Hunters of the Unknown – Blunderbuss

**Hunters of the Unknown** est une adaptation de ***Searchers of the Unknown*** par Nicolas « Snorri » Dessaux.

**Textes et règles additionnelles** : John Grümph

**Tests** : Cyala de Lunétoile, Riko le Hobbit, Corben, Emilien, Adrien, Monsieur Yan, Gudruniel, Davidski, Fred, Xo de Vorcen, Lyoko Prime, Axel Gotheland, Colin Niaudet…

« Ton monde on s’en fout, nous c’qu’on veut, c’est latter. » — Jiluc, au mieux de sa forme un certain samedi après-midi au club…

**Hunters of the Unknown** est un système de jeu complet adapté aux aventures dans le Vieux Monde de **Warhammer**. Pour jouer, vous avez besoin d’un d20 et de quelques d8 et d4 pour chaque joueur, y compris le meneur de jeu.

[No challenge or claim to the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within Fair Use].

Les personnages et leurs adversaires possèdent un profil identique, que vous pouvez résumer en une ligne ou inscrire sur une feuille de personnage :

**Sven Kortos**, humain, colosse impatient, serviteur de noble maison, traîne sabre désargenté et garde de caravane attentif. R3, CA5, pv18, D2d8+4 épée longue, Brutal.

**Troll baveur**, bête affreuse et silencieuse. R4, CA6, pv18, D1d8+2 masse cloutée, 2d8 crachat, Venin (2).

Après le **nom**, c’est la **ligne de vie** qui décrit la nature ou l’histoire de du personnage ou de la créature; R est la **Réputation** ; CA la **classe d’armure** ; pv les **points de vie** ; D les **dégâts** infligés en combat ; Brutal ou Venin des **talents** ou des **capacités spéciales**.

# La mécanique de jeu

## La règle d’or

Si vous ne savez pas et ne voulez pas prendre de décision, posez une question dont la réponse serait oui ou non. Lancez 1d8. Sur un résultat de 5 ou plus, la réponse à la question est **oui**. Sur un résultat de 4 ou moins, la réponse est **non**. Si, d’une manière ou d’une autre, les joueurs vous convainquent que les circonstances jouent en leur faveur, accordez un bonus de +1 au jet.

Parfois, en tant que meneur de jeu, vous devez répondre à des demandes inattendues des joueurs ou faire rebondir l’action ; mais, franchement, si la réponse est attendue et importante, parce qu’elle fait avancer l’histoire et amène les personnages à prendre des décisions ou à réagir, sa nature même vous est indifférente. Aussi, autant confier au hasard le soin de prendre cette décision.

Les personnages doivent suivre un sorcier qui quitte la ville. Est-ce qu’il y a des chevaux disponibles là maintenant pour qu’ils se précipitent à sa suite sans perdre de temps ? Il faut interroger un riche marchand. Est-il chez lui à cette heure de la journée ? Y a-t-il un gué ou un passage à distance de marche le long de cette large rivière ?

## Effectuer un test

Quand votre personnage accomplit une action dont on ne peut pas prévoir l’issue à l’avance, **lancez 1d20**. Si vous obtenez un résultat de 20 ou plus, l’action est un **échec**. Sinon, sur un 19 ou moins, vous obtenez une **réussite mineure**. Si le résultat du d20 est égal ou inférieur au **seuil de maîtrise** de l’action, vous obtenez une **réussite majeure**.

Sven escalade une haute tour aux murs lisses pour y pénétrer par l’unique ouverture qu’il a repéré. Le seuil de maîtrise de son action – une prouesse physique – est égal à 8 (comme indiqué dans le tableau de la section suivante). Si on obtient 8 ou moins au d20, il parvient à l’ouverture et se glisse enfin à l’intérieur. Sur un résultat compris entre 9 et 19, il se passe quelque chose qui complique la situation : Sven a perdu du temps et l’aube pointe ; l’ouverture est barrée par d’épais barreaux qu’il sera difficile de passer ou de déceler ; il est aperçu par un membre du guet ou par un occupant de la tour ; il se blesse sur une pierre coupante, etc. Sur un 20 naturel, Sven ne parvient pas à la fenêtre : il est coincé en bas, incapable de seulement commencer son ascension ; il est resté coincé au milieu et doit attendre de l’aide ; il est lourdement retombé dans les figuiers au pied de la tour…

### Le seuil de maîtrise

Pour obtenir une réussite majeure, le résultat du d20 doit être inférieur ou égal au **seuil de maîtrise** :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Attaque | Le personnage tente d’infliger des dégâts à un adversaire au cours d’un affrontement physique. | Le seuil est égal à **la Réputation du personnage + la classe d’armure de son adversaire.** |
| Prouesse physique | Le personnage se faufile derrière des ennemis, se dissimule dans les ombres, escalade une vieille tour, traverse une rivière à la nage, galope sur le dos d’une autruche, poursuit un voleur sur les toits d’une cité. | Le seuil est égal à **la Réputation du personnage + sa propre classe d’armure.** |
| Compétences | Le personnage fouille le laboratoire d’un alchimiste, tente de s’orienter dans des souterrains obscurs, cuisine un repas de roi pour sauver sa tête, baratine un garde ou séduit la fille d’un prince marchand. | Le seuil est égal à **la Réputation du personnage + 4.** |

### Appliquer la ligne de vie

À chaque fois qu’un élément de **la ligne de vie** de votre personnage s’applique à un jet, **le seuil de maîtrise est augmenté de +2**. Les bonus donnés par plusieurs éléments de la ligne de vie ne se cumulent jamais !

### Réussite majeure

Une **réussite majeure** indique que votre personnage atteint complètement ses objectifs, tels que vous les aviez fixés avant de jeter le dé, en fonction des circonstances et de ses capacités, ainsi que vous l’indique le meneur de jeu.

### Réussite mineure

Une action est presque toujours réussie, même de manière incomplète. Une **réussite mineure** indique que votre personnage atteint en partie ses objectifs, mais qu'il doit accepter un compromis ou concéder quelque chose en échange.

Une réussite mineure peut aussi être considérée comme un échec mineur : le personnage rate mais sans conséquences notables – à moins qu'il n'ait reculé au dernier moment ou arrêté son geste. Il peut recommencer l’action si le meneur de jeu vous l’autorise ; mais, le plus souvent, vous devrez trouver une autre solution, d’autres moyens ou simplement changer les circonstances.

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Quelques exemples de compromis : Votre personnage...** |
| 1 | ... Arrive un peu plus tard que prévu |
| 2 | ... Bâcle le travail qui ne sera ni très beau ni très solide |
| 3 | ... Casse quelque chose |
| 4 | ... Doit effectuer un détour dangereux |
| 5 | ... Doit faire demi-tour et recommencer quelque chose |
| 6 | ... Est contraint pour la prochaine phase de ses actions |
| 7 | ... Laisse des traces de sa présence ou des indices de son activité |
| 8 | ... Ne voit pas un danger approchant |
| 9 | ... Oublie un détail important |
| 10 | ... Perd 1d4 points de vie |
| 11 | ... Perd un objet de son inventaire |
| 12 | ... Perd un temps précieux |
| 13 | ... Provoque un quiproquo incompréhensible |
| 14 | ... Réduit les suppositions possibles de ses adversaires le concernant. |
| 15 | ... Signale sa présence ou il perd sa discrétion |
| 16 | ... Se fait distancer par ses amis ou ses ennemis le rattrapent |
| 17 | ... Se ferme une issue possible ou un échappatoire |
| 18 | ... Se grille auprès d’une de ses relations |
| 19 | ... Se retrouve dans une situation sociale délicate, incongrue ou humiliante |
| 20 | ... Se retrouve seul, coupé des autres |

### Échecs

Un résultat de 20 est toujours un **échec**.

Un échec est souvent catastrophique – ce n’est pas seulement ne pas réussir, c’est aussi compliquer les choses, rajouter des difficultés ultérieures ou se mettre carrément dans la panade. Un échec ne doit pas être insurmontable et arrêter net l’aventure. Mais il doit certainement mettre les personnages dans des situations impossibles, incroyablement dangereuses ou qui impliquent des sacrifices, des négociations désagréables ou des choix douteux.

Sven obtient un 20 naturel pour grimper jusqu’à l’ouverture dans la tour :

+ Il peut simplement rester bête au pied du mur sans parvenir à envisager un passage – pas de prises disponibles ou simplement, le mur est trop impressionnant pour lui. Il faut tout de même que le meneur de jeu s’assure qu’il puisse trouver, en se creusant la tête, une autre solution, comme se déguiser pour suivre quelques ouvriers convoqués par les prêtres le lendemain matin.

+ Il peut commencer l’ascension et se vautrer. Là encore, plusieurs solutions sont possibles, mais aucune ne peut simplement mettre un terme à l’aventure. Quelques points de dégâts, histoire de marquer le coup et c’est reparti pour une deuxième tentative qui s’avérera sans doute plus fructueuse – pourquoi interdire de remonter à cheval quand on est tombé ?

+ Sven peut se retrouver coincé à mi-chemin ! S’il est seul, il finit par se faire repérer par le guet ou par les résidents de la tour. S’il est capturé, cela donne lieu à de très intéressantes péripéties – qu’il s’agisse de s’échapper ou de rencontrer, enfin, le « méchant » de l’histoire. Dans tous les cas, l’aventure continue !

### Réussites critiques

Un résultat de 1 naturel est toujours une réussite majeure, même si le personnage est contraint ou en danger – c’est même un peu mieux que cela : **une réussite critique**.

Le meneur de jeu est invité à en rajouter dans les conséquences positives, à donner des avantages aux personnages ou à ouvrir des opportunités uniques pour la suite de l’aventure.

### Contraint

Si votre personnage est gêné par les circonstances ou face à une tâche très difficile, il est **contraint**. Tous les seuils sont égaux, au maximum, à sa Réputation. Aucun bonus ne s’applique – ni magie, ni matériel, ni ligne de vie, ni talents…

Il pleut à torrent et Sven ne peut utiliser aucun matériel pour grimper le mur. Le meneur de jeu décide qu’il est contraint. Comme il possède une Réputation égale à 3, son seuil de maîtrise est égal à  3. Les choses se compliquent.

### En danger

Si votre personnage est face à une tâche dangereuse ou présentant des risques majeurs, par exemple quand il est désavantagé en combat, il est **en danger**. Ajoutez 1d8 au d20 que vous lancez. Il a plus de chance de rater complètement son action.

Le meneur de jeu est un peu vache. Il considère que la pluie et le manque de matériel ne contraignent pas tant Sven qu’ils le mettent en danger. Son seuil de maîtrise est toujours égal à 8, mais désormais, il doit lancer 1d20 + 1d8 pour déterminer son degré de réussite. Autant dire qu’il a beaucoup plus de chance de se planter !

Bien entendu, si le meneur est vraiment méchant, il peut considérer que Sven est à la fois contraint et en danger.

### Coopération

Une action commune (monter une embuscade, progresser discrètement, courir après des adversaires, etc.) réussit de la même manière que la majorité des personnages qui participent à l’action. Si la plupart ont obtenu une réussite majeure, tout le monde obtient une réussite majeure. Si la plupart échouent, tout le monde échoue.

### Assistance

Un personnage qui en aide un autre lui offre un bonus de +1 au seuil de maîtrise – si plusieurs personnes peuvent apporter leur assistance, le bonus maximum est égal à la Réputation du personnage aidé.

N’oubliez pas que le nombre d’assistants dépend aussi de la tâche : tout le monde peut filer un coup de main pour soulever un chariot et remplacer sa roue brisée ; une seule personne peut aider à désamorcer un piège mécanique dans un recoin du tombeau d’un roi maudit.

## Face au péril

Régulièrement, le personnage doit réagir à des situations dangereuses ou résister à des épreuves dont il n’est pas l’initiateur – échapper à un éboulement soudain, résister à un poison ou une toxine, ne pas craquer sous la torture, ne pas devenir fou face à une vision d’horreur. S’il échoue, les choses peuvent alors aller très mal pour lui. Ces situations sont un peu particulières et le meneur de jeu peut les résoudre de multiples manières.

+ **Avec un jet de compétence ou de prouesse physique** – lorsque le danger est subtil et lorsque ses effets peuvent supporter diverses nuances, de la réussite majeure à l’échec, en passant par la réussite mineure. Généralement, les conséquences du jet sont indiquées sous la forme [Rmaj/Rmin/échec]

+ **Avec un jet de sauvegarde** – lorsque le danger est franc et la réponse sans ambiguïté, c’est l’équivalent de l’application de la règle d’or : oui ou non, est-ce que le personnage s’en sort ? Lancez 1d8. Un résultat de 5 ou plus indique que le personnage n’est pas affecté. Un résultat inférieur ou égal à 4 indique que le personnage subit les effets du danger. Si la ligne de vie peut s’appliquer, le dé reçoit un bonus de +1. Les conséquences du jet sont indiquées sous la forme [réussite/échec].

Sven est empoisonné :

+ S’il s’agit d’une toxine hallucinogène aux effets dosés, effectuez un jet de compétence. Une réussite majeure assure que le personnage n’en souffre pas ; un échec qu’il en subit les pleins effets ; une réussite mineure qu’il est toujours fonctionnel mais que, parfois, il croit voir des choses qui l’embrouillent.

+ S’il s’agit d’un poison soporifique, l’effet est de type oui ou non : effectuez un jet de sauvegarde pour voir si le personnage s’endort.

+ S’il s’agit d’un poison de lame, le personnage subit des dégâts continus, chaque tour, et vous effectuez des jets d’annulation (cf. page 59).

## Mode sans échec

Oui, vous avez toujours 95% de chances de réussir l’action que vous entreprenez, au moins en partie. L’objectif de ce principe est de proposer des compromis intéressants qui ajoutent des rebondissements à l’aventure, pas de frustrer ou d’ennuyer les joueurs avec des échecs à répétition à cause de statistiques de jeu très défavorables. Après tout, les personnages sont des héros. Ils ne se vautrent pas systématiquement – tout au plus, les circonstances ne s’améliorent pas, la situation se complique ou l’histoire emprunte une direction inattendue qui oblige à revoir tous les plans, sans jamais non plus créer de catastrophes.

Si vous êtes joueur, vous êtes assuré d’atteindre les objectifs que vous vous fixez, sauf coup de pas de bol. Si vous êtes meneur, ne vous attardez pas trop longtemps sur les réussites mineures : si vous ne trouvez pas de péripétie intéressante, passez immédiatement à la suite. L’action est réussie sans éclat, mais sans perte de temps.

Bien entendu, n’oubliez pas que c’est exactement la même chose pour les adversaires et les ennemis des personnages !

## De la gestion des difficultés

La réalisation d’une action dépend principalement des capacités du personnage – bien entendu, on peut toujours le contraindre ou le mettre en danger, mais il n’existe pas de système de difficulté comme dans la plupart des mécaniques de jeu classiques, par exemple pour rendre compte que telle serrure est légèrement plus difficile qu’une autre à crocheter ou que tel mur est plus coton à grimper que telle falaise qui ne manque pas de prises.

En vérité, ça n’est pas vraiment un problème car ce que vous n’implémentez pas avant le jet, vous pouvez le faire après en décrivant les conséquences. Sur une action « facile », une réussite mineure est une réussite simple et sans éclat – vous n’avez pas besoin de trouver des compromis compliqués ; une réussite majeure est toujours éclatante et pleine d’avantages. Inversement, sur une action vraiment difficile, la réussite mineure entraîne des tas de complications – le personnage réussit au prix de profonds efforts ; la réussite majeure est alors une simple réussite (bien content déjà d’être allé au bout sans trop laisser de plumes dans l’histoire).

En gérant ainsi, il est encore plus facile pour le meneur de jeu d’ajuster le jeu à sa main et d’imaginer une progression des évènements qui colle aux idées des joueurs et aux besoins de la narration et du rythme.

# Le personnage

## Le nom

Votre aventurier porte un **nom** et vient certainement de quelque part – c’est ainsi que la plupart des gens se présentent – ou possède un surnom affectueux ou descriptif : Wilhelm de Berghoff, Atalia de Miragliano, Other le putois, Pierrot du Mousillon, etc.

## La ligne de vie

À la création, vous devez aussi commencer à écrire sa **ligne de vie** : c’est quelque chose de fort qui l’identifie immédiatement auprès des autres joueurs, du meneur et des figurants :

+ Choisissez un **trouble**, un défaut majeur qui lui rend la vie difficile – *alcoolique, pourchassé, malade chronique, etc.*

+ Choisissez ensuite une **particularité**, une qualité, une caractéristique physique ou mentale spéciale – *beau, colosse, résistant, débrouillard*, etc.

+ Puis choisissez enfin une **besogne** – son métier, son occupation professionnelle, ses années d’apprentissage. Tirez au hasard la première besogne. Ensuite, choisissez des occupations plus spécifiques qui correspondent à ce que vous avez accompli au cours de vos aventures.

Les éléments de la ligne de vie du personnage sont utiles pour déterminer si vous gagnez ou non le bonus pour ses jets de compétences, ses prouesses physiques ou même en combat.

