOUFFLE

Il est parfois nécessaire de retenir son souffle.

La durée maximale dans des conditions normales est égale à 20 fois le Physique en secondes. Cette durée peut varier selon les situations (personnage au repos, ou au contraire physiquement très actif,...).

S'il est nécessaire de s'assurer qu'un personnage a eu la présence d'esprit de retenir son souffle, utilisez un jet de décision (d10).

Lorsqu'un personnage retient son souffle, il perd 1 point de fatigue pour chaque période révolue égale à son Physique en bases de 3 secondes.

4 . EQUIPEMENT PRIX DES OBJETS

Ce sont des prix moyens pour des objets de qualité courante. Ils peuvent diminuer ou augmenter selon la rareté, la qualité du produit, et l'honnêteté du marchand.

Rappelons que :		
B = besant	(or)	1 B = 7 S
L = livre esterlin	(argent)	1 L = 20 S
MC= marc d'argent	(argent)	1 MC = 10 S
S = sou	(bronze)	
D = denier	(bronze)	12 D = 1 S
ML = maille	(bronze)	24 ML = 1 S
F = ferlin	(bronze)	48 F = 1 S

ANIMAUX VIVANTS

- poulet	5 S
- mouton	20 MC
- chèvre	12 MC
- âne	20 MC
- mule	30 MC
- lapin	3 D
- chien de chasse	100 MC
- chien de guerre	200 MC
- vache, taureau, boeuf	150 MC
- porc	15 MC
- cheval de bât	100 MC
- palefroi	400 MC
- destrier	1 000 MC
- destrier lourd	3 000 MC
- faucon dressé	1 000 MC
- autour dressé	1 500 MC
- hirondelle d'Europe	1 F
- hirondelle d'Afrique	2 F

VETEMENTS
(homme du commun/noble)

- braies	8 S/ 8 MC
- chemise	7 S/ 7 MC
- pélisson	10 S/ 10 MC
- bliaud	15 S/ 15 MC
- manteau ou cape	35 S/ 35 MC
- manteau de fourrure	50 MC
- chapeau	5 S/ 5 MC
- sabots	10 S/ -
- bottes	-/100 MC
- ceinture	6 S/ 6 MC
- ceinture de dame	10 S/ 10 MC
- couverture	3 MC

PIERRES PRECIEUSES (le carat)

- saphir	200 MC
- diamant	500 MC
- rubis	200 MC
- améthyste	50 MC
- citrine	40 MC
- cornaline	35 MC
- obsidienne	30 MC
- topaze	80 MC
- aigue marine	60 MC
- perle	300 MC
- cristal de roche	30 MC
- turquoise	20 MC
- émeraude	200 MC
- jade	100 MC
- opale	150 MC
- ambre	70 MC

BOIS (le stère = un mètre-cube)

- chêne	7 MC
- if, frêne, noisetier	5 MC
- pin	6 MC
- bois local	3 MC

TISSU (pour un mètre-carré)

- drap	10 S
- lin (cainsil)	1 MC
- coton (futaine)	10 S
- chanvre (coutil)	5 S
- tissu brodé	+ 20 S

OBJETS DIVERS

- petit coffre	5 MC
- grand coffre	5 MC
- sac	5 S
- grand sac	10 S
- huile de lampe (5 heures)	10 S
- torche	5 S
- corde (20 m, supporte 200 kg)	2 MC
- ficelle (50 m)	2 S
- grosse corde (30 m, 500 kg)	4 MC
- bouteille de verre	3 S
- tasse de verre	1 S
- boite (20 cm de côté)	1 MC
- cadenas	1 MC
- serrure	2 MC
- lime	5 MC
- pied de biche	1 MC
- scie	1 MC
- marteau	10 S
- miroir	1 MC
- bougie	5 D
- outre (5 litres)	1 MC
- gourde (2 litres)	10 S
- chaîne de fer (1 m, 800 kg)	10 MC
- chaîne de fer (1 m, 2000 kg)	30 MC
- cire (1 kg)	10 S
- colorants (10 m2 de tissu)	5 S
- objet de cristal	× 10
- instruments de médecine	3 MC
- sablier	1 MC
- selle	150 MC
- harnais et brides	15 MC
- parchemin (une feuille)	10 D
- plume	8 D
- encrier et encre	2 S
- sceau	50 MC
- parfum	50 à 250 MC
- instruments de géométrie (règle, compas)	10 MC

ARMES

- épée courte	70 MC
- épée large	100 MC
- épée longue	150 MC
- épée bâtarde	200 MC
- espadon	250 MC
- hachette	15 MC
- hache large	30 MC
- bipennis	75 MC
- hache de bataille	150 MC
- doloire	100 MC
- masse	60 MC
- morningstar	100 MC
- fléau d'armes	140 MC
- marteau de cavalier	150 MC
- martel de fer	200 MC
- bec de corbin	80 MC
- masse d'Hercule	50 MC
- gourdin	-
- bâton	-
- faux	20 MC
- guisarme	60 MC
- vouge	50 MC
- pique	50 MC
- épieu de chasse	50 MC
- lance	40 MC
- lance d'arçon	50 MC
- coutelas	10 MC
- poignard	15 MC
- dague	25 MC
- fronde	5 MC
- javelot	35 MC
- arc court	70 MC
- arc long	100 MC
- arbalète légère	150 MC
- arbalète lourde	250 MC

ARMURES
(par zone du corps couverte)

- cuir	7 MC
- fourrure	8 MC
- cuir bouilli	10 MC
- écaille sur cuir	20 MC
- anneaux sur cuir	15 MC
- maille quasigénée	60 MC
- maille pleine	120 MC
- maille treslie	200 MC
- fer (ailettes)	40 MC
- casque	50 MC
- heaume	200 MC
- cheval : multiplier ces valeurs par trois.	

BOUCLIERS

- petit écu	30 MC
- grand écu	50 MC
- bouclier à ombilic	4 MC
- grand bouclier rond	10 MC
- écu de joute	40 MC
- pavois	20 MC

NOURRITURE
(pour un kilogramme ou un litre) :

- 1 miche de pain de seigle	4 D
- 1 miche de pain entier	8 D
- 1 miche de pain blanc	16 D
- céréales	3 D
- légumes frais	4 D
- légumes secs	8 D
- fruits	4 à 80 D
- 6 œufs	4 D
- lait	6 D
- fromage	20 D
- beurre	15 D
- huile	20 D
- sel	20 D
- miel	50 D
- sirop	7 D
- confiseries	5 D
- confiture	50 D
- porc	20 D
- bœuf	10 D
- mouton	6 D
- agneau	24 D
- poisson	6 D
- poulet (un animal)	10 D
- canard (un animal)	15 D
- oie (un animal)	50 D
- cygne (un animal)	60 D
- gibier	20 D
- sanglier	25 D
- viande salée	30 D
- poisson sèché	20 D
- cidre	8 D
- bière	20 D
- ale	30 D
- eau-de-vie	8 S
- vin ordinaire	24 D
- vin de qualité	80 D

14. L'AVENTURE

Une partie du Jeu de Rôle est en réalité une conversation entre le Maître de Jeu et les joueurs. Prenons par exemple le récit du prologue, tiré d'un épisode du scénario. Voici comment se serait déroulé le jeu :

Claire joue le rôle d'Isabeau, une enchanteresse.
Jacques joue le rôle de Thibault, un chevalier.
Eric joue le rôle de Chrestien, un autre chevalier.
Christophe joue le rôle de Mathias, un trouvère.

LE MAITRE DE JEU : "Vous avancez toujours dans les marais. Le brouillard tombe, et vous ne distinguez presque plus la personne qui vous précède. Vous entendez un cri rauque, et un bruissement dans les ajoncs. Que faites-vous ?"

CLAIRE : "Qu'est-ce qui se passe ? Thibault, ne marche pas si vite, et attends-moi. Je vais me perdre... Mais pourquoi sommes-nous venus ici ? Il fallait plutôt continuer l'enquête en ville ! "

JACQUES : "Je n'avance plus, et j'attends qu'Isabeau me rejoigne. Si seulement les villageois nous avaient guidés... Où est le Nord ?"

LE MAITRE DE JEU : "Quel est ton niveau de maîtrise dans la compétence "Orientation" ? "

JACQUES : "12, malheureusement !"

Le Maître de Jeu lance secrètement un dé à vingt faces, et obtient un 14, un échec, sans que Thibault (et donc Jacques) soit certain d'avoir réussi à trouver le Nord. Il lui indique donc le Nord-est comme étant le Nord.

LE MAITRE DE JEU : "Mathias, ta lyre s'est emmélée dans les branchages."

CHRISTOPHE : "Et voilà ! Encore un ennui de plus ! Je l'aurais juré. J'en ai vraiment assez de ce marais."

LE MAITRE DE JEU : "Lance un dé à dix faces sous ta Coordination, pour voir si tu arrives à la libérer."

CHRISTOPHE (dont le score de coordination est égal à 6) : "Un huit, j'ai manqué. Bon, et bien je prends ma dague pour couper les branchages."

LE MAITRE DE JEU : "Il te faut à peu près une minute pour terminer. Les autres ont pris de l'avance sur toi. Au moment où tu t'apprêtes à les rejoindre, tu entends un magnifique chant, entrecoupé de sanglots. Que fais-tu ?"

CHRISTOPHE : "Le chant est vraiment très beau ?"

LE MAITRE DE JEU : "Superbe !"

CHRISTOPHE : "Je vais voir ce que c'est..."

Laissons Mathias découvrir la charmante "jeune fille" qui l'attend au bord de l'étang...

Quelques conseils si vous débutez comme Maître de Jeu :

N'hésitez pas à lire et relire plusieurs fois le scénario. Si vous le connaissez bien, vous n'aurez pas besoin de relire des paragraphes entiers au cours du jeu. Vous gagnerez ainsi beaucoup de temps, et la partie sera d'autant plus agréable.

Imprégnez-vous de la personnalité des personnages-non-joueurs avant de les interpréter. N'hésitez pas à prendre un accent, à forcer la voix, à faire des gestes pour leur donner vie. Tous les moyens sont bons pour plonger les joueurs dans l'ambiance.

N'oubliez pas votre rôle d'arbitre. Vous devez préserver l'équilibre du jeu, sans favoriser ou désavantager les personnages. N'aidez pas trop souvent les joueurs, mais n'hésitez pas à leur donner un petit coup de pouce quand tout va mal. Votre but n'est pas de tuer les personnages des joueurs, mais de laisser planer un suspens angoissant. Relancez les dés qui condamne irrémédiablement les personnages, et prenez des libertés avec le scénario si le besoin s'en fait sentir.

Les aventures constituent l'essentiel de la vie d'un personnage, mais la période de temps située entre elles peut aussi avoir une grande importance. Ainsi les personnages peuvent résoudre certains détails restés obscurs au cours du scénario, poursuivre des études, préparer leur prochaine aventure... Laissez courir votre imagination ; les joueurs doivent penser à la vie quotidienne de leur alter-ego. Un orfèvre peut fabriquer un objet d'art, un trouvère composer de nouvelles odes,... Exercez chaque métier dans une optique différente de celle des aventures.

Un dernier conseil : Amusez-vous... , c'est l'essentiel !

Peuple : ..... Occupation : ..... Age : .....
Milieu social : ..... Occupation du père : ..... Statut social : .....
Bonus de profession : ..... Points d'honneur : ..... Prestige : .....

DONS

- Combat .....
- Magie .....
- Artistique .....
- Communication .....
- Perception .....
- Mécanique .....
- Nature .....
- Foi .....

CARACTÉRISTIQUES

Physique .....
- Force .....
- Rapidité .....
- Coordination .....

Apparence .....
- Aura .....
- Beauté .....
- Honnêteté .....

Psychique .....
- Volonté .....
- Décision .....
- Intelligence .....

- Taille .....
- Poids .....

FATIGUE .....

COMBAT

Physique
- Armes d'hast .....
- Armes de poing .....
- Épées .....
- Esquive .....
- Fléau d'armes .....
- Lances .....
- Mains nues .....
- Tournoi .....

Force
- Gourdin .....
- Grands boucliers .....
- Haches .....
- Lance d'arçon .....
- Masses .....
- Masse d'Hercúle .....

Coordination
- Arbalète .....
- Arc .....
- Bâton .....
- Fronde .....
- Javelot .....
- Petits boucliers .....

Psychique
- Art de la guerre .....

ARTISTIQUE

Psychique
- Musique .....
- Poésie .....
- Théâtre .....

Apparence
- Chant .....
- Danse .....

COMMUNICATION

Psychique
- Comique .....
- Convaincre .....
- Légendes .....
- Traditions .....

Intelligence
- Alphabet grec* .....
- Alphabet latin* .....
- Mathématiques* .....

Apparence
- Séduction .....
- Se renseigner .....

Aura
- Éloquence .....

Honnêteté
- Marchandages .....

PERCEPTION

Coordination
- Acrobaties .....
- Agilité .....
- Manipuler .....

Psychique
- Évaluer .....
- Évaluer .....
- Évaluer .....
- Imiter .....

Décision
- Sens .....

Intelligence
- Mémoriser .....
- Orientation .....
- Psychologie .....

MÉCANIQUE

Coordination
- Pièges .....

NATURE

Physique
- Escalade .....
- Nager .....

Coordination
- Cheval .....

Psychique
- Dissimulation .....
- Médecine des plantes .....
- Médecine sanglante* .....
- Navigation .....

Décision
- Attelages .....
- Premiers soins .....

Intelligence
- Astronomie* .....
- Chasse .....
- Connais. des animaux .....
- Con. créat. monstrueuses .....
- Connais. des plantes .....
- Poisons* .....
- Sciences de la terre .....
- Surprendre .....

MAGIE

Intelligence
- Alphabet hébreu* .....

FOI

Intelligence
- Théologie* .....

CONNAISSANCE DE LA MAGIE .....

POUVOIRS .....

N°	PAGE	SORTILÈGES	MS	DESCRIPTION
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....
.....	.....	.....	....	.....

HISTOIRE - PSYCHOLOGIE

ÉQUIPEMENT - ARMES - ARMURES

EXPLOITS

MAGIE ALCHIMIQUE

PHYLLUM DE L'EAU

1 - Créer le brouillard

Difficulté : 1

Ce sortilège crée une zone de brouillard plus ou moins dense, qui gêne la vision.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de calcaire plongé dans du vinaigre.

Réussite parfaite : le niveau de maitrise est doublé pour calculer la réduction du champ de vision.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise.
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège n'est pas réalisable par beau temps. Une exception est faite lorsque l'aire d'effet (sphérique) couvre une étendue d'eau. Les créatures prises dans ce brouillard ont un champ de vision plus ou moins réduit suivant le niveau de maîtrise.

Maîtrise du sortilège	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Champ de vision en mètres	25	23	21	19	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

2 - Créer de l'eau

Difficulté : 2

Ce sortilège permet simplement de créer de l'eau.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : les larmes d'une biche.

Réussite parfaite : le volume d'eau créée est multiplié par deux.
Echec critique : toute l'eau présente sous forme liquide dans un rayon de dix mètres est évaporée.

Durée : permanente.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise.

Il faut disposer d'un réceptacle de volume suffisant pour recevoir l'eau créée. Il est par exemple impossible de créer de l'eau à l'intérieur d'une créature, ou de créer un litre d'eau dans un flacon ne pouvant en contenir que la moitié. Le maître du sortilège peut créer 5 litres d'eau par niveau de maîtrise du sortilège.

3 - Dissiper les nuées

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de chasser les nuages et d'éclaircir le temps.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : de la cendre de bois d'érable.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour calculer la densité de la couverture dissipée.
Echec critique : la couverture nuageuse s'épaissit, il est impossible de voir le soleil.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise.
Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 kilomètre par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut dissiper le couvert nuageux situé à l'intérieur de la zone d'effet sphérique. Le niveau de maîtrise indique la densité de la couverture nuageuse susceptible d'être dispersée :

1 - 3 : permet de dissiper un léger voile nuageux (les étoiles sont toujours visibles)

4 - 6 : permet de dissiper une brume (les étoiles les plus brillantes sont encore visibles)

7 - 9 : permet de dissiper une légère couverture nuageuse (le soleil et la lune sont visibles, mais pas les étoiles)

10 - 12 : permet de dissiper un temps couvert (le soleil est visible mais la lune difficile à repérer)

13 - 15 : permet de dissiper une couverture nuageuse moyenne (le soleil prend un aspect nébuleux et la lune a disparu)

16 - 18 : permet de dissiper une forte couverture nuageuse (on peut repérer le soleil avec beaucoup de difficultés)

19 - 20 : permet de dissiper une couverture nuageuse opaque (impossible de déterminer la position du soleil).

4 - Evaporation

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de faire évaporer de grandes quantités d'eau.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : des cristaux de sel d'au moins un centimètre d'arête.

Réussite parfaite : la quantité d'eau évaporée est doublée.
Echec critique : tout ce que porte le jeteur de sort est immédiatement trempé, gorgé d'eau.

Durée : permanente.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut provoquer l'évaporation de 500 litres d'eau par niveau de maîtrise, à l'intérieur de la zone d'effet. Seule l'eau libre peut être évaporée. Il est hors de question de dessècher une créature, un végétal ou même de l'argile humide.

5 - Contrôler l'eau

Difficulté : 6

Ce sortilège très puissant permet de manipuler et de contrôler de grandes masses d'eau.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau bénite distillée trois fois.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la puissance du sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise.
Portée : nulle.
Etendue : rayon de 100 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège puissant a des effets difficilement quantifiables, aussi cette description ne constitue qu'un guide. Le Maître des Légendes est libre de tout jugement quant aux propositions du maître du sortilège. Un avis cependant : ce sort prédispose à une démesure pouvant nuire à l'équilibre du jeu ! L'effet de la puissance employée dépend du niveau de maîtrise du sortilège. Pour juger des effets du sortilège, le maître des légendes peut s'aider de la Charte Angoumoise.

Voici des exemples pouvant servir de base :

- pour un niveau de maîtrise de 20, le maître du sortilège peut calmer complètement les eaux (pas le vent) d'une tempête en mer, ou provoquer l'inverse, ou encore stopper l'écoulement d'un fleuve comme le ferait un barrage, et de ce fait inonder les alentours.

- pour un niveau de maîtrise de 12, il peut changer des conditions de navigations "cauchemardesques" en conditions "défavorables", ou inversement, ou bien encore ralentir le débit d'un fleuve ou stopper une rivière.

- pour un niveau de maîtrise de 4, il ne peut pas agir sur l'état de la mer ou de l'océan, agir faiblement sur celui d'un lac ou d'une rivière, et il peut tout au plus arrêter l'écoulement d'un ruisseau.

L'étendue du sortilège décrit une sphère immobile centrée sur le maître du sortilège.

6 - Appeler la foudre

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de faire tomber la foudre sur un ou plusieurs points au choix.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une aiguille métallique.

Réussite parfaite : le nombre de branches de foudre est doublé.
Echec critique : la foudre frappe le maître du sortilège avec le quart de sa puissance.

Durée : nulle.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Des nuages doivent couvrir le lieu choisi pour l'accomplissement de ce sortilège. Le créateur attire la foudre en plantant une aiguille métallique à l'endroit de son choix. Cette aiguille est le centre d'une aire d'effet sphérique. La foudre ainsi focalisée peut se diviser en plusieurs branches, et atteindre un nombre correspondant de victimes dans l'aire d'effet.

Les dommages infligés sont de 10 points de fatigue par niveau de maîtrise. Chaque groupe de quatre niveaux de maîtrise permet de créer une branche. Le total de la puissance est réparti au choix entre les différentes branches.

Exemple : un niveau de maîtrise de 12 accorde 120 points de puissance et permet d'obtenir 3 branches. Le maître du sortilège décide de ne créer que deux branches et de répartir 40 et 80 points sur les deux victimes choisies.

Les créatures situées dans l'aire d'effet qui ne sont pas directement touchées ont chacune un nombre de chances égal au niveau de maîtrise d'être en état de choc.

PHYLLUM DU FEU

7 - Fumées

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer d'épais nuages de fumée.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : minéral de la couleur désirée.

Réussite parfaite : le maître du sortilège peut donner une forme spéciale à la fumée.
Echec critique : tous les feux affectés sont irrémédiablement éteints.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut affecter autant de feux situés dans l'aire d'effet qu'il a de niveaux de maîtrise. Les feux se mettent alors à produire une fumée de couleur variable selon le minéral utilisé. Cette fumée est extrèmement épaisse et irrespirable, bien que non toxique. Toute créature s'approchant à moins de 5 mètres d'un foyer reçoit un malus de - 2 sur toutes ses actions.

8 - Pétarades

Difficulté : 1

Ce sortilège provoque une série d'explosions plus ou moins intenses.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un silex.

Réussite parfaite : le nombre d'explosions est doublé.
Echec critique : les "pétards" explosent à la tête du maître du sortilège, qui est sonné pour une heure.

Durée : 10 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sort provoque une série d'explosions. Leur nombre maximal est égal au niveau de maîtrise du sortilège. Les explosions peuvent être rapprochées à intervalles très brefs ou retardées jusqu'à un délai de 10 secondes par niveau de maîtrise entre chacunes d'entre elles.

La violence des explosions est fixée par le niveau de maîtrise. Toute créature située à moins de "niveau de maîtrise" mètres est sonnée pour 30 secondes.

9 - Eteindre le feu

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'éteindre momentanément les feux normaux.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau de source mélée au sang d'une salamandre.

Réussite parfaite : les feux sont définitivement éteints.
Echec critique : l'intensité des feux augmente d'une classe.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise.
Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut provoquer l'extinction momentanée d'un nombre de feux situés dans l'aire d'effet égal à son niveau de maîtrise. Seules les flammes de classe inférieure ou égale au niveau de maîtrise divisé par quatre sont susceptibles d'être affectées.

10 - Forme de flamme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer des flammes, de les manipuler à plus ou moins grande vitesse et éventuellement de brûler une créature.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de l'huile.

Réussite parfaite : la classe des flammes est doublée.
Echec critique : le sort se retourne contre le maître du sortilège.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 100 mètres par niveau de maîtrise.

L'effet de ce sort particulièrement spectaculaire est de créer une ou plusieurs flammes de type variable, que le maître du sortilège peut déplacer dans les limites de l'aire d'effet.

- classe des flammes : niveau de maîtrise / 4 arrondi au plus proche.

- nombre maximum de flammes pouvant se déplacer simultanément = niveau de maîtrise.

- vitesse de déplacement = niveau de maîtrise en mètres par secondes.

- volume des flammes créées = 10 x 10 x 10 centimètres par niveau de maîtrise. On peut ainsi créer avec un niveau de maîtrise de 6 trois flammes de 20 centimètres de côté, ou six flammes de 10 centimètres de côté.

Il est possible d'utiliser les formes de flammes pour infliger des brûlures à une créature. Pour cela, il faut pouvoir amener la flamme à moins de un mètre de sa victime. Les chances de parvenir à toucher la créature dépendent de la vitesse de déplacement des flammes. Le maître du sortilège doit obtenir un résultat inférieur à son niveau de maîtrise avec un dé à 20 faces. Bien sûr, la victime peut tenter une feinte de corps, une parade, ou une esquive. Les dommages infligés sont de deux points de fatigue par seconde, par classe de flamme et par élément de volume (10 x 10 x 10 centimètres), diminués du résultat du jet d'attaque. Ceci illustre le fait que seul un coup parfait peut provoquer le maximum de dommages possible.

Exemple : un niveau de maîtrise de 12 permet de créer une flamme de 1,2 mètres de côté. La flamme est lancée à vitesse maximale (12 m/s). Le maître du sortilège a 12 chances sur 20 de brûler une créature qui a raté sa défense. Le jet de dé donne 4, ce qui indique une brûlure sérieuse :
3 (classe de la flamme) x 12 (volume de la flamme) - 4 (résultat du dé), soit 32 points de fatigue !

11 - Enflammer

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'enflammer instantanément certaines matières.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une braise.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour la détermination des matériaux susceptibles de s'enflammer.
Echec critique : ce sont l'équipement et les vêtements du maître du sortilège qui prennent feu (le niveau de maîtrise indique ce qui sera touché).

Durée : nulle.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise.

Ce sort permet de provoquer l'embrasement immédiat des matières situées dans l'aire d'effet. Seule la matière inerte formant la surface d'un objet est susceptible de s'enflammer, à condition que le niveau de maîtrise soit suffisant pour déclencher la combustion. Il est impossible d'enflammer un objet situé à l'intérieur d'un sac, seul le sac risque de prendre feu. Il est aussi impossible d'enflammer de la matière vivante.

Niveau de maîtrise	Matériau susceptible de s'enflammer
1 - 2	Huile
3 - 4	Papier
5 - 6	Bois sec
7 - 8	Coton
9 - 10	Laine
11 - 12	Bois humide
13 - 14	Coton mouillé
15 - 16	Laine mouillée
17 - 18	Cuir
19 - 20	Verre

12 - Feu de la Terre

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer du feu sur le sol ou l'eau.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un éclat de cornaline.

Réussite parfaite : la classe des flammes est doublée.
Echec critique : le feu ne prend pas et une épaisse fumée se dégage autour du maître du sortilège.

Durée : nulle.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Le feu prend naissance sur le sol et même sur l'eau, comme si une nappe d'huile les recouvrait uniformément, et qu'elle était enflammée simultanément en plusieurs points.

Pendant une seconde, une nappe de flammes de classe égale au niveau de maîtrise / 4 recouvre l'aire d'effet, les flammes ayant dix centimètres par niveau de maîtrise de hauteur. Passé cet épisode, seuls les points enflammés par l'embrasement initial continuent à brûler.

