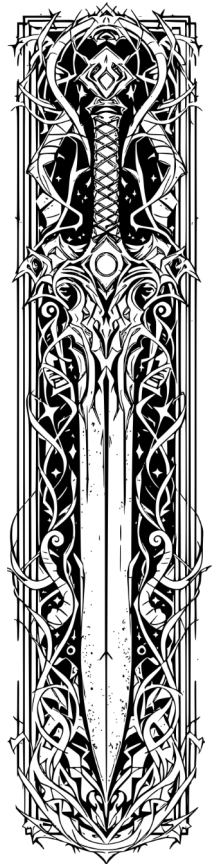
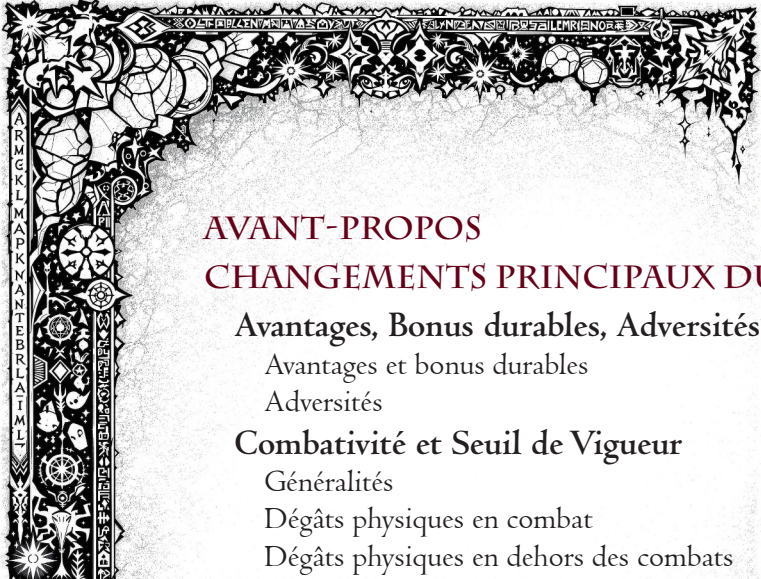


# MOURNBLADE



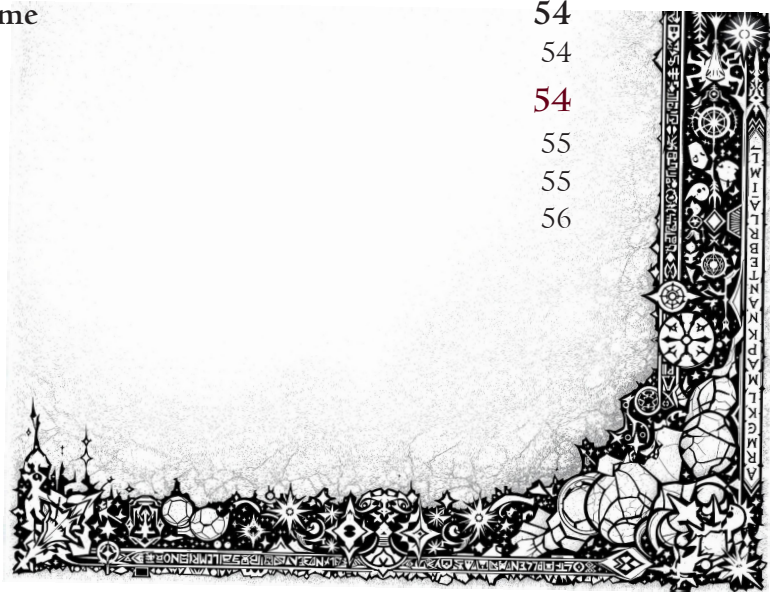
## RÈGLES ET ADAPTATIONS POUR LE CYD 2.0