### Quelques troubles ?

Agressif – Albinos – Alcoolique – Ambitieux – Angoissé – Associable – Avare – Bavard – Bègue – Blasé – Boiteux – Borgne – Casse-cou – Cœur d’artichaut – Colérique – Couard – Crédule – Cruel – Cupide – Curieux – Cynique – Défiguré – Dégoûtant – Déprimé – Détaché Distrait – Drogué – En dette – Entêté – Envieux – Fainéant – Fermé – Forte tête – Franc – Froid – Fumeur – Grande gueule – Hargneux – Hautain – Impulsif – Insomniaque – Irraisonnable – Jaloux – Joueur – Maladroit – Malade chronique – Malchanceux – Marqué – Mauviette – Méchant – Méfiant – Menteur – Moqueur – Naïf – Narcissique – Nerveux – Obèse – Odieux – Ombrageux – Orgueilleux – Oublieux – Pervers – Pessimiste – Petit – Peureux – Possessif – Pourchassé – Présomptueux – Prétentieux – Provocateur – Revêche – Séducteur – Simple – Solitaire – Sombre – Strict – Suffisant – Susceptible – Taiseux – Tempétueux – Tendre… –

### Quelques particularités ?

Affectueux – Agile – Ambitieux – Amical – Attentif – Attentionné – Aventureux – Beau gosse – Bon vivant – Calme – Charismatique – Colosse – Compatissant – Confiant – Conformiste – Courageux – Curieux – Débrouillard – Dévoué – Diplomate – Dirigeant – Énergique – Fortuné – Franc – Galant – Généreux – Honnête – Insouciant – Intègre – Intelligent – Jovial – Loyal – Malin – Mature – Minutieux – Observateur – Optimiste – Pacifique – Patient – Persévérant – Poli – Posé – Protecteur – Prudent – Puissant – Rapide – Réaliste – Réfléchi – Résistant – Respectueux – Responsable – Rigoureux – Rusé – Sérieux – Sociable – Solide – Souple – Spirituel – Terre à terre – Tolérant – Tranquille – Volontaire… –

### Quelques besognes d’origine ?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d8** | **1d20** | **Carrières** |
| 1 | **1** | Acrobate |
|  | **2** | Acteur |
|  | **3** | Alchimiste |
|  | **4** | Antiquaire |
|  | **5** | Apothicaire |
|  | **6** | Archéologue |
|  | **7** | Archer |
|  | **8** | Architecte |
|  | **9** | Armurier |
|  | **10** | Artificier |
|  | **11** | Artilleur |
|  | **12** | Artisan |
|  | **13** | Artiste |
|  | **14** | Assassin |
|  | **15** | Astrologue |
|  | **16** | Aubergiste |
|  | **17** | Avoué |
|  | **18** | Baleinier |
|  | **19** | Bateleur |
|  | **20** | Batelier |
| 2 | **1** | Bedeau |
|  | **2** | Boucher désosseur |
|  | **3** | Bouilleur de cru |
|  | **4** | Bourgalier |
|  | **5** | Bourreau |
|  | **6** | Braconnier |
|  | **7** | Brasseur |
|  | **8** | Brigand |
|  | **9** | Bûcheron |
|  | **10** | Camelot |
|  | **11** | Cantor |
|  | **12** | Caravanier |
|  | **13** | Cartographe |
|  | **14** | Cavalier |
|  | **15** | Chapelier |
|  | **16** | Charbonnier |
|  | **17** | Chasseur |
|  | **18** | Chasseur de monstres |
|  | **19** | Chasseur de prime |
|  | **20** | Chevalier |
| 3 | **1** | Chirurgien barbier |
|  | **2** | Chroniqueur |
|  | **3** | Cocher |
|  | **4** | Colporteur |
|  | **5** | Combattant des tunnels nain |
|  | **6** | Compagnon |
|  | **7** | Comptable |
|  | **8** | Conteur |
|  | **9** | Contrebandier |
|  | **10** | Cordonnier |
|  | **11** | Courtisan |
|  | **12** | Crieur public |
|  | **13** | Cuisinier |
|  | **14** | Détrousseur |
|  | **15** | Diplomate |
|  | **16** | Diseur de bonne aventure |
|  | **17** | Docker |
|  | **18** | Domestique |
|  | **19** | Dresseur d’animaux |
|  | **20** | Éclaireur |
| 4 | **1** | Écrivain public |
|  | **2** | Écuyer |
|  | **3** | Égoutier |
|  | **4** | Éleveur de chevaux |
|  | **5** | Épée à louer |
|  | **6** | Épicier |
|  | **7** | Escroc |
|  | **8** | Espion |
|  | **9** | Étudiant |
|  | **10** | Exécuteur des basses œuvres |
|  | **11** | Exorciste |
|  | **12** | Fauconnier |
|  | **13** | Faussaire |
|  | **14** | Fondeur de cloches |
|  | **15** | Forestier |
|  | **16** | Forgeron |
|  | **16** | Forgerune |
|  | **17** | Fort des halles |
|  | **18** | Fossoyeur |
|  | **19** | Fouine |
|  | **20** | Fugitif |
| 5 | **1** | Garde |
|  | **2** | Garde bœufs |
|  | **3** | Garde du corps |
|  | **4** | Garde malade |
|  | **5** | Gardien de phare |
|  | **6** | Geôlier |
|  | **7** | Géomètre |
|  | **8** | Gérant de comptoir |
|  | **9** | Gladiateur |
|  | **10** | Gros bras |
|  | **11** | Guide |
|  | **12** | Herboriste |
|  | **13** | Homme de main |
|  | **14** | Horloger |
|  | **15** | Imprimeur |
|  | **16** | Informateur |
|  | **17** | Ingénieur |
|  | **18** | Intendant |
|  | **19** | Intermédiaire |
|  | **20** | Joueur |
| 6 | **1** | Journaliste |
|  | **2** | Majordome |
|  | **3** | Manouvrier |
|  | **4** | Maquignon |
|  | **5** | Marchand |
|  | **6** | Marin |
|  | **7** | Matelot |
|  | **8** | Médecin |
|  | **9** | Mendiant |
|  | **10** | Mercanti |
|  | **11** | Mercenaire |
|  | **12** | Messager |
|  | **13** | Milicien |
|  | **14** | Mineur |
|  | **15** | Monte-en-l’air |
|  | **16** | Muletier |
|  | **17** | Musicien |
|  | **18** | Mystique |
|  | **19** | Noble dilettante |
|  | **20** | Ouvrier |
| 7 | **1** | Ovate |
|  | **2** | Palefrenier |
|  | **3** | Parent au foyer |
|  | **4** | Pâtre |
|  | **5** | Patrouilleur |
|  | **6** | Paysan |
|  | **7** | Pêcheur |
|  | **8** | Pèlerin |
|  | **9** | Pilleur de tombe |
|  | **10** | Pilote de bac |
|  | **11** | Pistolier |
|  | **12** | Précepteur |
|  | **13** | Prédicateur |
|  | **14** | Prêtre |
|  | **15** | Prostitué |
|  | **17** | Puisatier |
|  | **18** | Racketteur |
|  | **19** | Racoleur |
|  | **20** | Ratier |
| 8 | **1** | Rebouteux |
|  | **2** | Receleur |
|  | **3** | Rôtisseur |
|  | **4** | Roulier |
|  | **5** | Sapeur |
|  | **6** | Séminariste |
|  | **7** | Sentinelle halfelin |
|  | **8** | Servant |
|  | **9** | Soldat |
|  | **10** | Sorcier des friches |
|  | **11** | Souteneur |
|  | **12** | Tailleur couturier |
|  | **13** | Tire-laine |
|  | **14** | Tondeur de mouton |
|  | **15** | Trafiquant de cadavre |
|  | **16** | Trappeur |
|  | **17** | Tueur de troll nain |
|  | **18** | Vagabond |
|  | **19** | Valet de pied |
|  | **20** | Videur |

**Notes sur les besognes**

Dès la création, les personnages peuvent suivre des besognes spécifiques – Sorcier des friches ou Prêtre – et tout ce qui peut y ressembler de près ou de loin. Un simple forestier peut prier Taal et recevoir des pouvoirs comme un prêtre, même s’il n’est pas ordonné – et de toute manière, il n’existe aucun prêtre de Ranald. Un joueur peut donc demander à ce que son personnage soit initié à la magie des friches ou aux mystères divins dès la création ; ou plus tard quand il choisit de nouvelles besognes.

De même, vous pouvez associer une arme spécifique à une besogne de votre choix – qui n’a pas besoin d’être martiale, un Colporteur pouvant manier le bâton comme arme de prédilection et un ratier un lourd marteau. Cette arme de prédilection rapporte un bonus de +2 au seuil d’attaque avec cette arme. Nous conseillons que le meneur de jeu n’autorise pas plus d’une ou deux spécialités d’armes à un personnage au cours de ses carrières (disons une au rang 1, une après le rang 3, une autre au rang 6, etc.)

## Le peuple

Choisissez un **peuple** – humain, nain, halfelin ou ogryn. Les elfes sylvains sont bien trop rares pour qu’ils sortent de leur forêt de Loren ou des domaines de la Lorelörn – et puis, ils sont vraiment bizarres…

Le choix du peuple donne accès à certaines utilisations particulières des points de destin, mais vous pouvez aussi l’utiliser comme élément de votre ligne de vie pour de nombreux jets de compétence – histoire, culture, linguistique, étiquette, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Peuple** | **Capacité spéciale** |
| **Halfelin** | **Chanceux** : quand vous dépensez un point de destin, lancez 1d8. Sur un résultat de 7 ou 8, vous le récupérez immédiatement après l’avoir utilisé. Néanmoins, les gens vous considèrent toujours comme des espèces de grands enfants irresponsables. |
| **Humain** | **Observateur** : pour un point de destin, choisissez une carrière et ajoutez-la à votre ligne de vie jusqu’au prochain repos long. Vous avez vu faire, vous connaissez les trucs (au moins en partie) et, de toute manière, vous faites illusion. |
| **Nain** | **Grand livre des rancunes** : il y a forcément le nom de votre ennemi dans le grand livre des rancunes de Karak-A-Karaz. Pour un point de destin, vous obtenez un bonus de +2 à tous vos seuils contre cet ennemi jusqu’au prochain repos long – que ce soit pour l’attaquer ou pour le circonvenir de toutes les manières possibles. L’ennemi peut être un type de créature ou un figurant donné (et ses serviteurs). |
| **Ogryn** | **Tête dure** : vous n’êtes pas aussi fragile que tous ces chétifs d’humains et de nains. En dépensant un point de destin, vous ignorez toutes les contraintes et les malus de blessure jusqu’au prochain repos long. |

## La Réputation

La **Réputation** mesure la puissance réelle et supposée d’un aventurier ou d’une créature. Si on en parle dans les auberges, si on raconte des histoires à son sujet, c’est qu’il est puissant, n’est-ce pas ? Et s’il est puissant, c’est qu’on doit en parler, non ?

La plupart des humains, en dehors de quelques célébrités, de héros locaux, de grands généraux ou de vétérans connus comme le loup blanc, ont une Réputation de 1. Celle des créatures reflète assez généralement leur dangerosité, mais un aventurier n’est jamais à l’abri d’une mauvaise surprise. Votre personnage commence au rang 1 de Réputation et gagne des rangs supplémentaires au fur et à mesure des histoires.

La Réputation définit les seuils de maîtrise et les points de vie. **La Réputation d’un aventurier ne peut jamais dépasser 15.**

**La célébrité**

À chaque fois qu’il est utile de savoir si un personnage est reconnu sur la route, soit par son nom, soit par son apparence, lancez 1d8. Si le résultat est strictement inférieur à la Réputation de celui-ci, quelqu’un le reconnaît. Il est possible de réaliser un jet de compétence pour se déguiser. Selon les moyens, les circonstances ou les lieux, l’aventurier peut réduire sa Réputation de 1 à 3 rangs pour les besoins du jet de célébrité. Inversement, s’il reste longtemps au même endroit, sa célébrité peut augmenter temporairement.

## La classe d’armure

La **classe d’armure** – ou CA – de votre personnage dépend de deux choses : sa témérité et l’armure qu’il porte – les protections vous donnent un léger avantage en combat, mais elles vous alourdissent et vous ralentissent.

Choisissez tout d’abord sa **témérité**. C’est une mesure de l’intrépidité de votre personnage. Un caractère fougueux l'aide à prendre des risques et à donner le bon coup de rein au moment adéquat ; un caractère prudent fait la différence en combat, mais les hésitations et reculades le desservent toujours quand il faut foncer.

À chaque fois que vous changez de rang de Réputation, vous pouvez modifier la témérité du personnage d’un point en plus ou en moins – à la création, choisissez librement votre attitude générale face au danger, avec un chiffre entre 3 (le minimum possible pour la témérité) et 9 (le maximum) :

|  |  |
| --- | --- |
| **Témérité** | **Rang** |
| Intrépide | 9 |
| Fougueux | 7 |
| Attentif | 5 |
| Prudent | 3 |

La section suivante, l’inventaire, vous permet de choisir **une armure**. Celle-ci modifie la témérité pour donner la classe d’armure finale.

## Les points de vie

Toutes les créatures, humanoïdes ou non, possèdent 1d8 **points de vie** par rang de Réputation.

Les aventuriers bénéficiant de quelques avantages, ils possèdent 8 points de vie supplémentaires de base – soit 8 points de vie + 1d8 par rang.

À chaque fois que votre personnage change de rang de Réputation, jetez l’ensemble des dés de vie, faites la somme des résultats, ajoutez 8 et notez le nouveau total qui doit être strictement supérieur à l’ancien. Si ce n’est pas le cas, ajoutez simplement 1 aux anciens points de vie pour calculer le nouveau score.

À chaque fois que votre personnage tombe à 0 points de vie, il subit **une blessure**. Les blessures sont souvent incapacitantes, longues à guérir et peuvent même le tuer sur le coup. De plus, si à n’importe quel moment, il a un nombre de blessures strictement supérieur à sa Réputation, il est mort.

Votre personnage possède un nombre de **récupérations** égal à sa Réputation – certains talents lui donnent des récupérations supplémentaires. Il dépense ces récupérations pour prendre un second souffle ou pour récupérer des points de vie ou de magie. Il retrouve l’ensemble de ses récupérations après un repos long. Néanmoins, s'il a passé une mauvaise nuit ou s'il est malade, il peut perdre tout ou partie de ses récupérations à la discrétion du meneur de jeu (cf. Repos, page 61).

## L’inventaire

Votre personnage peut emporter jusqu’à **quatre objets différents**, armure comprise**,** pour constituer son inventaire. Dès lors qu'il est trop chargé, par exemple en emportant des objets supplémentaires, il est contraint à toutes ses prouesses physiques, certains jets de compétences et ses jets d’attaque (cf. page 14). Les choses très encombrantes peuvent compter pour plusieurs objets. Voici quelques exemples de ce que l’on considère comme les objets les plus courants :

+ **Une** **armure** est un objet. La valeur de l’armure modifie la témérité du personnage. S'il ne porte pas d’armure, sa classe d’armure est directement égale à sa témérité.

|  |  |
| --- | --- |
| **Armures** | **Description** |
| Vêtements lourds | Doublés de fourrure ou de cuir, ils sont très répandus chez les voyageurs. La classe d’armure est diminuée de 1 lorsque votre personnage les porte. |
| Armure mercenaire | C’est un ensemble de protections en cuir et en métal hétéroclites, de bric et de broc, qui le protège bien au combat. Sa classe d’armure est diminuée de 2 lorsqu'il la porte. |
| Armure militaire | Ces armures parfaitement ajustées, en mailles et lauriques équilibrées, diminuent la classe d’armure de 3. |
| Bouclier | À manipule pour les piétons, avec attaches de bras pour les cavaliers, il diminue la classe d’armure de 1. |

**+ Deux** **armes moyennes**, **une arme moyenne et un bouclier** ou **une arme lourde** comptent comme un objet. Les armes légères ne comptent pas dans l’inventaire – votre personnage possède forcément une dague et une fronde. Les armes lourdes imposent un malus de -2 à toutes les prouesses physiques tant elles sont encombrantes.

Votre personnage utiliser une dague ou une main gauche pour améliorer sa défense comme le ferait un bouclier, mais uniquement au corps à corps. L’avantage, c’est que cela ne vous encombre pas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Armes** | **Exemples** | **Dégâts** |
| Armes légères à distance | Couteaux de lancer, fronde… | 1d4 |
| Armes légères de corps à corps | Dague, épée courte… | 1d4+1 |
| Armes moyennes à distance | Arc, arbalète, javelines, pistolets… | 1d8 |
| Armes moyennes de corps à corps | Épée, hache, marteau, épieu… | 1d8+2 |
| Armes lourdes à distance | Arbalète lourde, grand arc de guerre, arquebuse, tromblon… | 2d8 |
| Armes lourdes de corps à corps | Lance, épée longue, bec de corbin… | 2d8+4 |

Les **armes à feu** infligent respectivement 1d8+1d4 et 3d8 points de dégâts pour les armes moyennes (pistolets) ou les armes lourdes (arquebuses, tromblons). Les **dés sont explosifs** – vous relancez les 4 et les 8 tant que vous en obtenez et vous en faites la somme. Notez toutefois qu’il faut une action complète pour recharger une arme à feu.

Les **arbalètes** les plus puissantes ont un bonus de +2 ou +4 aux dégâts, selon qu’elles sont moyennes ou lourdes, mais il faut une manœuvre pour les recharger.