13 - Bûcher permanent

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre un feu permanent.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : de la limaille de fer.

Réussite parfaite : la classe des flammes est doublée.
Echec critique : le matériau utilisé ne prendra plus jamais feu et le feu s'éteint.

Durée : permanente.
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 10 centimètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège permet de rendre permanent un feu qui existe déjà. Il faut un groupe de quatre niveaux de maîtrise par classe de flammes. Le feu n'a pas besoin de combustible et durera éternellement. Il ne peut pas être éteint de façon normale ; seule la magie l'affecte.

Le sortilège "9 - Eteindre le feu" permet d'annuler ce sortilège, et d'éteindre le feu.

Le sortilège contraire empêche toute matière inflammable de prendre feu pendant 2 heures par niveau de maîtrise.

14 - Pluie de feu

Difficulté : 4

Ce sortilège provoque une pluie de flammes acides.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une fiole d'acide sulfurique.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : pluie d'eau normale.

Durée : 4 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Ce sortilège n'est réalisable que si des nuages couvrent l'aire d'effet. Cette pluie spectaculaire faite de flammèches n'enflamme pas les matières qu'elle touche, mais entraine instantanément leur corrosion.

La durée du sortilège a trois aspects :
- la durée de la pluie de feu : 4 secondes par niveau de maîtrise ;
- le temps d'exposition des victimes ;
- la durée de la corrosion.

Le temps d'exposition définit les dommages corporels (brûlures d'acide) en points de fatigue = nombre de secondes d'exposition x niveau de maîtrise.

La durée de corrosion est égale à deux fois le temps d'exposition et débute avec lui.

Exemple : si le temps d'exposition est de 3 secondes, la corrosion dure 6 secondes.

La durée de corrosion précise la quantité de matière inorganique rongée. Ainsi, une victime peut trouver un abri qui la couvre "entièrement", et retarder ainsi l'instant où la pluie s'attaquera à elle. Si elle se met sous un arbre, une toile, un toit de paille, cela ne sert à rien. Par contre, 10 centimètres de cuir, 5 centimètres de bois, 3 centimètres de roche (pour la plupart), et 2 centimètres de métal sont rongés en une seconde et offrent un abri momentané.

15 - Contrôler la température

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de diminuer ou d'augmenter la température de l'air ambiant.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une goutte de mercure.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Echec critique : la température varie dans le sens inverse de celui désiré par le maître du sortilège.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 200 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la température de l'air à l'intérieur de l'aire d'effet, du niveau de maîtrise du sortilège plus la marge de réussite de lancement du sortilège. S'il le désire, le maître du sortilège peut fixer la variation de température à une valeur inférieure au maximum ; mais cette variation reste fixe pour toute la durée du sort.

16 - Imposer le silence

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer le silence dans une zone donnée.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : Une pincée d'écailles de truite réduites en poudre.

Réussite parfaite : le silence est absolu.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège suspend les déplacements d'air dans l'aire d'effet. Cette anomalie d'ambiance est perçue consciemment ou non par les créatures se trouvant dans cette zone, et les force au silence. Elles évitent de proférer le moindre son et de provoquer le plus petit bruit. Dans des circonstances critiques, (danger pressant, ...), les créatures peuvent rompre le silence au prix d'une fatigue conséquente (10 points de fatigue). Une fois le silence rompu, le sortilège est dissipé. Signalons qu'un sortilège murmuré n'enfreint pas la règle du silence.

Le sortilège contraire empêche la victime de parler tout bas, et en particulier l'oblige à clamer ses sortilèges.

17 - Créer de l'air

Difficulté : 3

Ce sort permet de créer de l'air dans une zone où il est raréfié, ou de donner de l'oxygène à une personne sans qu'elle ait besoin de respirer.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : de la poussière de craie.

Utilisation personnelle ou transférée (-3).

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Ce sortilège permet de créer de l'air dans un espace ou celui-ci est raréfié ou même complètement absent. Le maître du sortilège est le centre de la zone d'effet sphérique, qui se déplace avec lui. L'atmosphère est renouvelée tant que le sortilège n'est pas dissipé. Un nombre de personnes égal au niveau de maîtrise peut respirer de l'air pur, pourvu que toutes soient dans la zone d'effet.

Le sortilège permet aussi de satisfaire aux besoins en oxygène d'une personne sans que celle-ci ait besoin de respirer.

Le sortilège contraire empêche une personne d'utiliser ce sort, mais en outre la place au centre d'une zone d'air raréfié qui lui interdit tout effort violent. Son nombre maximum de points de fatigue est diminué de 1 par groupe de 2 niveaux de maîtrise. Elle cherchera à s'isoler de manière à ce que personne ne lui vole son air en pénétrant dans la zone où il est raréfié.

18 - Vision courbe

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de voir "dans les coins".

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un cristal de quartz.

Réussite parfaite : la vitesse de déplacement est doublée.
Echec critique : le magicien est aveuglé pour 1 heure.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise.
Portée : nulle.
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège crée un faisceau de vision partant de ses yeux et dont l'extrémité est mobile. Il peut ainsi voir au dessus d'un mur. La longueur du cône est égale au niveau de maîtrise, et son plus grand diamètre à la moitié. L'extrémité peut être déplacée à une vitesse en m/s égale à la moitié du niveau de maîtrise. Le cône lui-même peut être tordu dans toutes les directions. Attention, en vertu du principe du retour inverse de la lumière, le cône est parfaitement visible et une personne située à l'extrémité voit les yeux du maître du sortilège.

19 - Obscurcissement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux, en deux dimensions.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un petit rectangle de verre noirci à la bougie.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de l'opacité de l'écran.
Echec critique : l'écran focalise toute la lumière reçue et aveugle pour une heure toutes les personnes qui le voient.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 x 5 mètres par niveau de maîtrise.

Ce sortilège permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux. La surface de cette zone est de 25 mètres carrés par niveau de maîtrise. Le plus petit côté du rectangle ne peut pas être inférieur à 50 centimètres. L'écran est mobile et se déplace à une vitesse en m/s égale au niveau de maîtrise du sortilège. Dans ce cas, le maître du sortilège doit rester immobile. Si l'écran est fixe, le maître du sortilège peut agir comme il le désire. Il existe plusieurs types d'écrans :

- les rayons lumineux sont transmis d'un côté et absorbés de l'autre. L'écran joue le rôle d'un miroir sans tain.
- les rayons lumineux sont renvoyés d'où ils viennent. L'écran est un miroir à 2 faces.
- les rayons lumineux sont absorbés des deux côtés. L'écran à l'aspect d'une surface noire sur ses deux faces.

En fait, les écrans ne sont pas parfaitement opaques. Leur efficacité dépend du niveau de maîtrise.

Niveau de maîtrise	Effet
1 - 4	On distingue les formes de l'autre côté
5 - 8	On distingue uniquement les formes contrastées
9 - 11	On distingue les formes contrastées en mouvement
12 - 14	On ne distingue que les points lumineux de l'intensité d'une bougie
15 - 17	On ne peut distinguer que des points lumineux dont l'intensité est au moins celle d'une torche
18 - 20	Ecran totalement opaque

20 - Obscurité

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une sphère opaque aux rayons lumineux.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une boule de verre enduite de suie.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de l'opacité de l'écran.
Echec critique : la sphère focalise toute la lumière reçue et aveugle pour une heure toutes les personnes qui la voient.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise.

Les effets de ce sort sont presque similaires à ceux de "Obscurcissement" (s19). La différence fondamentale est que la surface créée est une sphère d'un rayon de 20 mètres et non un rectangle. Les types de sphères sont les mêmes que les types d'écrans, et les règles de déplacements et d'efficacité sont identiques.

21 - Prison immatérielle

Difficulté : 6

Ce sortilège crée une tour d'air, infranchissable.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau de cuivre.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège se retrouve lui-même prisonnier de sa tour de vent pour la durée du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise.
Portée : 1 mètre.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège crée une tour de vent, en faisant tournoyer légèrement l'anneau de cuivre autour de sa victime. Celle-ci ne doit pas changer de place pendant toute la durée de lancement du sortilège. La "paroi d'air" de la tour est invisible et légèrement élastique. Son contact est doux, soyeux et absolument étrange. Il ne peut en aucun cas être traversé par de la matière. La tour est fermée en son sommet.

PHYLLUM DE LA TERRE

22 - Tourbillon de poussière

Difficulté : 2

Ce sortilège crée un tourbillon de poussière dans une zone précise.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de la tourbe sèchée à disperser au vent.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège crée un tourbillon de poussière qui prend effet dans la zone sphérique décrite par l'étendue. Les créatures soumises à ce sortilège sont gênées dans leurs déplacements et leur vision est réduite à 50 mètres, moins deux mètres par niveau de maîtrise du sort. Si les créatures ne réagissent pas promptement, (en se couvrant les yeux, en retenant leur respiration, en se mettant un linge sur le visage,...), elles sont pénalisées par un malus de -2 sur toutes leurs actions, et perdent un point de fatigue toutes les douze secondes. Le handicap est conservé trois bases après la sortie du tourbillon.

Le sort contraire permet d'empêcher le lancement de ce sort, de calmer un tourbillon de poussière naturel, ou un vent de sable.

23 - Déplacer les pierres

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de déplacer des pierres à plus ou moins grande vitesse et même d'en frapper un agresseur.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de granite.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul du poids des pierres.
Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège peut faire se déplacer dans la zone d'effet un nombre de pierres égal à son niveau de maîtrise. Elles se déplacent à une vitesse assignée par le maître du sortilège, avec un maximum égal au niveau de maîtrise en m/s. Toutes les pierres se déplacent à la même vitesse et dans la même direction. On peut faire varier la vitesse au cours du sortilège, mais pas la direction. Les dommages que peut causer une pierre percutant une personne sont égaux à son poids divisé par dix et multiplié par la vitesse en points de fatigue. Si la pierre n'est pas grossièrement sphérique, la vitesse peut être diminuée par le Maître des Légendes. Par exemple, une roche ayant la forme d'une brique se déplacera au quart de la vitesse normale. Le poids maximal de roche susceptible d'être déplacée dépend du niveau de maîtrise.

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poids en kg	1	2	4	10	20	40	70	125	250	500

Niveau de maîtrise	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Poids en kg	600	700	800	1000	2000	3000	4000	5000	7000	10000

24 - Fendre la pierre

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer une ouverture dans la roche.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : du sang de salamandre.

Réussite parfaite : la pierre se fend dans un silence total.

Durée : permanente.
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Ce sort permet de créer une ouverture dans n'importe quel matériau d'origine minérale. L'ouverture a la forme d'une fente de longueur égale à un mètre par niveau de maîtrise, et de largeur 10 fois moins grande. Attention, le maître du sortilège ne peut pas contrôler les phénomène du type écroulement d'un édifice, éboulement des parois du passage, ...

Chaque matériau possède une résistance propre qui diminue les chances de succès du maître du sortilège :

Sable = 0	Calcaire = 3	Pierres non assemblées = 1
Argile = 1	Granit = 4	Pierres appareillées = 2
Argile durcie = 2	Lave = 5	Pierres liées entre elles = 3
	Quartzite = 6	Pierres cimentées par un mortier = 4

25 -Pluie de pierres

Difficulté : 4

Ce sortilège provoque l'apparition et la chute de petites pierres au-dessus d'une zone choisie.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une poignée de graviers.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 5 minutes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

Lorsque le maître du sortilège jette ce sort, une nappe de petites pierres (5 centimètres de diamètre) se matérialise à une hauteur égale au niveau de maîtrise en mètres, au-dessus de toute l'aire d'effet. La pluie de pierre continue pendant toute la durée du sort et fait perdre un point de fatigue par niveau de maîtrise pour chaque minute entamée passée dans la zone d'effet. Ce chiffre n'est valable que pour une créature de la taille d'un homme. Une créature moitié plus petite subit moitié moins de dommages ; et une créature deux fois plus grande le double. Le Maître des Légendes doit tenir compte des protections des victimes ainsi que de leurs réactions. Par exemple, se protéger avec un bouclier permet de réduire considérablement les dommages. En raison de la faible taille des pierres, on ne localise pas les dommages.

26 - Libérer l'énergie des pierres

Difficulté : 5

Ce sort permet de faire exploser les pierres.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une ou plusieurs pierres gravées d'une croix.

Réussite parfaite : l'énergie libérée est doublée.
Echec critique : l'énergie d'une pierre se libère contre le maître du sortilège.

Durée : 3 minutes par niveau de maîtrise.
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Le maître du sortilège grave une croix sur une pierre par groupe de trois niveaux de maîtrise. Toutes les pierres doivent être situées dans l'aire d'effet centrée sur la première pierre gravée. Une fois cette préparation terminée, le maître du sortilège devra se situer à une distance inférieure à la portée du sortilège pour pouvoir le contrôler. Tant que ce dernier n'est pas dissipé, le maître du sortilège peut, en la désignant du doigt, libérer l'énergie contenue dans l'une des pierres marquées. Cette libération d'énergie se traduit par une légère explosion dont l'intensité varie avec le niveau de maîtrise :

1 à 6 : plus de peur (et de bruit) que de mal !
7 à 12 : 3 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, un point de fatigue jusqu'à deux mètres ;
13 à 17 : 6 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 2 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à trois mètres ;
18 à 20 : 9 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 3 points de fatigue jusqu'à deux mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres ;
21 et plus : 12 points de fatigue dans un rayon d'un mètre, 4 points de fatigue jusqu'à deux mètres, 2 points de fatigue jusqu'à trois mètres, un point de fatigue jusqu'à quatre mètres.

Le maître du sortilège peut décider de graver plusieurs croix sur un rocher plus important. La libération d'énergie de ce dernier aura les effets cumulés d'un nombre de pierres équivalent au nombre de croix.
Le maître du sortilège peut désigner une seule pierre par base.

27 - Tremblement de terre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de provoquer un tremblement de terre.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : un grenat

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège se retrouve enfoui dans la terre jusqu'à la ceinture.

Durée : 10 secondes par niveau de maîtrise.
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise.
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise.

En écrasant le grenat entre deux pierres, le maître du sortilège fait trembler la terre dans toute l'aire d'effet. La violence de la secousse dépend du niveau de maîtrise :

1 - 2 : léger tremblement qui peut surprendre.
3 - 5 : légère secousse ; tous les travaux de précision sont difficiles à réaliser (chances de succès -2).
6 - 8 : légère secousse ; les travaux de précision reçoivent un malus de -5.
9 - 10 : secousse nette, tous les travaux de précision se font avec un malus de -7. Les objets instables se renversent ; tous les personnages ne réussissant pas un jet de compétence "Equilibre" tombent.
11 - 12 : secousse assez forte, la plupart des objets tombent, jet d'équilibre à -2.
13 - 14 : secousse sérieuse, les édifices les plus hauts et les moins solides s'effondrent en partie. Le jet d'équilibre pour ne pas chuter est effectué avec un malus de -5.
15 - 16 : violente secousse, environ la moitié des édifices sont détruits, les ouvrages d'irrigation sont dévastés, quelques fissures s'ouvrent dans le sol.
17 - 18 : catastrophe, tous les ouvrages humains sont détruits, de larges fissures s'ouvrent dans le sol.
19 et plus : cataclysme, ouverture de profondes fractures dans l'écorce terrestre, les cours d'eau peuvent être détournés de leur lit, des collines peuvent être déplacées.

28 - Pétrifier

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de transformer un être vivant en pierre.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un moreau de roche volcanique recouvert de cire.

Echec critique : le maître du sortilège est lui-même transformé en pierre pour 24 heures.

Durée : permanente
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet de transformer une ou plusieurs créatures en pierre. Le maître du sortilège peut transformer une créature de la taille d'un homme par niveau de maîtrise, pourvu que toutes les créatures concernées soient à l'intérieur de l'aire d'effet. Cela veut dire qu'il peut transformer, avec un niveau de maîtrise de 6, six créatures de la taille d'un homme, ou deux de 3 fois la taille d'un homme, ou douze deux fois plus petites qu'un homme...
Toute créature subissant une telle transformation doit réussir un jet de physique, sans quoi elle meurt instantanément et définitivement.

29 - Dépétrifier

Difficulté : 6

Ce sortilège dépétrifie une créature statufiée ou paralysée.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : du sable blanc porté à la température de cinq cents degrés celcius.

Réussite parfaite : la statue survit automatiquement à la dépétrification.
Echec critique : la statue tombe en poussière.

Durée : permanente
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet d'annuler les effets du sort précédent, ainsi que d'une pétrification provenant du sortilège "Hurlement". Les règles concernant la taille de la créature sont les mêmes que pour le sort "Pétrifier". Le maître du sortilège choisit un niveau de maîtrise. Le Maître des Légendes compare ce niveau au niveau de maîtrise du sort ayant causé la pétrification. La différence de niveau intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du jeteur de sort. La créature dépétrifiée doit réussir un jet de physique modifié par la marge de réussite ou d'échec du sort, sans quoi elle meurt sur le coup.

PHYLLUM DE PROTECTION

30 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "possession".

Préparation
courte : 2 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 12 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau bénite.

Réussite parfaite : l'exorcisme réussit automatiquement.

Durée : spéciale.
Portée : 5 mètres.
Etendue : une personne.

Ce sort permet de faire cesser une possession sur un être quelconque. Pour voir si l'exorcisme agit, il faut comparer le niveau de maîtrise plus la marge de réussite de l'exorciste, au niveau de maîtrise plus la marge de réussite de la créature moins sa résistance. Si ce nombre est positif, la créature est libérée de l'emprise de la possession, mais reste en état de prostration pour un nombre d'heures égal au niveau de maîtrise du sortilège de "Possession".

Voici les sortilèges pouvant être exorcisés :

75 - Amitié
77 - Rendre amoureux
78 - Désir
79 - Envouter
91 - Malédiction
172 - Envoutement
191 - Malédiction

31 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un chapelet composé de perles de corne.

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retirée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise.
Portée : nulle.
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise.

En jetant ce sort, un magicien peut protéger de certains sortilèges un certain nombre de créatures. Il ne peut protéger que contre un seul sort à la fois, et cela ne concerne que les sorts dont il a la maîtrise. Le niveau du sort ne peut excéder le niveau de maîtrise de la protection divisé par cinq. Le maître du sortilège peut répartir autant de points de résistance qu'il a de niveaux de maîtrise, entre autant de créatures qu'il le désire.

Chaque fois que le maître du sortilège tentera de jeter ce sort sur la créature ainsi protégée, ses chances de succès finales seront diminuées d'autant de points qu'en a reçu le personnage protégé, tant que le premier sortilège n'aura pas disparu.

Exemple : Isabeau s'attend de plus en plus à une perfidie de Garlon. Craignant qu'il n'essaie de les endormir, Isabeau décide de protéger son ami Mathias et elle-même de ce sort. Elle jette le sort avec un niveau de maîtrise de 12. Elle décide de donner 8 points à Mathias, en en gardant 4 pour elle. Si Garlon essaie de les endormir, ses chances finales d'endormir Mathias seront diminuées de 8, et celles d'endormir Isabeau de 4.

32 - Protéger de la magie majeure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une croix d'or.

Réussite parfaite : la durée de protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance au sortilège

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort est identique au précédent en tous points, sauf que la difficulté du sort contre lequel la protection est choisie peut être égale au maximum au niveau de maîtrise divisé par deux.

33 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé.

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler cette application du sort concerné.

Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet d'annuler les effets d'un sort dans les limites de l'aire d'effet. Le magicien doit maîtriser le sortilège dont il veut annuler les effets. La difficulté du sort à annuler ne doit pas dépasser le niveau de maîtrise du sort de dissipation divisé par deux. Comme il s'agit de la magie d'un autre, ses chances de succès finales sont modifiées par la différence entre les niveaux de maîtrise des deux magiciens, pour le sort annulé. La dépense de fatigue est dans ce cas égale à MS - (MS1 - MS2), MS étant le niveau de maîtrise du sortilège "Dissiper la magie" pour le magicien qui le lance, MS1 le niveau de maîtrise du sortilège à dissiper du magicien lançant le sort "dissiper la magie", MS2 le niveau de maîtrise avec lequel a été créé le sort à dissiper.

Exemple : Garlon a réussi à effacer une partie des souvenirs de Mathias. Isabeau, qui maîtrise elle-même le sort "Effacer les souvenirs" tente d'en annuler les effets. Le niveau de maîtrise d'Isabeau pour "Effacer les souvenirs" est de 14, et celui de Garlon de 18. Le niveau de maîtrise d'Isabeau pour "Dissiper la magie" est de 13. La difficulté du sort "Effacer le souvenir" est de 3. Isabeau peut dissiper des sorts d'une difficulté égale au maximum à treize divisé par deux et arrondi à l'entier inférieur, c'est-à dire six. Ses chances de succès sont de quatorze, mais comme elle maîtrise moins bien ce sort que Garlon, elle se voit infliger un malus égal à quatre (différence des niveaux de maîtrise). Elle a donc dix chances sur vingt de rendre ses souvenirs à Mathias.

NOTE SUR LES PHYLLUM "VOIE SECHE" ET "VOIE HUMIDE" DES ALCHIMISTES

Les deux familles de sorts suivantes sont plus particulièrement destinées aux alchimistes. Ce sont les deux voies permettant de fabriquer la mythique "Pierre Philosophale". L'ensemble des sorts de l'une des familles doit être lancé successivement sur l'aludel, l'oeuf philosophique constituant la "matière première" de la pierre ou de l'élixir philosophal.

Chaque sort possède de plus des effets indépendants pouvant servir à une autre utilisation.

Voici les deux voies et la succession des sortilèges :

Voie sèche :

- Incinération
- Fixation
- Séparation
- Dissolution
- Calcination

Résultat : la pierre philosophale

Voie humide :

- Distillation
- Fermentation
- Séparation
- Sublimation
- Condensation

Résultat : l'élixir philosophal

Voici quelques propriétés de la Pierre Philosophale et de l'Elixir :

- transmutation des métaux vils (plomb, étain, fer, cuivre et mercure) en métaux précieux (or et argent).
- prolongation de la vie humaine, quand elle se trouve sous forme d'élixir, et qu'elle est bue.
- guérison des blessures et des maladies par apposition ou onction.
- annulation de toute magie ou enchantement.
- elle oblige les démons et autres êtres diaboliques à reprendre leur vraie forme quand ils s'étaient cachés sous une apparence humaine ou animale.
- elle permet d'opérer un exorcisme (s34, Exorcisme), avec un niveau de maîtrise de 30.
- elle est lumineuse dans l'obscurité, et réunit toute les couleurs.
- elle guérit la folie, permet d'accéder à la paix de l'esprit,...

Le Maître des Légendes peut trouver d'autres propriétés , en gardant en mémoire que la quête de l'alchimiste est aussi spirituelle que matérielle.

La Pierre Philosophale ou l'Elixir ne sont pas permanents. Il y a dix pour cent de chances cumulatives par usage qu'elle perde toutes ses propriétés (dix pour cent à la première utilisation, vingt pour cent à la deuxième,...), jusqu'à un maximum de quatre vingt dix neuf pour cent.

Voici ce que doit contenir l'Aludel :
du souffre, du mercure, du cuivre, du sel, du plomb, de l'étain, du fer, le tout étant réduit en poudre et intimement mélé.

Le Maître des Légendes peut, s'il le souhaite, imposer la présence d'autres éléments.

Cet aludel est une boule d'argile creuse, où sont enfermés les matériaux initiaux. Il subira tous les traitements de la voie sèche ou de la voie humide.

Voici quelques symboles utilisés par les alchimistes pour codifier leurs opérations :

Acier, fer ou Mars	♂
Aimant	
Air	
Alambic	
Amalgame	
Antimoine	
Argent ou lune	
Argent vif ou mercure	
Arsenic	
Borax	
Brique	
Calciner	
Cendres	
Chaux	
Chaux vive	
Cimenter	
Cinabre	
Cire	
Creuset	
Cristal	
Cuivre	
Distiller	
Eau	
Esprit	
Etain	
Feu	
Fixer	
Filtrer	
Heure	
Huile	
Jour	
Limaille d'acier	
Mois	
Salpètre	
Nuit	
Or	
Plomb	
Poudre	
Précipiter	
Purifier	
Retorte ou cornue	
Sable	
Savon	
Sel	
Soude	
Souffre	
Sublimer	
Terre	
Verre	
Vin	
Vinaigre	
Vitriol	

VOIE SECHE

34 - Incinération

Difficulté : 1

Ce sortilège est la première phase de la voie sèche. Il permet aussi de transformer en cendres des matières minérales, végétales ou animales.

Préparation
courte : 10 minutes (-3), normale : 1 heure ; longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre d'antimoine.

Réussite parfaite : le temps d'incinération est réduit de moitié.
Echec critique : l'aludel prend feu, et l'opération est à recommencer.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise, ou nulle.
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise.
Etendue : 10 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de la pierre philosophale
L'aludel est placé dans le creuset, où il doit subir une "cuisson" d'au moins cinquante heures. Les éléments placés à l'intérieur subissent ainsi la phase d'incinération. Les cinquantes heures peuvent être obtenues en utilisant plusieurs fois le sortilège.

Une fois le sort lancé, le temps d'incinération possible est égal à la durée de l'enchantement, c'est à dire à une heure par niveau de maîtrise.

En cas d'échec critique, l'aludel prend feu, et toute l'opération alchimique doit être recommencée, depuis le début. Les éléments utilisés sont perdus.