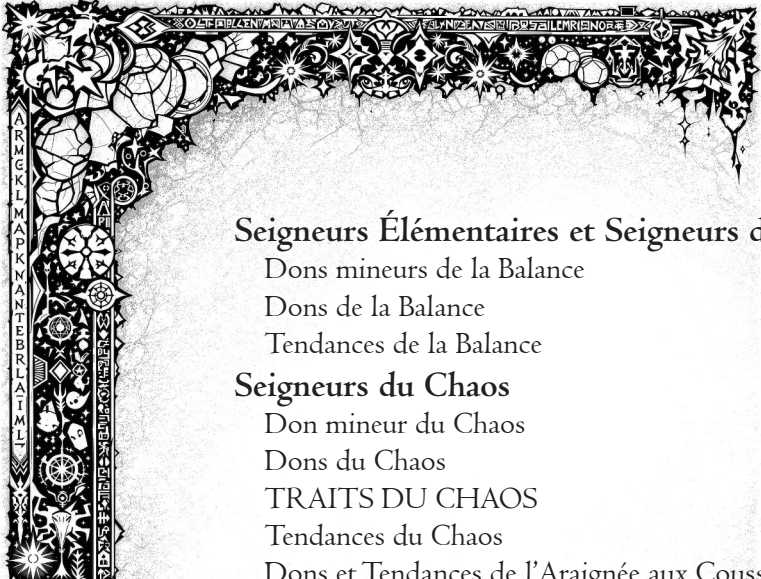




<b>AVANT-PROPOS</b>	<b>7</b>
<b>CHANGEMENTS PRINCIPAUX DU SYSTÈME DE JEU</b>	<b>8</b>
<b>Avantages, Bonus durables, Adversités</b>	<b>8</b>
Avantages et bonus durables	8
Adversités	8
<b>Combativité et Seuil de Vigueur</b>	<b>9</b>
Généralités	9
Dégâts physiques en combat	9
Dégâts physiques en dehors des combats	9
Faire varier le bonus d'avantage	9
Avec quels jetons jouer ?	10
<b>Soins des blessures</b>	<b>11</b>
Récupération de Combativité à l'issue d'une scène d'action	11
Question : les Adversités comptent-elles vraiment tout le temps ?	11
Convalescence	12
Les soins et remèdes	12
Question : Vaincu(e) = mort ?	12
<b>Âme et Seuil de Pouvoir</b>	<b>13</b>
Généralités	13
Âme	13
Mode âpre ? Mode épique ?	13
Pertes d'Âme	14
Le cas particulier des Runes coûtant un seul point d'âme dans Mournblade	14
<b>Repos, récupération psychique et folie</b>	<b>14</b>
Récupération psychique par le repos	14
Règle avancée : la folie	15
<b>Ressources : Bonne Aventure et Éclat</b>	<b>15</b>
Bonne Aventure	15
Éclat	16
<b>Lieux d'origine et Historiques</b>	<b>18</b>
<b>Profils</b>	<b>18</b>
<b>Attributs et Bonne Aventure</b>	<b>18</b>
<b>CRÉATION DE PERSONNAGE ET EXPÉRIENCE</b>	<b>18</b>
<b>Compétences, Talents et Prédilections</b>	<b>19</b>
Compétences	19
Talents et Prédilections	19
<b>Vitesse</b>	<b>19</b>
<b>Compléter la feuille de personnage</b>	<b>19</b>
Seuil de Vigueur, Seuil de Pouvoir, Seuil de Défense et Protection	19
Capacités Offensives ; Runes, recettes et noms connus	19
Un mot sur les espèces rares des Jeunes Royaumes :	19
Loi et Chaos	20
Talents et Dons des Élus	20
Équipement ; description ; Éclat	20

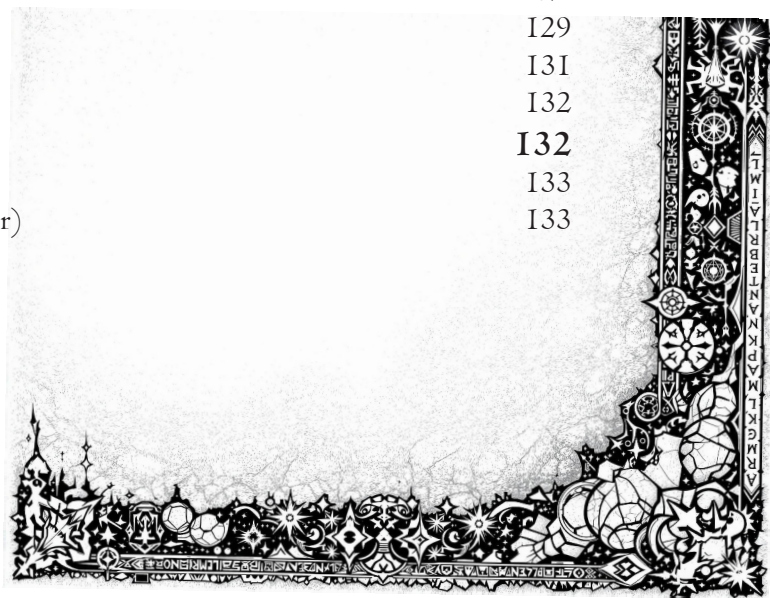
<b>Expérience</b>	<b>20</b>
Expérience et Éclat reçus à la fin d'un scénario	20
Utiliser les points d'expérience	20
Et si je ne veux pas jouer un Élu ?	20
Tableau des dépenses d'expérience	21
Quel est le niveau du personnage que je crée ?	21
<b>Historiques</b>	<b>22</b>
<b>Initié, Aguerri, Maître</b>	<b>28</b>
<b>Bifurquer</b>	<b>28</b>
<b>Profils de Mournblade</b>	<b>28</b>
<b>Profils</b>	<b>28</b>
ALCHIMISTE	29
ARTISAN	29
ARTISTE	30
ASSASSIN	30
CAPITAINE	31
CHASSEUR DE PRIMES	31
Questions : quels sont les prérequis pour acquérir un Talent ?	31
COURTISAN	32
DRESSEUR	32
ECCLÉSIASTE	33
ÉCLAIREUR	33
ÉRUDIT	34
MARCHAND	34
MARIN	35
RACAILLE	35
SOLDAT DE FORTUNE	36
SPADASSIN	36
SORCIER	37
VOLEUR DE RÊVE	37
<b>Utilisation des Talents</b>	<b>38</b>
<b>Prédilection et Maîtrise</b>	<b>38</b>
<b>Les Talents de Mournblade</b>	<b>38</b>
Les Talents « Élu »	38
<b>Talents</b>	<b>38</b>
Liste des Talents	39
Prédilections supplémentaires pour Mournblade	49
<b>Pactes et Dons ; Tendances ; Sacrifice d'Âme</b>	<b>54</b>
Pactes et Dons	54
<b>DONS, TENDANCES ET PACTES</b>	<b>54</b>
Tendances	55
Sacrifice d'Âme	55
Dons à plusieurs niveaux	56