**+ Une trousse à outil**, spécifique à la pratique d’un métier particulier et accordant un bonus de +2 à toutes les actions en rapport – qu’il s’agisse du sac d’un soldat, d’instruments pour un musicien, de la garde-robe d’un diplomate ou d’un courtisan, de rouleaux de papyrus porteurs d’anciens savoirs pour un érudit, de tranchoirs et d’aiguilles pour un cordonnier, de limes et de crochets pour un serrurier, de pièges et de collets pour un chasseur, de couvertures, de cordes et de tentes pour un voyageur, etc.

**Mesures et richesses**

On mesure les distances en pas. Mille pas font une trotte et un bon voyageur parcourt aisément vingt à quarante trottes par jour selon l’état des chemins et du relief. Pour les mesures plus faibles, quatre doigts font une paume et quatre paumes une coudée. Vous trouverez trois coudées, une paume et deux doigts dans un pas.

Une pierre, c’est le poids d’un litre d’eau et c’est l’unité de base pour peser les marchandises – en dessous, on parlera de dixième de pierre, de demi-pierre ou simplement d’un éclat de pierre.

Les richesses se comptent en pièces. Une pièce suffit à payer à manger pour la journée et un lit pour la nuit à un petit groupe de voyageurs – c’est aussi le salaire hebdomadaire de base des manouvriers les plus pauvres. La plupart des petits objets de la vie quotidienne et des armes courantes coûtent de une à cinq pièces. Un bon cheval, c’est vingt à trente pièces – ne le perdez pas car c’est un investissement. Au-delà de cinquante pièces, vous commencez à investir dans la pierre ou dans la magie. Toutes les dépenses inférieures à la pièce sont ignorées à moins que cela ait de l'importance dans l'histoire...

## Les talents

Aux rangs 3, 6, 9, 12 et 15 de Réputation, choisissez un **talent** parmi les suivants:

**Aguerri** : votre aventurier est couturé de partout, mais tout ce qui ne l’a pas tué l’a rendu plus prudent. Relancez Réputation jets entre deux repos longs. Il ne peut plus être surpris et sent assez les créatures invisibles pour les combattre sans être contraint.

**Blasé** : rien ne peut terrifier votre personnage ou lui faire peur. Vous réussissez automatiquement tous les jets de sauvegarde contre la terreur.

**Brutal/sournois/empoisonneur** : choisissez le style de votre personnage et ajoutez 1d8 à ses dégâts au corps à corps.

**Coriace** : vous avez un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Endurant** : votre personnage peut courir toute la journée à la vitesse d’un cheval au trot, sans ressentir plus de fatigue qu’un voyageur au pas.

**Favori** : votre dieu vous adore. Vous recevez deux pouvoirs divins supplémentaires.

**Précis** : ajoutez 1d8 aux dégâts à distance du personnage.

**Préparé** : le personnage emporte quatre objets supplémentaires.

**Régénération** : une fois par combat, le personnage récupère gratuitement 1d8 points de vie par rang de Réputation. Après un repos court, il peut aussi lancer 1d8 supplémentaire pour récupérer des points de vie.

**Robuste** : votre personnage possède douze points de vie supplémentaires. Quand il choisit l’avantage de combat "récupération de vie", il regagne 4 points de vie au lieu de 2.

**Solide** : votre personnage possède quatre récupérations supplémentaires.

**Spécialiste** : votre personnage possède un bonus de +2 dans un domaine de compétence particulier – furtivité, négociations, technique, athlétisme, érudition, perception. Il peut prendre cette capacité plusieurs fois à condition de choisir un domaine différent.

**Vif** : votre personnage lance 4d8 + sa classe d’armure pour déterminer son initiative.

## Les points de destin

Au début de chaque séance, votre personnage reçoit 2 **points de destin**, qu'il peut conserver d’une séance à une autre, sans limite particulière. Le meneur de jeu peut parfois lui accorder des points supplémentaires à la fin d’une grande aventure ou pour marquer des actions exceptionnelles ou de grands moments de jeu.

Par ailleurs, il gagne 1 point de destin en dépensant 25 pièces – offrandes aux dieux, entraînement auprès d’un maître, etc.

Enfin, une fois entre deux repos longs, vous pouvez activer son trouble – le gros défaut qui noircit sa ligne de vie – pour le mettre dans la panade ou engendrer des conséquences inopportunes dans l’histoire. Quand la situation a été résolue, il gagne un point de destin supplémentaire.

**Vous pouvez dépenser un point de destin à n’importe quel moment pour obtenir les effets suivants**:

+ **Accélérer radicalement la guérison des blessures** pendant un repos long.

+ **Annuler une attaque** contre votre personnage.

+ **Augmenter sa Réputation**. Vous devez dépenser trois fois son rang actuel de Réputation pour gagner un rang : trois points de destin pour passer au rang 2, six points pour passer au rang 3 et ainsi de suite.

+ **Réussir automatiquement une action**, comme si vous aviez obtenu un 1 naturel. Vous pouvez dépenser le point de destin avant ou après un jet. Cela fonctionne aussi pour les jets de sauvegarde (vous obtenez 8).

+ **Éliminer un point de folie** pendant un repos long.

+ **Prendre immédiatement un second souffle**, sans dépenser de récupération ni d’action (cf. page 56).

+ **Stabiliser un allié mourant**.

**De l’économie du destin**

Les points de destin ont de multiples applications pour le développement et la survie du personnage – ils permettent notamment d’augmenter sa Réputation. Or, on sait que la Réputation mesure à la fois la puissance personnelle d’un personnage et sa célébrité. Le fait de pouvoir acheter des points de destin avec des ressources financières explique aisément pourquoi les fils et filles des notables sont aussi rapidement connus (et donc entraînés) – et cela sans avoir jamais quitté l’abri protecteur de la cité : papa et maman ont payé des maîtres et des précepteurs ! Les gens du peuple, eux, doivent monter à la main, en partant à l’aventure.

De la même manière, si les personnages ont toujours la possibilité de dépenser des points de destin pour acquérir des objets magiques ou du matériel rare et coûteux, les gens les plus riches se contentent de débourser de fortes sommes pour arriver à la même chose.

# Le combat

## Le temps de jeu

Quand le rythme de l’action s’accélère, commencez à décompter le temps en tours de jeu. Un tour est le temps nécessaire pour que chaque personnage ou figurant impliqué puisse agir au moins une fois, dans l’ordre indiqué par l’initiative.

## Initiative

Au début du combat, avant le premier tour de jeu, chaque adversaire lance 2d8 + sa propre classe d’armure. Le meilleur score agit en premier, puis chacun dans l’ordre descendant – le meneur de jeu (ou l’un des joueurs) appelle les initiatives dans l’ordre et chacun peut agir à son tour. Un aventurier plus léger a de meilleures chances de frapper le premier. Vous ne tirez l’initiative qu’une seule fois au début du combat, mais elle peut évoluer si vous prenez des risques.

Si à un moment quelconque l'initiative de votre personnage est égale ou supérieure à 20, il peut agir une seconde fois chaque tour, y compris celui-ci, à un rang d’initiative inférieur de 20 (s'il a une initiative de 22, il peut agir une fois de plus à 2). Il peut gagner et perdre cette action supplémentaire si son initiative monte ou descend en cours de combat – par les blessures ou les risques.

Bien entendu, si par le plus grand des hasards ou après un combat particulièrement long durant lequel il n'a cessé d’aller de plus en plus vite, l'initiative de votre personnage atteint ou dépasse 40, il gagne une troisième action.

**Conseils d’organisation**

Prenez une feuille de note et tracez-y le rectangle de la table. Indiquez les noms des personnages à l’emplacement de leurs joueurs, ainsi que leur valeur de classe d'armure. Vous n’avez plus qu’à noter, au crayon de bois, leur initiative à chaque combat. À la place du meneur, notez les points de vie et l’initiative des adversaires – vous n’aurez plus qu’à griffonner les blessures et à rayer les scores précédents. À la fin du combat, débarrassez-vous du champ de bataille (devenu certainement illisible) et prenez une nouvelle feuille. En plus, ça vous forcera à utiliser le nom des personnages et des figurants quand vous appelez les tours d’initiative.

Même si c’est un peu plus de travail pour le meneur de jeu, nous vous conseillons fortement de déterminer les points de vie et l’initiative individuellement pour tous les adversaires des personnages – pas de prendre des moyennes. Parce que c’est amusant, parce que ça introduit une variabilité dans les combattants (le gros, le petit, le rapide, le lent, le petit gros rapide qui ricane mais pas longtemps, etc.), parce que cela surprend les joueurs, parce que c’est amusant. Ayez toujours du papier avec vous pour aligner les chiffres en colonnes ; numérotez les adversaires, nommez-les.

## Manœuvre et action

À son tour de jeu, chaque aventurier peut effectuer une action et une manœuvre. Il peut troquer son action pour effectuer une manœuvre supplémentaire. Les personnages peuvent gagner des actions supplémentaires quand leur initiative est assez élevée.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions** | **Manœuvres** |
| Effectuer un jet de compétence  Effectuer une prouesse physique  Lancer un sort  Porter une attaque au corps à corps ou à distance | Ramasser un objet au sol  Se déplacer de quelques pas  Se donner un bonus de +1 à l’action du tour  Se rapprocher d’un adversaire ou s’éloigner de lui  Se relever  Sortir une arme ou une pièce d’équipement |

## Préparations

En utilisant une manœuvre, il est possible de se donner un léger avantage, +1, au seuil d’une action. C’est valable en combat uniquement – a minima durant les moments où l’adrénaline coule à flot. Ce bonus correspond, par exemple, au léger temps que l’on se donne pour viser un adversaire, aux quelques pas de charge que l’on parcourt avant de frapper ou encore à l’utilisation d’une feinte ou d’une botte. Vous noterez qu'on peut aussi utiliser ce bonus sur votre classe d’armure, contre une et une seule attaque dans le tour.

**À propos des déplacements**

Un personnage peut se déplacer en utilisant une manœuvre. Si vous voulez être précis et carré, il parcourt sa CA plus six pas pour une manœuvre ou le double dans la précipitation, mais il est alors en danger pour sa prochaine action. Quelques créatures sont beaucoup plus rapides.

Le meneur de jeu n’est pas obligé de respecter ces mesures à la lettre – juger de l’action au doigt mouillé suffit souvent – mais il doit absolument tenir compte des positions de chacun et des distances relatives de tous les adversaires, car il est possible de perdre ou de gagner des manœuvres et cela fait souvent la différence en combat.

Si un adversaire utilise une manœuvre pour s’éloigner d’un corps à corps, cela signifie que ses adversaires doivent à leur tour utiliser une manœuvre pour se rapprocher et attaquer – s’ils ont perdu une manœuvre, par exemple, cela peut devenir compliqué. De même, un personnage qui veut grimper des escaliers quatre à quatre pour rentrer dans une pièce puis engager un ennemi, doit dépenser deux manœuvres – une pour les escaliers, l’autre pour se mettre en position pour frapper : cela signifie ainsi qu’il doit prendre un avantage Deuxième manœuvre ou convertir une action en manœuvre (cf. page 44). N’hésitez jamais à imposer cet avantage aux joueurs quand ils décrivent des déplacements complexes impliquant des obstacles ou des changements de direction compliqués.

En tenant compte des déplacements et du nombre de manœuvres, vous contribuez à rendre les combats plus tactiques, plus prenants et plus variés.

## Attaque

Le seuil d’attaque est égal à **la Réputation de votre personnage + la classe d’armure de son adversaire**. Si sa ligne de vie s’applique, vous avez un bonus de +2 au seuil. Notez qu’un élément de la ligne de vie ne s’applique qu’à une technique martiale précise : double solde pour manier l’épée longue, piquier pour manier la lance, franc-archer pour manier l’arc, etc. Si vous ouvrez une besogne martiale pour votre personnage, précisez quelque part l’arme de prédilection associée.

### Risques

Lorsque c’est le tour de votre personnage, vous pouvez prendre un risque tactique. Choisissez un avantage ; le meneur de jeu tire un désavantage au hasard. Si l’avantage et le désavantage s’annulent ou se contredisent manifestement, la préséance va au personnage et celui-ci ignore le désavantage. Vous pouvez choisir un avantage (et donc tirer un désavantage) une fois dans le tour, quel que soit le nombre d'action. Et, effectivement, un personnage a environ trois chances sur huit de ne pas subir de désavantage quand il prend un risque.

Généralement, un avantage ou un désavantage s’applique sur le jet d’attaque de ce tour ou jusqu’au début de votre prochaine action.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d8** | **Avantage** | **Désavantage** |
| 1 | Classe d’armure -2 (soi ou un allié) | Classe d’armure +2 |
| 2 | Dégâts +1d8 | Dégâts -1d8 ou  1 dégât reçu |
| 3 | Deuxième manœuvre | Perte de la prochaine manœuvre |
| 4 | Ignorer un état en danger (soi ou un allié) | En danger |
| 5 | Initiative +1d8 | Initiative -1d8 |
| 6 | Seuil d’attaque +2 (soi ou un allié) | Seuil d’attaque -2 |
| 7 | Prouesse physique +2 (soi ou un allié) | Aucun |
| 8 | Points de vie +2 (soi ou un allié) | Aucun |

Les adversaires ne choisissent pas d’avantage – à moins qu'il ne s'agisse d'un figurant très important comme un personnage. Si le meneur de jeu le désire ou y pense, il peut tirer 1d8 dans la table suivante et appliquer directement les effets indiqués.

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Adversaires** |
| 1 | Initiative -1d8 |
| 2 | Aucun |
| 3 | Aucun |
| 4 | Aucun |
| 5 | Dégâts +2d4 |
| 6 | Classe d’armure +1d8 |
| 7 | Initiative +2d8 |
| 8 | Seuil d’attaque +1d8 |

**Interpréter les risques**

C’est au joueur de choisir son avantage – il décrit alors la manière dont il agit, attaque, se déplace, etc. de manière à se donner un bonus. Le travail du meneur de jeu est ensuite d’inclure le désavantage qu’il vient de tirer au hasard dans la description des conséquences de l’action. Il ne faut pas seulement le considérer comme un pur malus mais aussi comme un appui pour rebondir, donner du rythme et glisser quelques belles descriptions : des dégâts réduits peuvent aussi bien s’imaginer comme une lame qui glisse sur une pièce d’armure que comme un éclat de rire sardonique au moment où l’adversaire a simplement bombé le torse et subi les dommages sans broncher.

## Dégâts

Si vous obtenez une **réussite mineure**, votre personnage inflige à son adversaire 1 point de dégâts par dé de dégâts que vous lancez – en comptant tous les dés, mais sans aucun bonus. Ainsi, s'il manie une arme à deux mains au corps à corps et qu'il est brutal, vous infligez 3 dégâts (sans compter le bonus du 2d8+4 de l’arme).

Sur une **réussite majeure**, vous infligez les dégâts de l'arme en lançant tous les dés et en ajoutant les bonus. Ici 3d8 +4 dégâts au total.

Le personnage réduit les points de vie de sa cible ou, au choix, son initiative. Il peut éventuellement répartir les dégâts entre une ou plusieurs cibles à la classe d’armure équivalente – voire tomber un adversaire et infliger le restant des dégâts à un autre.

À 0 points de vie, **les** **figurants et les créatures** sont tués (s’ils ont été touchés par une réussite majeure) ou assommés (s’ils sont réduits par une réussite mineure). Dès lors qu’un personnage utilise une arme, on ne rigole plus et non, il n’est pas réellement possible d’assommer du plat de la masse…

À 0 points de vie, **les personnages** subissent une blessure s’ils ont été touchés par une réussite majeure – sinon, ils sont simplement à 0 (on ne compte pas les points de vie négatifs). S’ils continuent à se battre et reçoivent de nouveaux dégâts alors qu’ils sont toujours à 0 points de vie, les réussites mineures ne leur font aucun effet supplémentaire tandis que les réussites majeures leur infligent directement des blessures.

La description des blessures subies indique si le personnage peut continuer à agir ou non, et sous quelles conditions.

## Blessures

À 0 vie, s’il subit une réussite majeure sur une attaque, un personnage encaisse **une blessure** dont la gravité dépend de l’arme ou de la source de dégâts. D’une manière générale, la gravité d’une blessure est égale au nombre de dés de dégâts lancés – par exemple, une épée simple (dégâts 1d8+2) inflige des blessures de gravité 1, tandis qu’une épée longue (dégâts 2d8+4) inflige des blessures de gravité 2. Chaque dé bonus, par exemple si l'adversaire est brutal ou s'il a obtenu un risque approprié, augmente la gravité de 1.

Déterminez la localisation du coup dans la table suivante, puis lancez un nombre de d4 égal à la gravité de la blessure subie. La somme des d4 indique directement les effets des blessures.

Les blessures se cumulent tant qu’elles n’ont pas été soignées – **chaque blessure fait immédiatement perdre une récupération au personnage.** Si son total de blessure est strictement supérieur à son nombre total de récupération, il agonise et meurt en l’espace de quelques heures sans qu’on ne puisse rien pour lui (en tout cas sans magie puissante).

Chaque blessure subie entraîne des conséquences plus ou moins graves, indiquées dans les tableaux suivants. Ce sont les conséquences qui déterminent directement si un combattant peut continuer à agir en fonction de son état – même à 0 points de vie, si la blessure n’a entraînée qu’une conséquence minime, le personnage est toujours debout. Néanmoins, n’oubliez pas que même une égratignure est bien une blessure, à comptabiliser et à soigner complètement.