Effet indépendant
Ce sortilège permet d'incinérer instantanément un objet, sans aucune flamme, ni fumée. La durée du sortilège est alors nulle. Un morceau de bois deviendra ainsi un morceau de charbon. En fait, le sortilège donne le plus souvent un petit tas de cendres. Il n'affecte pas la matière vivante.

Les matériaux affectés dépendent de la maîtrise du sortilège :

1 - 5 : matières végétales sèches et inflammables
6 - 10 : matières animales sèches et inflammables
11 - 15 : matières végétales et animales humides, mais néammoins inflammables
16 et plus : matières minérales brutes, mais néammoins inflammables

35 - Fixation

Difficulté : 2

Ce sort est la deuxième phase de la voie sèche. Il permet aussi de sceller hermétiquement les objets.

Préparation
courte : 20 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : de la cire liquide mélée de cuivre.

Echec critique : l'aludel se décompose. Toute l'opération alchimique est à recommencer.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise.
Portée : nulle.
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de la pierre philosophale :
Toujours dans le creuset, les éléments contenus dans l'aludel et réduits en cendres dans la phase précédente doivent être intimement fixés pour méler leurs principes essentiels.

L'opération doit durer 200 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de les lancer tout de suite les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, l'aludel est irrémédiablement détruit, et il faut tout recommencer depuis le sort d'incinération. Les éléments utilisés sont perdus.

Effet indépendant
Ce sortilège permet de sceller de façon totalement étanche un contenant et son couvercle.

36 - Séparation

Difficulté : 4

Ce sortilège est le troisième de la voie sèche. Il permet aussi de séparer des éléments mélangés.

Préparation
courte : 30 minutes (-3), normale : 3 Heures, longue : 15 heures (+3)

Composante matérielle : des lamelles d'étain.
Echec critique : l'aludel explose et provoque des dommages de dix points de fatigue sur une zone de 5 mètres de rayon.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise ou nulle.
Portée : 1 mètre.
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de la pierre philosophale
Les éléments mélés dans la troisième phase doivent être séparés physiquement tandis que leurs principes essentiels restent confondus.

L'opération doit durer 150 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, l'explosion peut blesser l'alchimiste, mais de plus, toute l'opération est à recommencer depuis la phase d'incinération. Les éléments utilisés sont perdus.

Effet indépendant
Ce sortilège permet de séparer instantanément deux éléments complètement mélangés comme des liquides, des poudres, des sables, etc. Il faut disposer de récipients destinés à recevoir les produits purs. Le nombre d'éléments pouvant être séparés dépend de la maîtrise du sortilège.

MS	Nombre d'éléments séparés
1 - 4	2
5 - 8	3
9 - 12	4
13 - 16	5
17 - 20	6
21 et plus	7

37 - Dissolution

Difficulté : 6

Ce sortilège est le quatrième de la voie sèche. Il permet aussi de dissoudre un élément solide dans un liquide.

Préparation
courte : 15 minutes (-3), normale : 1 heure, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une petite météorite.

Echec critique : l'aludel se dissout et endommage l'athanor.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise, ou nulle.
Portée : 1 mètre.
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de la pierre philosophale
Les éléments sont dissous pour être totalement confondus sous forme liquide. Ainsi, ils ne forment plus qu'un et la transmutation se trouve presque terminée. L'eau s'évapore ensuite très rapidement.

L'opération doit durer 200 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, l'aludel se dissout. Il est non seulement détruit, mais cela endommage définitivement l'athanor, le fourneau alchimique. L'opération devra être recommencée depuis le début, depuis la phase d'incinération. Les éléments utilisés sont perdus, et l'alchimiste devra se procurer un nouvel athanor.

Effet indépendant
Ce sort permet de dissoudre instantanément un élément solide dans un liquide. La maîtrise du sortilège limite la nature du solide affecté.

MS
1 - 4 Matières végétales solubles (exemple : amidon)
5 - 8 Matières animales solubles (exemple : miel)
9 - 12 Matières minérales solubles (exemple : sel)
13 - 15 Matières végétales insolubles (exemple : bois)
16 - 18 Matières animales insolubles (exemple : cuir)
19 - 20 Matières minérales insolubles (exemple : granit)

38 - Calcination

Difficulté : 8

Ce sortilège est la cinquième et dernière phase de la voie sèche. Il permet aussi de calciner un objet sans le détruire.

Préparation
courte : 30 minutes (-3), normale : 3 heures longue : 20 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de lave (froide bien sûr).

Réussite parfaite : la pierre philisophale obtenue est deux fois plus puissante.
Echec critique : l'aludel explose, ainsi que l'athanor, et provoque des dommages de 25 points de fatigue dans une zone de dix mètres de rayon.

Durée : 30 minutes par niveau de maîtrise ou nulle.
Portée : 1 mètre.
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de la pierre philosophale

Grâce à la calcination finale, tous les éléments utilisés n'en forment physiquement et mystiquement plus qu'un seul. L'aludel peut être brisé, et la pierre philosophale découverte. De la taille d'une noix, elle possède maintes propriétés merveilleuses. Hélas, elle perd peu à peu ses pouvoirs et lors de chaque utilisation a dix pour cent de chances cumulatives de tomber en poussière. Par exemple, elle aura 40 % de chances de se détruire à la quatrième utilisation. A partir du dixième usage, le risque maximal de destruction reste de 99 %.

L'opération doit durer 50 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, l'aludel et l'athanor explosent. L'alchimiste peut être tué, mais la voie sèche est dangereuse ... Comme à l'accoutumé, tout sera à recommencer.

Effet indépendant

Ce sort permet de calciner en un instant un objet, c'est à dire de modifier sa structure en le soumettant à une haute température. Un morceau de bois sera transformé en charbon, une pierre calcaire en chaux, des colorants vitreux en émail, ... Un métal sera porté au rouge, un morceau de papier complètement noirci et illisible tout en gardant sa forme, et ainsi de suite.

VOIE HUMIDE

39 - Distillation

Difficulté : 1

Ce sortilège est la première phase de la voie humide. Il permet aussi de distiller très rapidement de l'alcool.

Préparation
courte : 10 minutes (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : quelques graines de coquelicot et de pervenche.

Réussite parfaite : la quantité d'alcool est doublée.
Echec critique : le temps de distillation est doublé pour la fabrication de l'élixir. Tout liquide distillé est irrémédiablement perdu.

Durée : 3 heures par niveau de maîtrise ou nulle.
Portée : 1 mètre.
Etendue : 10 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de l'élixir philosophal

L'aludel est placé dans le pélican. Les éléments placés à l'intérieur sont ainsi distillés, tout en restant enfermés dans la boule d'argile.

L'opération doit durer 300 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, le temps de distillation est doublé, c'est à dire que l'opération devra durer 600 heures.

Effet indépendant

Ce sortilège permet de distiller instantanément tout liquide fermenté en un alcool excellent. Le maître du sortilège peut choisir le degré du breuvage obtenu. On peut ainsi fabriquer de l'eau de vie à partir d'un alcool de fruit fermenté (vin, cidre, etc.).

40 - Fermentation

Difficulté : 2

Ce sortilège est la deuxième phase de la voie humide. Il permet aussi d'obtenir des fermentations très rapides.

Préparation
courte : 20 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment d'estomac de mouton.

Réussite parfaite : la quantité de produit fermenté obtenue est doublée.
Echec critique : le temps de fermentation de l'aludel est doublé. La matière fermentée est irrémédiablement perdue.

Durée : 3 heures par niveau de maîtrise ou nulle.
Portée : 1 mètre.
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise.

Fabrication de l'Elixir philosophal

Les éléments contenus dans l'aludel, distillés dans la phase précédente, doivent être fermentés pour que leur principes essentiels, libérés auparavant, se mèlent.

L'opération doit durer 600 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec critique, le temps de fermentation est doublé. L'opération devra donc durer 1200 heures.

Effet indépendant

Ce sortilège permet de transformer tout liquide sucré en alcool, du lait en fromage, ... L'opération est instantanée, mais reste naturelle. Le maître du sortilège définit le degré d'alcool, la "force" du fromage, qu'il désire fabriquer.

41 - Séparation

Difficulté : 4

Ce sortilège est le troisième de la voie humide. Il permet aussi de séparer des liquides mélangés.

Préparation
courte : 30 minutes (-3), normale : 3 heures, longue : 15 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau bénite recouverte d'huile sainte

Echec critique : le temps de séparation est doublé.

Durée : 3 heures par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise

Fabrication de l'élixir philosophal

Les éléments mélés dans la troisième phase doivent être séparés physiquement tandis que leurs principes essentiels restent confondus.

L'opération doit durer 400 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.

En cas d'échec, le temps de l'opération est doublé, et sera donc de 800 heures.

Effet indépendant

Ce sortilège permet de séparer instantanément deux liquides complètement mélangés. Il faudra disposer de récipients destinés à recevoir les produits purs.

42 - Sublimation

Difficulté : 6

Ce sortilège est le quatrième phase de la voie humide. Il permet aussi de faire passer un élément solide à l'état gazeux.

Préparation
courte : 40 minutes (-3), normale : 4 heures, longue : 20 heures (+3)

Composante matérielle : un grenat jeté dans le feu dont on a récupéré la fumée. Cette fumée constitue la vraie composante matérielle.

Réussite parfaite : la quantité de solide vaporisée est doublée.
Echec critique : le temps de sublimation est doublé.

Durée : 4 heures par niveau de maîtrise, ou nulle.
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 50 centimètres cube par niveau de maîtrise

Fabrication de l'élixir philosophal
Les éléments solides séparés dans la phase précédente doivent être sublimés, rendus gazeux pour être mêlés le plus intimement possible. Les principes essentiels ne sont pas affectés.
L'opération doit durer 500 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.
En cas d'échec critique, le temps de l'opération est doublé, et sera donc de 1000 heures.

Effet indépendant
Ce sortilège permet de transformer instantanément un solide (matière non vivante) en un gaz de même nature qui se dissipera normalement.
Les matériaux affectés dépendent de la maîtrise du sortilège :

1 - 5 : matière végétale
6 - 10 : matière animale
11 - 15 : minéral
16 et + : métal

43 - Condensation

Difficulté : 8

Ce sortilège est le cinquième et dernière phase de la voie humide. Il permet aussi de condenser une vapeur et de la rendre liquide.

Préparation
courte : 50 minutes (-3), normale : 5 heures, longue : 25 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de bois d'ébène réduit en cendres.

Réussite parfaite : la quantité de vapeur liquéfiée est doublée.
Echec critique : le temps de condensation est doublé.

Durée : 5 heures par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 50 centimètres cubes par niveau de maîtrise

Fabrication de l'élixir philosophal
Grâce à la condensation finale, tous les éléments utilisés se liquéfient et ne forment plus physiquement et mystiquement qu'un seul. L'aludel peut être brisé, et l'élixir philosophal recueilli dans une fiole de verre opaque. Il possède maintes propriétés merveilleuses. La quantité d'élixir confectionné dépend du niveau de maîtrise du sort "Condensation", car il détermine le volume final affecté. Une dose de dix centimètres cubes à dix pour cent de chances d'avoir un effet, une dose de vingt centimètres cubes, vingt pour cent, et ainsi de suite jusqu'à une dose de cent centimètres cubes qui agit automatiquement. L'élixir utilisé est irrémédiablement détruit.
L'opération de condensation doit durer 600 heures, en cumulant plusieurs sortilèges. Il n'est pas obligatoire de tous les lancer les uns à la suite des autres.
En cas d'échec critique, le temps de l'opération est doublé, et sera donc de 1200 heures.

Effet indépendant
Ce sortilège permet de condenser une vapeur en un élément liquide. S'il veut être recueilli, un récipient devra être tenu entre les mains de l'alchimiste. La vapeur "coule" dans le récipient.

PHYLLUM DE LA TRANSFORMATION

44 - Ecouter le message du silence

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'entendre des bruits normalement inaudibles.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des bourgeons de chèvrefeuille

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la marge de réussite est ajoutée à la perception.
Echec critique : le maître du sortilège devient sourd pour 24 heures.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège accorde une meilleure perception et permet "d'écouter" des sons habituellement imperceptibles à l'oreille humaine, soit de par leur éloignement, leur légèreté, leur fréquence, ou parce que d'autres sons font écran.
Le maître du sortilège doit remplir deux conditions : se concentrer et ne plus bouger. En dehors de cette attitude, il "entend" normalement.

Réussir à "écouter" dépend de différents facteurs :

- niveau de maîtrise du sortilège
- éloignement du son
- qualité du son
- conditions d'écoute

Niveau de maîtrise du sortilège :
Le niveau de maîtrise est ajouté au score de la compétence "Sens". Le total représente les chances de base que la "perception magique" soit réussie. Ces chances peuvent être modifiées par des bonus/malus liés aux facteurs suivants.

Eloignement du son :
Le maître du sortilège peut écouter n'importe quel son issu de la zone d'effet sphérique. Au-delà, les chances de réussite sont modifiées par un malus :

	Malus
Etendue x 2	– 2
Etendue x 3	– 5
Etendue x 4	– 7

Qualité du son :
Le Maître des Légendes doit consulter la colonne 2 de la Charte Angoumoise pour juger de la difficulté à écouter en fonction de la qualité du son, et noter le bonus/malus correspondant de la colonne 4. Voici quelques références :
- impossible (-9) : le déplacement des végétaux, le travail naturel de la pierre et du bois, ...

- difficile (-5) : une voix murmurée, une respiration humaine, le feu consumant une torche, le pas prudent d'un homme,...
- moyen (0) : une voix normale, le crépitement d'un feu de camp, le pas normal d'un homme, ...
- facile (+5) : des personnages parlant à voix haute, une course, le galop d'un cheval, ...
- immanquable (+9) : des hurlements, le galop de plusieurs chevaux.

Conditions d'écoute :
En consultant les colonnes 3 et 4 de la Charte Angoumoise, le Maître des Légendes doit apprécier les conditions d'écoute et leur attribuer le bonus/malus correspondant. Voici quelques références :

- cauchemardesque (-9) : écouter au milieu de nombreux hurlements, d'une tempête, ...
- mauvais (-5) : écouter au milieu de gens qui parlent, pendant une averse, près d'un torrent, ...
- neutre (0) : écouter au milieu de gens qui parlent à voix basse, si il pleut, par brise modérée, ...
- bon (+5) : écouter au milieu d'une forêt avec pour seule gêne les bruits de la nature, ...
- fantastique (+9) : écouter dans le silence de la nuit ou dans un souterrain, ...

Le Maître des Légendes jette un d20 et compare le résultat aux chances de réussite. Si il leur est inférieur ou égal, la "perception magique" est réussie.

45 - Disparaître en fumée Difficulté : 4

Ce sortilège permet de transformer un corps en fumée

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : des racines de perce-neige

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la cohésion de la volute de fumée est parfaite
Echec critique : le magicien se disperse immédiatement aux "quatres vents". Il lui faut 12 heures pour se "refaire".

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle, ou un mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège de transformer son "corps" en une volute de fumée noire. Il est dès lors invulnérable à toutes formes d'attaque, mais ne peut plus lui-même intervenir en aucune façon. Ses principales préoccupations sont de se déplacer et de maintenir l'unité de sa forme.

Les déplacements s'effectuent en complète liberté mais à une vitesse maximale de six kilomètres à l'heure.

La densité de la fumée facilite grandement la dissimulation mais présente un risque, celui de se désagréger. Le degré de cohésion est de un point par niveau de maîtrise. Toutes les cinq minutes révolues vécues sous cette forme entraine le jet d'un d20. Si le résultat obtenu dépasse le niveau de maîtrise, le receveur du sortilège s'éparpille au "quatres vents" sans espoir de retour.

46 - Vapeurs empoisonnées Difficulté : 6

Ce sortilège crée un nuage de vapeurs empoisonnées.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : des cendres de belladone

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège est empoisonné par ses propres vapeurs.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ces vapeurs de couleur jaune pâle jaillissent du sol avec force et occupent une zone d'effet sphérique. Les dommages causés par l'empoisonnement dépendent de la durée de l'inhalation et de la toxicité des vapeurs (égale au niveau de maîtrise du sortilège).

Dommages = Durée (en secondes) x niveau de maîtrise.

L'empoisonnement n'est pas instantané, mais il s'étale sur une période liée à la durée de l'inhalation :

1 seconde : 4 minutes
2 secondes : 3 minutes
3 secondes : 2 minutes
4 secondes : 1 minute

Les vapeurs ne limitent ni le champ visuel, ni les déplacements.

Une bonne réaction pour éviter au moins une partie des dommages est de retenir son souffle. Pour cela, il ne faut pas être surpris et avoir suffisamment de vivacité d'esprit pour le faire.

47 - Enchanter un objet Difficulté : 7

Ce sortilège permet de créer un objet magique reproduisant les effets d'un sort.

Préparation
courte : 7 heures (-3), normale : 7 jours, longue : 7 mois (+3)

Composante matérielle : l'objet à enchanter, et de la poussière de diamant de 1 carat

Réussite parfaite : le potentiel magique de l'objet est doublé
Echec critique : l'objet est détruit

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : un objet de 5 x 5 x 5 centimètres par niveau de maîtrise

C'est certainement l'un des sortilèges les plus puissants qui soit, puisqu'il permet de créer des objets reproduisant les effets d'un sort, si bien que celui qui le possède est à même d'user de la magie sans rien en savoir, sans fatigue, et sans risque d'échec critique.

Pour créer un objet magique, le maître du sortilège doit choisir un objet de toute première qualité. Dans un premier temps, il doit le préparer par différents procédés, ce qui prend environ trois mois, pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Il doit travailler dans les conditions de sécurité morale et matérielle les plus parfaites qui soient. Il peut ensuite jeter le sort "enchanter un objet", ce qui lui prend un mois, plus un mois par niveau de maîtrise. Une fois l'objet enchanté, le magicien peut jeter le sort qu'il destine à l'objet.

Il existe trois types d'objets magiques :

- les objets à mot de commandement : chaque fois que le possesseur prononce le mot, le sort se déclenche.

- les objets à magie rémanente : le sort se déclenche chaque fois qu'un évènement précis se déroule à moins d'une certaine distance de l'objet.

- les objets à effet permanent, tels que talisman, épée magique,...

Les objets utilisant un sort connu :

Cela peut être une baguette magique qui crée une "pluie de feu" chaque fois que son possesseur prononce le mot "châtiment". Le sort est jeté par la baguette avec les caractéristiques voulues par le maître du sortilège lors de la création de l'objet : même temps de préparation et de concentration (c'est le temps que met l'objet pour libérer la magie), même niveau de maîtrise, même aire d'effet, même durée, même portée, et surtout mêmes chances de succès. Ces caractéristiques ne peuvent être modifiées en aucune manière. Il n'y a pas besoin de composante matérielle, et l'utilisateur ne ressent aucune fatigue. En revanche, l'objet magique se décharge. On peut en effet considérer que l'objet contient un certain potentiel magique libéré au cours de son utilisation. Le potentiel magique d'un objet est égal au niveau de maîtrise du sort "Enchanter un objet" ajouté au pouvoir magique du créateur de l'objet et à la marge de réussite du sort "Enchanter un objet". L'objet perd le niveau de maîtrise du sort jeté en points de potentiel magique chaque fois qu'il est utilisé. Il les récupère au rythme de un point par jour.

Utilisation d'un objet magique inconnu :

Le sort placé sur l'objet et les conditions d'utilisation sont obligatoirement inscrits en hébreu sur celui-ci, mais automatiquement protégés par un sort "Ecriture cachée" de niveau de maîtrise égal au niveau de maîtrise de "Enchanter un objet".

Les objets spéciaux

Il peut arriver qu'un joueur veuille placer sur l'objet un pouvoir qui n'existe pas sous forme de sort. Par exemple, un joueur veut créer un objet qui le protège des serpents. Il n'est pas possible de créer un objet assurant de façon permanente une protection absolue. Tout ce que l'on peut faire, c'est créer un objet qui augmente les chances de succès de son possesseur à l'égard des serpents.

Le Maître des Légendes doit chiffrer la difficulté (DS) de l'effet désiré en se basant sur la difficulté des sorts déjà existants. Dans ce cas précis, on peut le rapprocher d'un sort "Chasser les animaux", de difficulté 2. Le sort "Enchanter un objet" doit dès lors être jeté avec un niveau de maîtrise égal au DS plus la valeur de la protection recherchée. Par exemple, si notre maître du sortilège veut bénéficier d'un bonus de +3 face aux serpents, il devra jeter le sort "Enchanter un objet" avec un niveau de maîtrise au moins égal à 2 + 3 = 5.

Autre exemple

Un joueur veut créer une épée contre les géants. Ce pouvoir est équivalent au sort "Regard de mort", de DS 10, sur un géant qui a une résistance à la magie de 7. On calcule le niveau de maîtrise minimum : 10 + 7 + 4 = 21 !

Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il est possible de lancer le sort "Enchanter un objet" en plusieurs fois. Il n'y aura pas dans ce cas de potentiel magique.

Un objet magique ne peut être enchanté qu'une fois, et il n'est pas possible de le rendre inoffensif en utilisant un sort comme "Dissiper la magie" ou "Effacer".

Il n'existe pas de sortilège contraire.

MAGIE ASTROLOGIQUE

PHYLLUM DES ECRITURES

48 - Message indéchiffrable

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de coder un message écrit en hébreu.

Préparation
courte : 1 minute (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de cygne servant à écrire le message

Réussite parfaite : le texte est complètement indéchiffrable et ne pourra pas être décodé par quelqu'un d'autre que celui qui l'a écrit. Echec critique : personne, y compris le magicien ayant jeté le sort, ne peut lire le message. Il est vraiment devenu totalement indéchiffrable.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : 10 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, le maître du sortilège peut rendre un texte écrit de sa main totalement indéchiffrable. Le texte semble simplement codé, écrit en hébreu, mais il ne peut être déchiffré par cryptographie, car seule la magie peut en venir à bout. La taille maximum du support est de 10 x 10 centimètres par niveau de maîtrise. Il est à noter que un message peut être codé plusieurs fois de suite, et dans ce cas, il devra être décodé plusieurs fois.

49 - Déchiffrer

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de déchiffrer un message codé

Préparation
courte : 1 minute (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une lentille de verre, utilisée comme une loupe. A la fin du sortilège, elle se brise.

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer les chances de déchiffrage.
Echec critique : le message devant être lu est effacé.

Durée : permanente.
Portée : nulle.
Etendue : 10 centimètres carrés par niveau de maîtrise.

Ce sort permet de déchiffrer les messages codés, soit par magie (sort précédent), soit à l'aide d'un code secret. Dans le cas d'un message codé par magie, le Maître des Légendes doit faire la différence entre la maîtrise du sortilège de codage, et la maîtrise du sort de déchiffrage. Ce nombre modifie les chances de succès finales du magicien. Dans le cas d'un code secret, il doit attribuer au codage une "intensité", qui joue le même rôle que la maîtrise du sortilège pour les codes magiques.

50 - Ecriture cachée

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une inscription invisible.

Préparation
courte : 1 minute (-3), normale : 1 heure, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une plume d'aigle géant servant à écrire le message.

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer la résistance au sort de révélation.
Echec critique : le texte paraît caché, mais après deux heures, les inscriptions étincellent de mille feux (comme un néon).

Durée : permanente.
Portée : nulle.
Etendue : 10 centimètres carrés par niveau de maîtrise.

Ce sort permet de rendre invisible des écritures, à condition qu'elles se trouvent dans un carré de 10 centimètres de côté par niveau de maîtrise.

Les inscriptions sont absolument invisibles, et ne peuvent être lues qu'après qu'elles aient été rendues visibles par le sort "révéler les écritures", ou "dissiper la magie". Il est possible de dissimuler un texte préalablement codé, mais il n'est pas possible de le cacher plusieurs fois. Le niveau de maîtrise fixe l'intensité de la résistance aux sorts de révélation.

51 - Révéler l'écriture

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de révéler un court instant les écritures rendues invisibles par la magie.

Préparation
courte : 2 minutes (-3), normale : 2 heures, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de griffon

Réussite parfaite : la maîtrise du sortilège est doublée pour calculer les chances de déchiffrage.
Echec critique : les inscriptions cachées sont irrémédiablement détruites .

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'effet de ce sort est de faire apparaître momentanément toutes les écritures cachées magiquement. L'aire d'effet est une sphère de rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise . Chaque inscription possède une résistance égale au niveau de maîtrise du sort ayant servi à la dissimuler. La différence entre cette résistance et le niveau de maîtrise de "révéler les écritures" modifie les chances de succés finales du magicien. Ce sort permet simplement de rendre visible une inscription, mais pas de la rendre compréhensible si elle est codée.

52 - Message retardé

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre un message visible après un laps de temps donné.

Préparation
courte : 3 minutes (-3), normale : 3 heures, longue : 15 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de griffon trempée dans du sang d'aigle géant.

Réussite parfaite : pendant le temps où le message est caché, la résistance à la révélation est doublée.
Echec critique : le message reste toujours et éternellement invisible.

Durée : 10 heures par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : 10 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sort permet de rendre invisible des écritures, à condition qu'elles se trouvent dans un carré de 10 cm × 10 cm, pour un laps de temps déterminé.

Le maître du sortilège choisit la durée exacte de son sortilége, pendant le laps de temps défini par la maîtrise (10 par niveau) . Le message réapparait alors, pour une période de temps égale à 1 minute par niveau de maîtrise, ou moins, au choix du magicien . Il s'efface ensuite définitivement.