<b>Seigneurs Élémentaires et Seigneurs des Bêtes</b>	<b>56</b>
Dons mineurs de la Balance	56
Dons de la Balance	56
Tendances de la Balance	57
<b>Seigneurs du Chaos</b>	<b>59</b>
Don mineur du Chaos	59
Dons du Chaos	59
TRAITS DU CHAOS	60
Tendances du Chaos	62
Dons et Tendances de l'Araignée aux Coussins d'Or	64
Dons et Tendances des Cyrel'ites	65
Dons et Tendances des Extravagants Troubadours de la Dérailson	66
Dons et Tendances de la Mère de Toutes les Guerres	67
<b>Seigneurs de la Loi</b>	<b>68</b>
Don mineur de la Loi	68
Dons de la Loi	68
Tendances de la Loi	70
Dons et Tendances des Arpenteurs du Cosmos	71
Dons et Tendances des Chevaliers parfaits	72
Dons et Tendances des Faiseurs	72
Dons et Tendances des Fous de Miggea	74
Dons et Tendances des Législateurs	74
<b>Généralités</b>	<b>76</b>
Agir pendant une scène d'action	76
<b>SCÈNES D'ACTION ET COMBAT</b>	<b>76</b>
Pris par surprise	77
<b>Courses-poursuites</b>	<b>77</b>
Le combat avec des armes naturelles ou de fortune	77
<b>Combat</b>	<b>78</b>
Corps-à-corps	78
Combat à distance	79
<b>Règles avancées</b>	<b>80</b>
Manœuvres de combat	80
Combattre des Anonymes	80
Cas particuliers	83
Dangers naturels	83
DROGUES, MALADIES ET POISONS	86
<b>Règles générales</b>	<b>88</b>
Les différentes Sorcelleries	88
<b>SORCELLERIES ET ENTITÉS DU MULTIVERS</b>	<b>88</b>
Précisions sur le lexique employé ; Pouvoir et Seuil de Pouvoir	89
Sorcelleries insignifiantes (dont le Pouvoir est égal à 1)	90
Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme	90

<b>Sorcellerie runique</b>	<b>92</b>
Activer et maintenir une Rune	92
Sortilèges et Rituels	93
Liste complète des Runes	93
Liste complète des Sortilèges et Rituels	96
Alchimie et potions	97
Nécromancie	99
Les vampires	100
Dame du Vide (L'Œil du Sorcier p. 28)	100
<b>Servir les Seigneurs Élémentaires et les Seigneurs des Bêtes</b>	<b>101</b>
Convoquer un Élémentaire	101
Catastrophes naturelles	102
Pouvoirs élémentaires de l'Air	103
Pouvoirs élémentaires de l'Eau	103
Pouvoirs élémentaires du Feu	104
Pouvoirs élémentaires de la Terre	104
Invoquer les serviteurs des Seigneurs des Bêtes	105
Les Métamorphes	105
Invoquer un Seigneur des Bêtes	106
<b>Ouvrir les Portes des Enfers</b>	<b>106</b>
Invoquer un Démon	106
SEUIL DE DIFFICULTÉ D'UNE INVOCATION DE DÉMON	107
Les différents types de Démons	109
Traits démoniaques	110
Faiblesses démoniaques	116
Lier un Démon dans un objet	117
Possession démoniaque et exorcismes	119
Emprisonner un Démon	120
Vivre avec un Démon au quotidien	121
<b>Automata et enchantements de la Loi</b>	<b>122</b>
De l'usage des Artefacts de la Loi	122
Enchantements de la Loi	122
Accueillir un Automaton	123
Les différents types d'Automata	125
<b>Magie des Rêves et autres Sorcelleries plus rares</b>	<b>126</b>
Généralités sur la Magie des Rêves	126
Voyager dans les Rêves	127
Le Vol de Rêve	128
Anemone Sanglante	129
Les personnages oniriques	131
Implanter un nouveau Rêve	132
<b>Le Chemin de Roses et de Ronces</b>	<b>132</b>
La Greffe	133
Crapauds dramiens (Démons médians du Savoir)	133



<b>Sorcellerie lunaire de Soom</b>	<b>I34</b>
École de l'Encre	I35
École du Firmament	I35
<b>Entités obscures et autres merveilles des Jeunes Royaumes</b>	<b>I36</b>
Entités obscures	I36
Merveilles des Jeunes Royaumes	I36
<b>Le Multivers</b>	<b>I36</b>
Différences entre les plans	I36
Voyager entre les plans	I36
Le quotidien d'un voyageur du Multivers	I37
<b>Règles générales</b>	<b>I40</b>
Rareté des objets : comment se les procurer	I40
<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>140</b>
Qualité des objets	141
Simuler l'encombrement	141
Endommager un objet	141
<b>Armes, armures et boucliers</b>	<b>141</b>
<b>Herbes, drogues et poisons génériques</b>	<b>146</b>
<b>Drogues, poisons et autres recettes de l'alchimie commune</b>	<b>146</b>
Les acides	147
Les drogues	148
Les poisons	151
les remèdes	152
<b>Exemples de potions de l'alchimie supérieure</b>	<b>154</b>
<b>Une conversion rapide</b>	<b>156</b>
Convertir un PJ ou un PNJ	156
Convertir une bête naturelle ou une créature surnaturelle (et « Combativité accrue »)	156
<b>CONVERSION DES SUPPLÉMENTS DE MOURNBLADE</b>	<b>156</b>
Convertir un équipement	157
Campagnes partagées entre les mondes de Hawkmoon et Mournblade	157
<b>INDEX</b>	<b>160</b>



## AVANT-PROPOS

Ce document est partagé de façon officieuse. Il n'a pas été validé par le Département des Sombres Projets.