+ Certains effets durent un temps donné – la prochaine action, 1d4 tours, etc.

+ Certains effets prennent fin si on s’en occupe, généralement indiqués par la mention « jusqu’à ce que la blessure soit soignée ». Il faut alors qu’un ou plusieurs alliés soient près du blessé et utilisent une action par rang de gravité de la blessure (le nombre de d4 lancés) pour le débarrasser de l’état.

+ D’autres effets durent « jusqu’à la fin du combat ». Ils cessent dès que le personnage a pu profiter d’un repos court.

+ Certains effets sont définitifs et ont des séquelles permanentes – comme une amputation, la perte d’un œil, etc.

+ Enfin, les blessures les plus graves obligent à une intervention rapide pour que le personnage ne meure pas immédiatement, quelle que soit son état de santé réel ou le nombre de blessures qu’il a effectivement subies.

Aerin subit un coup particulièrement violent. Elle tombe à 0 points de vie. Elle tire immédiatement 1d8 pour la localisation de la blessure et 2d4 pour la gravité de la blessure (le troll de pierre frappe avec ses poings pour 2d8+4 dégâts). Elle obtient 5 (le tronc) et 6. Elle est en danger jusqu’à ce qu’elle soit soignée – cela signifie qu’elle lance 1d20 + 1d8 jusqu’à la fin du combat à moins que Didge et elle ne prennent une action pour l’aider à desserrer son armure afin qu’elle retrouve son souffle.

Dans tous les cas, elle coche une case de blessure et si jamais la créature lui inflige de nouveau une réussite majeure en attaque alors qu’elle est à 0 points de vie, elle devra déterminer une nouvelle blessure. Il est temps d’en finir !!!

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gd4** | **1-3 Bras** | **4 Tête** |  | | **5-6 Tronc** | **7-8 Jambes** |
| 1 | Égratignure | Estafilade |  | | Contusion | Ecchymose |
| 2 | Vous lâchez l’objet que vous tenez dans la main | Vous perdez votre prochaine action |  | | Vous perdez votre prochaine manœuvre | Vous perdez votre prochaine manœuvre |
| 3 | Vous perdez l’objet que vous tenez dans la main – vous ne le retrouverez qu’à la fin du combat | Vous ne pouvez rien faire durant tout le prochain tour |  | | Vous perdez votre prochaine action | Vous tombez à terre |
| 4 | Vous perdez l’usage de la main pendant 1d4 tours | Vous êtes inconscient pendant 1d4 tours |  | | Vous tombez à terre et vous perdez la moitié de votre initiative | Vous perdez la moitié de votre initiative |
| 5 | Vous perdez l’usage du bras pendant 1d4 tours | Vous êtes inconscient pendant 1d8 tours |  | | Vous ne pouvez rien faire durant tout le prochain tour | Chaque déplacement vous coûte deux manœuvres |
| 6 | Vous perdez l’usage de la main jusqu’à la fin du combat | Vous perdez quelques dents et vous êtes en danger jusqu’à ce que la blessure soit soignée |  | | Vous avez mal partout et vous êtes en danger jusqu’à ce que la blessure soit soignée | Vous perdez l’usage de la jambe jusqu’à la fin du combat et vous tombez à terre |
| 7 | Vous perdez l’usage du bras jusqu’à la fin du combat | Vous perdez un œil ou une oreille – vous êtes désormais contraint pour tous vos jets de perception |  | | Vous tombez au sol inconscient pendant 1d4 tours | Vous tombez à 0 point d’initiative et vous êtes en danger jusqu’à la fin du combat |
| 8 | Vous perdez définitivement l’usage de la main | Vous êtes inconscient au sol jusqu’à la fin du combat |  | | Un poumon est percé. Vous encaissez une blessure pour chaque action que vous entreprenez | Vous perdez définitivement l’usage de la jambe à partir du genou |
| 9 | Vous perdez définitivement l’usage du bras | Vous perdez un rang de Réputation |  | | Vous êtes inconscient au sol jusqu’à la fin du combat | Vous perdez définitivement l’usage de la jambe à partir du bassin |
| 10 | Vous serez mort dans 1d8 tours | | | si personne ne vous aide | | |
| 11 | Vous serez mort dans 1d4 tours | | | si personne ne vous aide | | |
| 12 | Vous mourez sur le coup | | | à cause du choc | | |

## Règles spéciales et optionnelles

### Le second souffle

Une fois par combat, votre personnage peut utiliser une action et dépenser une récupération. Il retrouve immédiatement 1d8 points de vie par rang de Réputation.

### Dangers

Si quelque chose peut tuer un homme normal, comme une chute, un incendie, un piège ou des radiations magiques, lancez 1d8 dégâts. Si quelque chose peut tuer un cheval, lancez 2d8. Si quelque chose peut tuer une grosse bête, lancez 4d8. Jamais plus.

### Réussites critiques et échecs

Quand votre personnage obtient une réussite critique (1 naturel) ou un échec critique (20 ou plus), lancez les conséquences dans les tableaux suivants :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d8** | **1d8** | **Réussite critique – 1 naturel en combat** |
| 1-4 | 1 | Doublez les dégâts des dés |
|  | 2 | Enchaînez avec une seconde attaque sur un autre adversaire à portée |
|  | 3 | Gagnez 1d8 en initiative |
|  | 4 | Gagnez un bonus de 1 en classe d’armure jusqu’à la fin de la bataille |
|  | 5 | Infligez 1d8 dégâts supplémentaires |
|  | 6 | Infligez les dégâts maximum |
|  | 7 | La cible est assommée net si sa puissance est inférieure à votre Réputation, sinon elle est étourdie et perd sa prochaine action |
|  | 8 | La cible est étourdie et perd sa prochaine action |
| 5-8 | 1 | La cible perd la moitié de son initiative |
|  | 2 | La cible perd son arme ou subit 1d8 dégâts supplémentaires si c’est une arme naturelle |
|  | 3 | La cible subit une blessure (1d8) |
|  | 4 | La cible est à terre |
|  | 5 | Portez une seconde attaque sur le même adversaire |
|  | 6 | Récupérez 1d8 points de vie |
|  | 7 | Vous avez une action supplémentaire en toute fin de tour, après tout le monde |
|  | 8 | Vous infligez +1 dégâts (Rmaj et Rmin) jusqu’à la fin du combat |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d8** | **1d8** | **Échec – 20 naturel en combat ou résultat de 20+ en danger** |
| 1-4 | 1 | Vous êtes contraint pendant 1d4 actions |
|  | 2 | Vous êtes en danger pendant 1d4 actions |
|  | 3 | Vous frappez un allié et lui infligez 1d8 dégâts |
|  | 4 | Vous perdez 1d4 manœuvres |
|  | 5 | Vous perdez 1d8 en initiative |
|  | 6 | Vous perdez la moitié de votre initiative |
|  | 7 | Vous perdez un dé de dégâts jusqu’à la fin de l’affrontement |
|  | 8 | Vous perdez votre arme qui vole à quelques mètres |
| 5-8 | 1 | Vous perdez votre prochaine action |
|  | 2 | Vous ratez complètement votre cible |
|  | 3 | Vous subissez 1 dégât pour chaque action que vous entreprenez désormais |
|  | 4 | Vous subissez 1d4 dégâts |
|  | 5 | Vous subissez 1d8 dégâts |
|  | 6 | Vous subissez une blessure (1d8) |
|  | 7 | Vous tombez au sol |
|  | 8 | Vous vous assommez et vous restez étendu au sol pendant 1d8 tours avant de reprendre conscience |

### Le poison, le feu et les dégâts continus

Certaines créatures peuvent empoisonner les personnages lorsqu’elles obtiennent une réussite majeure sur une attaque. Le personnage reçoit alors 1, 2, 3 jetons Poison ou plus à chaque empoisonnement réussi, en fonction de la puissance de la créature et de la violence de son venin. Au début de son tour, le personnage encaisse des dégâts égaux au nombre de jetons Poison. Il peut ensuite effectuer un jet de sauvegarde pour chaque jeton (cf. page 16) : sur un résultat de 5 ou plus, le poison cesse de faire effet et le jeton est éliminé. Si un personnage tombe à 0 points de vie sous l’action du poison, il subit les effets complets de celui-ci : la mort pour les poisons les plus violents, une paralysie complète, une léthargie profonde, une blessure nécrotique, etc.

Le même système s’applique pour toutes sortes de sources de dégâts : une créature enflammée ou environnée d’une aura de froid mortel, une autre qui suinte de l’acide ou des sucs digestifs ou même une créature suceuse de sang qui se fixe à vos artères pour vous vider.

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode pour gérer les engourdissements et les étourdissements en combat (contraint et en danger !). Au lieu d’appliquer un effet pendant X tours, distribuez généreusement des jetons et laissez les personnages s’en débarrasser plus ou moins vite.

### Coups spéciaux

En combat, vous pouvez vouloir obtenir certains effets particuliers, comme repousser des adversaires, les faire tomber au sol, les mettre en danger, modifier leur classe d’armure ou les distraire un instant pour leur faire perdre une action ou une manœuvre. S’ils sont d’un niveau de puissance inférieur au rang de Réputation de votre personnage, il peut même tenter de les assommer net. Annoncez ce que vous voulez faire et effectuez un jet d’attaque en danger – vous ne pouvez pas choisir l’avantage qui vous en protège. Si vous réussissez, en majeur ou en mineur, l'adversaire peut effectuer un jet de sauvegarde pour éviter son funeste destin. Dans tous les cas, infligez les dégâts correspondants.

Ces règles ne sont pas forcément à donner aux joueurs dans un premier temps – ni même à lister précisément. Mais s’ils commencent à décrire des actions un peu plus fines qu’un simple « Je tape », vous pourrez aisément leur donner des alternatives. De votre côté, meneur de jeu, n’hésitez pas à en user et à en abuser.

### Combat à plusieurs armes

Vous pouvez utiliser deux armes moyennes en même temps. Vous n’avez qu’une seule attaque, mais soit vous infligez les dégâts d’une arme lourde (2d8+4), soit vous améliorez votre classe d’armure de 1 – choisissez à chaque tour.

# Repos et soins

## Répits

Un aventurier récupère 1d4 points de vie à la fin d’un combat ou d’une situation où l’adrénaline a coulé à flot, simplement en se reposant quelques minutes et en buvant un coup. S’il est prisonnier, attaché, maltraité, il ne regagne rien du tout.

Un personnage possédant un élément approprié dans sa ligne de vie – médecin, guérisseur, passe-feu, etc. – peut en profiter pour redonner 1d4 points de vie supplémentaires à Réputation compagnons différents.

## Repos court

Un aventurier récupère des points de vie chaque nuit ou journée de repos (jusqu’à son maximum) : 1d8 s’il dort à la belle étoile, 2d8 s’il bénéficie d’une couche et d’un repas chaud à l’abri, 3d8 dans une auberge ou une maison et jusqu’à 5d8 lorsqu’il est accueilli comme un pacha, avec bains, massages et fin heureuse.

Si vous obtenez un double sur le jet pour retrouver des points de vie, vous retrouvez aussi une récupération (jusqu’au maximum). Notez que, même si votre personnage est à son maximum de points de vie, vous pouvez lancer les dés dans l’espoir d’obtenir un double si nécessaire. On ne peut jamais retrouver qu’une seule récupération par nuit de cette manière.

## Récupérations

Votre personnage possède un nombre de **récupérations** égal à son rang de Réputation. À n’importe quel moment hors combat, il peut dépenser une récupération pour regagner 1d8 points de vie par rang de Réputation. On retrouve ses récupérations durant les repos longs ou si une nuit a été vraiment profitable.

## Repos longs

Un **repos long** est un moment où les personnages peuvent vraiment se reposer – quand le stress et la tension disparaissent, que les affaires sont réglées, les missions accomplies, qu’il n’existe ni risques ni contrariétés, ou simplement qu’ils n’aient absolument rien d’autre à faire qu’à se tourner les pouces ou à attendre quelque chose.

Un repos long correspond au minimum à une pleine nuit de sommeil – mais le plus souvent, c’est un temps qui s’écoule entre deux scènes distantes dans le temps, une ellipse de voyage par exemple ou entre deux aventures distinctes. Ainsi, si votre personnage passe plusieurs jours à se reposer dans un endroit, cela ne compte que comme un seul repos long ; de même s’il voyage plusieurs mois ou ne passe qu’une nuit. Par principe, à chaque fois qu’un personnage gagne un rang de Réputation, on considère qu’il prend un repos long (inversement, vous ne pouvez permettre les montés de rang que durant les repos longs).

Après un repos long, un personnage :

+ **Soigne tous ses points de vie**.

+ **Retrouve tous ses points de récupération**.

+ **Récupère de ses blessures**. Chaque repos long permet d’effacer une blessure. Vous pouvez aussi dépenser un point de destin pour accélérer la guérison – chaque point de destin efface directement 1d4+1 blessures.

# La folie

Votre personnage peut encaisser des points de folie au cours de sa vie. Quand son total de folie est strictement supérieur à sa Réputation, il devient fou ou malveillant (ce qui est assez souvent la même chose). Votre personnage est alors retiré du jeu et le meneur de jeu pourra l’utiliser comme il l’entend.

**Votre personnage encaisse un point de folie**:

+ Quand il est confronté à une situation horrible et extrêmement violente, comme un lieu de massacre affreux ou la chambre de torture d’un tueur en série. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas subir le point de folie.

+ Quand il voit une créature vraiment monstrueuse pour la première fois et que vous échouez à un jet de sauvegarde pour résister à l’horreur.

+ Quand il voyage dans des régions marquées par le désespoir et l’ombre de la malveillance, qui touchent son cœur et corrompent son âme. Vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde pour ne pas prendre le point de folie.

+ Quand il accomplit un acte particulièrement immonde et affreux – torturer, tuer de sang-froid, obliger quelqu’un à agir de manière absolument contraire à ses valeurs : en somme, à chaque fois qu'il fait preuve de pure malveillance. Et là, comme il agit volontairement, il encaisse automatiquement le point de folie.

**Il peut récupérer un point de folie** :

+ En dépensant un point de destin durant un repos long, pendant un temps calme où il peut faire le point et vous ressaisir ;

+ En accomplissant un acte désespérément héroïque et altruiste pour le compte d’une divinité bienveillante ou d’une créature surnaturelle particulièrement puissante – le point de folie peut être perdu plus tard le temps que l’histoire arrive aux oreilles de la divinité.

# Autres mécaniques générales

## Compagnons et familiers

Les **compagnons et familiers** sont des animaux normaux de petite et moyenne taille – assez rarement un tigre – attachés et fidèles à leur maître. Votre personnage s'attache un animal en passant du temps avec lui et en dépensant deux points de destin successifs au cours de repos longs distincts.

Chaque compagnon est habitué à obéir à des **ordres** plus ou moins complexes, généralement un par tour de combat au prix d’une manœuvre. Voici quelques exemples, à adapter aux capacités naturelles de l’animal, mais vous pouvez bien sûr faire preuve de créativité à la discrétion du meneur de jeu.

**Attaque** : l'animal porte une attaque contre une cible désignée, pour 1d8 dégâts. Cela signifie qu’il s’engage dans le combat et qu’il peut dorénavant être pris pour cible. Il possède alors une réputation égale à la moitié de la vôtre (1d8 points de vie par rang) et une CA de 7. S›il tombe à 0 points de vie, l›animal est blessé et ne pourra plus agir avant le prochain repos long.

**Courage** : l'animal suit le personnage, quelque soit le danger dans lequel il se précipite (incendie, saut depuis une falaise, etc.)

**Détournement d’attention** : l'animal attire l’attention des adversaires de votre personnage, lui donnant un bonus de +4 à un jet de discrétion.

**Garde** : l'animal garde un lieu ou un objet et attaque quiconque souhaite s’en emparer.

**Intimidation**: grognements et menaces font grande impression sur un adversaire que votre personnage souhaite interroger. Il bénéficie d'un bonus de +4 en intimidation.

**Respect** : l'animal tient en respect un adversaire que votre personnage a réduit à l’impuissance (0 point de vie, désarmé, etc.) Vous n’avez plus à vous en préoccuper pour l’instant.

**Sacrifice** : l'animal subit une blessure à la place du personnage. Cette blessure sera extrêmement difficile à soigner et laissera une séquelle. Si l’animal se sacrifie une seconde fois à n’importe quel moment des aventures, il meurt.

**Suivre une piste** : l'animal donne un bonus de +4 à un jet pour retrouver des traces ou des odeurs.

**Surveillance** : l'animal prévient le personnage si quelqu’un approche d’une zone qu'il lui désigne.

Comme les personnages, un compagnon ou un familier peut aussi posséder des capacités spéciales, à adapter aux univers joués, au prix d’un point de destin par capacité :

**Animal divin** : l’animal donne au personnage 1 grâce supplémentaire chaque jour.

**Dur à cuire** : l’animal peut supporter une blessure supplémentaire sans être retiré du jeu jusqu’au prochain repos long.

**Griffes et crocs** : l’animal inflige 1d8 dégâts supplémentaires en combat.

**Malin** : l’animal possède une compétence particulière, une qualité propre, qui peut accorder un bonus de +2 au seuil dans un domaine (cf. le talent Spécialiste, page 38).