Avant d'apparaître, les inscriptions sont absolument invisibles, et ne peuvent être lues qu'aprés avoir été rendues visibles par le sort "révéler les écritures" ou "dissiper la magie" . Il est possible de dissimuler un texte préalablement codé, mais il n'est pas possible de le cacher plusieurs fois. Le niveau de maîtrise fixe l'intensité de la résistance aux sorts de révélation.

53 - Effacer

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de détruire les écritures magiques.

Préparation
courte : 4 minutes (-3), normale : 4 heures, longue : 20 heures (+3)

Composante matérielle : de l'essence de lavande, mélée de graines de véronique

Réussite parfaite : la zone affectée est doublée.
Echec critique : les écritures affectées sont indélébiles à tout jamais.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Lorsque le magicien jette ce sort, il détruit toutes les écritures magiques situées dans l'aire d'effet. Ne sont effacés que les écritures magiques où la maîtrise du sort d'écriture est inférieure ou égale à la maîtrise du sort d'effacement.

Ce sort affecte toutes les écritures magiques y compris celles qui sont cachées ou codées. Il n'a aucun effet sur un objet magique.

54 - Ecrire un sortilége

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer un rouleau magique permettant de lancer un sortilège sans fatigue.

Préparation
courte : 5 minutes (-3), normale : 5 heures, longue : 25 heures (+3)

Composante matérielle : un parchemin tiré de la peau d'un bélier blanc

Réussite parfaite : le parchemin ne s'efface pas aprés la première utilisation et peut être réutilisé une deuxième fois.
Il est ensuite détruit.
Echec critique : le sort est inutilisable pour 24 heures ainsi que le sortilège recopié sur le parchemin.

Durée : spéciale
Portée : nulle
Etendue : 10 centimètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de retranscrire un sort connu sur un parchemin. Il pourra alors être lancé sans aucune fatigue supplémentaire, à un niveau de maîtrise égal à celui du sort écrit, quand le parchemin est lu.

Le maître du sortilège ne peut pas écrire un sortilège dont la difficulté multipliée par deux dépasse le niveau de maîtrise du sort "Ecrire un sortilège" .

Exemple : Isabeau connaît le sort "écrire un sortilège" avec un niveau de maîtrise de 10. Elle ne peut pas écrire de sortilège d'une difficulté supérieure à 5.

Un magicien qui trouve un rouleau contenant un sortilége qu'il ne connait pas ne peut pas l'utiliser. Une fois utilisé, le parchemin tombe en poussière.

55 - Mot de commandement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de lancer un autre sortilège, déjà préparé, en prononcant un seul mot.

Préparation
courte : 5 minutes (-3), normale : 5 heures, longue : 25 heures (+3)

Composante matérielle : celle du sort et spéciale

Réussite parfaite : réussite parfaite du sort lancé.
Echec critique : échec critique du sort lancé.

Durée : permanente
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 10 centimètres par niveau de maîtrise

Pour jeter ce sort, le magicien doit d'abord jeter le sort dont il veut commander le déclenchement sur un objet ou un élément naturel.Cet objet doit être fixe, ou alors peser plus de 1000 kg. Puis il doit jeter le sort "mot de comandement", et écrire sur l'objet le "mot" qu'il compte utiliser, dans la langue qu'il désire, avec la pointe d'une plume taillée dans de l'ivoire, trempée dans un mélange d'or, d'argent et de diamant écrasés dans du mercure, dans un mortier de bronze.

Par la suite, toute personne se trouvant dans l'aire d'effet (de "mot de commandement"), et prononçant à voix haute le "mot de déclenchement", provoque le déclenchement du sort dans les conditions dans lesquelles il a été lancé : même niveau de maîtrise pour toutes les caractéristiques du sort.

La résistance à ce sort joue normalement. L'inscription reste visible en lettres flamboyantes, sauf si elle est dissimulée par le sort "écriture cachée". Elle apparaît de toute façon le temps que le sort "déclenché" fasse son effet. Le sort à déclencher doit être tel que le niveau de maîtrise déterminant la durée du sort inscrit soit inférieure à trois fois le niveau de maîtrise de "mot de commandement".

Note : le mot de commandement reste actif pendant une période égale à la durée du sort inscrit, aprés qu'il ait été déclenché pour la première fois . Un mot de commandement peut donc rester actif des milliers d'années aprés qu'il ait été mis en place, si personne ne vient à le déclencher.

56 - Magie rémanente

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de provoquer le lancement d'un sortilège grâce à un événement.

Préparation
courte : 6 minutes (-3), normale : 6 heures, longue : 30 heures (+3)

Composante matérielle : celle du sort "rémanent" et spéciale

Réussite parfaite : réussite parfaite du sort rémanent
Echec critique : échec critique du sort rémanent

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 10 centimètres par niveau de maîtrise

Les effets de ce sort sont presque semblables à ceux du sort précédent. La différence est qu'au lieu que le déclenchement du sort soit provoqué par un mot, c'est la réalisation à l'intérieur de l'aire d'effet d'un évenement précis qui provoque le déclenchement du sort. Le magicien doit décrire avec précision la nature de l'événement susceptible de déclencher les effets du sort, et l'inscrire à la place du "mot de commandement", dans les mêmes conditions.

Toutes les autres règles concernant le sort précédant restent valablent.

NOTE SUR LES PHYLLUM "VISION" ET "PROPHETIE" DES ASTROLOGUES

Pour tous ces sorts, la durée du sort indique le temps que doit passer le magicien à "consulter les signes" qui lui permettent de lire l'avenir, indépendamment des temps de préparation et de concentration, qui indiquent le temps que doit passer le magicien à préparer le sort.

Pour tous ces sorts, en cas d'échec, le Maître des Légendes doit adopter le comportement suivant : si la Me>5, il donne au joueur des indications erronées, sinon il lui annonce simplement qu'il ne parvient pas à percevoir quoi que ce soit. Il est donc essentiel que le joueur ne sache pas le résultat de son jet de dé.

PHYLLUM DE LA VISION

57 - Illumination

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de poser des questions, et de recevoir une réponse codée par une couleur.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un cristal de roche

Echec critique : la couleur directement opposée à la réponse apparaît sur les mains du magicien. Elles seront colorées pendant 24 heures. Toute la paume est affectée.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

Ce sortilège permet à son créateur de poser une question par groupe de 5 niveaux de maîtrise et d'avoir, en fermant les yeux une réponse symbolisée par une ou plusieurs couleurs. Les couleurs pouvant apparaître sont violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange, blanc, noir et gris.

Le lien symbolique unissant une réponse à une ou plusieurs couleurs est du ressort du Maître des Légendes. Il peut procéder par inspiration ou définir à l'avance de certaines associations qu'il tiendra secrètes et que les personnages découvriront peu à peu. Pour exemple, il pourrait décider que le blanc, le noir et le gris sont de mauvaise augure, que le bleu, le jaune et le rouge associés avec une autre couleur accordent une importance particulière au sens de cette couleur, que l'indigo indique qu'il lui faut agir avec prudence, que l'association du violet et de l'orange présage d'un événement exeptionnel....

Chaque créature usant de ce sortilège possède en soi une symbolique particulière.

58 - Clairvoyance

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de voir "à distance".

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau de source placée dans une vasque de bronze, où le magicien fait tomber quelques gouttes.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la portée du sort est doublée.
Echec critique : le bénéficiaire devient trés myope pour (1 heure ×21 moins le niveau de maîtrise). Il ne distingue réellement les personnes qu'à 1 mètre et doit lire à 10 cm de distance .

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le pouvoir de clairvoyance permet à son utilisateur, s'il ferme les yeux, d'avoir un point d'observation différent du sien.

La position géographique de ce point est défini à la base par la direction que le maître du sortilège indique et par la distance (portée du sort) qui l'en sépare.

Son champ de vision est limité à une zone sphérique autour du point. Au delà de cette zone, l'environnement devient flou et sa description en est impossible.

Le point d'observation peut se déplacer à raison de 4 mètres par niveau de maîtrise, toutes les 10 secondes.

Le pouvoir de clairvoyance s'exprime par le seul sens de la vue et se dissipe si le maître du sortilège rouvre les yeux.

59 - Visions

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'avoir des visions sur la réalité d'un événement.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une boule de cristal

Réussite parfaite : la marge de réussite est doublée pour calculer la clarté de la vision.
Echec critique : la marge d'échec est doublée pour calculer la clarté, pardon, la fausseté de la vision.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

L'astrologue, par ce sort, est capable d'avoir une impression sur un évènement en train de se dérouler dont il est le témoin. Il peut avoir une idée de la signification profonde de ce qui se passe, sous forme d'une sensation assez diffuse et instinctive. Le niveau de maîtrise caractérise le degré de précision et la clarté de l'impression.

Utilisez la charte Angoumoise pour définir la qualité des renseignements. En cas de réussite, utilisez la marge de réussite dans la colonne 4. En cas d'échec, utilisez à la place la marge d'échec.

60 - Divination

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'obtenir des réponses à des questions.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une carte détaillée du ciel (composante réutilisable) sur laquelle l'astrologue répand de la poudre d'or.

Réussite parfaite : une question supplémentaire peut être posée.
Echec critique : doublez la marge d'échec pour calculer la fausseté des résultats (charte Angoumoise).

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Ce sort permet d'obtenir des réponses à des questions concernant une personne, une ville, un objet, ou un événement précis, même très mal connu. Il doit s'agir de questions simples.

Il peut poser une question par groupe de 5 niveaux de maîtrise et recevoir une réponse symbolisée par la "brève" superposition d'images différentes. La qualité des réponses est directement liée à la précision des questions et à la quantité d'informations exactes dont dispose déjà l'astrologue.

Ainsi il peut commencer par des images énigmatiques et aboutir a une description précise et réelle.

61 - Arrêter le temps Difficulté : 8

Ce sortilège permet de stopper le temps dans l'étendue du sort.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

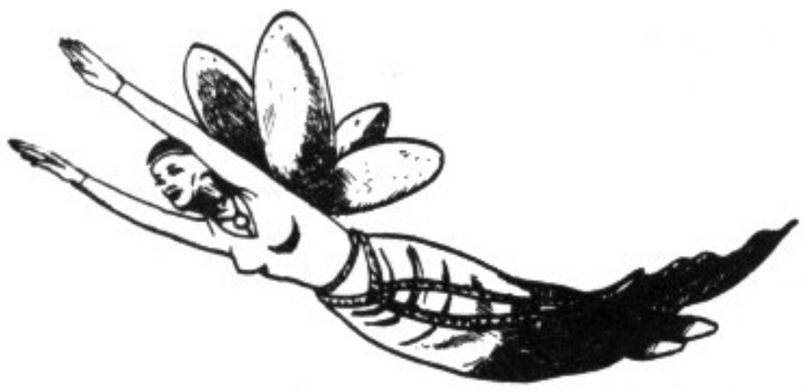
Composante matérielle : un diapason de platine

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 5 ans.

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort, extrêmement puissant, permet d'arrêter l'écoulement du temps dans toute l'aire d'effet. Les objets et les créatures situés dans l'aire d'effet passent hors de phase, et n'ont plus d'existence matérielle. Même si on peut le voir, un objet "en phase" avec le temps réel se traverse comme s'il s'agissait simplement d'une image holographique. Il est extrêmement dangeureux de pénétrer dans une zone ou le temps s'est arrêté .En effet la structure de l'espace-temps est profondement modifiée, et cela crée de nombreux phénomènes secondaires. Si une créature s'aventure dans une telle zone, le Maître des Légendes doit jeter 2d20 toutes les 5 secondes, et consulter la table suivante :

2 - 6 : rien ne se passe.
7 - 10 : malaise, la créature lance tous ses jets à -2 pour 1-10 heures.
11 - 13 : malaise, tous les jets à -5 pour 1-10 heures.
14 - 16 : malaise, tous les jets à -7 pour 1-10 heures.
17 - 20 : la créature est violemment expulsée de la zone dans une direction aléatoire .
21 - 24 : coma profond.
25 - 27 : torpeur pour niveau de maîtrise fois 10 ans
28 - 30 : torpeur pour niveau de maîtrise fois 100 ans
31 - 34 : la créature est expédié niveau de maîtrise fois 10 ans dans le passé.
35 - 36 : expédiée niveau de maîtrise fois 100 ans dans le passé.
36 - 38 : expédié niveau de maîtrise fois 1000 ans dans le passé.
39 - 40 : la créature est définitivement perdue Dieu seul sait où.



PHYLLUM DE LA PROPHETIE

62 - Lire les étoiles Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre la décision la plus favorable pour un projet

Préparation
courte : 2 minutes (-3), normale : 1 heure, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une carte du ciel et des instruments de mesure et de calcul (composantes réutilisables).

Utilisation personnelle uniquement

Réussite parfaite : le temps d'observation est diminué de moitié.
Echec critique : la décision conseillée est catastrophique.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

Cette méthode permet de prendre une décision. L'astrologue doit clairement définir son objectif et les différentes alternatives qui s'offrent à lui. Il consulte alors les étoiles et doit examiner pendant toute la durée du sort la configuration du ciel. Cette étude lui permet de savoir quelle est la décision la plus favorable à ses projets.

Le niveau de maîtrise permet aussi de fixer la période de temps considérée.

Une décision peut s'avérer bonne un certain moment, mais devenir le mauvais choix sur une période plus longue. La réponse donnée n'est valable que sur une période ne dépassant pas l'intervalle de temps défini par le niveau de maîtrise, en années.

63 - Horoscope Difficulté : 3

Ce sortilège permet de voir si une action est bénéfique ou non.

Préparation
courte : 3 minutes(-3), normale : 1 heure et demie, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : Une carte du ciel (réutilisable) et le signe astrologique de la (ou des) personnes concernées. Des instruments de mesure et de calcul (réutilisables).

Réussite parfaite : le temps d'observation est réduit de moitié.
Echec critique : l'action la plus catastrophique est considérée comme bénéfique, et inversement.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

Ce sort permet de déterminer si une action envisagée est bénéfique ou non vis-à-vis d'un objectif. Le magicien consulte le ciel, détermine les conjonctions des astres pour les personnes concernées, selon leur signe zodiacal, pour un laps de temps égal à la durée du sort.

Le niveau de maîtrise joue le même rôle que pour le sort précédent.

64 - Prophétie Difficulté : 4

Ce sortilège permet de déterminer les grandes lignes de vie d'un personnage.

Préparation
courte : 4 minutes (-3), normale : 2 heures , longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une carte du ciel, des instruments de mesure (réutilisables) et de la poudre d'or lancée sur la carte, pour obtenir des "constellations" (une bonne poignée).

Réussite parfaite : la marge de réussite est doublée pour déterminer la clarté de la réponse.
Echec critique : les renseignements donnés sont complètement à l'opposé de la vérité.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Grâce à ce sort l'astrologue est capable en lisant les étoiles (obligatoirement), de déterminer les principales lignes directrices de la vie d'un personnage (un seul par prophétie) dont il connaît le lieu, la date, et l'heure de naissance. Les résultats seront d'autant plus précis que la marge de réussite est grande (Charte Angoumoise).

L'astrologue doit observer le ciel pendant toute la durée du sort, toutes les nuits.

65 - Oracle Difficulté : 6

Ce sortilège permet de "lire" l'avenir.

Préparation
courte : 6 minutes (-3), normale : 3 heures, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau bénite provenant d'une église de Jérusalem, placée dans une vasque d'or.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour déterminer la clarté de la réponse.
Echec critique : "l'avenir" révélé est totalement inverse à la réalité.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

Ce sort, trés puissant, permet de "lire" l'avenir. En fait, il donne une vision de ce qui est le plus probable d'arriver. Cette vision peut concerner une personne, un groupe de personnes, une ville, un pays, etc... La vision est limitée à une période bien précise définie par le niveau de maîtrise de la même façon que pour les sorts "lire les étoiles" et "Horoscope".

66 -Voyage vers l'avenir Difficulté : 10

Ce sortilège permet de se déplacer dans le temps, vers le futur.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une écaille de dragon par personne transportée dans le temps.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : les bénéficiaires du sort sont bloqués dans les corridors du temps pour (21 - niveau) jours.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : spéciale
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet à une créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise de se déplacer instantanément vers une proche période de l'avenir. Le créateur du sortilège, qui n'est pas obligé de participer à ce voyage, doit réunir les créatures de son choix dans une zone d'effet sphérique autour de lui. Le bond dans le temps est de 1 heure par niveau de maîtrise.

Les créatures apparaissent dans le futur à la place qui était la leur dans le présent. Dans un premier temps leurs corps n'est qu'une image immatérielle qui peut se déplacer normalement mais ne possède que le seul sens de la vue.

Lorsque la durée du sort s'achève, leur corps redevient matériel. Si par mégarde une créature se matérialise dans un élément solide (ex : dans un arbre, un rocher) elle en est rejeté violemment. Le Maître des Légendes doit juger de la quantité du corps prise dans l'élément solide lors du rejet et la définir par un pourcentage. Ce pourcentage donne les dommages en points de fatigue subis par la victime soit :

moins de 25 %	2 + 1d4
entre 25 et 50 %	3 + 1d6
entre 50 et 75 %	6 + 1d10
entre 75 et 100 %	10 + 1d20

Le voyage est à sens unique, il n'existe aucun moyen de revenir dans le temps.

67 - Songe Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : quelques graines de coquelicot, et la connaissance du signe zodiacal de la personne concernée.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la clarté du songe.
Echec critique : la marge d'echec est doublée pour le calcul de la clarté du songe.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort ne peut affecter qu'une seule personne à la fois. Elle doit être connue du magicien. Le créateur du sort inspire un songe à la personne choisie, qui évidemment doit être en train de dormir. Par ce moyen, il peut faire passer un message d'autant plus clairement que le niveau de maîtrise est grand. Le joueur expose au Maître des Légendes ce qu'il veut transmettre, et choisit un niveau de maîtrise inférieur ou égal à son niveau de maîtrise du sortilège.

Le Maître des Légendes détermine alors ce qu'il doit dire à la personne réceptrice, en fonction du niveau de maîtrise choisi, en s'aidant de la Charte Angoumoise.

Exemple :

Thibault, un jeune chevalier breton est parti à la recherche de la princesse Edwige enlevée par l'immonde Lucan, un magicien écossais. Son ami Ider, qui a étudié un peu de magie, est resté dans leur ville d'origine pour se renseigner sur Lucan. Il a découvert que celui-ci approche fréquemment ses victimes sous la forme d'un chien. Ider tente d'en avertir son ami en lui envoyant un songe. Selon le niveau de maîtrise du sort, voilà ce que comprendra Thibault :

1 - 2 : attention aux animaux
3 - 5 : attention aux animaux écossais
6 - 8 : attention aux chiens écossais
9 - 11 : attention aux chiens isolés
12 - 14 : certains chiens écossais ne sont pas ce qu'ils ont l'air d'être.
15 - 17 : il y a un magicien qui prend la forme d'un chien .
18 - 20 : Lucan prend la forme d'un chien pour s'approcher de ses victimes.

L'utilisation du sort "interprétation des rêves" permet d'augmenter de façon substantielle les informations que l'on peut retirer d'un songe.

Exemple :

Ider a jeté son sort avec un niveau de maîtrise de 8. Thibault a donc compris qu'il devait se méfier des chiens écossais. Désireux d'en savoir plus, il décide de consulter un vieil astrologue qui gagne sa vie en interprétant les songes que l'on vient lui soumettre. Thibault lui décrit son rêve, l'astrologue réussit son sort "interprétation des rêves" avec une marge de réussite (Mr) de 7. Il peut dès lors donner une explication du songe correspondant à un niveau de maîtrise de 8 + Mr, soit 15. Il explique donc au jeune guerrier que s'il doit se méfier des chiens, c'est parce qu'un magicien prend parfois cette forme.

68 - Projection dans les rêves

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de s'immiscer dans le rêve d'une personne.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un duvet de cygne et la connaissance du signe zodiacal de la personne concernée.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : Le nombre de mots autorisés est doublé.
Echec critique : Le magicien présent dans le rêve est muet.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet au magicien d'apparaître dans le rêve d'une personne qu'il connaît. Il se trouve alors intégré au déroulement du rêve, mais ne peut pas le manipuler. Il peut prononcer au cours du rêve, deux mots par niveau de maîtrise du sort.

Il peut ainsi transmettre un message, un avertissement d'une façon plus préçise que dans le sort "songe".

Le magicien est obligé d'agir d'une façon logique avec les événements du rêve du dormeur, ou celui-ci se réveille et le sort est perdu.

69 - Interprétation des rêves

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'interpréter les rêves, provoqués par d'autres sortilèges.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un peu de mousse séchée

Réussite parfaite : la marge de réussite est doublée pour le calcul de la qualité de l'interprétation.
Echec critique : la marge d'échec est doublée pour le calcul de la qualité de l'interprétation.

Durée : spéciale
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Ce sortilège permet d'interpréter le sort "Songe". La marge de réussite du sort est ajoutée au niveau de maîtrise du sortilège de rêve pour redéfinir la clarté du message. (consultez l'exemple du sort "songe").

L'astrologue ne peut interpréter qu'un seul rêve par sort. la durée de sa réflexion est de 5 minutes par niveau de maîtrise du rêve analysé.

70 - Cauchemar

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'envoyer des cauchemars à une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un bulbe de renoncule, et la connaissance du signe zodiaqual de la victime.

Réussite parfaite : la durée du cauchemar est doublée
Echec critique : quand il s'endormira, le magicien fera le même cauchemar que sa victime.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Le magicien peut affecter une personne par groupe de 5 niveaux de maîtrise. Il transforme son rêve en cauchemar effroyable, dont elle ne peut pas se réveiller.

Au cours du cauchemar, la victime ne peut pas récupérer de points de fatigue. Elle s'agite, gémit dans son sommeil mais ne peut pas se réveiller seule. Si quelqu'un la réveille, elle reprend conscience mais si elle se rendort avant la fin du sortilège, le cauchemar reprend.

La victime perd aussi un point de fatigue pour deux heures de cauchemar.

71 - Rêve symbolique

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de dicter le comportement d'une victime par l'intermédiaire d'un rêve.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de l'oreiller de la victime

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la victime sait qu'elle subit un rêve symbolique (qui échoue, bien sûr) et voit une image de son tourmenteur.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

L'astrologue envoie un rêve à sa victime. Il crée certaines circonstances à l'intérieur du rêve qui provoquent un comportement déterminé du sujet.
Il impose ainsi un interdit, qui durera 1 jour par niveau de maîtrise. Le rêve doit contenir spécifiquement une situation qui crée l'interdit. Ainsi, si la victime reçoit l'interdiction de monter à cheval pendant la durée du sort, elle a eu un rêve où elle avait une chute de cheval mortelle. Le choc émotionel qui en résulte l'empêche alors d'approcher cet animal pendant la durée du sort.

Le niveau de maîtrise donne une évaluation de la rigueur de l'interdit. Le Maître des Légendes, à l'aide de la Charte Angoumoise, évalue le niveau de l'interdit imposé par le joueur.

La victime doit dormir au moment où le magicien lance le sort.

Voici des exemples d'interdits et le niveau de maîtrise correspondant :

- Ne pas refuser d'invitation à un banquet (5)
- Ne pas accepter de conseils (8)
- Ne pas monter à cheval (10)
- Ne pas boire (15)
- Ne pas combattre (10 à 20 selon la protession)
- Ne pas effectuer de magie (18 pour un magicien)

PHYLLUM DE PROTECTION

72 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilège connus peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une étoile de mer

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 31, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

73 - Protéger de la magie majeure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une écaille de carapace de tortue

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilége est la même que celle du n° 32, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

74 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler le sort concerné.

Durée : aucune
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 33.

MAGIE D'ENCHANTEMENT

PHYLLUM DE L'IMPULSION

75 - Amitié

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer l'amitié entre le maître du sortilège et la victime du sort.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 3 pétales de rose de couleurs différentes

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : la victime éprouve immédiatement une profonde haine pour le maître du sortilège, pendant toute la durée du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 2 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Elles éprouvent alors à son égard une amitié dont l'intensité est déterminée par le niveau de maîtrise, en s'aidant de la Charte Angoumoise.

Tout acte hostile de la part du magicien envers la victime annule automatiquement le sort. Ce sort n'agit que sur les êtres humains.

Le maître du sortilège peut affecter une personne par groupe de 4 points de niveau de maîtrise.

76 - Egarement

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire perdre le sens de l'orientation.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une coquille de patelle (coquillage de forme conique).

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise du sort est doublé pour diminuer les chances de se "repérer".
Echec critique : Le maître du sortilège est lui-même complètement perdu, et doit être guidé en permanence par ses amis (pendant toute la durée du sort).

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

L'aire d'effet de ce sort est un cercle de rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise.

Tant que les victimes du sort se trouvent dans cette zone elles sont incapables de "se repérer" simplement. Si un personnage tente d'utiliser la compétence "se repérer" il voit ses chances de succés diminuées du niveau de maîtrise du sort. Les chances de succés finales du sort, sont diminuées du degré de connaissance de l'endroit, selon les critères suivants :

- endroit totalement étranger : 0.
- endroit étranger, les personnages en ont juste entendu une description : -1.
- endroit inconnu mais les victimes possèdent une carte de l'endroit : -2.
- endroit trés mal connu, les victimes ne sont pas venus ici depuis plus de 10 ans : -3 .