Il s'agit d'abord d'un système de conversion, pas d'un nouveau livre de règles remplaçant entièrement l'ancien. Il recense toutes les règles à suivre pour jouer à *Mournblade* avec le CYD 2.0 de *Hawkmoon*, afin d'obtenir un *Mournblade* 2.0. C'est pourquoi il est recommandé de posséder le livre de base de *Mournblade* (celui de *Hawkmoon* peut aussi être utile). J'ai en effet tenté d'inclure la plupart des règles de *Hawkmoon* qui me semblaient essentielles, mais il sera probablement impossible de le faire de façon parfaitement exhaustive.

L'idée principale qui m'a guidé ici est de rester le plus fidèle possible aux mécanismes propres aux Jeunes Royaumes (notamment sa sorcellerie versatile et si terrifiante) et de simplifier au maximum le processus de conversion, tout en reprenant l'essentiel des nouvelles mécaniques introduites avec le CYD 2.0 de *Hawkmoon*.

Il y a forcément quelques détails mineurs qui pourraient chagriner certains MJ. On ne peut faire passer *Mournblade* en version 2.0 sans modifier certains aspects au point de les rendre quelque peu « différents ». Mais j'ai fait tout mon possible pour réduire ces différences au minimum. Cela dit, j'ai parfois personnalisé certains détails, soit parce qu'ils étaient manquants ou très flous dans les livres originaux (le coût en âme de certaines Runes n'était pas précisé, par exemple), soit parce que les règles originales se contredisaient, en particulier sur les Démons, dont les pouvoirs sont parfois substantiellement différents ici (par exemple, les règles indiquent qu'un Démon du Savoir ne se bat jamais, or un certain nombre d'entre eux avaient des traits de combat, que j'ai donc remplacés par des traits plus appropriés à ces Démons). Je fais confiance aux MJ pour s'approprier le jeu à leur tour, ils pourront le personnaliser selon leurs goûts à partir des règles de ce document.

Ce document se veut le guide de référence essentiel pour jouer à *Mournblade* 2.0. Dans un nombre non négligeable de sections, il n'y a aucune différence notable pour certaines parties de cette section (quelques Tendances en particulier sont reprises à l'identique ici, par exemple). L'idée de ce document est en effet de ne pas faire hésiter le MJ sur le document à utiliser (celui-ci ou le livre de *Mournblade*) en lui fournissant des listes exhaustives, plutôt que de reporter uniquement les différences au sein d'une section. Ainsi, par commodité, le MJ devrait toujours consulter en premier lieu le présent document, car s'il a besoin du livre de règles, cela sera indiqué (avec bien souvent une référence de la page précise à consulter).

J'ai ajouté des exemples pour les sections de règles qui sont véritablement nouvelles, à savoir principalement les règles relatives à l'Âme et à la sorcellerie. Pour le reste, sauf mention contraire, les règles sont les mêmes que celles du CYD 2.0 de *Hawkmoon* et ne comportent donc pas d'exemple.

La fiche de personnage de *Mournblade* 2.0 n'est pas incluse dans ce document. Un membre de la communauté (Le Ratier bretonnien) s'est toutefois occupé de réaliser cette fiche, qui est disponible sur le serveur Discord de *Hawkmoon* et *Mournblade*. Dans le même esprit, le système *Mournblade* sur Foundry (créé par la même personne) sera doublé d'une version 2.0 afin de compléter ce qu'il a déjà mis en place pour la version originale de *Mournblade* et pour *Hawkmoon*. Je remercie chaleureusement Le Ratier pour son travail, et en profite pour remercier également tous les membres de la communauté Discord (dont le serveur est administré par le fervent Remoon depuis des années) : sans leur passion, sans leurs retours, sans nos nombreux échanges, ce document n'existerait tout simplement pas.

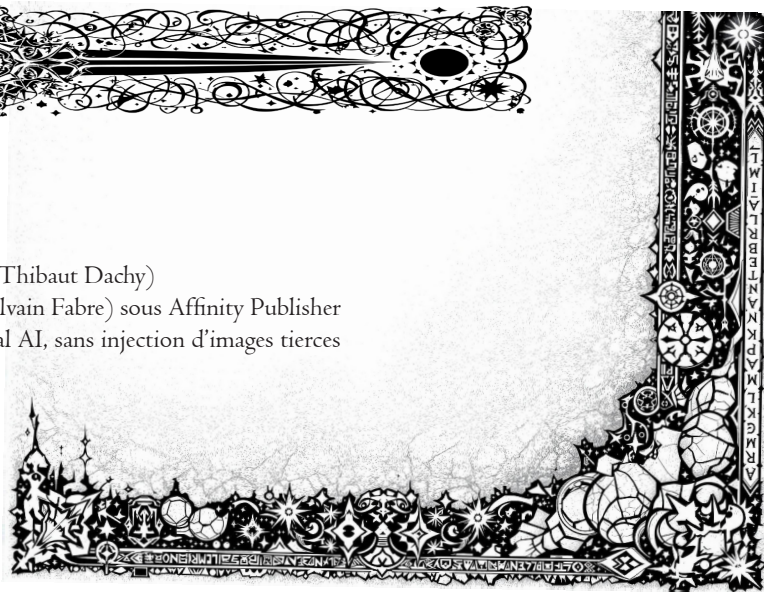
Thibaut Dachy, auteur de la campagne Le Seigneur des Ruines pour *Mournblade*