**Source de mana**: l’animal donne 1d4 points de magie supplémentaires au personnage chaque jour.

**Spécial** : l’animal possède une capacité spéciale qu’il maîtrise dorénavant – voler, produire de l’électricité ou du feu, souffler, devenir invisible ou se fondre dans le décor, etc.

## Montures

Les montures sont des créatures de grande taille capable de transporter le personnage, de partir au combat avec lui et d’accomplir des tours simples. Certaines d’entre elles sont magiques ou possèdent des capacités extraordinaires. Il y a une différence manifeste entre une monture entraînée à suivre un personnage et un simple canasson acheté dans une écurie pour effectuer un voyage : la première lui est fidèle et le suit quoi qu’il arrive ; le second lui donnera des coups de sabots avant de lui filer le moindre coup de main !

Lorsque vous choisissez une monture, dépensez un point de destin pour l’attacher au personnage. Elle n’obéit plus qu’à lui à partir de ce moment.

Lorsqu'il la chevauche :

+ Ajoutez ses points de vie à ceux du personnage. L’animal possède une Réputation égale à la moitié de la sienne.

+ Utilisez la CA naturelle de l’animal (7 en général) pour tous les jets de prouesse physique, mais les ennemis attaquent la CA du personnage.

Choisissez une capacité parmi la liste suivante. Vous pouvez sélectionner des capacités supplémentaires en dépensant un point de destin pour chacune.

**Appel** : la monture répond à un coup de sifflet et rejoint son cavalier aussitôt que possible.

**Caparaçon**: la monture accorde un bonus de 1 en CA. Son armure naturelle diminue de 1.

**Confiance** : la monture suit tous les ordres de son cavalier, même les plus intrépides et dangereux. Elle a parfaitement confiance en lui.

**Endurance** : si le personnage est seul avec sa monture, il peut couvrir deux fois plus de distance au cours d'une journée de folle chevauchée. La monture est ensuite incapable d'effectuer le moindre déplacement jusqu’au prochain repos long.

**Impact**: le personnage reçoit un bonus de +1d8 à tous ses dégâts au corps à corps tant qu'il est monté.

**Portage** : la monture peut emporter deux objets supplémentaires.

**Rapidité** : la monture peut parcourir de courtes distances en un temps record.

# La magie

Dans **Blunderbuss**, chaque peuple ou presque possède ses propres traditions magiques dont l’origine est très variable – de la magie des friches humaines aux étranges disciplines mentales des hauts elfes en passant par la magie de bataille, la maîtrise des runes ou le Waaaagh des peaux-vertes. La manière d’utiliser ces magies et leurs effets diffèrent complètement d’une tradition à l’autre, mais leurs origines sont toujours les mêmes : l’énergie bouillonnante de la dimension chaotique.

## La magie des friches

On appelle magie des friches tous les arts magiques plus ou moins instinctifs et sorciers des friches tous les enchanteurs qui ont appris sur le tas ou auprès d’un maître mineur, loin des écoles orthodoxes de la magie de bataille.

+ Certains sorciers suivent des traditions transmises de générations en générations, auxquelles ils ajoutent lentement de nouvelles connaissances. Certaines de ces traditions conservent des fragments de connaissance d’une grande puissance pour peu qu’on sache les découvrir sous la poussière des âges ;

+ D’autres ont commencé une formation classique interrompue en plein milieu pour une raison ou une autre. Ils connaissent les grandes lignes de la théorie classique, mais manquent de la rigueur et de la discipline pour continuer à avancer autrement qu’en tâtonnant.

+ Certains enfin, rares, semblent posséder en eux des capacités naturelles qu’ils s’efforcent de maîtriser, à force d’essais et d’erreurs. Ces sorciers sont assez souvent la proie du chaos dès lors qu’ils s’aventurent sur les chemins de la magie noire.

Les sorciers des friches ont peu de chance d’obtenir une licence de pratique de la magie, aussi leur est-il conseillé de bien dissimuler leurs dons pour éviter les répurgateurs.

C’est pour cette raison que les sorciers des friches reconnus quittent rarement leurs communautés. On vient les trouver et on les paie pour qu’ils protègent les champs et les troupeaux, guérissent les afflictions ou détournent le mauvais œil – les plus bizarres sont parfois engagés pour lancer une malédiction sur le champ d’un voisin ou sur les bêtes d’un village adverse.

### Apprendre un sort

Les sorciers des friches ne connaissent pas beaucoup de sortilèges différents. C’est un long apprentissage de parvenir à seulement maîtriser une formule qui fonctionne à peu près. Cela ne les empêche pas de chercher à étendre leurs connaissances. Pour apprendre un nouveau sort, un personnage doit trouver un enseignant ou un grimoire, passer une bonne semaine en études diverses et dépenser un point de destin ou effectuer ses propres recherches en quelques mois en dépensant un point de destin.

Ensuite, il doit effectuer un jet de compétence.

+ **Réussite majeure** : tout est pour le mieux et le sort est appris sans problème.

+ **Réussite mineure** : le sort est appris mais sous une forme un peu différente – le sort sera légèrement plus puissant, ou plus faible, ou présentera des effets secondaires parfois gênants, bizarres ou amusants.

+ **Échec** : le personnage n’apprend pas le sort et encaisse un point de folie.

### Lancer un sort

Pour lancer un sort connu, le sorcier doit effectuer jet de compétence. Notez que certains sorciers de peu de réputation peuvent néanmoins parfaitement maîtriser tel ou tel sort qu’ils lancent chaque jour – ils obtiennent alors soit une réussite majeure, soit un échec… mais cela nécessite des décennies de pratique quotidienne.

+ **Réussite majeure** : le sort fonctionne parfaitement – du moins dans la limite de sa définition et de la manière dont il a été appris.

+ **Réussite mineure** : le sort fonctionne, mais la magie brûle le personnage qui perd une récupération – le sorcier est éreinté par la magie et doit se reposer quelques temps.

+ **Échec** : le sort ne fonctionne pas et le personnage doit effectuer un tirage sur la table des malédictions de Tzeench.

### Magie blanche et magie noire

Les sorciers des friches ne sont pas fondamentalement mauvais, mais il est extrêmement facile pour eux de sombrer dans les délices du chaos. Il suffit pour cela d’employer sa magie de manière malveillante – en effectuant exactement l’inverse du sort bienveillant par exemple. À chaque fois qu’un sorcier utilise sa magie de cette manière sombre et occulte, il encaisse un point de folie et s’approche un peu plus du chaos – quand bien même personne ne s’en rend compte.

### La malédiction de Tzeench

Lancez un dé sur la table suivante lorsque qu’un sorcier des friches attire sur lui la malédiction de Tzeench.

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Échos mineurs du chaos** |
| 1 | Le lait et le vin tournent à l’aigre et la nourriture se gâte à quelques mètres autour du sorcier. |
| 2 | Le nez du sorcier se met à saigner et ne s’arrête pas avant quelques minutes. |
| 3 | Un vent anormal et froid se met à souffler dans le secteur. |
| 4 | Le sorcier se met à luire de manière inquiétante durant quelques minutes. |
| 5 | Des voix spectrales se font entendre dans les airs pendant quelques minutes. |
| 6 | Le sorcier subit un choc en retour et encaisse une blessure. |
| 7 | Le sorcier ne peut plus lancer de magie jusqu’au lendemain. |
| 8 | Tirez sur la table des échos majeurs du chaos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Échos majeurs du chaos** |
| 1 | Les yeux du sorcier se tintent d’une lueur sinistre et lumineuse jusqu’à l’aube suivante. |
| 2 | Le sorcier ne peut plus parler jusqu’à l’aube suivante. |
| 3 | Le sorcier tombe inconscient durant plusieurs minutes. |
| 4 | Le sorcier a une vision terrible des royaumes du chaos et encaisse un point de folie. |
| 5 | Le sorcier est dévasté par les énergies magiques et subit une blessure. |
| 6 | Le sorcier ne peut plus lancer de magie pendant une semaine. |
| 7 | Le sorcier est possédé par une entité du chaos pendant quelques minutes. |
| 8 | Tirez sur la table des échos destructeurs du chaos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Échos destructeurs du chaos** |
| 1 | Toutes les personnes présentes dans la zone, y compris le sorcier, encaissent une blessure. |
| 2 | Le sorcier encaisse 1d4 blessures. |
| 3 | Le sorcier tombe dans le coma pendant une journée. |
| 4 | Le sorcier subit trois blessures et tire dans la table de combat. |
| 5 | Le sorcier ne peut plus utiliser sa magie pendant une semaine par rang de réputation. |
| 6 | Le sorcier est attaqué par 1d8 démons mineurs. |
| 7 | Le sorcier est marqué par le chaos et subit une mutation. |
| 8 | Le sorcier est aspiré dans les royaumes du chaos et disparaît à jamais. |

### Une liste des sorts mineurs les plus courants

Lorsqu’un personnage ouvre une carrière de Sorcier des friches, il peut tirer quatre sorts au hasard dans les listes suivantes. Ce sont les premiers sorts qu’il a pu apprendre. Le reste de la liste est indicative – les personnages qui font des recherches, trouvent des livres ou contactent des professeurs peuvent apprendre d’autres sorts à la discrétion du maître de jeu.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1d8** | **1d20** | **Sorts mineurs** |
| **1** | **1** | Accélérer la croissance des plantes |
|  | **2** | Affaiblir un poison |
|  | **3** | Aider à délivrer un bébé |
|  | **4** | Aider à mettre un veau ou un poulain au monde |
|  | **5** | Aiguiser des lames |
|  | **6** | Alléger le chargement d’un chariot ou d’une mule |
|  | **7** | Allumer un feu |
|  | **8** | Améliorer l’acoustique d’une salle |
|  | **9** | Animer des pantins de bois |
|  | **10** | Animer un objet du quotidien |
|  | **11** | Annuler la magie |
|  | **12** | Apaiser le chagrin |
|  | **13** | Apaiser les coliques d’un cheval |
|  | **14** | Appeler une brebis égarée |
|  | **15** | Arrêter une hémorragie |
|  | **16** | Assainir une zone touchée par la maladie |
|  | **17** | Assourdir une salle |
|  | **18** | Assurer le repos éternel d’un mort |
|  | **19** | Augmenter la chaleur d’un brasier |
|  | **20** | Augmenter la puissance d’une voix |
| **2** | **1** | Bloquer une ouverture |
|  | **2** | Calmer l’hystérie d’un fou |
|  | **3** | Calmer le vent autour d’une communauté |
|  | **4** | Calmer les animaux |
|  | **5** | Calmer les maux de dos |
|  | **6** | Calmer les vagues |
|  | **7** | Causer à la terre |
|  | **8** | Charmer un interlocuteur |
|  | **9** | Chauffer l’eau du bain |
|  | **10** | Choisir un endroit où construire un bâtiment |
|  | **11** | Commander aux oiseaux de proie |
|  | **12** | Communiquer avec les arbres |
|  | **13** | Compter des trucs en vrac |
|  | **14** | Connaître l’état de santé d’une personne |
|  | **15** | Connaître les dispositions d’esprit d’une personne |
|  | **16** | Conserver de la nourriture fraîche |
|  | **17** | Converser en silence |
|  | **18** | Cracher du feu sur des ennemis |
|  | **19** | Créer des chandelles de nuit protégée |
|  | **20** | Créer un philtre contraceptif |
| **3** | **1** | Créer un philtre d’endurance |
|  | **2** | Créer un philtre de beauté |
|  | **3** | Créer un philtre de fertilité |
|  | **4** | Créer un philtre de vigilance accrue |
|  | **5** | Créer un philtre pour endormir les crabes |
|  | **6** | Créer une petite illusion |
|  | **7** | Créer une potion d’aromates |
|  | **8** | Créer une zone de confort |
|  | **9** | Cuire un brouet dans un chaudron |
|  | **10** | Débloquer une serrure |
|  | **11** | Désenvoûter une personne |
|  | **12** | Déterminer la cause d’un décès |
|  | **13** | Détourner l’attention |
|  | **14** | Détourner les esquifs flottants de l’étrave d’un navire |
|  | **15** | Détourner les routes pour ignorer un lieu |
|  | **16** | Détourner un vol d’oiseaux sauvages |
|  | **17** | Détruire une souche |
|  | **18** | Dissimuler les chemins |
|  | **19** | Dissimuler un texte dans un autre |
|  | **20** | Dominer l’esprit d’une créature |
| **4** | **1** | Donner bonne fortune |
|  | **2** | Donner du goût à la bière |
|  | **3** | Donner un ordre |
|  | **4** | Écarter les hommes-bêtes |
|  | **5** | Échanger du souffle |
|  | **6** | Empêcher une infection |
|  | **7** | Endormir les douleurs |
|  | **8** | Enlever les pierres d’un champ |
|  | **9** | Enterrer une malfaisance pour qu’elle ne ressorte jamais |
|  | **10** | Entretenir un feu sur une seule bûche |
|  | **11** | Envoyer un message par le vent |
|  | **12** | Étendre un voile d’ombre |
|  | **13** | Fabriquer du savon alchimique |
|  | **14** | Faire chuter un ennemi |
|  | **15** | Faire des rêves prémonitoires |
|  | **16** | Faire disparaître un objet |
|  | **17** | Faire jouer une petite musique d’ambiance |
|  | **18** | Faire un peu de lumière |
|  | **19** | Favoriser un bon sommeil |
|  | **20** | Feindre la mort |
| **5** | **1** | Fermer une blessure sanglante |
|  | **2** | Fouiller la mémoire |
|  | **3** | Guérir les furoncles et l’eczéma |
|  | **4** | Guérir un arbre malade |
|  | **5** | Ignorer le venin des serpents |
|  | **6** | Insuffler de la chaleur dans un corps |
|  | **7** | Insuffler un peu de fraîcheur dans un corps |
|  | **8** | Interdire un lieu à qui n’est pas invité |
|  | **9** | Interroger les cendres d’un feu |
|  | **10** | Lier un gobelin |
|  | **11** | Marcher plus longtemps |
|  | **12** | Marcher plus vite |
|  | **13** | Mettre du vent dans les voiles |
|  | **14** | Modifier la température d’une pièce |
|  | **15** | Modifier son apparence |
|  | **16** | Ne pas craindre les piqûres d’insectes |
|  | **17** | Ne pas dormir |
|  | **18** | Nettoyer des vêtements |
|  | **19** | Nettoyer une pièce |
|  | **20** | Parler aux esprits |
| **6** | **1** | Parler aux morts |
|  | **2** | Parler avec les animaux à poil |
|  | **3** | Percevoir les choses cachées et invisibles |
|  | **4** | Plonger dans un profond sommeil |
|  | **5** | Plonger une pièce dans les ténèbres |
|  | **6** | Poser un cercle de travail |
|  | **7** | Poser une alarme |
|  | **8** | Poser une bouche à message |
|  | **9** | Prendre des notes automatiques |
|  | **10** | Prendre le contrôle d’un animal |
|  | **11** | Prévenir les accidents |
|  | **12** | Prévoir le sexe d’un enfant |
|  | **13** | Prévoir le temps à quelques jours |
|  | **14** | Projeter des blocs de glace |
|  | **15** | Protéger contre les épidémies |
|  | **16** | Protéger les moutons contre la fièvre aphteuse |
|  | **17** | Protéger les murs et les poutres contre le feu |
|  | **18** | Protéger les rêves |
|  | **19** | Protéger un champ contre la vermine |
|  | **20** | Protéger un foyer contre la malveillance |
| **7** | **1** | Purifier de l’eau et de la nourriture |
|  | **2** | Purifier l’air d’une pièce |
|  | **3** | Ranger des objets |
|  | **4** | Ranimer un noyé |
|  | **5** | Redonner le moral |
|  | **6** | Redresser les épis après l’orage |
|  | **7** | Réduire la puissance d’un brasier |
|  | **8** | Réduire une fracture |
|  | **9** | Rendre la vue aux yeux abîmés |
|  | **10** | Rendre un toit imperméable |
|  | **11** | Renforcer une armure |
|  | **12** | Renforcer une corde |
|  | **13** | Réparer un objet cassé |
|  | **14** | Repousser la foudre |
|  | **15** | Repousser les insectes |
|  | **16** | Repousser les morts-vivants |
|  | **17** | Respirer sous l’eau |
|  | **18** | S’assurer qu’un repas est plus roboratif qu’il n’en a l’air |
|  | **19** | S’assurer que la cheminée tire correctement |
|  | **20** | Se fondre dans l’eau pour voyager |
| **8** | **1** | Se fondre dans le paysage |
|  | **2** | Sélectionner une bonne bête pour la reproduction |
|  | **3** | Sentir la vie |
|  | **4** | Sentir le danger |
|  | **5** | Soigner la grippe et le rhume |
|  | **6** | Soigner les petits animaux |
|  | **7** | Soigner une engelure |
|  | **8** | Soulager une brûlure |
|  | **9** | Suivre une piste |
|  | **10** | Terrifier |
|  | **11** | Transférer ses perceptions dans un oiseau |
|  | **12** | Trier des objets |
|  | **13** | Trier les cailloux des lentilles |
|  | **14** | Trouver de l’eau |
|  | **15** | Trouver des plantes utiles |
|  | **16** | Trouver un objet perdu |
|  | **17** | Tuer les rats et les souris |
|  | **18** | Voir l’infiniment petit |
|  | **19** | Voir la nuit |
|  | **20** | Voir une scène lointaine dans une bassine |

## Les magies mineures

Certains sorciers des friches se spécialisent dans des domaines particuliers, le plus souvent parce qu’il s’agit de magies culturelles importantes. Ceux-là peuvent choisir l’une des magies mineures suivantes et apprendre des sorts dans des listes particulières. Bien entendu, certaines magies mineures sont non seulement interdites, mais pourchassées partout sur les terres humaines du Vieux Monde.