- endroit peu connu, les victimes ne sont pas venus depuis moins de 5 ans : -4.
- endroit connu, mais les victimes ne sont pas venus depuis moins d'un an : -5.
- endroit connu, les victimes sont venues il y a moins de 6 mois : -6.
- endroit trés connu, les victimes sont venues il y a moins d'un mois : -7.
- endroit familier, les victimes sont venues il y a moins d'une semaine : -8.
- endroit trés familier, les victimes sont venues il y a moins de 24 heures : -9.

77 - Rendre amoureux

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de rendre deux personnes amoureuses l'une de l'autre.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une mèche de cheveux des deux personnes concernées (composante indispensable)

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : l'intensité de l'amour, déterminée par le niveau de maîtrise, est doublée.
Echec critique : les deux personnes concernées éprouvent immédiatement une profonde haine l'une pour l'autre, pour toute la durée du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 kilomètres par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

La victime de ce sort tombe amoureuse de la personne choisie par le créateur du sortilège. Le consentement des deux personnes n'est nullement nécessaire. Il n'est pas obligatoire qu'elles se connaissent, il suffit qu'elles se trouvent dans les limites de la portée du sortilège.

Le niveau de maîtrise quantifie l'intensité de l'affection de l'une pour l'autre. Chacune d'elle réagit en fonction de ses coutumes et de son caractère, comme pour un amour normal.

78 - Désir

Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'inspirer un désir insurmontable à une personne envers une autre.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : de la poudre de corne de licorne

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la victime est prise d'un violent désir pour le maître du sortilège, quel que soit son sexe.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : spéciale
Etendue : spéciale

Ce sort ne peut affecter qu'une personne à la fois. Le sujet est pris d'un violent désir pour une personne de sexe opposé choisie par le créateur du sortilège. Oubliant toutes convenances il se rue sur elle avec l'intention d'assouvir ses instincts. Il retrouve sa lucidité s'il est blessé par qui que ce soit. Le Maître des Légendes doit comparer la beauté de la victimes et de la personne désirée. Les chances de succés finales sont modifiées par le nombre (niveau de maîtrise-2) x (beauté de la victime - beauté de la personne désirée).

En effet, il peut sembler assez difficile d'inspirer à une personne trés belle une passion pour une personne plutôt laide.

79 - Envoûter

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de provoquer la loyauté complète de la victime.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une tablette de cire, portant le symbole d'une étoile à 5 branches

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : la victime du sort attaque immédiatement le maître du sortilège

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Grâce à ce sortilège, le créateur tient en son pouvoir une créature par groupe de 5 niveaux de maîtrise.
Celles-ci, prises dans une zone d'effet sphérique, vont être attirées inexorablement vers lui même si elles ne le voient pas. Dès cet instant, elles lui sont entièrement loyales et soumises, faisant don de leur vie s'il le faut. Lorsque la barrière du langage entraîne une incompréhension des désirs de leur maître, elles restent instinctivement prés de lui afin de le protéger. A noter que dans ce cas, l'interprétation de la notion de danger leur appartient en propre.

Le maître du sortilège perd son emprise sur les créatures contre lesquelles il agit de façon visible ou trop évidemment compréhensible. Une créature prenant conscience de cette "trahison" connait un "cruel" désenchantement dont l'unique exutoire est le plaisir d'en tirer vengeance.

80 - Quête

Difficulté : 8

Ce sortilège permet d'imposer une quête à une personne.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : une opale de 3 carats

Réussite parfaite : l'intensité de la quête est doublée.
Echec critique : Le maître du sortilège est lui-même victime de sa quête.

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Le maître du sortilège impose une quête à sa victime. Il peut lui demander un service, lui donner un ordre, le charger d'une mission. Le niveau de maîtrise du sortilège détermine la difficulté de la quête. Exemple : Aller porter un message à une ville voisine est une quête de niveau 1, alors que la quête du Graal pourrait être de niveau 20. Aidez-vous de la Charte Angoumoise pour juger de la difficulté de la quête. Quand la quête est accomplie, la victime est totalement libérée du sortilège.
Si la victime se trouve dans l'impossibilité d'accomplir sa quête, elle devient dépressive et sombre dans la mélancolie. Il faut qu'elle réussisse un jet de volonté tous les jours, pour avoir le courage de sortir de son apathie et d'agir.

PHYLLUM DE LA VOIX

81 - Provoquer la peur

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de faire peur à une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un aiguillon de scorpion

Réussite parfaite : le nombre de personnes affectées est doublé.
Echec critique : Le maître du sortilège tremble de tous ses membres et reste prostré pendant 1 minute par point de marge d'échec.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

En usant de ce pouvoir, le créateur du sortilége donne une impression de lui-même la plus apte à effrayer les créatures (êtres humains ou animaux) qui le regardent. Il enjoint à ses victimes par une phrase d'intimidation de fuir.

Le niveau de maîtrise joue sur le comportement des créatures.

Niveau de maîtrise	Effets
1 - 10	les créatures n'osent pas regarder ni approcher le maître du sortilège à moins de 1 mètre par niveau de maîtrise, pendant 12 secondes par niveau de maîtrise
11 - 17	les créatures sont prises de panique, et s'enfuient au maximum de leur vitesse pendant 30 secondes par niveau de maîtrise supérieur à 10.
18 - 20	les créatures restent prostrées pendant 12 secondes (niveau de maîtrise 18), 30 secondes (niveau de maîtrise 19), 1 minute (niveau de maîtrise 20), mais réagissent comme précédemment si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

En cas d'agression directe, les créatures combattent avec un malus de − 2 sur tous leurs jets de dés (niveau de maîtrise 1 - 10) ou un malus de − 5 (niveau de maîtrise 11 - 20).
Le nombre de créatures affectées est de 1 personne par groupe de 4 points de niveau de maîtrise.

82 - Endormir

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'endormir une créature.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 3 fleurs de tilleul

Réussite parfaite : le sort n'est pas rompu si on s'approche à moins de un mètre du dormeur. Seul un contact direct avec sa peau le réveille.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort, et ne se réveille qu'à la fin du sort.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le créateur du sortilège peut endormir des créatures (êtres humains et animaux) grâce au simple son de sa voix. Le sommeil des victimes est tel qu'aucun bruit ne peut les déranger. Par contre, si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre, le charme est rompu.

Le niveau de maîtrise détermine le nombre de créatures dans la zone d'effet sphérique autour du maître du sortilége qui sont affectées, soit une créature tous les 5 niveaux de maîtrise. La détermination du choix des victimes appartient au maître du sortilège.

83 - Résister au sommeil

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : les feuilles d'un lys d'eau

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul du nombre de créatures affectées.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort immédiatement pour 12 heures. Rien ne peut le reveiller.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Le choix des créatures bénéficiant du pouvoir appartient au maître du sortilège. La somme des scores physiques des créatures choisies ne peut pas dépasser 4 fois le niveau de maîtrise.

Ce sortilège suspend l'accumulation éventuelle de fatigue due à une veille prolongée. Il donne un malus de -5 aux magiciens qui tenterait d'endormir les personnes protégées grâce au sort n° 82.

Ce sortilège ne permet pas de réveiller une créature endormie.

84 - Torpeur

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de mettre une victime en état de vie ralentie

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une médaille d'argent, devant être passée au cou de la victime.

Réussite parfaite : La victime ne peut être réveillée que par le sort "dissiper la magie"
Echec critique : le maître du sortilège est victime de son propre sort pendant 1 jour par niveau de maîtrise.

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort plonge un certain nombre de créatures dans un processus de vie ralentie. Tant que le sort fait son effet il n'est possible de réveiller la victime qu'en lui infligeant une blessure lui causant au moins autant de points de fatigue que le niveau de maîtrise du sort

Il faut une action de base à une créature qui se réveille pour reprendre ses esprits.

Le Maître du sortilège plonge sa victime dans cet état grâce au charme hypnotique de sa voix.

85 - Hurlement

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de stopper une personne, avec des effets allant de la stupeur à la pétrification.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une griffe de loup

Réussite parfaite : Ajoutez +10 au total des points pour la détermination des effets du sort.
Echec critique : le maître du sortilège devient aphone pendant 24 heures.

Durée : spéciale
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Le créateur du sort doit réellement hurler pour déclencher les effets de ce sort. Il peut affecter 1 personne par groupe de 5 points de niveau de maîtrise. La durée et l'effet produit dépendent du niveau de maîtrise et d'un facteur aléatoire.

Le Maître des Légendes lance un d20 et ajoute le résultat au score du niveau de maîtrise, chaque niveau donnant un point.

Le total obtenu détermine l'effet du hurlement :

2-11 Stupeur
12-20 Déséquilibre
21-28 Hystérie
29-34 Catalepsie
35-38 Traumatisme
39-40 Pétrification

- Effet de Stupeur (durée 30 s/niveau de maîtrise)

Les victimes restent sans réaction, insensibles à ce qui les entoure, prises d'un engourdissement général. Les humanoïdes lâchent ce qu'il tiennent dans les mains, et restent les bras ballants. Les autres lâchent ce qu'ils tiennent dans leur tentacules, pinces, griffes, et autres appendices. Ils recouvrent entièrement leurs esprits si une créature s'approche à moins d'un mètre d'elles, où si elles sont directement agressées.

- Effet de déséquilibre (durée 30 s/niveau de maîtrise)

Les victimes assourdies ont beaucoup de mal à rester debout. Chaque personnage doit réussir un jet de compétence 40. Agilité, Aspect équilibre (+3), avec un malus de -5 toutes les 20 secondes s'il ne fait rien, et toutes les 5 secondes s'il tente une action particulière telle que combattre.

- Effet d'hystérie (durée 30 s/niveau de maîtrise)

Les victimes se roulent par terre, secouées de convulsions. Les humanoïdes jettent au hasard ce qu'ils avaient dans les mains et s'écroulent en pleurant, hurlant et riant tout à la fois. En cas d'aggression directe, les victimes se battent avec un malus de -7 sur tous leurs jets de dé.

- Effet de catalepsie (durée 2mm/niveau de maîtrise)

Les victimes subissent un choc violent qui leur cause 15 points de dommage d'un coup. Elles tombent alors en catalepsie pour toute la durée du sort. Seule une observation minutieuse permet de différencier cet état de la mort.

- Effet de traumatisme (durée 1 heure/ niveau de maîtrise)

Sur le coup, les victimes ne ressentent rien de particulier. Passé 10 minutes la première situation dangeureuse qu'elles rencontrent provoque un état de stress qui leur fait perdre 1 point de fatigue toutes les 6 secondes jusqu'à l'inconscience, instant où le phénomène s'arrête.

- Effet de pétrification (permanent)

Les victimes sont transformées en pierre ; celles qui ne réussissent pas un jet de physique meurent de la transformation.

PHYLLUM DE L'ESPRIT

86 - Hypnotiser

Difficulté : 1

Ce sortilège permet d'hypnotiser une victime, de lui poser des questions.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau d'or suspendu à un fil de lin

Réussite parfaite : La durée de l'hypnose est doublée .
Echec critique : le magicien ne peut plus focaliser sa vision et ne perçoit plus que des impressions lumineuses pendant 12 heures.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Seul un humain peut être l'objet de ce sort. Une fois sa victime en état d'hypnose, l'enchanteur peut lui poser des questions simples. Le sujet répond obligatoirement la vérité, et se souvient de tout ce qui lui est arrivé, sauf s'il a été soumis au sort "effacer les souvenirs". Le créateur du sort peut faire effectuer des actes simples à sa victime, mais celle ci n'a aucune perception du monde extérieur. La seule chose qui puisse la tirer de son état, c'est une douleur lui causant plus de points de fatigue que le niveau de maîtrise du sort.

Le magicien peut aussi faire ressentir des émotions (gaieté, tristesse), des sensations (froid, chaud) à sa victime.

Il peut hypnotiser une personne par groupe de 4 niveaux de maîtrise.

87 - Songe

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'envoyer un songe à une personne connue.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des cendre de belladonne

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la clarté du songe.
Echec critique : La marge d'échec est doublée pour le calcul de la clarté du songe.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du no 67, sauf en ce qui concerne la composante matèrielle.

88 - Suggérer

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de suggérer une idée à une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de graphite

Réussite parfaite : Le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la vraissemblance de la suggestion.
Echec critique : les victimes croient dur comme fer l'inverse de la suggestion.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Grâce à ce sort, il est possible de suggérer une idée à une personne ou à un groupe de personnes. Dans le cas d'un groupe de personnages, la suggestion doit être la même pour tous. Le Maître des Légendes doit chiffrer, à l'aide de la Charte Angoumoise, la vraissemblance de la suggestion. Ce nombre est comparé au niveau de maîtrise du sort, et leur différence intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du magicien. Il est trés important de comprendre qu'il n'est pas possible de suggérer une action, mais uniquement une idée. On peut affecter une personne par groupe de 5 points de niveau de maîtrise.

Exemple :

Un enchanteur est soumis à un contrôle par deux miliciens. Il est muni de faux papiers, et les deux hommes semblent s'en apercevoir. Le magicien va tenter d'utiliser le sort "suggérer". Il peut suggérer une idée du type "visiblement ces papiers sont faux, mais cet homme est un puissant magicien ; il vaut mieux faire comme si je n'avais rien remarqué". En aucun cas il ne peut essayer de suggérer directement "rendez-moi mes papiers". Ce sort ne doit surtout pas être considéré comme une forme de contrôle mental.

89 - Effacer les souvenirs

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : du venin de vipére

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs effacé est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège a (21 - niveau de maîtrise) chances sur 20 d'oublier ce sortilège.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Ce sortilège ne peut affecter qu'un humain à la fois. La victime est soumise à un hypnotisme qui permet au créateur du sort d'effacer autant de souvenirs de sa mémoire que le magicien a de niveaux de maîtrise.

Il ne peut affecter que des évènement dont il a été témoin, car ce sort ne permet pas de "lire les souvenirs" d'autrui. Il n'est pas possible non plus de modifier des souvenirs, mais uniquement de les effacer. Seuls les souvenirs datant d'une période plus récente que 2 jours par niveau de maîtrise peuvent être effacés. Le niveau de maîtrise fixe aussi le degré de persistance d'un souvenir.

Chaque fois que le Maître des Légendes a besoin de savoir si un personnage se souvient d'une information effacée de sa mémoire, il jette 1d20 . Si le résultat du dé est supérieur au niveau de maîtrise du sort, le personnage est capable de se rappeler l'information en question.

90 - Lire les pensées

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de lire les pensées d'un être humain.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : des gouttes de rosée recueillie sur une toile d'araignée.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise pour la détermination des pensées perçues est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège prend la personnalité de sa victime pendant toute la durée du sort.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet à son créateur de pénétrer dans l'esprit d'un humain et d'y lire ses pensées. En aucun cas la victime ne peut se rendre compte de ce qui lui arrive.

L'aire d'effet de ce sort est fixe, et si la victime quitte cet espace, l'effet du sort cesse immédiatement. Le niveau de maîtrise du sort indique jusqu'à quel point les pensées de la victime sont pénétrées.

Exemple :

Mador, jeune guerrier émérite, est confronté à un dragon pour la première fois. Celui-ci semble n'avoir d'autre objectif que de faire de lui son casse-croûte matinal . Inquiet à juste titre, le jeune homme prend son épée et décide d'utiliser son espadon, manié comme il se doit à deux mains. Voila ce que l'on pourrait lire dans son esprit en fonction du niveau de maîtrise du sort :

1 - 4 : réactions et émotions : combat, danger, épée
5 - 8 : pensées d'action : je prends mon espadon
9 - 12 : pensées de causalité : il vaut mieux utiliser mon espadon que la hache contre cet animal, sa peau à l'air bien épaisse.
13 - 16 : pensées de savoir : la peau de cet animal est formée d'un assemblage d'écailles et de plaques capables de résister à une hache
17 - 20 : subconscient : Mador se rappelle la description que lui avait fait de cet animal un guerrier irlandais. C'est pour cela qu'il faut que seul un espadon a une chance d'être efficace contre un dragon.

91 - Malédiction

Difficulté : 6

Ce sortilège permet d'attirer la malchance sur la victime de la malédiction.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une racine de mandragore

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : la malédiction est transformée en "bénédiction", et les effets du sort sont inversés.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

En jetant ce sort, le magicien attire la malchance sur la destinée de la victime. Il doit clairement lui annoncer qu'il la maudit par une formule rituelle. Le niveau de maîtrise du sort détermine le degré de malchance qui affecte la victime.

Si celle-ci agit, le Maître des Légendes jette un d20 ; si le résultat du dé est inférieur au niveau de maîtrise du sort, l'action échoue de toute façon avec une marge d'échec égale au niveau de maîtrise. Dans le cas contraire, l'action se déroule normalement.

Si la victime subit une action, le Maître des Légendes détermine le résultat de l'action intentée contre la personne maudite. Si elle réussit, c'est à dire si le personnage est placé dans une situation défavorable, il laisse l'action se dérouler normalement. Dans le cas contraire, il jette un d20. Si le résultat est inférieur au niveau de maîtrise, l'action réussit quand même, sinon l'action échoue.

92 - Forme d'ombre

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre la consistance d'une ombre.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un os de chouette

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : le bénéficiaire du sortilège devient "phosphorescent" pour toute la durée du sort.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Le créteur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire bénéficier une autre créature. Etre sous "forme d'ombre" permet d'avoir une "apparence" floue, indistincte jusqu'à être invisible selon l'intensité de la lumière ambiante. Toute créature regardant dans la direction de la "forme d'ombre" a des chances de la remarquer. Ces chances sont de 20 moins le score du niveau de maîtrise, modifié par les bonus/malus liés à l'intensité de la lumière. Pour déterminer ceux-ci, il faut consulter la "Charte Angoumoise" aux colonnes 3 et 4 en prenant les références suivantes :

- En extérieur
de jour en plein soleil : + 7
dans l'ombre projetée par le soleil : + 4
par temps gris, au crépuscule, dans la pénombre d'un lieu : + 1
de nuit, éclairé par la lune : + 1
dans l'ombre projetée par la lune : - 4
par une nuit sans lune à découvert : - 6
par une nuit sans lune à couvert : - 8

- En intérieur, ou par une nuit sans lune
directement éclairé par une source lumineuse importante : + 5
dans le halo d'une torche ou d'un feu de camp : 0
dans la pénombre d'un lieu faiblement éclairé : - 6
dans les coins d'ombre d'un lieu faiblement éclairé : - 9.

Avant de lancer le d20, le Maître des Légendes doit aussi tenir compte, ce sortilège étant simplement visuel, du fait qu'un bruit ou une odeur peut éveiller l'attention et apporter un bonus supplémentaire.

Lorsqu'une créature remarque une forme d'ombre, celle-ci lui apparaît alors sous son véritable aspect.

Une créature sous forme d'ombre se voit elle même normalement.

93 - Prendre l'apparence d'un animal

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un animal. Ce n'est qu'une image.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un élément de l'animal choisi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance avec l'animal choisi est parfaite.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : aucune ou 1 mètre par niveau de maîtrise pour le sort contraire
Etendue : aucune

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un animal dont il choisit l'espèce. La taille de l'animal doit être relativement proche de celle du maître du sortilège, c'est à dire ne pas être plus de deux fois plus petit ou deux fois plus grand. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consultez la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance, lu dans la colonne 4 de la Charte Angoumoise. (Exemple : MS = 15, "assez bonne" ressemblance, malus de - 5 au jet de sens). Un animal de l'espèce choisie réalise ses jets de sens éventuels avec un bonus de 9 pour détecter l'intrus.

Ce sortilège ne donne aucune des caractéristiques ou des propriétés de l'animal imité (locomotion, pouvoirs, attaque,...). Prendre l'apparence d'un poisson ne permet pas de respirer sous l'eau !

Une créature sous l'apparence d'un animal peut être révélée par le sortilège "106 - Reconnaître un animal magique".

Le sortilège contraire est valable pour toutes les espèces animales.

94 - Prendre l'apparence d'un être humain

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de prendre la forme de n'importe quel être humain.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : des feuilles d'euphorbe

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Ce sort est tout à fait semblable au sortilège n° 93, sauf qu'il permet de prendre l'apparence d'une personne imaginaire ou réelle. Dans ce dernier cas, la ressemblance avec le modèle sera d'autant plus grande que le magicien le connaît bien. Le sortilège s'évanouit si le bénéficiaire passe dans de l'eau courante.

95 - Echarpe de brume

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de donner à une écharpe de brume l'apparence d'un être humain.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une perle d'huitre

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Ce sort est semblable au sort n° 93, sauf que le maître donne l'apparence d'un homme à une écharpe de brume. Il faut donc que les conditions climatiques soient convenables : présence de brouillard, de brume ou d'une vaste étendue d'eau.

Cette écharpe de brume ne peut pas parler, ni accomplir d'actions effectives. Elle n'a aucune consistance réelle mais a seulement l'apparence d'un homme. Le maître du sortilège a un lien télépathique avec cette forme, et peut la contrôler tant qu'elle reste à portée. Il la dirige et la fait réagir selon les circonstances. Il ne dispose que de la vue de l'écharpe de brume pour juger l'environnement. Il doit rester concentré pendant tout le contrôle et ne peut rien faire d'autre.

96 - Prendre l'apparence d'un monstre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de prendre la forme d'un monstre.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un bourgeon de frêne cueilli à la pleine lune.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Ce sort est semblable au sort n° 93. Il est possible de prendre l'apparence d'un monstre réel (qu'il faut alors avoir déjà vu), ou imaginaire.

97 - Illusion

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer des images à trois dimensions.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un élément de l'illusion représentée

Réussite parfaite : la qualité de l'illusion est doublée.
Echec critique : toute créature présente dans l'illusion prend forme et attaque le maître du sortilège.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de créer une ou plusieurs images en trois dimensions à l'intérieur de l'aire d'effet (sphérique). La zone d'effet est située au maximum à la portée du sort, et est mobile, le magicien peut en déplacer le centre à la vitesse de (niveau de maîtrise) mètres par secondes.

Le créateur du sort doit avoir déjà observé ce qu'il désire représenter. Il doit obligatoirement disposer à titre de composante matérielle d'un élément de ce qu'il veut représenter (par exemple une plume de griffon pour créer une illusion de griffon).

La qualité de l'illusion dépend du niveau de maîtrise et du degré de connaissance qu'à le magicien de ce qu'il tente de représenter. La combinaison de ces deux facteurs permet de déterminer la qualité de l'illusion (q), chiffrée de un à vingt. A l'aide de la Charte Angoumoise, le Maître des Légendes doit attribuer un bonus/malus de vraisemblance en se posant la question suivante : dans quelle mesure le phénomène simulé par l'illusion peut-il paraître anormal aux personnages, compte tenu de ce qu'ils savent. La réaction des joueurs est à cet égard souvent très significative. Le Maître des Légendes doit alors jeter un d20 pour chaque créature. Si le résultat du d20 est inférieur à (q) modifié par le bonus/malus de vraisemblance, c'est qu'elle y croit, sinon l'illusion lui apparaît comme une simple image en trois dimensions, légèrement translucide.

98 - Territoire d'invisibilité

Difficulté : 8

Ce sortilège permet de rendre des créatures invisibles.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : des poils de goblin

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : la zone devient lumineuse pour toute la durée du sort.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 50 centimètres et de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de rendre invisible une créature par groupe de quatre niveaux de maîtrise dans un lieu donné. Le créateur du sortilège doit réunir les créatures de son choix autour de lui (rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise), et ce faisant fixe aussi les limites du territoire d'invisibilité, sphère de 50 mètres de rayon par niveau de maîtrise dont il est le centre.

Les créatures invisibles se voient entre elles, peuvent sortir et rentrer dans le territoire sans rompre l'effet, mais sont visibles à l'extérieur.

Il est impossible de rendre invisible une créature avec une blessure grave, et son pouvoir d'invisibilité disparaît si elle tombe dans cet état.

Note : chaque territoire a ses propres créatures invisibles et leur nombre ne peut en aucun cas être augmenté.

99 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : une tresse faite de crins de quatre chevaux de robe différente

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est identique à celle du sort n° 31, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

100 - Protéger de la magie majeure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un fragment d'os de géant

Réussite parfaite : la durée de protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : 1 demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est identique à celle du sort n° 32, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

101 - Dissiper la magie Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets d'un autre sort.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler le sort concerné.
Durée : aucune
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 33.

102 - Découvrir les charmes Difficulté : 6

Ce sortilège permet de découvrir si une personne a été victime d'un sortilège contrôlant son comportement.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau de bronze

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour connaître la difficulté maximale des sorts révélés.
Echec critique : la réponse inverse est donnée.

Durée : spéciale
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Pour découvrir si une créature a été victime ou non d'un enchantement, il faut lui passer l'anneau de bronze au doigt. Si le résultat est positif, l'anneau se ternit, sinon il reste brillant.

Voici les sorts révélés par l'anneau :
70 : Cauchemar
71 : Rêve symbolique
75 : Amitié
76 : Egarement
77 : Rendre amoureux
78 : Désir
79 : Envoûter
80 : Quête
86 : Hypnotiser
88 : Suggèrer
89 : Effacer les souvenirs
91 : Malédiction
167 : Rendre stérile
168 : Effacer les souvenirs
172 : Envoûtement
180 : Transformer un humain en animal
190 : Satire

Le niveau de maîtrise du sort "Découvrir les charmes" doit être égal à deux fois la difficulté du sort révélé pour qu'il fonctionne.

Note : si la créature recevant le sort ne possède pas de doigt (un serpent par exemple), et seulement dans ce cas, un simple contact avec l'anneau suffit.