Auteur : Palanthis (Thibaut Dachy)

Mise en page : LeRatierBretonnien (Sylvain Fabre) sous Affinity Publisher

Décorations : Génération IA via Mistral AI, sans injection d'images tierces





# CHANGEMENTS PRINCIPAUX

## CHANGEMENTS PRINCIPAUX DU SYSTÈME DE JEU

Le cœur du *CYD system 2.0* est le même que celui de *Mournblade*, à quelques exceptions près que nous détaillons ci-dessous. Les règles de *Mournblade* qui ne seraient pas abordées dans ce document ne sont pas modifiées.

## AVANTAGES, BONUS DURABLES, ADVERSITÉS

### AVANTAGES ET BONUS DURABLES

Dans le cas des tests d'opposition, les modificateurs (p. 89 de *Mournblade*) ont disparu. Le MJ détermine désormais si l'un ou l'autre des opposants bénéficie d'un **avantage**. Imaginons qu'un PJ souhaite passer furtivement à travers un camp ennemi sous le couvert de la nuit : si la nuit est claire, les ennemis sont avantagés pour leurs tests de Perception. Si la nuit est sombre, l'avantage est au PJ. Les conditions peuvent très bien être considérées comme neutres : la nuit est claire mais les soldats ennemis sont distraits ? Dans ce cas, le désavantage que subit le PJ et l'avantage dont il bénéficie s'annulent l'un l'autre. Quand un personnage est considéré comme avantagé par rapport à son opposant, on ajoute + 3 au résultat de son test de Capacité.

Chaque test de Capacité peut être affecté par des **bonus durables**, comme par exemple celui que confèrent certaines armes ou certaines sorcelleries. Ainsi, le maniement d'une épée large procure un bonus de + 2 à tous les tests de Capacité Offensive. Dans ce cas, le joueur note ce bonus sur sa feuille de personnage et l'ajoute au niveau de sa Capacité.

Les **Duels** (ou **oppositions prolongées**) ont été modifiés en conséquence. Quelle que soit la durée de l'un ou l'autre de ces duels, on utilise la même règle : **deux victoires consécutives** doivent être remportées par un même opposant pour qu'il soit déclaré vainqueur. (Le MJ peut décider de fixer à trois ou quatre ce nombre, selon les circonstances.) Les réussites exceptionnelles et échecs dramatique ont un rôle particulier dans ces nouveaux duels :

- une réussite héroïque place le personnage en situation de **grand avantage** : il bénéficie d'un bonus de + 5 pour l'opposition suivante ;
- un échec dramatique confère un bonus de + 5 à son adversaire pour l'opposition suivante.

### ADVERSITÉS

Dans le *CYD 2.0*, les **malus durables** se matérialisent, eux, sous la forme de jetons d'Adversité, appelés simplement « **Adversités** ». La fatigue, la faim, le manque de sommeil, la terreur, une blessure ou une commotion peuvent affaiblir les aptitudes d'un personnage. Lorsque son état est ainsi dégradé, le PJ reçoit un ou plusieurs jetons d'Adversité qu'il conserve à côté de sa feuille de personnage. Leur nombre est retranché à tous ses tests (Capacités, Initiative) ainsi qu'à son Seuil de Défense.

- Quand les Adversités sont **bleues**, cela exprime le fait qu'elles peuvent rapidement disparaître : la fatigue, la soif, le stress, l'encombrement relèvent typiquement de ce type d'Adversité.
- Certaines Adversités sont **rouges** pour signaler qu'elles sont potentiellement graves et durables : les dégâts physiques causés au cours d'un combat ou d'une autre scène d'action causent des Adversités rouges.



- Dans certains cas indiqués par les règles, une Adversité rouge doit être retournée : au verso apparaît une Adversité **noire**. Les Adversités noires sont plus graves et mettent plus de temps à disparaître que les bleues. Dans *Mournblade*, elles symbolisent également les traumatismes psychologiques que l'on reçoit lorsque son Âme est éprouvée par l'usage de la sorcellerie et plus généralement le contact avec des entités du Multivers.

## DÉFAUSSER LES ADVERSITÉS

Les Adversités sont défaussées lorsque la situation du personnage évolue favorablement. S'il est fatigué, par exemple, une nuit de sommeil réparateur lui ôtera l'Adversité liée à son épuisement. Le recours à la Bonne Aventure peut également permettre au joueur de défausser une ou plusieurs Adversités bleues (voir « Attributs et Bonne Aventure » à la page 18).