### Démonologie

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de démonologie** |
| **1** | Attirer des hommes-bêtes |
| **2** | Créer une lame noire |
| **3** | Dominer l’esprit d’une personne |
| **4** | Favoriser ses affaires et ses entreprises |
| **5** | Invoquer un démon mineur |
| **6** | Invoquer un destrier du chaos |
| **7** | Invoquer une meute de chiens de l’enfer |
| **8** | Ouvrir un vortex du chaos |

### Divination

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de divination** |
| **1** | Connaître le degré de folie d’une personne |
| **2** | Connaître le prochain élément important de la vie de quelqu’un |
| **3** | Déterminer l’état d’esprit et les motivations d’une personne |
| **4** | Peser les conséquences d’un choix |
| **5** | Retrouver un objet perdu |
| **6** | Revoir les détails d’une scène dans une boule de cristal |
| **7** | Se laisser aller à l’écriture et au dessin automatique |
| **8** | Trouver la clef d’une énigme |

### Élémentalisme

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts d’élémentalisme** |
| **1** | Changer la roche en boue |
| **2** | Créer quelques litres d’eau |
| **3** | Faire surgir des crocs de pierre du sol |
| **4** | Invoquer la foudre pendant un orage |
| **5** | Invoquer un élémentaire |
| **6** | Manipuler la densité de l’air |
| **7** | Ralentir la chute d’un objet ou d’un corps |
| **8** | Réduire ou augmenter la force d’un feu |

### Illusionnisme

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts d’illusionnisme** |
| **1** | Camoufler un objet |
| **2** | Faire disparaître un objet ou une personne |
| **3** | Créer un décor illusoire pour le théâtre |
| **4** | Créer des sons et des images crédibles |
| **5** | Devenir invisible |
| **6** | Changer de visage et d’attitude |
| **7** | Changer la forme et la couleur de ses vêtements |
| **8** | Contrefaire une voix déjà entendue et étudiée |

### Magie brutale

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de magie brutale** |
| **1** | Aveugler quelques minutes |
| **2** | Créer un arc électrique entre ses mains |
| **3** | Créer un bouclier invisible autour de soi |
| **4** | Détourner ou renvoyer un sort |
| **5** | Donner la nausée |
| **6** | Immobiliser un adversaire en le regardant |
| **7** | Projeter un trait de feu |
| **8** | Provoquer une explosion |

### Magie des glaces

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de magie des glaces** |
| **1** | Casser un objet de métal au bout de quelques minutes |
| **2** | Couvrir une lame de givre mortel |
| **3** | Écarter ou densifier une chute de neige |
| **4** | Octroyer une bonne résistance aux conditions hivernales |
| **5** | Provoquer une chute drastique de la température |
| **6** | Renforcer un vent glacial |
| **7** | Se déplacer sans souci sur la neige et la glace |
| **8** | Verglasser une surface, à terre ou sur l’eau |

### Magie des sables

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de magie des sables** |
| **1** | Affaiblir la cohésion d’une plaque de sable pour créer des sables mouvants |
| **2** | Connaître la direction du plus proche point d’eau |
| **3** | Couvrir une lame de flammèches de feu |
| **4** | Créer une tornade de sable |
| **5** | Marcher sur le sable sans fatiguer |
| **6** | Rester sans boire durant toute une journée |
| **7** | Se dissimuler sous les sables |
| **8** | Supporter les chaleurs excessives sans suer |

### Nécromancie

|  |  |
| --- | --- |
| **1d8** | **Sorts de nécromancie** |
| **1** | Contrôler un cadavre qui marche |
| **2** | Créer un loyal serviteur Igor |
| **3** | Invoquer une ombre de la nuit |
| **4** | Lever quelques zombies et squelettes |
| **5** | Parler à un cadavre frais pour obtenir des informations |
| **6** | Plonger dans un profond sommeil |
| **7** | Tenir un non-mort à distance |
| **8** | Voler la vie d’un ennemi |

## La magie de bataille

La magie de bataille est une forme de sorcellerie récente – elle fut développé lors de la grande guerre contre le Chaos de 2302, lorsque Magnus le Pieux obtint l’aide de plusieurs hauts elfes. Ces derniers enseignèrent les exercices de discipline mentale des hauts elfes à quelques sorciers humains, leur donnant la capacité de résister à des énergies magiques considérable et de dominer les vents magiques. Néanmoins, l’effort étant particulièrement épuisant, chaque sorcier ne peut, en réalité, maîtriser qu’une seule forme de vent.

Les sorts de bataille sont dévastateurs et terriblement puissants, ce qui implique de parfaitement peser le pour et le contre de leur utilisation. Un mage du feu peut engloutir une armée dans ses colonnes incandescentes. À noter que la plupart des mages de batailles maîtrisent aussi la magie des friches.

Il existe peu de chances que les personnages aient un jour la possibilité de développer une magie de bataille – cela signifie passer de longues années dans les universités de magie d’Altdorf, sans compter prêter allégeance « à l’empire de Sigmar, à l’empereur et aux électeurs qui l’ont couronné. »

### Les huit sorts

Les vents du chaos qui s’échappent des failles sont noirs comme l’éternité, mais ils se diffractent dans l’atmosphère du monde en huit sources d’énergie magique auxquels les hommes ont accordé des couleurs. Chaque mage de bataille apprend à maîtriser la puissance de l’un de ces vents en particulier sous la forme de huit sortilèges, possédant chacun une forme mineure et une forme majeure.

Les **huit sortilèges** sont : Comprendre, Contrôler, Créer, Délier, Détruire, Dissimuler, Lier, Modifier.

La **forme mineure** couvre tous les effets que l’on pourrait obtenir avec du temps, de l’énergie, du matériel, des hommes – comme dresser une butte ou éteindre un incendie – mais qu’il est plus facile et plus rapide d’obtenir par la magie. Les mages de bataille hésitent rarement à utiliser la forme mineure de leurs sorts.

La **forme majeure** couvre tous les effets que seule la magie peut obtenir, comme changer la course des nuages pour faire pleuvoir ici plutôt que là ou invoquer une météorite sur une armée ennemie. La forme majeure est généralement réservée aux besoins impérieux, voire impériaux. On ne la rencontre réellement que sur les champs de bataille les plus importants. Le reste du temps, les conséquences de son utilisation sont si imprévisibles que les mages s’abstiennent absolument.

### Les huit couleurs

**Magie céleste** – bleu/Azyr, la comète du pouvoir : cette magie permet de lire l’avenir, les présages des cieux, mais aussi d’invoquer éclairs et violents. Les mages célestes sont souvent éthérés et absents.

**Magie grise** – gris/Ulgu, l’épée du jugement : cette magie circule au sol sous forme de brume. Elle permet de manipuler le temps, la pluie, le vent et les ombres. Les mages gris sont extrêmement prudents et sages.

**Magie étincelante** – rouge/Aqushy, la clef des secrets : cette magie est celle du feu qui brûle et de la chaleur qui étouffe. Les mages du feu ont des tempéraments ardents et des émotions vives. Personne ne souhaite les voir en colère.

**Magie d’or** – or/Channon, l’aigle ascendant : cette magie permet de manipuler les émotions, surtout les plus simples, les plus instinctives. Mais les mages d’or sont d’abord des alchimistes et des conseillers, réputés pour les objets magiques qu’ils fabriquent.

**Magie de jade** – vert/Ghyran, la spirale de la vie : la magie de la vie et de la nature est puissante en été et faible en hiver. Elle suit les rythmes des saisons. Les sorciers de jade marchent pieds nus pour conserver le contact avec les éléments naturels.

**Magie de lumière** – blanc/Hysh, le serpent de lumière : cette magie est diffuse et imprègne la terre provoquant séismes et glissements de terrain. Les mages de lumière sont souvent charismatiques, accompagnés de nombreux élèves qui les aident à maîtriser les forces à l’œuvre.

**Magie d’ambre** – ambre/Ghur, la flèche : cette magie est farouche, indomptable et elle mine la raison de ceux qui tentent de la maîtriser. C’est la magie de la bête et du sauvage. Les mages d’ambres viennent rarement en ville et passent tout leur temps en pleine forêt.

**Magie d’améthyste** – violet/Shyish, la faux : cette magie est la plus proche de la magie noire du chaos et de la nécromancie. Elle aussi s’occupe de la mort et des morts, des esprits et des songes. Les mages d’améthystes sont lugubres et ont mauvaise réputation.

## La maîtrise des runes

Le peuple nain possède une étrange incompatibilité avec la magie – non pas qu’ils y soient insensibles, mais ils ne la comprennent pas et, comme tout ce qu’ils ne comprennent pas, ils la rejettent en bloc.

La seule exception est le don de Thungni, la connaissance des runes. On ne connaît pas exactement les secrets de la découverte de ce pouvoir – la légende parle d’un voyage de Thungni au cœur du royaume scintillant, au plus profond de la terre, dont il aurait ramené ce savoir exceptionnel. Il est néanmoins certain que l’invention des runes est bien antérieure à l’effondrement des portails et aux incursions du chaos – ce qui en ferait l’une des formes de magie les plus pures et certainement les plus stables.

Pour fonctionner, les runes doivent être tracées sur un objet par des forgerons possédant les pouvoirs requis. Ces forgerons des runes sont estimés et respectés au sein de la population. Quelques humains, les « maîtres des runes » ont volé le savoir des nains et pratiquent une forme abâtardie de cette magie – en tenant une bonne place dans le Grand livre des rancunes.

Placer une rune n’est pas un travail rapide ou facile. Il faut commencer par fabriquer l’objet qui sera enchanté car on ne place pas une rune sur n’importe quoi. Ensuite, la gravure de la rune elle-même est une opération délicate, fatigante, qui implique des heures de méditation, de rituels et de chants particuliers, seules capables de concentrer l’énergie magique. Par ailleurs, le maître forgeron doit utiliser une enclume particulière, son enclume personnelle, gravée d’une rune de sorcellerie. C’est, pour ainsi dire, son focalisateur et son ancre, même lorsqu’il trace une rune sur une porte en bois ou sur un morceau de tissu. Un forgeron n’utilise jamais l’enclume d’un autre et sa perte est toujours une tragédie.

### Runes permanentes

Pour créer une rune permanente, le forgeron doit travailler quotidiennement durant 1d8 semaines sur un objet qu’il aura fait spécialement fabriquer sur ses spécifications. À la fin de la période, il peut effectuer un jet de compétence, avec un bonus de +1 au seuil par assistant (bonus maximum égal à la réputation du forgeron) :

+ **Réussite majeure** : la rune est parfaitement inscrite et fonctionnera durant des siècles et des siècles ou jusqu’à ce qu’elle soit brisée.

+ **Réussite mineure** : la rune ne confère aucune propriété magique à ce stade et le forgeron doit repasser 1d4 semaines sur l’objet.

+ **Échec** : la rune ne fonctionnera jamais et l’objet est perdu. Lancez 1d8. Sur un résultat de 8, l’objet explose avec une force proportionnelle au nombre de semaines passées dessus. Toutes les personnes présentes, le forgeron et ses assistants, subissent un nombre de d8 de dégâts équivalent – et des blessures égales à la moitié du nombre de semaines. C’est généralement une catastrophe absolue au sein d’une forteresse naine.

### Runes temporaires

Un forgeron peut créer des runes temporaires sur n’importe quel objet. La rune disparaît dès lors qu’elle est activée ou à la prochaine pleine lune de Mannslieb. On ne peut inscrire de runes temporaires sur un objet possédant déjà une ou plusieurs runes permanentes. Inscrire une rune prend un peu de temps – 15+5d8 minutes.

+ **Réussite majeure** : la rune est parfaitement inscrite.

+ **Réussite mineure** : la rune ne fonctionne pas pour l’instant et il faut y repasser 3d6 minutes.

+ **Échec** : la rune ne fonctionnera jamais. Le forgeron perd 1d4 points de vie. Lancez 1d8. Sur 8+, la rune explose et cause 1d8 dégâts aux personnes présentes.

Un forgeron est contraint dès lors qu’il tente de poser plus d’une rune temporaire par jour.

### Les règles de la magie runique

La magie runique obéit à sept règles particulières :

1. **Règle de trois** : aucun objet ne peut recevoir plus de trois runes.

2. **Règle de forme** : les runes d’armes ne peuvent être inscrites que sur les armes, les runes d’armures sur les armures et ainsi de suite.

3. **Règle d’orgueil** : deux objets portant la même combinaison de runes ne peuvent fonctionner à moins de dix mètres de distance. Les runes sont inertes tant qu’elles sont proches.

4. **Règle de jalousie** : on ne peut inscrire qu’une maître-rune sur un objet et ces runes sont particulièrement orgueilleuses.

5. **Règle de combinaison** : toutes les runes peuvent être combinées, y compris à elles-mêmes pour renforcer leurs capacités.

6. **Règle d’incompatibilité** : il est impossible d’inscrire une rune sur un objet déjà enchanté par une autre tradition ou sur un artefact.

7. **Règle de désaccord** : les elfes, les gobelins et les orques ne peuvent utiliser les objets runiques. Les humains ne peuvent activer d’une seule rune à la fois, à moins qu’ils ne soient de fervents suivants du culte de Sigmar.

### Apprendre les runes

Un personnage apprend ses six premières runes (tirées au hasard) lorsqu’il apprend son art. Ensuite, il peut choisir deux nouvelles runes pour chaque rang de réputation supplémentaire.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1d20** | **1d8** | **Runes** |  |  |
| 1-7 | 1 | **Chair** | Talisman | Le porteur voit clair sur lui-même et sur les autres. Ceux qui veulent le tromper ou le séduire sont automatiquement contraints. |
|  | 2 | **Harmonie** | Talisman | Le porteur a un bonus de +2 à tous ses jets de compétence dans des circonstances sociales. |
|  | 3 | **Présage** | Talisman | Le porteur peut parler en silence à une personne différente, de son choix, par rang de réputation. |
|  | 4 | **Solitude** | Arme | Le porteur peut dépenser un point de destin pour doubler ses dégâts. S’il choisit de ne pas dépenser son destin, il encaisse la moitié de ceux-ci. |
|  | 5 | **Force** | Arme | Le porteur ajoute 1d8 à ses dégâts. |
|  | 6 | **Mystère** | Talisman | Le porteur a un bonus de +2 pour tromper, mentir, dissimuler, cacher, camoufler ses émotions, ses secrets ou même des objets. |
|  | 7 | **Calme/chagrin** | Talisman | Le porteur peut maîtriser ses émotions, les calmer ou les déclencher à volonté, selon ses besoins et désirs. |
|  | 8 | **Grandeur** | Talisman/arme | Le porteur devient insensible à la peur et à l’effroi. Il ne fuit pas, ni ne se détourne et les abominations ne lui infligent pas de folie. |
| 8-14 | 1 | **Compétence** | Talisman | Le porteur reçoit un bonus de +1 aux seuils de tous ses jets de compétence. |
|  | 2 | **Tout** | Arme | Le porteur a un bonus de +1 à ses seuils de combat à distance. |
|  | 3 | **Fortune** | Armure | Le porteur peut supporter deux blessures supplémentaires, sans tirer les dés pour celles-ci. |
|  | 4 | **Montagne** | Talisman | Le porteur peut dépenser un point de destin pour poser une question au socle de la terre – un caillou, une montagne – à propos de sa situation actuelle. Le meneur de jeu répond. |
|  | 5 | **Moisson** | Arme | Le porteur inflige +1d4 dégâts supplémentaire |
|  | 6 | **Liberté** | Talisman | Le porteur ne peut être attaché. Si la rune est posée sur des liens, ceux-ci sont incassables. |
|  | 7 | **Guerrier** | Arme | Le porteur a une manœuvre supplémentaire. |
|  | 8 | **Violence** | Arme | Le porteur attire la violence de ses adversaires (un par rang de réputation) – ceux-ci le visent en priorité, mais aveuglés par la fureur, ils sont contraints. |
| 15-20 | 1 | **Colère** | Arme | Le porteur a un bonus de +1 à ses seuils de combat au corps à corps. |
|  | 2 | **Obscurité** | Talisman | Les adversaires du porteur sont effrayés par son apparence et son aura, comme s’il était une créature du chaos. |
|  | 3 | **Ruine** | Talisman | Le porteur peut dépenser un point de destin pour provoquer un échec catastrophique quand un de ses ennemis agit. Il peut réserver son point de destin à condition de rater complètement sa prochaine action (lui ou un allié). |
|  | 4 | **Voyage** | Talisman | Le porteur a un bonus de +2 à tous ses jets de perception et de fouille. |
|  | 5 | **Portail** | Armure | Le porteur devine la manière dont ses ennemis vont l’attaquer et il a toujours une petite avance sur eux. Il a un bonus de 2 en protection. |
|  | 6 | **Passion** | Arme | L’arme du porteur s’enflamme et inflige 1d8 dégâts supplémentaires sur les créatures ou les objets sensibles à la chaleur. |
|  | 7 | **Haine/nuit** | Talisman | Le porteur voit clairement dans les ténèbres les plus absolues. |
|  | 8 | **Fureur** | Armure | Le porteur inflige automatiquement 1 dégât d’électricité au début de son tour à tous les ennemis et alliés à portée de corps à corps. |

## La magie des peaux-vertes

Les orques et gobelins comptent parmi les créatures les plus actives et agressives du monde et leur magie est à leur image – instinctive, destructrice, imprévisible. Elle n’apparaît que sous deux conditions : que suffisamment d’orques ou de gobelins soient assemblés au même endroit et qu’ils soient excités et belliqueux.