MAGIE NATURELLE

PHYLLUM DES ANIMAUX

103 - Parler avec les animaux Difficulté : 1

Ce sortilège permet de parler avec un animal, dans le langage de ce dernier.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une langue de rossignol

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : totale incompréhension. L'animal devient immédiatement hostile. Le sortilège est inutilisable pendant 24 heures avec l'espèce animale choisie.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège peut communiquer avec une espèce animale choisie, pourvu que l'un de ses représentants soit proche (à l'intérieur de la zone définie par l'étendue).

Le niveau de maîtrise donne une idée de la qualité de la communication (consultez éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise), ainsi que le degré d'entente entre les interlocuteurs. Toutefois, les animaux agressifs qui ont des griefs contre le maître du sortilège ne seront pas forcément amicaux.

Le sortilège contraire agit pour toutes les espèces animales.

104 - Amitié des animaux Difficulté : 1

Ce sortilège permet de devenir l'ami de un ou plusieurs animaux.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : des châtons de châtaignier

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : l'animal éprouve immédiatement une profonde haine pour le maître du sortilège, pendant toute la durée du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 2 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 75, sauf qu'il affecte les animaux au lieu des êtres humains. La composante matérielle est différente.

105 - Messager animal Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'envoyer un message par l'intermédiaire d'un animal.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des plumes d'aile de colombe

Réussite parfaite : la longueur du message est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège ne peut parler que la langue de l'animal pendant (21 - niveau de maîtrise) heures.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'utiliser un animal comme messager. Quand il lance le sort, le maître du sortilège peut se faire comprendre de l'animal choisi. Il lui confie alors un message de deux mots par niveau de maîtrise, et lui donne le nom du destinataire.

L'animal n'est pas forcément amical, et il faudra d'abord gagner sa confiance. Il fait ensuite de son mieux pour porter le message à la personne indiquée par le maître du sortilège, et n'est jamais hostile envers elle.

Le destinataire a temporairement le pouvoir de comprendre l'animal quand il reçoit le message. Il a l'impression que l'animal lui parle réellement, en utilisant la langue des humains. Par contre, les témoins ont l'impression qu'il utilise son langage animal.

Quand il a délivré son message, l'animal est totalement libre, même si la durée totale du sort ne s'est pas écoulée.

106 - Prendre l'apparence d'un animal — Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un animal. Ce n'est qu'une image.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un élément de l'animal choisi

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la ressemblance avec l'animal est parfaite.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : aucune

La description de ce sort est la même que celle du n° 93.

107 - Reconnaître un animal magique — Difficulté : 3

Ce sortilège permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un animal.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une bille de verre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un animal.

108 - Envoûter les animaux — Difficulté : 4

Ce sortilège permet d'avoir une obéissance absolue de la part d'une espèce animale donnée.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : deux attributs de l'espèce animale choisie (fourrure, dent, langue, os, ...)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : les animaux visés deviennent enragés, et font tout ce qui est en leur pouvoir pour tuer le maître du sortilège.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort agit sur un animal par groupe de 5 niveaux de maîtrise.

Le maître du sortilège tient en son pouvoir un ou plusieurs animaux situés dans la zone d'effet. Même s'il n'existe aucun contact visuel avec le maître du sortilège, les animaux de l'espèce choisie sont inexorablement attirés vers lui. Ils lui sont entièrement loyaux et soumis, allant jusqu'à sacrifier leur vie pour lui si nécessaire. Même si la barrière du langage empêche le maître du sortilège de commander aux animaux envoutés, ces derniers restent instinctivement près de lui afin de le protéger des dangers qu'ils sont en mesure de déceler.

Le maître du sortilège perd le contrôle des animaux s'il tente un acte hostile contre eux. Ils deviennent alors fous de rage et tenteront de le tuer.

109 - Se transformer en animal — Difficulté : 5

Ce sortilège permet de se transformer réellement en animal.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : le sang de l'animal choisi.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège reste coincé sous forme animale pendant 24 heures, et perd conscience de sa nature humaine pendant ce temps.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour le sort contraire
Etendue : le maître du sortilège lui-même

Le maître du sortilège se transforme en animal de l'espèce choisie et en acquiert tous les pouvoirs, toutes les propriétés (locomotion, attaques, langage, ...). Il n'en conserve pas moins sa conscience humaine. Toutefois, il ne peut pas lancer de sortilèges sous cette forme ; il doit repasser sous forme humaine pour cela, en annulant le sortilège.

Les vêtements et l'équipement du maître du sortilège ne sont pas transformés, seul son corps est affecté. A la fin du sort, il se retrouvera nu comme un ver !

Attention ! Le capital de Fatigue du personnage sous sa forme animale est celui d'un animal de l'espèce correspondante. S'il est blessé, il n'en ressentira les conséquences qu'une fois revenu sous forme humaine. Par contre, s'il est sonné, inconscient, dans le coma, ou mort, le maître du sortilège perd le contrôle de sa transformation et se retrouve instantanément dans le même état de santé, sous sa forme humaine.

En cas de transfert, le receveur du sort doit être volontaire.

PHYLLUM DES VEGETAUX

110 - Nuage de pollen — Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer l'apparition d'un nuage de pollen très irritant.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une fleur de millepertuis, cueillie à l'aube.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour calculer la durée de l'irritation pour les victimes.
Echec critique : le nuage de pollen est centré sur le maître du sortilège.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Les conditions nécessaires au nuage de pollen ne sont réunies que pendant les saisons de printemps et d'été. Ce sortilège provoque chez les victimes une allergie qui les oblige à tousser, éternuer et fait pleurer leurs yeux. Une seule inhalation suffit à entrainer ces effets.

C'est en créant un coup de vent que les particules de pollen emplissent l'air dans une zone sphérique où elles restent en suspension pendant la durée d'effet.

Les victimes sont affectées d'un malus de -5 sur toutes leurs actions pour une durée de 15 secondes par niveau de maîtrise.

Note : le coup de vent utilisé pour ce sortilège lui est inhérent et ne crée pas de fatigue supplémentaire.

111 - Prendre l'apparence d'un arbre

Difficulté : 2

Ce sort permet de prendre uniquement l'apparence d'un arbre. Ce n'est qu'une image.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau d'écorce de l'arbre choisi

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : le maître du sortilège

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un arbre de l'espèce choisie. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (Consultez éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance, lu colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, "assez bonne" ressemblance, malus de -5 au jet de sens).

Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc le maître du sortilège libre de se déplacer comme bon lui semble.

Une créature sous l'apparence d'un arbre peut être révélée par le sortilège 112 : Reconnaître un arbre magique. Elle risque de se démasquer lors de ses déplacements.

112 - Reconnaître un arbre magique

Difficulté : 2

Ce sort permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un arbre.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des étamines de fleur de gentiane

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un arbre.

113 - Haie magique

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer une haie de ronces infranchissable.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de ronce en fleur

Réussite parfaite : la hauteur de la haie est doublée.
Echec critique : la haie se forme en cercle et emprisonne le maître du sortilège.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : hauteur de 50 centimètres par niveau de maîtrise
Etendue : longueur de 5 mètres par niveau de maîtrise

Le gestuel est obligatoire.

Ce sortilège permet de créer une haie de ronces sur n'importe quelle surface solide. Le maître du sortilège décrit le tracé désiré sur la surface du bout de son bâton. Dès qu'il rompt le contact, le tracé est définitivement achevé, et la haie apparaît instantanément. La hauteur de la haie correspond à la portée du sortilège et sa longueur à son étendue. L'épaisseur de la haie est de 1 mètre. La Haie magique ne peut pas être escaladée car elle n'offre aucune prise, aucun appui stable. Il n'est pas non plus possible de la détruire car elle se régénère instantanément. Il faut donc la contourner ou sauter au-dessus.

Le maître du sortilège peut ouvrir temporairement une brèche dans la haie, juste le temps nécessaire à une personne pour la franchir. Le processus dure une base et lui coûte un point de fatigue.

Le contrôle de ce sortilège ne peut être détourné.

114 - Créer un être de fleurs

Difficulté : 4

Ce sort crée un être humanoïde formé de fleurs qui peut charmer les créatures, ou calmer la colère végétale.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : du pollen de digitaire

Echec critique : l'esprit du maître du sortilège quitte son corps pour occuper une fleur pour toute la durée du sortilège.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de donner naissance à un être constitué de multiples fleurs que le maître du sortilège anime en y transposant son esprit. Son propre corps entre alors dans une vie biologique ralentie.

L'être de fleurs a une forme humanoïde. Il se déplace deux fois plus vite qu'un homme, donnant l'impression de glisser à la surface du sol. Il ne possède que le sens de la vue. Sa beauté est telle qu'aucune créature consciente ne cherchera à l'agresser. Il ne peut s'éloigner du maître du sortilège d'une distance supérieure à la portée du sortilège, sans quoi il se désagrège. L'être de fleurs peut charmer des créatures ou calmer la colère végétale. Une fois accomplie sa mission, il se désagrège et l'esprit du maître du sortilège réintègre immédiatement son corps.

L'être de fleurs peut charmer une créature par groupe de 5 niveaux de maîtrise. Toutes doivent se trouver dans la zone d'effet centrée sur lui. Le charme peut prendre deux aspects. Soit l'être de fleurs dessine un cercle de pétales issus de son organisme autour de chaque créature charmée, auquel cas elles ne peuvent pas en sortir de leur propre gré jusqu'à la fin du sortilège. Elles ne songent même pas à quitter ce cercle. Si d'autres créatures les forcent à en sortir, les créatures charmées subissent un choc mental correspondant à un point de fatigue par niveau de maîtrise du sortilège.

L'être de fleurs peut donner à chaque créature charmée une fleur dont elle ne voudra se défaire à aucun prix. Si elle rencontre le maître du sortilège avant la fin du sortilège, elle le trouvera sympathique. Dans le cas où la fleur qui leur a été confiée est volée, enlevée de force ou détruite, les créatures charmées subissent un choc mental correspondant à un point de fatigue par niveau de maîtrise du sortilège.

L'être de fleur peut calmer la colère végétale (sortilège 116) : en pénétrant dans son aire d'effet, il annule ce sortilège.

115 - Se transformer en arbre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de se transformer réellement et complètement en un arbre.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une feuille de l'arbre choisi, cueillie à la pleine lune.

Echec critique : le maître du sortilège reste coincé pendant 24 heures sous la forme de l'arbre, et perd conscience de sa nature humaine.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : le maître du sortilège

Le maître du sortilège se transforme en arbre de l'espèce choisie. Il conserve sa conscience humaine. Toutefois, il ne peut pas lancer ses sortilèges sous cette forme ; il doit, pour cela, repasser sous forme humaine en annulant le sortilège.

Les vêtements et l'équipement du maître du sortilège ne sont pas transformés, seul sont corps est affecté. A la fin du sortilège, il se retrouvera en tenue d'Adam.

Attention ! Le capital de fatigue du personnage sous sa forme d'arbre est le même que sous sa forme humaine. S'il est sonné, inconscient, dans le coma, ou mort, le maître du sortilège perd le contrôle de sa transformation et se retrouve instantanément dans le même état de santé, sous forme humaine.

116 - Colère végétale

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de contrôler les végétaux et de les faire attaquer un ou plusieurs ennemis.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : des cendres de bois d'ébène

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège provoque la colère des végétaux dans l'aire d'effet. Ils agresseront toutes les créatures présentes, à l'exception du maître du sortilège qui ne sera inquiété d'aucune façon. L'intensité de la Colère végétale dépend du niveau de maîtrise.

1 à 6 : les créatures ressentent une obscure menace qui les pousse à s'éloigner doucement (MS = 1) ou le plus vite possible (MS = 6).

7 à 12 : les herbes poussent instantanément à hauteur d'homme et s'entrelacent. Les créatures doivent péniblement se frayer un chemin (60 mètres et un point de fatigue par minute). Leur plus cher désir est de quitter la zone le plus vite possible.

13 à 17 : en plus de l'effet précédent, les branches des arbres s'allongent, les buissons se développent et tous attaquent les créatures. Ils infligent des dommages correspondant à un point de fatigue toute les 12 secondes (4 bases).

18 à 20 : en plus des deux effets précédents, les herbes s'enroulent autour des créatures pour les étouffer et les immobiliser. La progression devient impossible au bout de 12 secondes. Des ronces se développent instantanément et lacèrent leurs victimes. Les dommages correspondent à un point de fatigue toute les 6 secondes (2 bases). Les créatures inconscientes sont trainées vers les arbres les plus importants en 6 secondes (2 bases). Ces arbres présentent à cet instant précis une ouverture béante et engloutissent leurs victimes (une par arbre). L'ouverture se referme, et la digestion de la victime commence 3 secondes plus tard, au rythme de 1 point de fatigue toutes les trois secondes.

21 et plus : en plus des effets précédents, les branches des arbres frappent et créent des dommages supplémentaires au rythme de 3 points de fatigue toutes les 12 secondes.

Les victimes peuvent essayer de se défendre. Les attaques des végétaux ne peuvent être parées et la meilleure défense est l'attaque. Pour un MS du sort de 13 à 17, les personnages qui réussissent une attaque avec une arme tranchante progressent de 3 mètres en une base. Si au cours d'une période de 12 secondes consécutives, ils réussissent 3 attaques, ils progressent de 12 mètres et ne subissent aucun dommage. Pour un MS de 18 à 20, réussir trois attaques en 12 secondes évite de perdre plus de un point de fatigue toutes les 12 secondes. Pour un MS de 21 et plus, il faut réussir 4 attaques en 12 secondes pour éviter de perdre plus de 2 points de fatigue toutes les 12 secondes.

PHYLLUM DE PROTECTION

117 - Exorcisme

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'annuler les effets des sorts de "Possession".

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de l'eau de source puisée immédiatement.

Réussite parfaite : l'exorcisme réussit automatiquement

Durée : spéciale
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : une personne

La description de ce sort est la même que celle du n° 30, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

118 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des baies de troëne

Réussite parfaite : la durée de protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée aux chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 31, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

119 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : trois anneaux d'écorce de chêne, liés par un fil d'or

Réussite parfaite : la durée de protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 32, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

120 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets d'un sort.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé.

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler le sort concerné.

Durée : aucune
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 33.

PHYLLUM DE L'EAU

121 - Libérer la pluie

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer la chute de la pluie.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : de l'eau de pluie recueillie un dimanche.

Réussite parfaite : Le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de l'intensité de la pluie.
Echec critique : un seul petit nuage se fixe au dessus du maître du sortilège, qui reçoit seul la totalité de la pluie. Il se déplace avec lui. Cet effet dure une heure.

Durée : 3 heures par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Des nuages doivent couvrir l'aire d'effet pour que ce sortilège soit réalisable. La pluie est d'intensité variable selon le niveau de maîtrise du sortilège (voir tableau). Le Maître des Légendes doit déterminer l'effet des précipitations sur l'environnement.

1 à 7 : bruine intermittente à régulière suivant le niveau de maîtrise.
8 à 14 : pluie régulière plus ou moins abondante selon le niveau de maîtrise.
15 à 19 : averses fréquentes plus ou moins rapprochées selon le niveau de maîtrise.
20 et plus : déluge.

122 - Créer le brouillard

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de créer une zone de brouillard plus ou moins dense, qui gène la vision.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des petits cailloux blancs ramassés dans le lit d'une rivière.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la réduction du champ de vision.

Durée : 1 par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 1, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

123 - Chute de neige

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer la chute de neige.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : de l'eau ayant gelé trois fois dans une vasque de pierre.

Réussite parfaite : l'épaisseur de neige est doublée.
Echec critique : le ciel se dégage et un soleil radieux se met à briller.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège ne peut être déclenché que si la température s'y prête. Les nuages doivent couvrir l'aire d'effet, et la température ne peut excéder dix degrés. L'abondance de la neige est fonction du niveau de maîtrise du sort :

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Epaisseur de neige (en cm/heure)	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12

Note : Les données en cm de ce tableau sont des valeurs moyennes pour 6 heures d'enneigement. A partir de cette base, le Maître des Légendes peut faire varier le résultat d'heure en heure.
Une valeur de 0 centimètres indique que la neige tombe en flocons épars, et qu'elle ne tient pas. Au delà, elle augmente en abondance jusqu'à devenir une véritable tempête (niveau de maîtrise = 20). Lorsqu'elle atteint 12 cm/heure, elle peut dépasser ce seuil à raison de 1 cm/heure par point de marge de réussite.

124 - Grêle

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer la chute de grêle.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 5 noyaux d'abricot.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : il tombe de la pluie, comme si le magicien avait lancé le sort "Libérer la pluie", avec le même niveau de maîtrise.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

Le ciel doit être nuageux au dessus de l'ensemble de l'aire d'effet pour pouvoir déclencher ce sort. La densité de la grêle, la grosseur des grêlons, et donc les dégâts qu'ils peuvent occasionner sont fonction du niveau de maîtrise.
Toute créature exposée perd un point de fatigue par minute et par niveau de maîtrise.
Se protéger avec un bouclier, s'abriter sous un arbre sont des exemples d'actions pouvant réduire l'impact de ce phénomène.
Taille des grêlons : niveau de maîtrise x 1 mm de diamètre.

125 - Marcher sur l'eau

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de marcher sur l'eau.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : 2 fleurs de nénuphar.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : 5 kg

Grâce à ce pouvoir, le créateur du sortilège peut se tenir debout sur n'importe quel liquide, et se déplacer à une vitesse maximale de (niveau de maîtrise / 2) mètres par seconde. L'étendue du sort indique le poids qu'il peut emporter avec lui.

Le Maître des Légendes doit déterminer les caractéristiques de la surface sur laquelle se déplace le maître du sortilège. En effet, il peut être entraîné par le courant d'une rivière, ou renversé par une vague. En cas d'immersion, l'effet du sort cesse immédiatement.

126 - Parler aux nuages

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de diriger les mouvements des nuages.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une plume d'autour et trois plumes d'aigle.

Réussite parfaite : la vitesse des nuages est doublée.
Echec critique : le sort fonctionne à l'inverse de ce que désirait le magicien (mouvement des nuages).

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : un kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet d'appeler à soi des nuages qui se trouvent à portée, ou de les éloigner aussi loin que cette portée le permet. Dans le premier cas, le créateur peut rassembler une zone de mauvais temps, dans le second cas, il peut éloigner des nuées menaçantes. La composante est indispensable, le magicien doit regarder les nuages à travers des plumes pour pouvoir se faire obéir. Les nuages se déplacent à la vitesse de un kilomètre par heure et par niveau de maîtrise. La zone d'effet est un cylindre d'un rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise, sans limitation de hauteur. Il n'y a pas de véritable dialogue entre le magicien et les nuages, ceux-ci lui obéissent scrupuleusement.

127 - Source

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer ou de tarir une source.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : un grenat d'au moins trois carats

Réussite parfaite : la modification du débit de la source est doublé.
Echec critique : le débit de la source varie en sens inverse de celui désiré.

Durée : 4 ans par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Ce sortilège permet de faire apparaître ou disparaître une source. Pour créer une source, il faut choisir un endroit propice en réussissant un jet de "64 - Sciences de la terre". Le Maître des Légendes doit accorder un bonus/malus au sortilège, selon l'aspect favorable ou défavorable du terrain. Le niveau de maîtrise donne une idée du débit de la source (1 : filet d'eau. 20 : gros torrent).

Un maître du sortilège ne peut tarir que les sources d'un débit inférieur ou égal à celles que son niveau de maîtrise lui permet de créer.

128 - Contrôler l'eau

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de manipuler et de contrôler de grandes masses d'eau.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une branche d'un chêne de 300 ans.

Réussite parfaite : le niveau du sort est doublé pour le calcul de la puissance du sort.

Durée : 1 par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 100 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 5, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

129 - Demeure aquatique

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de vivre dans une maison située sous l'eau.

Préparation
courte : 7 minutes (-3), normale : 7 heures, longue : 24 heures (+3)

Composante matérielle : un diamant de dix carats

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.

Durée : 1 an par niveau de maîtrise
Portée : 100 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 5 mètres carrés par niveau de maîtrise

Ce sort permet de créer une demeure sous-marine. Le niveau de maîtrise permet de mesurer la beauté de la maison. Une petite hutte correspondra à un niveau de maîtrise de 1, et un superbe château à un niveau de maîtrise de 20. (Aidez-vous de la Charte Angoumoise). La demeure est meublée selon sa beauté.

La surface de la maison est de 5 mètres carrés par niveau de maîtrise, mais le maître du sortilège choisit la forme exacte de la maison. La portée est "répartie" entre la distance depuis la rive et la profondeur.

Le maître du sortilège et toutes les personnes qu'il invite peuvent vivre sous l'eau et respirer normalement. Le chemin sous-marin qui conduit à la demeure est lui aussi protégé. Le maître du sortilège ne peut pas annuler "l'immunité à la noyade" d'une personne qu'il a invitée.

A la fin du sort, la demeure et tout ce qu'elle contient disparaissent. Les personnes présentes se retrouvent sous l'eau, sans protection, et risquent de se noyer si elles ne peuvent pas regagner la surface à temps.

La demeure aquatique est invisible pour toutes les personnes qui n'ont pas été invitées par le maître du sortilège.

130 - Appeler la foudre

Difficulté : 9

Ce sortilège permet de faire tomber la foudre sur un ou plusieurs points, au choix.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une aiguille métallique

Réussite parfaite : le nombre de branches de foudre est doublé.
Echec critique : la foudre frappe le maître du sortilège avec le quart de sa puissance.

Durée : nulle
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 6.

131 - Souffle d'air

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de modifier la vitesse du vent.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une branche de thym

Réussite parfaite : La vitesse du vent et la modification de température sont doublées.
Echec critique : Le vent souffle en sens inverse du sens choisi.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet de créer des déplacements d'air au voisinage du sol. La force du vent varie avec le niveau de maîtrise. La direction du vent est fixée au début du sort et ne peut être modifiée. L'un des effets secondaires de ce sort est de faire chuter la température dans toute l'aire d'effet.

MS = niveau de maîtrise du sort.

TYPE DE VENT	VITESSE	TEMPERATURE
brise légère à forte	MS x 1 m/s	MS
forte brise	MS x 2 m/s	MS + 1d4
vent soufflant en rafales	MS x 3 m/s	MS + 1d6
vent violent et régulier	MS x 4 m/s	MS + 1d8
tempête	MS x 5 m/s	MS + 1d10

La température représente la chute de la température en degrés celcius, due au vent magique.

132 - Message du vent

Difficulté : 1

Ce sortilège permet d'envoyer des messages à distance.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une pomme de pin

Réussite parfaite : la marge de réussite du sort est doublée (Mr x 2).

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Le créateur de ce sort est capable de transmettre un message à une créature située à portée. La créature qui reçoit le message à l'impression que quelqu'un lui chuchote à l'oreille. Une seule créature peut être l'objet de ce sort. Le magicient doit soit connaître la créature visée, soit la voir. Le niveau de maîtrise caractérise la clarté du message. Si la créature qui reçoit réussit un jet sous (Sens + Niveau de maîtrise + Mr), elle entend parfaitement le message, sinon le message est brouillé dans des proportions égales à la marge d'échec. Le Maître des Légendes peut utiliser la Charte Angoumoise pour définir la qualité de la réception.

133 - Rapide comme le vent

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de courir à grande vitesse.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une patte de lièvre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la vitesse de déplacement est doublée.
Echec critique : le bénéficiaire du sort a les jambes paralysées pour toute la durée du sort.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Ce pouvoir permet au créateur du sortilège ou à un autre humain de courir à une vitesse dépassant sa capacité habituelle, ce phénomène étant tributaire du niveau de maîtrise (voir tableau).

Dans le deuxième cas, le maître du sortilège fait passer son pouvoir dans le corps du bénéficiaire en lui touchant les jambes. S'il en use pour lui-même, il n'y a pas de limitation dans la distance à parcourir, sinon elle est limitée par la portée qui les sépare l'un de l'autre, sans contrainte de déplacement ou de concentration.

Dans les deux cas, il n'y a aucune dépense en points de fatigue occasionnée par les déplacements pendant toute la durée d'effet, l'effort fourni étant endossé par la magie.

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Vitesse (en km/h)	15	16	17	18	19	20	22	24	26	28	30	32	35	38	41	44	48	52	56	60

134 - Tourbillon de poussière

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer un tourbillon de poussière dans une zone précise.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : de la cendre de bois d'érable

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 22, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

135 - Voyager dans les airs

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de voler.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une plume de cygne

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la vitesse de déplacement est doublée.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 5 kg par niveau de maîtrise

Le niveau de maîtrise de ce sort détermine la vitesse maximale à laquelle la créature affectée peut se déplacer : 5 km/h pour chaque point de niveau de maîtrise. L'aire d'effet fixe le poids maximal qu'il est possible d'emporter, et la portée fixe l'altitude maximale de vol. La vitesse ascensionnelle est égale au quart de la vitesse horizontale. Si un personnage veut utiliser ce pouvoir pour fondre sur un adversaire et lui causer des dommages, soit en le percutant, soit avec une arme, la chance de succès de base est égale au niveau de maîtrise de la compétence de l'arme, diminué de la vitesse du piqué, exprimé en niveau de maîtrise. En cas de réussite, la Mr de l'attaquant est augmentée du niveau de maîtrise. En cas d'échec, l'assaillant percute le sol comme s'il tombait d'une hauteur de Me + niveau de maîtrise en mètres.

136 - Invisibilité

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer une zone d'invisibilité.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : de la sève de bouleau

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la zone affectée brille de mille feux pour toute la durée du sort.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort affecte une zone sphérique. Les rayons lumineux contournant la zone d'invisibilité, tout ce qui se trouve dans cette zone ne peut être vu de l'extérieur. L'aire d'effet est fixe, et centrée sur le créateur du sortilège.