## COMBATIVITÉ ET SEUIL DE VIGUEUR

### GÉNÉRALITÉS

La caractéristique *Santé* de *Mournblade* est remplacée par une jauge de *Combativité* et un *Seuil de Vigueur*.

Le **Seuil de Vigueur** représente la quantité de dégâts que votre personnage peut encaisser avant de perdre des niveaux de *Combativité*. Ce Seuil est égal à la **moyenne de la Puissance et de la Trempe**, arrondie à l'inférieur.

Lors d'une scène d'action, votre *Combativité* est mise à l'épreuve et son niveau peut être dégradé. Sur votre feuille de personnage, six états sont indiqués : **Combatif** (c'est votre meilleur état de forme), **Éprouvé 1**, **Éprouvé 2**, **Affaibli**, **Très Affaibli** et **Vaincu**.

À l'état **Éprouvé** (1 ou 2), votre *Combativité* est entamée mais cela ne diminue pas vos facultés.

L'état **Affaibli**, lui, vous inflige deux jetons d'Adversité rouges. L'état **Très Affaibli** vous en inflige deux autres.

Lorsque vous êtes **Vaincu(e)**, vous n'êtes plus en mesure d'agir jusqu'à ce qu'on vous soigne ou que votre corps récupère naturellement.

## DÉGÂTS PHYSIQUES EN COMBAT

En situation de combat, qui est la cause la plus fréquente de dégâts physiques, chaque attaque réussie inflige automatiquement la perte d'un niveau de *Combativité* minimum. On détermine toutefois un nombre de dégâts pour vérifier si la *Combativité* est réduite de façon plus sévère. Ils sont égaux à  $1d10$  + le modificateur de dégâts de l'arme (ou  $2d10$  + le modificateur en cas de réussite héroïque, chaque « 10 » sur l'un des dés de dégâts pouvant alors être relancé et s'additionnant aux autres). Ces dégâts sont alors comparés au *Seuil de Vigueur* de la cible :

- Si le *Seuil de Vigueur* n'est pas atteint, l'adversaire ne perd pas d'autre niveau de *Combativité* que celui est perdu automatiquement du fait de la réussite de l'attaque.
- Si le *Seuil de Vigueur* est atteint ou dépassé, l'adversaire perd deux niveaux de *Combativité* en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement du fait de la réussite de l'attaque).
- Si le double du *Seuil de Vigueur* est atteint ou dépassé, l'adversaire perd trois niveaux en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement du fait de la réussite de l'attaque).
- Si le triple du *Seuil* est atteint ou dépassé, l'adversaire perd quatre niveaux, etc.

## DÉGÂTS PHYSIQUES EN DEHORS DES COMBATS

En dehors des situations de combat, lorsque *Mournblade* (que ce soit dans le livre de base, un supplément, ou un scénario) mentionne une perte de « Santé », par exemple un effet de maladie, on transforme cela en une perte de *Combativité* dans le CYD 2.0.

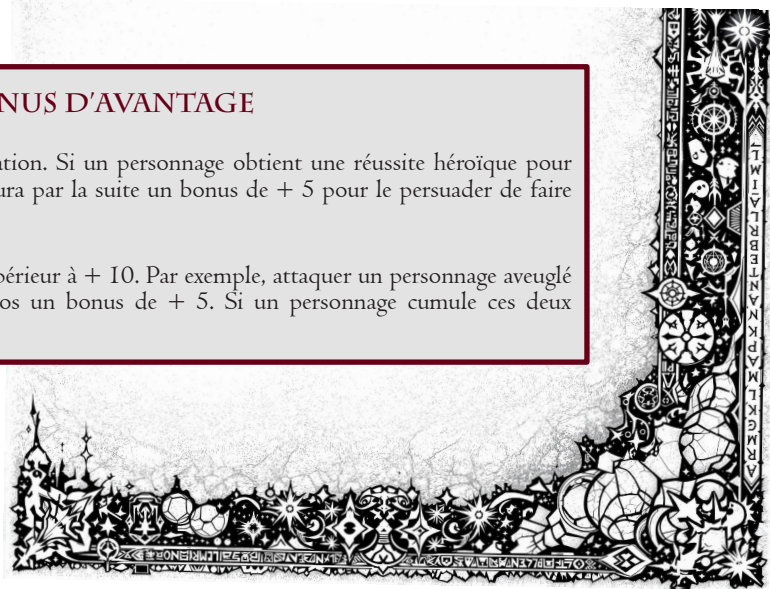
Deux solutions existent, selon que l'on soit confronté à un effet durable et progressif (comme une maladie) ou une source de dégât direct, instantané, due à une sorcellerie par exemple.

Dans le premier cas, on infligera une perte d'un niveau de *Combativité* sur un laps de temps variable. À titre indicatif, nous vous invitons à transformer chaque tranche de 1 à 5 points de Santé perdus en un niveau perdu de *Combativité* (mais le MJ reste le seul maître de la perte appropriée de *Combativité* pour chaque cas de figure) : ainsi la Peste, qui dans *Mournblade* fait perdre 5 points de Santé par jour si le test de résistance à la Virulence de la maladie échoue, devient dans le CYD 2.0 une perte d'un niveau de *Combativité* par jour si le test échoue.