Dès lors, l’énergie s’accumule, passant de têtes en têtes, jusqu’à trouver un canal pour s’extirper et s’exprimer : le chamane. Personne ne peut savoir à l’avance qui possède les qualités pour devenir un chamane. Un jour, pendant une bagarre ou une bataille, la pauvre peau-verte se met soudain à crépiter et à balancer des flots d’énergie destructrices sur ses ennemis (et parfois ses alliés). S’il survit à cette première expérience, il peut être formé par des chamanes plus expérimentés (cela signifie parfois qu’ils ont simplement survécu à leur première bataille eux-aussi).

Les chamanes sont respectés et protégés – si ce n’est pas eux qui risquent leur vie pour diriger les énergies de la Waaagh !, quelqu’un d’autre devra sans charger, plus ou moins au hasard.

Techniquement, les sorts de la Waaagh ! sont tous des sorts de destruction, sous la forme de longues flammes rouges ou vertes, de boules de feu ou de billes de lumière noire. Ils font très très mal – de l’ordre de 1d8 dégâts par rang de réputation du chamane. Le nombre de sorts pouvant être lancés dépend de la masse de peaux-vertes présents et en ordre de bataille.

## Les sorcières de la Dysnomie

Les sorcières de la Dysnomie sont des créatures maléfiques qui combattent l’Empire depuis des millénaires – elles sont à l’origine de la grande peste de 1111. Leurs pouvoirs sont héréditaires et se transmettent de mères en filles.

Une sorcière possède un pouvoir, plus un par rang de Réputation, à choisir ou tirer dans la table suivante. Une sorcière possède 2d8 points de pouvoir. Chaque utilisation d’un pouvoir lui coûte un point. Elle récupère ses points de pouvoir en effectuant des sacrifices ou des actes impies.

**Les pouvoirs des sorcières de la Dysnomie sont réservés aux figurants**.

|  |  |
| --- | --- |
| **1** | **Animation des morts** : la sorcière peut lever Réputation morts-vivants (R1, CA4, arme ou griffes 1d8). |
| **2** | **Aura d’innocence** : la sorcière persuade n’importe qui que, non, non, ce n’est pas elle la coupable. Elle peut désigner un bouc émissaire. |
| **3** | **Danse des couteaux** : la sorcière manie ses couteaux comme s’il s’agissait d’une lame longue (1d8+2 dégâts). De plus, en dépensant un point de pouvoir, elle touche sa cible automatiquement comme si elle avait obtenu un 1 naturel. |
| **4** | **Déplacement soudain** : la sorcière effectue un mouvement si rapide qu’on a l’impression qu’elle se téléporte à vue. Mais c’est bien un mouvement et elle est soumis aux conditions de terrain. |
| **5** | **Domination** : la sorcière peut prendre le contrôle d’une personne en réussissant une attaque magique. La domination dure une minute par rang de réputation. |
| **6** | **Folie**: la sorcière envoie une vision horrifique à une personne qui doit réussir un jet de sauvegarde ou subir un point de folie. |
| **7** | **Immatérialité** : la sorcière est immatérielle pendant un tour. Elle peut passer au travers des murs et aucune attaque ne peut l’atteindre, mais elle ne peut pas non plus effectuer d’interaction physique. |
| **8** | **Instinct** : cet art se déclenche automatiquement si la sorcière possède encore des points de pouvoir. Elle ressent instinctivement si on tente de l’attaquer, même par surprise. Elle annule complètement la première attaque (en saisissant la flèche à pleine main, en faisant un pas de côté) puis reçoit un bonus de -2 à sa défense jusqu’à la fin de la scène. La deuxième attaque complètement annulée coûte deux points de pouvoir et ainsi de suite. |
| **9** | **Malédiction** : la cible de la malédiction est en danger jusqu’à la prochaine aube ou le prochain crépuscule. |
| **10** | **Marque de sang** : la sorcière peut déposer quelques gouttes de son sang sur un objet. Désormais, elle sait constamment où se trouve ce dernier jusqu’à la fin de l’aventure. |
| **11** | **Métamorphose** : la sorcière se transforme en un animal jusqu’à la prochaine aube, jusqu’au prochain crépuscule ou jusqu’à ce qu’elle souhaite redevenir humain. L’animal est toujours le même – il peut s’agir d’un animal normal (un loup, un tigre, etc.) ou une version géante de celui-ci (un serpent énorme) – et la sorcière doit le choisir au moment où elle embrasse les arts sombres. |
| **12** | **Nécromancie** : la sorcière peut avoir une courte conversation avec un mort. Il faut qu’il reste un peu de chair sur sa carcasse – cela ne fonctionne pas avec les squelettes à moins d’utiliser un rituel puissant. |
| **13** | **Précognition** : la sorcière s’empare d’un objet et en détermine la fonction et l’histoire récente, ainsi que les impressions qu’ont laissées ses précédents propriétaires. En se concentrant, elle peut avoir une idée de l’endroit où se trouve une personne dont elle manipule des fragments (cheveux, doigts, etc.) |
| **14** | **Présence** : la sorcière peut effectuer un jet d’influence qui affecte une foule entière. |
| **15** | **Séduction** : la sorcière peut charmer un homme, le rendre fou amoureux et le manipuler à sa guise. Tant que l’homme est sous son pouvoir, elle perd un point de magie. |
| **16** | **Sommeil**: la sorcière endort 1d8 + Réputation rangs de Réputation chez ses cibles. Celles-ci s’endorment rapidement, mais un choc ou une blessure suffit à les réveiller. |
| **17** | **Traits de feu** : la sorcière peut tirer des boules de feu à distance et inflige Réputation d8 dégâts à répartir équitablement sur les victimes présentes dans la zone d’effet. |
| **18** | **Vigueur irréelle :** la sorcière double la valeur de sa réputation pour un jet. |
| **19** | **Vision :** la sorcière a une vision sur un sujet qui l’intéresse. La vision peut être incomplète ou tronquée, imprécise ou au contraire très resserrée. |
| **20** | **Voyage à balais** : la sorcière voyage à la vitesse maximale d’un oiseau de proie sur un balai de fagots. Elle doit réussir des jets de prouesse physique pour effectuer des acrobaties. |

**Une attaque magique** est d’un jet de compétence simple. Sur une réussite majeure, l’adepte impose l’effet indiqué. Sur une réussite mineure, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde pour résister et ignorer les effets. Si la cible possède une Réputation strictement supérieure à la Réputation de la sorcière, il peut ignorer une réussite mineure et peut toujours effectuer un jet de sauvegarde sur une réussite majeure.

# La religion

Les prêtres reçoivent tous leurs pouvoirs à la bonne grâce du dieu qu’ils servent – au hasard dans les tables correspondantes. Certains pouvoirs sont permanents, d’autres ne peuvent être utilisés que ponctuellement.

Pour cela, les prêtres reçoivent **4+réputation grâces divines** – chaque utilisation d’un pouvoir coûte une grâce.

Au cours d’un **repos court**, votre personnage peut retrouver une **grâce divine** s’il effectue des prières et des offrandes à son dieu. Une **récupération** permet de regagner Réputation **grâces divines** (au lieu des points de vie). Après un **repos long**, un personnage retrouve son maximum de grâces divines.

Lors de son ordination, le prêtre reçoit **deux pouvoirs**, plus un par rang de réputation gagné par la suite. Parfois, un prêtre reçoit un pouvoir supplémentaire lorsqu’il a été remarqué par son dieu ; de même, s’il ne se plie pas à ses obligations minimales, il peut en être dépouillé, temporairement ou à jamais.

Les pouvoirs décrits ci-dessous n’ont pas d’explications mécaniques ou chiffrées – vous devez vous adapter aux circonstances, à la réputation du prêtre, à l’intérêt du dieu, aux contresorts tissés par les seigneurs de la Ruine, etc.

## Manann

**Domaine** : dieu des mers

**Symboles** : une vague stylisée ; une couronne à cinq branches ; un trident ; un albatros.

**Obligations** : respecter les coutumes et les superstitions des marins.

**Sacrifices** : marins, bateaux…

**Offrandes** : poissons, gemmes…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Allumer une lumière au milieu de son front, propre à éclairer les grands fonds marins. |
| 2 | Améliorer la trace et le sillage d’un navire pour qu’il gagne en vitesse et en précision de course. |
| 3 | Avoir le pied marin en toute circonstances et ne jamais souffrir des voyages en mer, quelque soit le navire et la dureté du temps. |
| 4 | Avoir le sens de l’orientation et toujours connaître sa position par rapport aux étoiles, au soleil et aux côtes afin d’éviter les naufrages et de retrouver le port. |
| 5 | Communiquer avec le bateau pour connaître l’état de ses membrures, de son calfeutrage, de ses voiles et aider ainsi à la manœuvre en donnant des informations précises au capitaine. |
| 6 | Confier un message à un oiseau de mer afin qu’il l’emporte jusqu’à une personne connue située sur la côte ou à bord d’un navire. |
| 7 | Contrôler le vent pour qu’il accélère la marche des navires – ce pouvoir ne permet pas de créer du vent par calme plat, mais il peut éventuellement le calmer un peu lors des grandes tempêtes. |
| 8 | Devenir un élément du bateau, devenir le bateau lui-même en prenant la place de la figure de proue et réagir plus vite et plus finement aux circonstances. |
| 9 | Devenir un véritable phare humain, une source de lumière puissante visible à plusieurs kilomètres. |
| 10 | Lire les profondeurs marines grâce à un système sonar perfectionné, équivalent à celui des dauphins. |
| 11 | Posséder des branchies soigneusement dissimulées derrière des ouïes dans le cou et s’en servir pour respirer indéfiniment sous l’eau. |
| 12 | Pouvoir marcher sur les eaux, du moment qu’elles soient au minimum saumâtres, sans craindre les vagues et la houle – bien que ce soit forcément plus compliqué quand il y a des courants de surface. |
| 13 | Pouvoir nager sans peine jusqu’à de très grandes profondeurs, sans souffrir de la pression – il reste à pouvoir respirer d’une manière ou d’une autre. |
| 14 | Projeter des cristaux de sel à haute vélocité, capables d’infliger de lourds dégâts à une cible et de l’aveugler. |
| 15 | Savoir se métamorphoser complètement en mammifère marin – dauphin, otarie, phoque… les prêtres les plus puissants peuvent se transformer en orques. |
| 16 | Sourdre de la poix de calfeutrage de la paume de ses mains pour effectuer des réparations rapides et solide en cas de voie d’eau. |
| 17 | Tisser des voiles éthérées afin de réparer une voilure abîmée ou en fabriquer une. |
| 18 | Transformer son corps pour qu’il adopte certains avantages propres à la pratique de la natation – peau écailleuse, mains palmées, pieds transformés en queue de triton, yeux protégés du sel, etc. |
| 19 | Transformer un ennemi en poisson afin qu’il aille se faire manger ailleurs. |
| 20 | Trouver les meilleurs bancs de poisson et attirer ceux-ci dans les filets et les nasses. |

## Morr

**Domaine** : dieu des morts, des rêves et des présages

**Symboles** : une asphodèle ; une rose noire ; un corbeau ; un portail de pierre.

**Obligations** : faire observer tous les rites funéraires et les veillées ; s’opposer aux nécromanciens et aux morts-vivants ; être respectueux envers les morts et leurs familles ; être attentif aux rêves.

**Sacrifices** : larmes, sang…

**Offrandes** : encens, chandelles…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Abréger d’un regard les douleurs d’un moribond qui rejoindra bientôt les domaines blancs des asphodèles de Morr. |
| 2 | Apaiser la douleur et le chagrin de celui qui va mourir et l’aider à passer les portes du jardin de Morr sereinement. |
| 3 | Apposer le signe de la corneille au linteau d’une porte pour empêcher les non-morts de la passer – à moins de parvenir à détruire le signe lui-même. |
| 4 | Causer de graves et lourds dégâts aux non-morts et aux morts-vivants par une simple imposition de ses mains, sans violence excessive, de manière à leur donner le repos éternel. |
| 5 | Détecter la présence de non-morts et de morts-vivants jusqu’à plusieurs dizaines de mètres de soi. |
| 6 | Embaumer les morts de telle manière qu’ils ne puissent être ramenés à la non-vie par un nécromancien. |
| 7 | Entendre la narration des rêves et en interpréter les signes lorsque Morr a voulu communiquer avec un mortel. |
| 8 | Étendre une aura capable de repousser et de tenir à distance les morts-vivants et les non-morts. |
| 9 | Infliger de lourds dégâts à distance aux forces nécrotiques à portée de vue. |
| 10 | Lire les cendres d’un feu pour en tirer de multiples renseignements : la nature et l’histoire des objets détruits ainsi, mais aussi voir tout ce que le feu a pu voir tant qu’il se consumait. |
| 11 | Plonger une personne dans un profond sommeil simplement en apposant ses mains sur sa peau. |
| 12 | Protéger les jardins de Morr contre les ravages de la Nécromancie et les horreurs de la Ruine. |
| 13 | S’illuminer tel un soleil capable de disperser les ombres et d’éloigner les vampires. |
| 14 | Se métamorphoser en corneille. |
| 15 | Se montrer réceptif aux messages de Morr et savoir dire les augures à ceux qui les recherchent. |
| 16 | Sentir la présence des nécromants et de ceux qui abusent de la mort en favorisant la non-vie. |
| 17 | Soigner la folie de ceux qui ont souffert de la présence des seigneurs de la Ruine – c’est un processus long et délicat, qui ne fonctionne pas avec ceux qui ont intentionnellement causé douleurs et chagrins autour d’eux. |
| 18 | Supporter les visions les plus horribles et les plus impressionnantes sans sombrer dans la folie. |
| 19 | Transmettre un message à quelqu’un de connu par le biais de ses rêves lorsqu’il est profondément endormi. |
| 20 | Voyager dans les rêves de ses compagnons pour les aider à se calmer et à se reposer le plus complètement possible en fonction des circonstances. |

## Myrmidia

**Domaine** : déesse de la guerre

**Symboles** : une lance levée derrière un bouclier.

**Obligations** : agir avec honneur et dignité en toutes circonstances ; respecter les prisonniers de guerre ; ne montrer aucune pitié pour les ennemis de l’humanité ; respecter les ordres d’un supérieur.