Les créatures situées à l'extérieur de la zone d'effet ont une chance de distinguer ce qui se passe à l'intérieur égale à (Perception - Niveau de maîtrise - Mr du sortilège). Le Maître des Légendes ne doit procéder au tirage que si les personnages signalent qu'ils cherchent à distinguer quelque chose et s'ils regardent dans la bonne direction.

137 - Prison immatérielle

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer une tour d'air infranchissable.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une écharpe de lin

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège se retrouve lui-même prisonnier dans sa tour de vent pour la durée du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 21, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

PHYLLUM DE LA TERRE

138 - Prendre l'apparence d'un rocher

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de prendre uniquement l'apparence d'un rocher. Ce n'est qu'une image.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un échantillon du type de rocher choisi

Réussite parfaite : la ressemblance est parfaite.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : le maître du sortilège

Le maître du sortilège se donne l'apparence d'un rocher. Le niveau de maîtrise donne une idée de la ressemblance (consultez éventuellement la colonne 3 de la Charte Angoumoise). Si une créature a des chances de découvrir la supercherie, il faut tester ses sens avec un malus dû au degré de ressemblance lu dans la colonne 4 de la Charte Angoumoise (exemple : MS = 15, "assez bonne ressemblance", malus de 5 au jet de sens). Ce sortilège n'est qu'une image qui laisse donc libre le maître du sortilège de se déplacer comme bon lui semble.

Une créature sous l'apparence d'un rocher peut être révélée par le sortilège 139 - Reconnaître un rocher magique. Elle risque aussi de se démasquer par ses déplacements.

139 - Reconnaître un rocher magique

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de reconnaître un être humain ayant pris l'apparence d'un rocher.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : des fragments de marbre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise pour un transfert
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sortilège permet de révéler toutes les créatures situées dans l'aire d'effet qui ont pris l'apparence d'un rocher.

140 - Modifier le sol

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de modifier le relief du sol.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un bâton issu d'un châtaigner coupé la nuit de Noël

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le sol devient des sables mouvants dans toute l'aire d'effet.

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Pour modifier le sol, le maître du sortilège frappe la terre de son bâton. La terre peut alors être remodelée dans l'aire d'effet centrée sur le maître du sortilège au moment où il frappe le sol pour la première fois. Une nouvelle topographie voit le jour mais la différence de niveau par rapport à l'ancienne physionomie ne peut dépasser 10 centimètres par niveau de maîtrise. Le nouveau profil du sol doit conserver un aspect naturel. Les modifications interviennent à la vitesse de 30 centimètres par base. Les reliefs ainsi obtenus garderont leur nouvelle forme à la fin du sortilège. Tant que le sortilège n'est pas terminé, le maître du sortilège peut procéder à des modifications, en frappant le sol à chaque opération.

141 - Créature de pierre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de créer une statue de pierre, presque instantanément, à partir de pierres existantes.

Préparation :
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : une statuette d'argile

Réussite parfaite : la statue reste permanente
Echec critique : la pierre explose et inflige 15 points de fatigue, à 10 mètres de rayon.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 1 créature de pierre

Le maître du sortilège crée une statue de pierre, à partir des rochers environnants. Cette statue est si réaliste qu'elle semble réelle à tout observateur situé à plus de 50 mètres moins deux fois le niveau de maîtrise du sortilège. Le "gabarit" de la créature de pierre ne peut pas dépasser 5 fois le niveau de maîtrise du sortilège (homme : gabarit = 10). Le maître du sortilège ne peut représenter que ce qu'il a déjà observé ou ce qui lui a été décrit minutieusement. L'agencement des pierres se fait presque instantanément si bien que les créatures présentes ont l'impression de voir se matérialiser un être. La créature de pierre pourra avoir toutes les couleurs des minéraux présents dans l'aire d'effet. Lorsque le sortilège se dissipe, l'être de pierre se désagrège et se transforme en sable.

142 - Ronde de pierre

Difficulté : 6

Ce sortilège permet d'animer les pierres et les gravillons, et de les faire tourbilloner pour gêner et blesser les adversaires.

Préparation :
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : une branche de noisetier, une pierre.

Echec critique : le sortilège se retourne contre son créateur.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 20 mètres de rayon par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège grave une petite pierre et une branche de noisetier d'une croix. Il dépose alors la pierre à l'endroit où il désire centrer son sortilège. Puis, sa branche de noisetier à la main, il peut faire tourbillonner petites pierres et gravillons en une ronde infernale. Les créatures situées dans l'aire d'effet en sont victimes, à l'exception du maître du sortilège qui n'est nullement inquiété. L'intensité de la ronde dépend du niveau de maîtrise.

1 à 6 = gêne légère, sprint impossible
7 à 12 = gêne, course impossible, malus de -2 pour toutes les actions entreprises
13 à 17 = gêne importante, marche difficile, malus de -5 pour toutes les actions entreprises. Perte de 1 point de fatigue par minute
18 à 20 = progression très ralentie, malus de -7 pour toutes les actions entreprises ; perte de 1 point de fatigue toutes les 12 secondes
21 et plus = aucune action n'est possible, les créatures tentent de se protéger du mieux qu'elles le peuvent. Perte de 1 point de fatigue par minute.

Les personnages peuvent essayer de se protéger. Suivant leur réaction, les dommages peuvent être sensiblement réduits (par exemple, les dommages sont réduits de moitié en se protégeant d'un grand bouclier, contre un arbre ou un gros rocher, ...)

MAGIE MEDICALE

PHYLLUM DES SOINS

143 - Réveiller

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de réveiller un personnage endormi magiquement ou non.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un sifflet d'argent

Réussite parfaite : le nombre de personnes réveillées est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort pour 2 heures.

Durée : instantanée
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sort permet de réveiller automatiquement une personne endormie. Elle reprend immédiatement ses esprits, a les idées claires, et peut commencer à agir dès la base suivante.

Il annule les effets des sorts suivants :

82 - Endormir 84 - Torpeur 193 - Sommeil

Le maître du sortilège peut éveiller une personne située dans la zone d'effet du sort pour chaque groupe de 4 niveaux de maîtrise.

144 - Donner des forces

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'augmenter momentanément les points de fatigue du bénéficiaire.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 2 fleurs de Véronique

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le nombre de points de fatigue reçu est doublé.
Echec critique : le bénéficiaire du sort perd les points de fatigue qu'il devrait recevoir.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Le bénéficiaire de ce sortilège gagne momentanément une résistance accrue lors d'efforts violents de courte durée. En termes techniques, il gagne un point de fatigue de bonus tous les deux niveaux de maîtrise. Ce capital ne peut être utilisé que pour les efforts physiques ou la magie, et non pour les blessures.

Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire bénéficier une créature. Dans ce cas, il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

145 - Ranimer

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire sortir un personnage de l'inconscience.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 2 feuilles de Coriandre.

Réussite parfaite : le bénéficiaire du sort regagne le double de points de fatigue.
Echec critique : le bénéficiaire du sort tombe dans le coma.

Durée : nulle
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Ce sortilège permet de ranimer une personne ayant perdu conscience. Elle regagne suffisamment de points de fatigue pour revenir à un score de 1 point, plus un point par groupe de 5 niveaux de maîtrise (pour un maximum de 5 points).

146 - Redonner des forces

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de redonner des points de fatigue perdus.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une racine d'Hellébore

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des points de fatigue récupérés.
Echec critique : le bénéficiaire du sort perd les points de fatigue qu'il devait recevoir.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Ce pouvoir permet de réduire la fatigue engendrée par une dépense physique ou par l'utilisation du pouvoir magique. Le créateur du sortilège peut bénéficier des effets ou les transmettre à une autre créature. Dans ce cas, il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation. Le niveau de maîtrise indique le nombre de points de fatigue récupéré (voir tableau).

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Récupération	1	3	4	6	9	10	12	13	15	16	18	19	21	22	24	25	27	28	30

147 - Sortir du coma Difficulté : 4

Ce sortilège permet de sortir un personnage du coma.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : un cheveu de fée

Réussite parfaite : le bénéficiaire du sort regagne le double de points de fatigue.
Echec critique : le maître du sortilège tombe inconscient.

Durée : nulle
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Ce sort est identique au sort n° 145. Ranimer, sauf qu'il permet de sortir un personnage du coma du lieu de l'inconscience.

148 - Soigner les blessures Difficulté : 6

Ce sortilège permet de soigner les blessures de différentes types.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : des bandes de tissu imprégnées d'une décoction de joubarbe des bois.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la blessure est guérie de 1 stade de gravité supplémentaire.
Echec critique : la blessure passe à l'état de gravité supérieur.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Le créateur du sortilège a besoin de la composante majeure pour user de ce pouvoir. Il lui faut autant de bandes de tissu que les blessures sont étendues. Ces dernières peuvent être de types variés tels que : brûlures, contusions, engelures, gerçures, crevasses, coupures, plaies vives, infectées ou à l'origine d'une hémorragie. Le sortilège supprime tous les risques d'aggravation de l'état du blessé et permet de diminuer la gravité de la blessure de 1 stade pour un groupe de 4 points de niveau de maîtrise.

Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou soigner une autre créature. Dans ce cas, il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

PHYLLUM DE GUERISON

149 - Guérir la stérilité Difficulté : 3

Ce sortilège permet de guérir la stérilité.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une décoction d'écorce d'aulne.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la guérison de la stérilité est automatique.
Echec critique : le maître du sortilège devient stérile, avec un niveau de maîtrise égal à son propre niveau de maîtrise.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Ce sort permet de guérir la stérilité naturelle et magique (provoquée par le sort n° 167 - Rendre stérile) pour les êtres humains.

Les chances de réussir la guérison sont égales à (niveau de maîtrise du sort de guérison) - (niveau de maîtrise du sort "Rendre stérile").

150 - Guérir les maladies Difficulté : 4

Ce sortilège permet de guérir les maladies.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une pincée de poussière de lave.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des chances de guérison.
Echec critique : la maladie s'aggrave de un stade.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : 1 personne

Contracter une maladie suit le même principe que les poisons.
Ce sortilège permet de déterminer la gravité d'une maladie et ensuite de la guérir, ceci qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

La gravité d'une maladie entraine un état de fatigue permanent :

- Maladie bénigne, malus de -2 sur toutes les actions
- Maladie grave, malus de -5 sur toutes les actions
- Maladie incurable, malus de -7 sur toutes les actions

ORIGINE NATURELLE :

La gravité de la maladie et son influence sur le comportement des créatures affectées sont décidées par le Maître des Légendes.
L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine naturelle peut connaître des fortunes différentes :

- S'améliorer
- Se stabiliser
- S'aggraver

Le Maître des Légendes fait le tirage d'un d20 pour chaque période donnée et soustrait le score de physique divisé par 2 au résultat obtenu :

Maladie bénigne, tous les trois jours :
- guérison de 1 à 14
- stabilisation de 14 à 18
- aggravation pour 19 et 20 -- maladie grave

Maladie grave ; tous les jours :
- amélioration de 1 à 6 -- maladie bénigne
- stabilisation de 7 à 14
- aggravation de 15 à 20 -- maladie incurable

Maladie incurable ; toutes les six heures :
- amélioration pour 1 et 2 -- maladie grave
- stabilisation de 3 à 10
- aggravation de 11 à 20 -- coma léger

ORIGINE MALEFIQUE :

La gravité de la maladie dépend des effets du sort "Maladie". Son influence sur le comportement des créatures affectées est à l'appréciation du Maître des Légendes.

L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine maléfique qui n'est pas soignée s'aggrave automatiquement pour chaque période donnée précédemment.

GUERISON :

Le créateur du sortilège peut se guérir lui-même ou user de ce pouvoir pour le bénéfice d'une autre créature.

Dans ce cas il doit garder un contact physique permanent avec elle durant toute la durée de préparation. Le niveau de maîtrise indique le degré de guérison pour chaque cas de gravité. La durée du sortilège donne la période de stabilisation, les améliorations et guérisons étant instantanées.

MS = niveau de maîtrise

ORIGINE NATURELLE :

Maladie bénigne, malus -2 sur toutes les actions
- MS 1 et 2 - stabilisation
- MS 3 à 20 - guérison

Maladie grave (malus de -5 sur toutes les actions)
- MS 2 à 5 - stabilisation
- MS 6 à 10 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie bénigne
- MS 11 à 20 - guérison

Maladie incurable (malus de -7 sur toutes les actions)
- MS 3 à 8 - stabilisation
- MS 9 à 12 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie grave
- MS 13 à 16 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie bénigne
- MS 17 à 20 - guérison

ORIGINE MALEFIQUE :

Maladie bénigne : (malus de -2 sur toutes les actions)
- MS 2 à 5 - stabilisation
- MS 6 à 20 - guérison

Maladie grave (malus de -5 sur toutes les actions)
- MS 3 à 8 - stabilisation
- MS 9 à 16 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie bénigne
- MS 17 à 20 - guérison

Maladie incurable (malus de -7 sur toutes les actions)
- MS 4 à 10 - stabilisation
- MS 11 à 16 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie grave
- MS 17 à 19 - amélioration et stabilisation à l'état de maladie bénigne
- MS 20 - guérison

NOTA : un MS n'est pas mentionné lorsqu'il ne peut avoir aucune influence sur la maladie.

151 - Guérir les empoisonnements Difficulté : 5

Ce sortilège permet de guérir une personne empoisonnée.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : une rose noire

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des points de fatigue récupérés.
Echec critique : le bénéficaire du sort perd les points de fatigue qu'il aurait dû recevoir.

Durée : permanente
Portée : nulle
Etendue : nulle

La connaissance de ce sortilège permet à son utilisateur de déterminer un cas d'empoisonnement et d'en amoindrir les effets. Le poison affecte l'organisme avec plus ou moins de rapidité. Le sortilège neutralise ce phénomène et son niveau de maîtrise est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou sur une autre créature. Dans ce cas, il doit garder un contact physique permanent avec elle pendant toute la durée de préparation.

Niveau de maîtrise	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Diminution	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

152 - Rajeunir Difficulté : 6

Ce sortilège permet de rajeunir une personne.

Préparation
courte : 20 bases (-3), normale : 20 minutes, longue : 15 heures (+3)

Composante matérielle : une fiole de sang de Dragon.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le rajeunissement est doublé.
Echec critique : le bénéficaire du sortilège vieillit de 5 ans.

Durée : permanente
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire profiter une autre personne. Le rajeunissement est de 3 mois par niveau de maîtrise, mais dans le deuxième cas le bénéficiaire ne peut ni être, ni devenir moins âgé que le créateur.

Le niveau de maîtrise indique les chances que le maître du sortilège a de ne pas veillir en pratiquant un rajeunissement, soit une chance par niveau de maîtrise. Le Maître des Légendes lance un d20 et compare le résultat obtenu au niveau de maîtrise. S'il lui est supérieur, le maître de l'ouvrage vieillit d'autant qu'il aurait pu rajeunir ou d'autant que le bénéficiaire a rajeuni.

PHYLLUM DE PROTECTION

153 - Résister au sommeil Difficulté : 1

Ce sortilège permet de résister à un sommeil naturel ou magique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une infusion de Mercuriale

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul du nombre de créatures affectées.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort immédiatement pour 12 heures. Rien ne peut le réveiller. Le sort est inutilisable pour 24 heures après son réveil.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du no 83, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

154 - Combattre la peur

Difficulté : 1

Ce sortilège immunise contre toute peur naturelle ou magique.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un rameau de gui

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : le nombre de personnes affectées est doublé.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Les créatures choisies par le maître de sortilège ne seront pas sensibles à la peur pendant toute la durée du sort. Le magicien peut immuniser 1 créature par groupe de 4 niveaux de maîtrise.

Ce sortilège est de nature préventive. Toutefois, il permet aussi de dissiper une peur naturelle, mais en aucun cas une peur magique.

155 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau d'argent

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du no 31, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

156 - Eclairer la mémoire

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'améliorer la mémoire ou de retrouver des souvenirs perdus.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau d'ambre

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège oublie les deux dernières heures qu'il vient de vivre.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

Ce pouvoir permet d'augmenter le potentiel de mémorisation d'un être humain ou de remédier en partie aux effets du sortilège "effacer les souvenirs".

Chaque groupe de 2 niveaux de maîtrise accorde un point supplémentaire au score de la compétence "mémoriser".

Quand la victime du sortilège "effacer les souvenirs" fait appel à sa mémoire, les chances qu'elle a de ne pas obtenir de résultat sont égales au niveau de maîtrise de ce sortilège. En "éclairant la mémoire" ces chances sont diminuées d'un point par groupe de 2 niveaux de maîtrise appartenant à ce contre-sortilège.

157 - Protéger de la magie majeure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un anneau d'or

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 32, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

158 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé.

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler le sort concerné.

Durée : aucune
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 33.

MAGIE NOIRE

NOTE SUR LE PHYLLUM DE CONJURATION

La magie de conjuration est tout à fait différente des autres magies. Le conjureur crée une porte entre le monde des hommes, l'au-delà et les enfers. Par cette porte, il tente d'appeler les créatures qui y résident : animaux, monstres ou démons. Il peut aussi par ce moyen appeler des humains morts depuis plus ou moins longtemps. Les morts ne résident pas tous aux enfers mais sont toujours présents dans l'au-delà. Le phyllum de la Conjuration marque les différentes étapes du contrôle de ce pouvoir. Le niveau de maîtrise du sort caractérise le type de créatures que le magicien tente de contrôler. La liste suivante est valable pour tous les sorts de ce phyllum, et pour certains autres :

1. Animal possédant moins de 6 points de fatigue
2. Animal possédant moins de 20 points de fatigue
3. Animal possédant moins de 30 points de fatigue
4. Animal possédant moins de 50 points de fatigue
5. Monstre possédant moins de 10 points de fatigue
6. Monstre possédant moins de 15 points de fatigue
7. Monstre possédant moins de 25 points de fatigue
8. Monstre possédant moins de 60 points de fatigue
9. Monstre possédant moins de 100 points de fatigue
10. Monstre possédant moins de 200 points de fatigue
11. Mort depuis moins de 1 jour
12. Mort depuis moins de 8 jours
13. Mort depuis moins de 10 ans
14. Mort depuis moins de 100 ans
15. Mort depuis moins de 1 000 ans
16. Démon mineur
17. Incube
18. Succube
19. Démon médian
20. Démon majeur

Les points de fatigue concerne la somme des points de fatigue des créatures conjurées. Il est possible de conjurer plusieurs animaux ou monstres, mais tous de la même espèce. On ne peut appeler qu'un seul démon ou mort à la fois. Au-delà du quatrième niveau de maîtrise, il possible de conjurer 30 points de fatigue d'animaux par niveau de maîtrise. En ce qui concerne les montres au-delà du dixième niveau de maîtrise, comptez 20 points de fatigue par niveau de maîtrise. Pour appeler un animal, le magicien doit possèder autant de coeurs d'animaux morts qu'il veut en conjurer. Pour les monstres, il doit posséder des têtes à la place des coeurs. Pour les morts, il lui faut les ossements du défunt. Pour les démons, succubes et incubes, il lui faut connaître son vrai nom, et c'est bien sûr celui-ci qui viendra. Ces éléments constituent les composantes matérielles, elles sont absolument indispensables. L'étendue indique à chaque fois le diamètre du cercle à l'intérieur duquel apparaît la créature. La portée indique la distance entre le centre de ce cercle et le magicien. La durée indique le temps que doit rester la créature sur le plan humain ; le magicien ne peut la renvoyer avant, et elle-même ne peut s'en aller. A l'expiration de ce délai, si le magicien lui en donne l'ordre, elle doit regagner son monde, sinon elle est libre de faire ce qu'elle désire.

PHYLLUM DE CONJURATION

159 - Communiquer

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de parler à une créature de l'autre monde.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : nulle

Grâce à ce sort, le conjureur est capable de parler avec une créature par delà la limite des deux mondes. Toutefois, la créature est libre de répondre ce qu'elle désire et n'est pas tenue de dire la vérité. Seules les créatures capables de parler peuvent communiquer de façon précise. Autrement, le contact s'établit par télépathie, mais il n'est dans ce cas possible que de transmettre des concepts généraux.

160 - Questionner

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de faire dire la vérité à une créature de l'autre monde.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort a des effets tout à fait semblables au précédent sauf sur un point : la créature interrogée ne peut en aucun cas dire des choses inexactes. Elle n'est cependant pas obligée d'être loquace et peut sciemment omettre de donner certains détails. C'est dans ce cas au magicien de poser les questions les plus judicieuses.

161 - Conjurer

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire venir une créature à un endroit donné.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : 10 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet uniquement d'obliger une créature à venir à l'endroit désigné par le jeteur de sort. Il n'assure aucun type de contrôle sur la créature conjurée qui agit suivant ses propres aspirations. Toutefois, le créateur du sortilège dispose d'un court laps de temps pendant lequel elle est obligée de l'écouter. Cette période dure un nombre de secondes égal à (niveau de maîtrise + (2 x Aura du magicien)).

162 - Utiliser

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature, sans qu'elle soit absolument obligée de les suivre.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : la créature attaque le maître du sortilège.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

En utilisant ce sort, le conjureur peut obliger une créature à lui obéir. Toutefois elle ne suit pas aveuglément les ordres du magicien et ne fera rien qui risque de lui causer un préjudice déraisonnable. On considérera qu'elle accepte de prendre autant de risques que le magicien en prend lui-même. Les animaux obéissent dans la mesure où les requêtes du maître du sortilège ne vont pas à l'encontre de leurs instincts. Les monstres, selon leur nature, réagissent soit comme des animaux, soit comme des créatures intelligentes. Les morts agissent comme ils l'auraient fait de leur vivant.

163 - Soumettre

Difficulté : 5

Ce sortilège permet de donner des ordres à une créature, qu'elle est obligée de suivre sauf si sa vie est en danger.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la créature attaque le maître du sortilège .

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Porté : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

La créature soumise à l'effet de ce sort est obligée d'exécuter tous les ordres que lui donne le magicien, sauf ceux qui mettent directement et ouvertement sa vie en danger. Il faut bien sûr qu'elle soit capable de comprendre l'ordre et que cela ne dépasse pas trop ses possibilités. La victime a conscience qu'elle est contrainte par magie et certaines d'entre elles feront tout pour pervertir le sens des ordres reçus.

164 - Posséder Difficulté : 8

Ce sortilège permet de donner à une créature des ordres auxquels elle doit obéir aveuglément.

Préparation
courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes, longue : 8 heures (+3)

Composante matérielle : voir introduction

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la créature attaque le maître du sortilège.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

La créature possédée n'a plus aucun libre-arbitre, elle obéit au mieux de ses possibilités aux moindres désirs de son maître et au mépris total de sa propre conception du danger.

PHYLLUM DES MALEFICES

165 - Donner Soif Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer une soif atroce.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un cristal de sel gemme

Réussite parfaite : la victime perd le double de points de fatigue et doit consommer le double d'eau.
Echec critique : le maître du sortilège est affecté par son propre sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Les créatures affectées par ce sortilège n'ont qu'un but : trouver de l'eau. Il leur faut un centième de leur poids en eau par heure, pour étancher leur soif. Dans le cas contraire, elles perdent un nombre de points de fatigue égal au trentième de leur poids, par heure. Le magicien peut affecter un nombre de créatures tel que le total de leurs points de fatigue n'excède pas le niveau de maitrise fois 10. L'aire d'effet ne concerne que l'espace dans lequel doivent se trouver les créatures au moment où le sort est jeté.

166 - Lier les langues Difficulté : 1

Ce sortilège permet de rendre une ou plusieurs personnes muettes.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : des écailles de carpe.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège reste muet pour toute la durée du sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Ce sortilège donne à son créateur la possibilité de rendre muette une créature par groupe de 4 niveaux de maitrise. Les victimes choisies doivent se situer au départ dans une zone d'effet sphérique.

167 - Rendre stérile Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer la stérilité d'une personne ou d'un sol.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : les 20 ongles d'une jeune vierge morte sous la torture.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise utilisé pour calculer la puissance de la stérilité est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège est affecté par son propre sort.

Durée : spéciale
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort affecte une créature ou une portion de sol.
Pour une créature, le Maître des Légendes doit procéder au tirage d'1d20 chaque fois que la question de sa fécondité se pose. Si le résultat du dé est inférieur au niveau de maîtrise du sort, la créature est stérile. Pour une portion de sol, le niveau de maîtrise donne l'importance du préjudice causé à la terre. La stérilité dure trois mois par point de niveau de maîtrise.

168 - Effacer les Souvenirs Difficulté : 3

Ce sortilège permet de faire perdre sélectivement la mémoire à une victime.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : la poussière d'une tombe

Réussite parfaite : le nombre de souvenirs effacés est doublé.
Echec critique : le maître du sortilége a (21-niveau de maîtrise) chances sur 20 d'oublier le sortilège.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

La description de ce sortilège est la même que celle du sort n° 89, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

169 - Infliger une maladie Difficulté : 4

Ce sortilège permet de rendre une personne malade.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : 2 Psalliotes jaunissantes (champignon)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la gravité de la maladie.
Echec critique : le maître du sortilège est pris de malaises et de vomissements pendant 5 heures.

Durée : permanente
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

Ce sort permet à son créateur d'infliger une maladie maléfique à une victime humaine. Le sort détermine la gravité de la maladie initiale, qui par la suite évolue suivant la procédure normale.