## FAIRE VARIER LE BONUS D'AVANTAGE

Le bonus d'avantage peut varier de + 1 à + 10, selon la situation. Si un personnage obtient une réussite héroïque pour intimider un PNJ, vous pouvez par exemple considérer qu'il aura par la suite un bonus de + 5 pour le persuader de faire quelque chose pour lui.

Dans le CYD system, un test ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à + 10. Par exemple, attaquer un personnage aveuglé procure un bonus de + 10, et attaquer un personnage de dos un bonus de + 5. Si un personnage cumule ces deux désavantages, le bonus pour ses adversaires est limité à + 10.



## AVEC QUELS JETONS JOUER ?

Si vous ne possédez pas les jetons spécialement conçus pour la gamme Hawkmoon, ce n'est pas grave : utilisez des jetons présents dans un autre jeu ou fabriquez-les vous-même. Vous aurez besoin de six types de jetons différents pour les matérialiser en jouant à Mournblade 2.0 : les Adversités bleues, les Adversités rouges, les Adversités noires, les investissements d'Âme, les points de Bonne Aventure et les points d'Éclat.

Source du malus	Adversités	Description	Défausse
Faim ou Soif	1 bleue	Le personnage n'a pas mangé depuis 24 heures ou n'a pas bu depuis 12 heures. Si cette situation se prolonge, donc que l'état du personnage s'aggrave, le MJ peut ajouter une ou plusieurs Adversités au personnage. Les effets de la faim et de la soif peuvent s'additionner.	L'Adversité est défaussée lorsque le personnage mange ou boit selon ses besoins.
Blessure	2 à 4 rouges	Le personnage atteint le niveau de Combativité Affaibli, Très Affaibli ou Vaincu	Les Adversités peuvent être défaussées si le personnage réussit un test de Puissance + Trempe ou s'il est soigné. En cas d'échec, ces Adversités deviennent noires..
Drogue ou alcool	1 à 4 bleues	Selon la gravité de l'intoxication.	Les Adversités sont défaussées quand les effets de la substance prennent fin.
Encombrement	1 bleue	Le personnage porte une charge trop lourde pour lui. Si cette charge s'accroît, d'autres Adversités peuvent s'ajouter à la première.	L'Adversité est défaussée dès que le personnage n'est plus considéré comme encombré.
Fatigue	1 bleue	Le personnage n'a pas bénéficié d'un temps de repos suffisant. Si cet état se prolonge, d'autres Adversités peuvent s'ajouter à la première.	L'Adversité disparaît dès que le personnage prend du repos (une nuit de sommeil, ou une autre durée à la discrétion du MJ).
Stress ou Terreur	1 bleue ou noire	Un échec à un test de Trempe inflige une Adversité au personnage.	Si elle est bleue, l'Adversité est défaussée dès que le personnage est sorti de la situation qui la lui a infligée. Si elle est noire, l'Adversité est défaussée au bout de 4 jours de repos et de calme
Usage de la Sorcellerie	2 à 5 bleues et noires	Le personnage atteint le niveau d'Âme Traumatisé, Très Traumatisé ou Brisé	Une Adversité bleue est défaussée par heure de repos ; une Adversité noire est défaussée tous les 4 jours de repos

Dans le second cas, on préférera comparer le nombre de dégâts infligés au Seuil de Vigueur du personnage (en suivant ce qui a été établi plus haut pour le combat) pour déterminer combien de niveaux de *Combativité* il va réellement perdre.

Le premier cas de figure est plus adapté aux pertes de Santé minimales (mais souvent répétées sur une longue période). Le second est plus adapté aux sources de dégâts ponctuelles, mais qui retirent un plus grand nombre de points de Santé dans *Mourblade*.

## SOINS DES BLESSURES

### RÉCUPÉRATION DE COMBATIVITÉ À L'ISSUE D'UNE SCÈNE D'ACTION

#### Personnage Éprouvé

Si le personnage n'est qu'Éprouvé, il redevient *Combatif* dès que la scène prend fin et que le calme est revenu.

#### Personnage Affaibli

Si la *Combativité* du personnage est dégradée au niveau *Affaibli*, un test de *Puissance + Trempe* est entrepris à la fin de la scène. Le SD est de 10, toutes les *Adversités* s'appliquent et la *Bonne Aventure* peut être utilisée. Ce test permet de déterminer si tout ou partie des *Adversités* rouges deviennent des *Adversités* noires.

**Réussite :** la *Combativité* n'a été que provisoirement dégradée. Le personnage redevient *Combatif*. Les jetons d'*Adversité* rouges infligés dans la scène d'action qui vient de prendre fin sont défaussés, à l'exception d'un seul. Ce jeton restant est retourné : il devient une *Adversité* noire. Voir « *Convalescence* » à la page 12.

**Réussite héroïque :** un personnage *Affaibli* défausse immédiatement la totalité des *Adversités* encaissées au cours de ce combat et il redevient *Combatif*.

**Échec :** les jetons d'*Adversité* rouges infligés au personnage sont tous retournés. Ils deviennent des *Adversités* noires. Celles-ci représentent des blessures, dont il va récupérer lentement. Voir « *Convalescence naturelle* » à la page 12.

**Échec dramatique :** en plus des conséquences de l'échec simple, le personnage risque d'avoir une séquelle. Il lance 1d20. En cas de résultat impair, il perd définitivement un point dans l'un de ses *Attributs* (c'est lui qui choisit lequel).