**Sacrifices** : sacrifice de soi…

**Offrandes** : armes, musique…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Combattre avec grâce et efficacité en toutes circonstances. |
| 2 | Créer un bouclier d’énergie translucide capable d’encaisser les coups les plus violents. |
| 3 | Enseigner les rudiments du combat à n’importe qui en l’espace de quelques heures, suffisamment pour qu’il tienne sa place au sein de la troupe. |
| 4 | Envoyer un message mental à un officier situé au loin sur le champ de bataille. |
| 5 | Évaluer la composition d’une troupe adverse avant une bataille afin d’en déterminer les points forts et les points faibles. |
| 6 | Guider une flèche jusqu’à ce qu’elle touche immanquablement son but, en courbant sa course si nécessaire. |
| 7 | Illuminer une cible pour que tous les archers se repèrent et coordonnent leurs tirs. |
| 8 | Lever un court rempart de terre assez rapidement et assez haut pour que quelques hommes y trouvent un couvert ou une position de défense appropriée. |
| 9 | Lire le champ de bataille, voir les forces et les faiblesses des adversaires en présence, évaluer la puissance et la forme des uns et des autres et distinguer les lignes de manœuvres ouvertes et fermées. |
| 10 | Monter la garde, sans faillir et sans faiblir, sans fatigue et sans impatience, en perçant les ténèbres de ses regards. |
| 11 | Ne pas tomber et continuer de combattre, au même poste, alors que la vie vous a déjà abandonnée. |
| 12 | Nimber sa lame d’une aura solaire qui la rend aussi tranchante qu’un fil d’acier nain. |
| 13 | Organiser une embuscade avec célérité et efficacité, en camouflant les hommes, en dégageant des lignes de tir et en assurant le silence et la patience de tous par quelques paroles rassurantes. |
| 14 | Parler d’une voix distincte et autoritaire, capable d’être entendue de tous ceux qui en sont les cibles, afin que les ordres soient clairement exprimés et appliqués. |
| 15 | Percuter les lignes ennemis avec tant de puissance, lors d’une charge, que les adversaires se retrouvent projetés à terre. |
| 16 | Pousser un cri de guerre enflammant le cœur de tous les combattants présents, pour qu’ils aillent au combat sans peur et sans hésitations. |
| 17 | Rallier des camarades en déroute afin de reconstituer une unité en état de combattre. |
| 18 | Réagir avant tout le monde lorsqu’un combat s’engage, afin de se placer le mieux possible et d’accomplir une action déterminante pour le reste de la bataille. |
| 19 | Se déplacer à la vitesse de l’éclair pour changer de position rapidement à l’intérieur d’une mêlée. |
| 20 | Se téléporter à vue au cours d’une bataille pour aller renforcer une unité ou porter un message. |

## Ranald

**Domaine** : dieu des voleurs

**Symboles** : un index et un majeur croisés, un X.

**Obligations** : une pièce sur dix appartient à Ranald ; pas de violence ; vis par ton esprit et non par ton épée.

**Sacrifices** : doigts, orteils, oreilles…

**Offrandes** : or, cartes, dés…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Bénéficier d’une chance insolente aux jeux de hasard – ne comptez pas conserver vos gains, Ranald est un dieu cupide. |
| 2 | Changer complètement son apparence générale en quelques secondes, le temps d’attraper quelques accessoires ou de détourner quelques vêtements. |
| 3 | Changer de visage et d’allure en l’espace de quelques minutes pour arborer une toute autre mine. |
| 4 | Changer sa voix pour qu’elle prenne les intonations et le timbre de son choix – il est même possible d’imiter quelqu’un qu’on a entendu quelques fois. |
| 5 | Créer quelques pièces d’étain ou d’argent qui disparaîtront dans quelques heures. |
| 6 | Créer une illusion mineure, auditive, olfactive ou visuelle, pour détourner l’attention. |
| 7 | Étendre une zone de silence autour de soi afin que nul bruit ne s’en échappe. |
| 8 | Évaluer assez précisément la valeur d’un objet ou d’un service. |
| 9 | Faire disparaître un petit objet, comme ça, hop ! |
| 10 | Garder son équilibre sur les passages les plus étroits, les corniches et bords de toit. |
| 11 | Ne pas attirer l’attention sur soi, ni vu ni connu alors même que des regards scrutent la foule pour vous retrouver. |
| 12 | Ouvrir une serrure en passant la main dessus. |
| 13 | Rester parfaitement immobile, telle une statue, sans plus donner l’impression de respirer ou de vivre. |
| 14 | Se changer en ombre et se fondre dans un coin sombre que nulle lumière ne viendra percer. |
| 15 | Se glisser d’une ombre à une autre, d’un pas de côté subtil et discret. |
| 16 | Semer la confusion au sein d’un groupe de personnes qui s’affolent, tournent en rond, se demandent se qui se passe et se retrouvent, un instant, incapables d’agir et de réagir. |
| 17 | Sentir les besoins et les désirs des gens afin de mieux les satisfaire… ou pas. |
| 18 | Sortir un baratin inspiré et irrésistible, capable d’emporter l’adhésion de ceux qui vous écoutent. |
| 19 | Traverser les murs des maisons et les portes en bois – ne fonctionne pas sur les grosses murailles des forteresses ou les portes doublées de métal. |
| 20 | Voir par delà les murs et les portes des maisons. |

## Shallya

**Domaine** : déesse de la guérison et de la compassion

**Symboles** : une colombe ; un cœur et une goutte de sang.

**Obligations** : éviter de tuer ; ne jamais refuser de donner des soins ; ne pas retenir une âme si son temps est venu ; aller sans armes, juste un bâton ; honnir les seigneurs de la Ruine sous toutes leurs incarnations.

**Sacrifices** : donations aux orphelins et aux œuvres…

**Offrandes** : nourriture et soins aux nécessiteux…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Délivrer un enfant sans mal ni pour lui, ni pour sa mère. |
| 2 | Détourner un geste de violence et l’arrêter avant qu’il ne soit trop tard. |
| 3 | Donner de sa vie pour renforcer celle de tous ses compagnons. |
| 4 | Émaner une douce chaleur de son corps, capable de réchauffer une pièce en quelques minutes. |
| 5 | Empêcher un blessé de mourir s’il reste un espoir qu’un bon médecin lui sauve la vie s’il parvient jusqu’à lui. |
| 6 | Empêcher un poison de se répandre dans le corps et le résorber progressivement. |
| 7 | Étendre une aura de calme autour de soi pour prévenir conflits et bagarres. |
| 8 | Faire oublier un trauma violent et effacer la folie qu’il instille dans les victimes. |
| 9 | Guérir les maladies non magiques et quelques-unes surnaturelles. |
| 10 | Jeûner le temps qu’il faut afin que d’autres bénéficient de la nourriture disponible. |
| 11 | Plonger son corps dans une stase immatérielle qui lui permet de résister à toutes les conditions les plus inhumaines, dans l’attente que quelqu’un vienne le chercher. |
| 12 | Purifier un lieu ou de la nourriture touchés par la Ruine. |
| 13 | Réduire une blessure et la soigner en quelques heures et une bonne nuit de sommeil. |
| 14 | Rendre ses points de vie à celui qui en manque cruellement. |
| 15 | Résister à toutes les maladies non magiques et à quelques-unes surnaturelles. |
| 16 | Se sacrifier et fusionner avec un puissant ennemi de l’humanité afin de le purifier définitivement – et disparaître avec lui. |
| 17 | Soigner les animaux de leurs affections et douleurs. |
| 18 | Supporter dégâts et blessures à la place d’une autre personne en vue. |
| 19 | Transférer une blessure d’une personne à une autre consentante. |
| 20 | Vivre longtemps, plus longtemps qu’un simple humain peut seulement le désirer. |

## Sigmar heldenhammer

**Domaine** : dieu de l’empire

**Symboles** : un marteau de guerre nain ; une comète à deux queues ; un griffon ; une couronne dorée.

**Obligations** : obéir aux ordres ; venir en aide au peuple nain à chaque fois qu’ils appellent ; travailler à maintenir l’unité de l’empire ; vouer une allégeance sans faille à l’empereur ; débusquer et éliminer les ennemis de l’humanité et les pratiquants des arts corrompus.

**Sacrifices** : or, une belle mort, la tête d’un ennemi de l’empire…

**Offrandes** : or, vin, bière…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Apaiser un conflit naissant entre deux parties pour qu’une discussion plus tranquille s’installe. |
| 2 | Appeler un cessez-le-feu et un pourparler que les parties en présence respectent et appliquent tant que vous ou les vôtres ne le trahissent pas. |
| 3 | Bénir votre armure afin que vos ennemis n’y trouvent pas de failles. |
| 4 | Développer une puissance physique hors du commun qui vous permette d’accomplir des prouesses de force surnaturelles. |
| 5 | Devenir un étendard vivant, un exemple de courage que chacun peut suivre pour affronter les terreurs de la bataille. |
| 6 | Envoyer un message mental à une personne en vue. |
| 7 | Étendre une aura de lumière autour de soi afin d’éclairer les pas des égarés et repousser ceux qui craignent le soleil. |
| 8 | Étendre une aura qui protège les innocents contre les actes de violence. |
| 9 | Hurler des ordres, des encouragements, des alertes d’une voix qui porte à plusieurs lieues. |
| 10 | Investir votre marteau de la puissance de Sigmar et frapper plus dur que quiconque. |
| 11 | Laisser Sigmar vous inspirer des paroles de sagesse et de réconfort qui aideront ceux qui vous écoutent. |
| 12 | Obtenir l’aide des nains et lever une troupe de volontaires pour vous aider dans une tâche. |
| 13 | Prendre exemple sur tous ceux qui, par le passé, ont servi Sigmar et l’empire et trouver des réponses à vos soucis et problèmes. |
| 14 | Punir les adversaires de l’humanité en leurs infligeant des dégâts dévastateurs. |
| 15 | Rallier des compagnons en déroute et leur donner une nouvelle volonté pour affronter les dangers et les horreurs qui les attendent. |
| 16 | Récupérer progressivement de ses blessures et de sa fatigue, plus vite qu’un homme normal pourrait le faire. |
| 17 | Repousser les ennemis de l’empire et les empêcher d’approcher d’une zone que vous protégez. |
| 18 | Rester insensible aux visions horrifiques du chaos et aux imprécations des serviteurs des seigneurs de la Ruine. |
| 19 | Sentir la malveillance, l’agressivité et la méchanceté dirigée contre vous, d’abord un simple sentiment de malaise qui s’affine progressivement jusqu’à identifier les méchants. |
| 20 | Voir parfaitement dans les ténèbres et percer les brumes les plus épaisses. |

## Taal et Ryah

**Domaine** : le dieu de la nature et la déesse de la terre

**Symboles** : une spirale de vie ; une ramure de cerfs ; une hache en pierre ; une gerbe de céréales ; un arc et des flèches.

**Obligations** : respecter les animaux qui se sacrifient pour nourrir l’humanité ; offrir un sacrifice, grains ou animal, une fois par mois par une nuit sans lune ; passer sept jours par an, seul en pleine nature ; ne pas porter de métal ; éviter les armes à feu et autres machines nées de la science.

**Sacrifices** : la première pièce de chaque chasse, du sang répandu à terre…

**Offrandes** : légumes, fruits, lait, gibiers, baies, houx…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Améliorer le rendement d’une réserve de graines destinées aux semis dans les champs, afin que les récoltes soient abondantes et résistent bien au temps et à la vermine. |
| 2 | Appeler à soi les grandes et petites bêtes de la forêt. |
| 3 | Appeler un grand cerf pour qu’elle devienne votre monture et vous entraîne rapidement et sans fatigue à travers les bois et les collines. |
| 4 | Communier avec la terre pour savoir qui la foule dans les environs, à quelle distance et dans quelle direction. |
| 5 | Confier un message aux vents dominants afin qu’il arrive à une personne de votre connaissance. |
| 6 | Contrôler le mouvement naturel des plantes pour déplacer roncier et buissons, pour que les herbes accrochent aux bottes et que les orties et le sumac fouettent les peaux découvertes. |
| 7 | Dresser un petit animal pour lui apprendre rapidement quelques tours qui vous seraient utiles. |
| 8 | Fabriquer un arc d’une branche et d’un cheveux et conduire ses flèches droit au but. |
| 9 | Jeûner sans souffrir de la faim et de la fatigue, afin de laisser à d’autres le peu de nourriture disponible ou pour ne pas prélever trop de gibier dans la nature. |
| 10 | Laisser sa peau prendre la couleur de son environnement afin de se fondre au décor. |
| 11 | Marcher à la vitesse d’un cerf et entraîner ses compagnons à la suite. |
| 12 | Marquer du signe de Rhya les bergeries et les étables afin que la maladie ne vienne pas frapper les bêtes. |
| 13 | Ne laisser aucune trace derrière soi, même dans la boue ou la neige, ni odeur que les chiens pourraient suivre. |
| 14 | Parler aux mammifères, s’en faire comprendre et les comprendre. |
| 15 | Parler aux oiseaux, s’en faire comprendre et les comprendre. |
| 16 | Prédire le temps sur plusieurs jours. |
| 17 | Se métamorphoser en ours, teigneux et puissant. |
| 18 | Traquer, chasser et piéger les bêtes de la forêt avec l’efficacité nécessaire pour vous assurer la table du soir. |
| 19 | Trouver de l’eau limpide et pure dans les régions sauvages du monde. |
| 20 | Trouver les chemins les plus sûrs ou les plus rapides qui traversent les forêts du monde. |

## Ulric

**Domaine** : dieu des loups, de la bataille et de l’hiver

**Symboles** : un loup.

**Obligations** : obéir à ses supérieurs ; défendre son honneur à chaque fois qu’il est remis en cause ; être franc et honnête ; tuer soi-même les loups dont on se vête ; laisser les armes à feu de côté, sauf si nécessité fait loi et encore ; faire durer éternellement les feux dans les temples pour éloigner l’hiver mortel.

**Sacrifices** : un loup tué à mains nues…

**Offrandes** : armes, bannières ennemies, bière…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Avoir le cœur d’un loup, qu’il s’agisse d’endurance ou de courage. |
| 2 | Contrôler les feux – les allumer sans peine et les manipuler pour en augmenter ou en diminuer l’intensité. |
| 3 | Déclencher une furie guerrière destructrice pour vos ennemis – mais aussi pour vous. Qui sait si vous survivrez à celle-ci. |
| 4 | Développer un odorat capable de repérer les choses et de reconnaître les gens à grande distance, dans le temps et dans l’espace. |
| 5 | Émaner un froid mordant qui paralyse les volontés et endort les corps jusqu’à la mort si l’on reste trop longtemps à vos côtés. |
| 6 | Hurler comme un loup pour transmettre des messages et communiquer en secret avec d’autres suivants d’Ulric. |
| 7 | Marcher sur la neige et sur la glace comme s’il s’agissait d’une tendre pelouse fauchée de frais. |
| 8 | Parler d’une voix ferme et claire, compréhensible de tous, afin que chacun sache qu’il s’agit d’un ordre et pas qu’une demande polie. |
| 9 | Permettre à d’autres de supporter les froids hivernaux sans mourir ni trop en souffrir. |
| 10 | Punir les adversaires de l’humanité en leurs infligeant des dégâts dévastateurs. |
| 11 | Repérer et traquer les créatures chaotiques qui rôdent dans les forêts. |
| 12 | Se métamorphoser complètement en loup. |
| 13 | Se réincarner en louveteau au moment de sa mort, qui grandira pour devenir un terrible chef de meute. |
| 14 | Se transformer en une bête monstrueuse, mi-homme mi-loup, dévastatrice et mortelle. |
| 15 | Sentir la vérité et le mensonge dans les paroles qu’on vous adresse. |
| 16 | Subir les dégâts à la place de vos alliés et compagnons, et en soigner une partie au passage. |
| 17 | Supporter les rigueurs de l’hiver et du froid mortel, du blizzard et de la glace, sans même se rendre compte qu’il fait un peu plus frais que d’habitude. |
| 18 | Transformer ses mains en de puissantes griffes capables de déchiqueter les ennemis au corps à corps. |
| 19 | Traquer un gibier sans le perdre, quelque soit ses moyens et sa vitesse, jusqu’à ce qu’il tombe sous vos crocs. |
| 20 | Voir dans les ténèbres, sous les étoiles et au travers des brumes les plus épaisses. |

## Verena

**Domaine** : déesse des connaissances et de la justice

**Symboles** : une chouette ; une balance ; une épée pointe vers le bas.

**Obligations** : sauvegarder la connaissance ; juger sans préjugés, sans peur et sans favoritisme ; arbitrer les disputes ; combattre au nom de la justice.

**Sacrifices** : exécution d’un coupable, savoir ancien retrouvé…

**Offrandes** : prières écrites, lumière…

|  |  |
| --- | --- |
| **1d20** | **Pouvoirs** |
| 1 | Arracher des aveux et des secrets par la peur et la douleur aux ennemis de l’humanité qui se rient de votre civilité. |
| 2 | Donner un ordre, sec et impérieux, qui est immédiatement obéi. |
| 3 | Effectuer des recherches dans une bibliothèque en ayant une connaissance intuitive du son thésaurus et de son classement. |
| 4 | Faire appel à Verena pour juger de la culpabilité d’une personne quand rien ne permet de faire pencher la balance ni en sa faveur, ni en sa défaveur. |
| 5 | Faire jaillir de longues chaînes de vos manches qui iront s’enrouler d’elles-mêmes autour de ceux qui tentent de vous affronter ou de vous fuir. |
| 6 | Manipuler les souvenirs de quelqu’un pour effacer un fait ou un détail. |
| 7 | Marquer une personne condamnée par un tribunal. S’il récidive, un autre prêtre de Verena verra la marque et saura s’il y a lieu ou non de montrer de la clémence. |
| 8 | Marquer une personne de façon à ce que nul ne porte la main sur lui tant qu’il n’a pas été reconnu coupable par un tribunal compétent. |
| 9 | Moduler sa voix pour qu’elle soit extrêmement convaincante et juste à l’oreille de vos interlocuteurs. |
| 10 | Nouer la langue d’un individu et l’empêcher de s’exprimer ou de parler sans votre autorisation. |
| 11 | Obtenir que les gens vous parlent des histories anciennes, des secrets enfouis et oubliés, de toutes les turpitudes que vous devez connaître. |
| 12 | Pousser à se rappeler d’un détail oublié mais important grâce aux questions habiles que vous posez. |
| 13 | Prendre note, sans fatigue, de débats et de discussions complexes et reporter les paroles sur le papier aussi vite qu’elles sont prononcées. |
| 14 | Protéger un secret que personne ne saura vous arracher d’aucune manière. |
| 15 | Se métamorphoser en chouette. |
| 16 | Sentir la vérité et le mensonge dans les paroles de ceux que vous interrogez. |
| 17 | Trouver les intonations justes pour questionner avec autorité et compréhension ceux qui finiront par avouer leurs crimes. |
| 18 | Voir la nuit, comme un hibou, jusqu’au détails les plus fins. |
| 19 | Vous rappeler de tous les détails d’une scène, des textes d’un livre ou des visages que vous croisez. |
| 20 | Vous tenir au centre d’un lieu et remonter dans le temps pour voir tout ce qui s’y est passé. |

## La dame du lac

**Domaine** : déesse de la Bretonnie

**Symboles** : le Graal, une fleur de lys.

**Obligations** : observez l’humilité et l’innocence ; servez votre père et obéissez-lui jusqu’au mariage, puis faites de même avec votre époux ; portez assistance à ceux qui sont faibles et sans défense malgré eux ; n’accordez votre grâce qu’aux plus nobles et preux chevaliers qui la désirent.