Niveau
de maîtrise
1 - 4 : légers malaises sans importance
5 - 12 : maladie bénigne (malus de -2 sur toutes les actions)
13 - 18 : maladie grave (malus de -5 sur toutes les actions)
19 - 20 : maladie incurable (malus de -7 sur toutes les actions)

170 - Souffle d'un incube

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un nuage de vapeurs empoisonnées.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : les crocs d'une vipère

Réussite parfaite : la virulence du poison est doublée.
Echec critique : le nuage empoisonné est centré sur le maître du sortilège.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort crée un nuage de vapeurs empoisonnées causant à ceux qui les respirent des dommages égaux au niveau de maîtrise, toutes les 5 secondes. La virulence du poison est égale au niveau de maîtrise, son effet est immédiat.

171 - Souffle du Diable

Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer un nuage corrosif.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : la reine d'une fourmillière

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : le sort est centré sur le maître du sortilège.

Durée : 12 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce sort produit des vapeurs similaires aux précédentes, mais à l'effet corrosif. Retenir sa respiration ne suffit donc pas, seule une éventuelle protection, armure par exemple, peut réduire les dommages. La toxicité des vapeurs est égale au niveau de maîtrise / 5 arrondi au chiffre infèrieur. Une personne exposée subira donc MS / 5 points de dommages pour chaque zone du corps. Si le système de localisation des blessures n'est pas utilisé, et les dommages sont égaux à 4 x niveau de maîtrise.

172 - Envoûtement

Difficulté : 7

Ce sortilège permet de provoquer la loyauté complète de la victime.

Préparation
courte : 7 bases (-3), normale : 7 minutes, longue : 7 heures (+3)

Composante matérielle : une statuette de cire emprisonnant des cheveux et des ongles de la victime.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : la victime du sort hait profondément le maître du sortilège.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

La victime du sortilège est entièrement loyale et soumise, faisant don de sa vie s'il le faut. Lorsque la barrière du langage entraine une incompréhension des désirs de son maître, elle le protège au mieux de ses capacités. Notez que dans ce cas l'interprétation de la notion de danger lui appartient en propre. Le maître du sortilège perd son emprise sur les créatures contre lesquelles il agit de façon visible ou trop évidemment compréhensible. Une créature prenant conscience de cette "trahison" devient totalement déroutée et ne comprends plus ce qui se passe . Le sort est annulé.

PHYLLUM DES DIMENSIONS

173 - Fermeture

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de bloquer un passage.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : une clé d'argent

Réussite parfaite : la puissance de la fermeture est doublée
Echec critique : il est impossible de fermer l'ouverture concernée, même normalement .

Durée : 1 mois par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Par ce sort, un magicien est capable de bloquer une porte ou une ouverture similaire : trappe, fenêtre, coffre, etc...Cette porte ne peut être crochetée ou forcée, ni même enfoncée, mais elle peut être détruite . Le niveau de maîtrise caractèrise la puissance de la fermeture (voir ouverture).

174 - Ouverture

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de d'ouvrir toutes les serrures situées à portée.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : 1 clé d'or

Réussite parfaite : la puissance de l'ouverture est doublée.
Echec critique : le passage est irrémédiablement fermé pour toute la durée du sort, même par une ouverture physique.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'effet de ce sort est d'ouvrir, dans l'aire d'effet, tout ce qui peut l'être : portes, coffres, trappes, mais aussi cadenas ou menottes. Une porte secrète située à l'intérieur de l'aire d'effet est elle aussi ouverte, ce qui ne signifie pas qu'elle devient visible. Si un objet est fermé magiquement, il ne s'ouvre que si le niveau de maîtrise plus la marge de réussite du sort "ouverture" est supérieur au niveau de maîtrise du sort "fermeture".

175 - Barrer le passage

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de créer un écran de blocage immatériel.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un stylet d'ivoire avec lequel le magicien devra tracer la ligne de contact de l'écran sur la partie immobile.

Réussite parfaite : la taille de l'écran est doublée

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon d'1 mètre carré par niveau de maîtrise

Ce sort crée un écran immatériel de un mètre carré par niveau de maîtrise, plan de forme carrée ou rectangulaire. Il doit toucher le sol, un mur, un rocher ou tout autre élément immobile par un de ses côtés. Cet écran est rigoureusement imperméable à toute forme de matière ou d'énergie, même magique.

176 - Paralyser Difficulté : 4

Ce sortilège permet de paralyser une ou plusieurs victimes.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : une dent humaine

Réussite parfaite : le nombre de créatures paralysées est doublé.
Echec critique : le maître du sortilège est paralysé pour toute la durée du sort.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort permet d'immobiliser un nombre de créatures tel que la somme de leurs points de fatigue n'excède pas 20 fois le niveau de maîtrise. Les créatures sont paralysées physiquement, ce qui ne les empêche pas de voir, d'entendre, ou de penser (un sort par exemple).

177 - Prison immatérielle Difficulté : 6

Ce sortilège permet de créer une tour d'air, infranchissable.

Préparation
courte : 10 bases (-3), normale : 10 minutes, longue : 10 heures (+3)

Composante matérielle : des oeufs de salamandre.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège se retrouve lui-même prisonnier de sa tour de vent pour la durée du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sort est la même que celle du n° 21, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

PHYLLUM DE LA MALEMORT

178 - Langage confus Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'empêcher une créature de communiquer.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un bec de pie

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le maître du sortilège est affecté par son sort.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : 5 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

Les créatures soumises à ce pouvoir ne sont plus capables de communiquer leurs pensées d'une quelconque façon : que ce soit la parole, l'écriture ou bien tout système de symboles ou de gestes. Les langages des animaux et des créatures monstrueuses sont affectés eux aussi. Le maître du sortilège peut agir sur une créature de son choix par groupe de 5 points de niveau de maîtrise, se trouvant face à lui dans les limites de la portée. Le niveau de maîtrise indique les chances que chaque victime a d'avoir son esprit définitivement détruit et de ce fait de sombrer dans un état végétatif : soit une chance tous les quatre niveaux de maîtrise auxquels il faut retirer le score de psychique. Faire le tirage d'un d20 pour chaque créature affectée.

179 - Hurlement Difficulté : 5

Ce sortilège permet de stopper une personne, avec des effets allant de la stupeur à la pétrification.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de suaire (au moins 50 cm²)

Réussite parfaite : ajoutez +10 au total des points pour la détermination des effets du sort.
Echec critique : le maître du sortilège devient aphone pendant 24 heures.

Durée : spéciale
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : spéciale

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 85, sauf en ce qui concerne la composante matérielle .

180 - Transformer un humain en animal Difficulté : 6

Ce sortilège permet de transformer un être humain en animal.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : trois os de l'animal choisi (ou trois éléments de la peau pour les invertébrés)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège est transformé en animal. Il perd conscience de sa nature humaine pendant la durée du sort.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Le créateur du sortilège ne peut transformer qu'une personne à la fois. La composante majeure est indispensable. Le magicien peut transformer un humain en un animal dont les points de fatigue sont compris entre 20 moins le niveau de maîtrise divisé par 2 et 20 plus 5 fois le niveau de maîtrise. Pour voir si l'esprit de la victime est transformé, jetez 1d20 . Si le résultat de ce jet est supérieur à (niveau de maîtrise + Mr - score de volonté de la victime), celle-ci garde son esprit humain.

181 - Regard de mort Difficulté : 10

Ce sortilège permet de tuer une personne en la regardant.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : le cordon ombilical d'un enfant mort-né

Echec critique : la marge d'échec du sort est doublée.

Durée : nulle
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

Grâce à ce pouvoir le créateur du sortilège peut sur un simple regard donner la mort. Une seule créature peut être affectée par ce sort. L'effet étant trés puissant, le maître du sortilège prend à chaque fois le risque de devenir momentanémment ou définitivement "aveugle".

La résistance que ses yeux ont de ne pas "brûler" dépend du niveau de maîtrise, soit une chance par niveau de maîtrise :

- au delà d'une marge d'échec de 6, les yeux de l'utilisateur sont définitivement brûlés.
- en deçà, ils guérissent en une période égale à deux fois la marge d'échec, en mois.

Les points de fatigue de la victime ne doivent pas dépasser 5 fois le niveau de maîtrise.
Si la marge d'échec est supérieure à 10, le magicien tombe dans le coma. Si elle est supérieure à 15, il meurt.

PHYLLUM DE PROTECTION

182 - Cercle de protection

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de créer autour de soi une barrière pour certaines créatures.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un morceau de craie trempé dans du sang de coq.

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

En jetant ce sort, le magicien crée une barrière infranchissable pour certaines créatures. La nature des créatures affectées dépend du niveau de maîtrise du sort, selon la table des conjureurs. Il est à noter que c'est la vraie nature des créatures qui entre en ligne de compte ; il n'est par exemple pas possible à un démon mineur de franchir un cercle de protection contre les démons mineurs en se transformant en chien. Le cercle protège uniquement des créatures définies par le niveau de maîtrise.

183 - Protéger de la magie mineure

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus et peu puissants.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un bâton d'encens

Réussite parfaite : la durée de la protection est doublée.
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de résistance.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du no 31, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

184 - Cercle d'emprisonnement

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'emprisonner certaines créatures dans un cercle

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : le cercle est tracé avec du sang humain

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : 50 mètres par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 50 centimètres par niveau de maîtrise

Ce sort a exactement les mêmes effets que le "cercle de protection" sauf qu'au lieu de créer une protection autour du magicien, il crée une barrière autour d'une ou plusieurs créatures, formant ainsi une sorte de prison. Le niveau de maîtrise du sort intervient de façon légèrement différente que pour "le cercle de protection", dans la mesure où il fixe la nature des créatures emprisonnées, conformément à la table des conjureurs.

185 - Protéger de la magie majeure

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de protéger une ou plusieurs créatures de sortilèges connus, quelle que soit leur puissance.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un crucifix inversé

Réussite parfaite : la durée de protection est doublée
Echec critique : la marge d'échec est retranchée des chances de réfjsistance .

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est identique à celle du sort n° 32, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

186 - Dissiper la magie

Difficulté : 5

Ce sortilège permet d'annuler les effets des autres sorts.

Préparation
courte : 5 bases (-3), normale : 5 minutes, longue : 5 heures (+3)

Composante matérielle : la même que celle du sort annulé

Echec critique : le maître du sortilège ne pourra plus tenter d'annuler le sort concerné.

Durée : aucune
Portée : 1 kilomètre par niveau de maîtrise
Etendue : rayon de 20 mètres par niveau de maîtrise

La description de ce sortilège est la même que celle du n° 33.

MAGIE ARTISTIQUE

PHYLLUM DE L'EMOTION

187 - Rire

Difficulté : 1

Ce sortilège permet de provoquer un fou-rire inextingible.

Préparation
courte : 1 base (-3), normale : 1 minute, longue : 1 heure (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique (réutilisable)

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des chances de provoquer le rire.
Echec critique : le maître du sortilège est atteint lui-même de fou-rire pour toute la durée du sort.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Un instrument de musique est indispensable pour obtenir cet effet. Chaque être humain dans un zone sphérique autour du créateur du sortilège, qui n'a pas été prévenu par celui-ci de ses objectifs, risque de rire de façon irrépressible, soit une chance par niveau de maîtrise. Les victimes connaissent alors une telle hilarité que toutes leurs actions subissent un malus de -5.

Elles s'arrêtent de rire et combattent si elles sont directement attaquées. Leurs actions subissent un malus de -2 car elles continuent d'être secouées de spasmes nerveux.

188 - Pleurs Difficulté : 2

Ce sortilège permet de provoquer une immense tristesse chez les auditeurs.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique (réutilisable)

Réussite parfaite : le niveau de maitrise est doublé pour le calcul des chances de provoquer le chagrin.
Echec critique : le musicien est victime de son propre sortilège.

Durée : 30 secondes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

L'utilisation d'un instrument de musique est obligatoire pour produire l'effet . Dans une zone sphérique autour du musicien de la magie, chaque être humain qui n'est pas averti par lui de ses intentions a des chances de pleurer irrésistiblement. Ces chances sont égales au niveau de maîtrise . Les victimes éprouvent un chagrin immense, sont découragées, accablées, démoralisées... à tel point que leurs actions subissent un malus de -5.

Elles s'arrêtent de pleurer et combattent si elles sont directement attaquées, mais comme il est difficile de faire face à tant d'adversité, leurs actions subissent un malus de -7.

189 - Louanges Difficulté : 3

Ce sortilège permet de vanter les mérites de quelqu'un ou de quelque chose.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une rose blanche

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la puissance du sortilège.
Echec critique : la chose vantée est considérée avec dégoût, mépris ou haine par les auditeurs.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

En vantant les mérites ou les qualités d'une créature ou de quelque chose, le créateur du sortilège a une chance par niveau de maîtrise de convaincre chaque être humain dans une zone sphérique autour de lui, que ce dont il parle est digne d'estime, de confiance ou bien possède une valeur importante. Cette certitude disparaîtra si les personnes concernées ont la "preuve" tangible du contraire. Dans ce cas, elles peuvent "logiquement" en vouloir à celui qui leur a menti.

190 - Satire Difficulté : 4

Ce sortilège permet de dévoiler les défauts de quelqu'un et de lui infliger une atroce maladie de peau.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : quelques feuilles d'orties.

Echec critique : le maître du sortilège se couvre de boutons et subit les dommages appropriés.

Durée : permanente
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : nulle

En quelques vers aux mots expressifs, le créateur du sortilège met à nu les défauts ou les vices d'une personne qu'il désire tourner en ridicule. Ce faisant, et parce qu'il s'agit de magie puissante, la peau de la victime va se couvrir d'abcés, de pustules, de boutons, de taches, de plaques et autres tumeurs purulentes. Cela, en plus ou moins grande quantité, lui cause un dommage variable. Ainsi chaque niveau de maîtrise occasionne la perte de 1 point de fatigue et une quantité correspondante de manifestations épidermiques. La victime peut être soignée comme s'il s'agissait de blessures.

191 - Malédiction Difficulté : 6

Ce sortilège permet d'attirer la malchance sur la victime de la malédiction.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : une orchidée noire

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : la malédiction est transformée en bénédiction et les effets du sort sont inversés.

Durée : 1 jour par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

La description de ce sortilège est identique à celle du sort n° 91, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

192 - Eclairer la mémoire

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'améliorer la mémoire ou de retrouver des souvenirs perdus

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un bouquet de myosotis

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée
Echec critique : le maître du sortilège oublie les deux dernières heures qu'il vient de vivre.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : 1 mètre par niveau de maîtrise
Etendue : 1 personne

La description de ce sort est identique à celle du n° 156, sauf en ce qui concerne la composante matérielle.

193 -Sommeil

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'endormir les auditeurs de la musique.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un instrument de musique (réutilisable)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le maître du sortilège s'endort pour toute la durée du sort.

Durée : 2 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 1 mètre par niveau de maîtrise

Un instrument de musique est nécéssaire à l'utilisation de ce pouvoir. Chaque être humain dans une zone sphérique autour de l'instrumentiste magicien, qui n'est pas informé de ses desseins, a des chances de s'endormir trés profondément, soit une chance par niveau de maîtrise. Les victimes connaissent en effet un sommeil dont rien ni personne ne peut les rappeler, sauf dans le cas unique de l'utilisation du contre-sortilège "Dissiper la Magie".

194 - Fuite du temps

Difficulté : 3

Ce sortilège permet d'accélérer le passage du temps.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : du sable blanc

Echec critique : le maître du sortilège vieillit de 2 ans.

Durée : spéciale
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Toutes les personnes entendant le récit ou le chant du trouvère sont affectées par le sort. Elles sont telllement captivées par l'histoire qu'elles ne se rendent pas compte du passage du temps.

Une minute du récit correspond en fait à une heure de temps réel. Chaque niveau de maîtrise correspond à une minute par heure.

195 - Vision

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de voir l'apparence réelle d'une créature .

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

Composante matérielle : les larmes d'un nouveau né.

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le bénéficiaire du sort devient aveugle pour toute la durée du sort.

Durée : une demi-heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 5 mètres par niveau de maîtrise

Ce pouvoir permet de voir sous son aspect véritable chaque créature transformée ou masquée par une apparence :

Transformer un humain en animal
Se transformer en animal
Forme d'ombres
Prendre l'apparence d'un animal
Prendre l'apparence d'un arbre
Prendre l'apparence d'un être humain
Prendre l'apparence d'un rocher

Il révèle aux yeux du maître du sortilège tout ce qui est invisible.

196 - Territoire de paix

Difficulté : 6

Ce sortilège permet d'arrêter les combats et de créer une zone neutre pour des négociations de paix.

Préparation
courte : 6 bases (-3), normale : 6 minutes, longue : 6 heures (+3)

Composante matérielle : un rameau d'olivier coupé le jour de Pâques.

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul des chances de trouver un accord de paix.
Echec critique : les belligérants des deux camps haïssent le maître du sortilège.

Durée : 2 jours par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 50 mètres par niveau de maîtrise

Le créateur est au départ le centre de la zone d'effet sphérique. C'est par une magie oratoire que le pouvoir s'établit.

Premier cas
Ce pouvoir permet de créer une zone d'effet sphérique dans laquelle aucun combat ne peut avoir lieu ou continuer.

Deuxième cas
C'est un territoire de paix où le maître du sortilège peut siéger pour essayer de conclure des trêves entre tous les protagonistes qui acceptent d'y venir. Les accords de réconciliation ou de neutralité célés en ce lieu ne peuvent en "aucun cas" être brisés et seront strictement respectés jusqu'à la disparition du territoire magique.

Chaque belligérant a une chance par niveau de maîtrise d'accepter un accord de paix, mais une véritable trève n'intervient que si toutes les parties concernées ont le même désir d'entente. Bien sûr, aucun mensonge n'est possible dans ce contexte magique.

PHYLLUM DES CONTES

197 - Histoire

Difficulté : 2

Ce sortilège permet d'améliorer l'utilisation d'une compétence.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un parchemin où est inscrit une histoire sur la compétence concernée.

Réussite parfaite : le bonus est doublé.
Echec critique : le bonus est retranché des chances de succés des personnes affectées .

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège conte une histoire concernant l'utilisation d'une compétence. Il ajoute le quart de son niveau de maîtrise aux chances de réussite d'un personnage, qui utilise cette compétence dans la zone d'effet.
Le parchemin est détruit à la fin du sort.

198 - Poème

Difficulté : 2

Ce sortilège permet de diminuer les chances d'utilisation d'une compétence.

Préparation
courte : 2 bases (-3), normale : 2 minutes, longue : 2 heures (+3)

Composante matérielle : un parchemin où est inscrit un poème sur la compétence concernée.

Réussite parfaite : le malus est doublé .
Echec critique : le malus est en fait ajouté aux chances de succés des personnes affectées et devient un bonus.

Durée : 1 minute par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : rayon de 2 mètres par niveau de maîtrise

Le maître du sortilège récite un poème concernant l'utilisation d'une compétence. Il retranche le quart de son niveau de maîtrise aux chances de réussite d'un personnage, qui utilise cette compétence dans la zone d'effet.
Le parchemin est détruit à la fin du sort.

199 - Chant

Difficulté : 3

Ce sortilège permet de provoquer l'amitié entre le maître du sortilège et la victime du sort.

Préparation
courte : 3 bases (-3), normale : 3 minutes, longue : 3 heures (+3)

Composante matérielle : un éclat de malachite

Utilisation personnelle ou transférée (-3)

Réussite parfaite : la durée du sortilège est doublée.
Echec critique : la victime éprouve imédiatement une profonde haine pour le maître du sortilège pendant la durée du sort.

Durée : 1 heure par niveau de maîtrise
Portée : nulle (voix)
Etendue : spéciale

Les effets de ce sort sont identiques à celui du sort no 75, "Amitié" pour toutes les personnes qui entendent le chant.

200 - Légende

Difficulté : 4

Ce sortilège permet de créer des visions en contant une légende.

Préparation
courte : 4 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3)

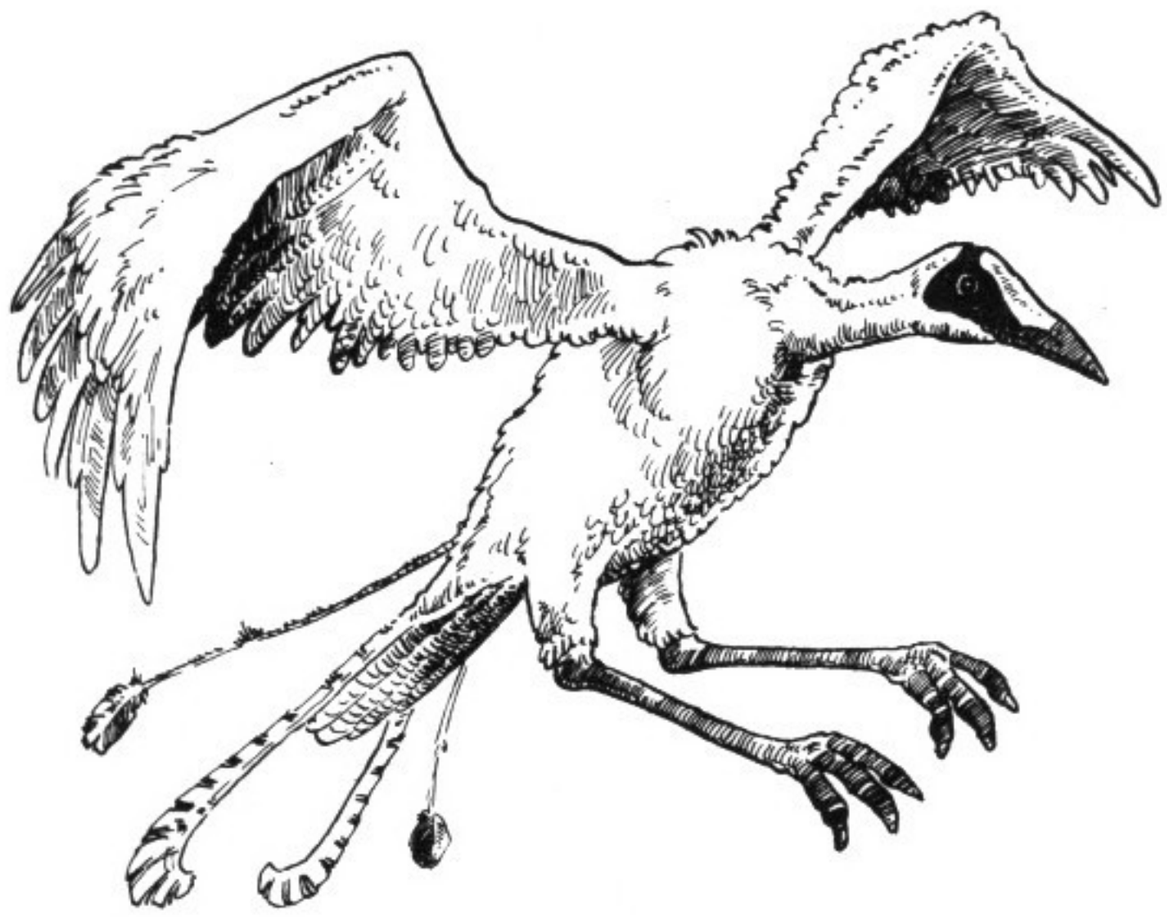
Composante matérielle : un miroir d'argent

Réussite parfaite : le niveau de maîtrise est doublé pour le calcul de la qualité de la vision.
Echec critique : les auditeurs ont des visions horrifiques, qui leur provoquent des cauchemars pendant 3 jours.

Durée : 15 minutes par niveau de maîtrise
Portée : nulle
Etendue : spéciale

Ce sortilège permet au maître du sortilège de provoquer des visions quand il narre une légende. Les auditeurs voient se dérouler la légende devant leurs yeux, comme au "cinéma".

La qualité de la vision dépend du niveau de maîtrise, selon la Charte Angoumoise.



REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé par leurs suggestions, leurs conseils et leur amitié et sans qui les Légendes de la Table Ronde n'auraient pas existé :

Muriel Aouizerate, Etienne Bochard, Jérôme Bohbot, Stéphane Bura, Sylvain Camen, Christian Caroli, Stéphane Daudier, Marc Deladerrière, Eric Delezie, Finn, André Foussat, Jean-Louis Gardette, Pierre Gioux, Jean-Marc Janeau, Marc Laperlier, François-Philippe Lecoulant, Marie-Claude Lemière, Eric Mazoyer, Frédéric Ménage, Christophe Montel, Jean-Marc Montel, Jean-François Mouchel, François Nédelec, Anne-Claire Schlesinger, Hugues de Solenor, Cécile Vétillard.

Ainsi que tous les membres du club "L'Astrolabe" (en particulier Eric, Gérard, Jean-Yves, Marc, Michel et Olivier), les membres du "Graal", la librairie Attica et la bibliothèque municipale de Villepreux.

Un grand merci à Arnaud Gerphont pour m'avoir prêté sa précieuse documentation sur les élans.

Avec une mention particulière à toute l'équipe de Légendes, pour le travail de titan fourni et l'aide inestimable qu'elle m'a apportée.

Toutes mes excuses à l'ami ou l'amie que j'ai pu oublier... Ma mémoire se perd quelquefois du côté de la fontaine de Barenton.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
SYSTÈME PREMIÈRES LÉGENDES : Stéphane DAUDIER
TEXTES : Anne VÉTILLARD
DIRECTEUR DE CRÉATION : Marc DELADERRIÈRE
DESSINS : Philippe JULLIEN, Laurent MINY, Gilles LAUTUSSIER et Eric NICOLINI
COUVERTURE : Philippe JULLIEN
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Hervé PECQUEUX