#### Personnage Très Affaibli

Un test de *Puissance + Trempe* est entrepris à la fin de la scène. Le SD est de 15, toutes les *Adversités* s'appliquent et la *Bonne Aventure* peut être utilisée.

**Réussite :** la *Combativité* n'a été que provisoirement dégradée. Le personnage redevient *Combatif*. Les jetons d'*Adversité* rouges infligés dans la scène d'action qui vient de prendre fin restent rouges et seront défaussés au bout de 24 heures, à l'exception d'un seul. Ce jeton d'*Adversité* rouge est aussitôt retourné : il devient une *Adversité* noire. Voir « *Convalescence* » à la page 12.

**Réussite héroïque :** comme ci-dessus, mais le personnage *Très Affaibli* voit ses jetons d'*Adversité* rouges immédiatement défaussés, à l'exception d'un seul. Ce jeton restant est retourné : c'est désormais une *Adversité* noire. Voir « *Convalescence* » à la page 12.

**Échec :** les jetons d'*Adversité* rouges qui sont infligés au personnage sont tous retournés. Ils deviennent des *Adversités* noires. Celles-ci représentent des blessures, dont il va récupérer lentement : voir « *Convalescence* » à la page 12.

**Échec dramatique :** en plus des conséquences de l'échec simple, le personnage garde une séquelle. Il perd définitivement un point dans l'un de ses *Attributs* (c'est lui qui choisit lequel).

#### Personnage Vaincu

Lorsqu'un personnage est *Vaincu*, la situation peut entraîner sa mort immédiate. Deux cas principaux peuvent se présenter, qui entraînent ce décès : soit l'adversaire qui vous a mis dans cet état (ou l'un de ses compagnons) décide de vous achever, soit les conditions ne permettent pas d'envisager une autre issue que la mort (par exemple si vous faites une chute de trente mètres de haut et tombez sur une surface dure). Dans tous les autres cas, si la *Combativité* du personnage est tombée au niveau *Vaincu*, il lance un d20 à la fin de la scène. Si le résultat est pair, son état est traité comme celui d'un personnage *Très Affaibli* (voir ci-dessus). Si le résultat est impair, la blessure qu'il a reçue l'a plongé dans un état gravissime. Il est en danger de mort. Un test de *Puissance + Trempe* est alors entrepris. Le SD est de 16, toutes les *Adversités* s'appliquent et la *Bonne Aventure* peut être utilisée.

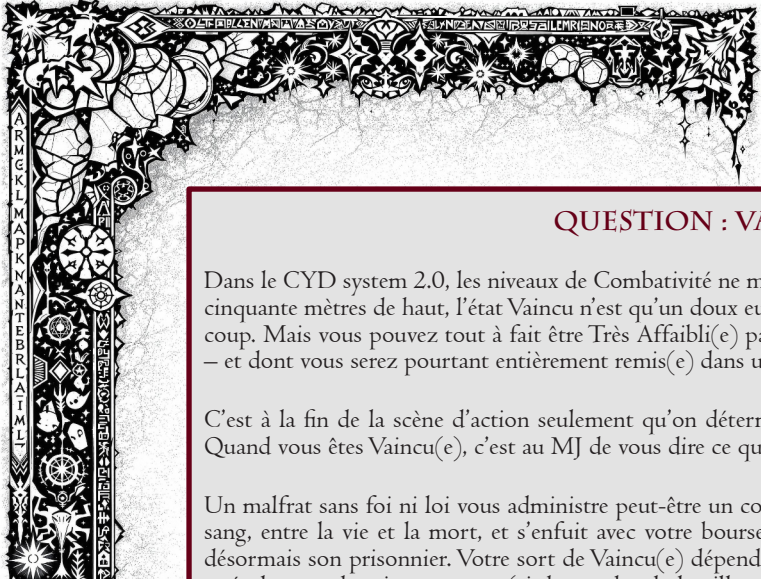
**Réussite simple :** grâce à sa constitution, le personnage va survivre. Toutes les *Adversités* rouges sont retournées et deviennent des *Adversités* noires, dont il va se débarrasser lentement (voir « *Convalescence* » à la page 12).

### QUESTION : LES ADVERSITÉS COMPTENT-ELLES VRAIMENT TOUT LE TEMPS ?

Par souci de simplicité, nous vous invitons à considérer qu'une *Adversité* affecte toutes les *Capacités* d'un personnage ainsi que son *Seuil de Défense* et son *initiative*. Un guerrier encombré par une lourde charge aura, par exemple, davantage de difficulté à se montrer éloquent qu'un homme qui peut sans effort se tenir bien droit et respirer à pleins poumons : son test de *Persuasion* en sera affecté.

Si, toutefois, vous souhaitez nuancer cette règle, libre à vous ! Ignorez par exemple les *Adversités* causées par des difficultés physiques lorsque vous estimez qu'elles ne doivent pas diminuer les aptitudes intellectuelles ou relationnelles d'un personnage.





## QUESTION : VAINCU(E) = MORT ?

Dans le CYD system 2.0, les niveaux de Combativité ne mesurent pas la gravité des blessures. Si vous avez fait une chute de cinquante mètres de haut, l'état Vaincu n'est qu'un doux euphémisme pour signaler que vous êtes, sauf miracle, tué(e) sur le coup. Mais vous pouvez tout à fait être Très Affaibli(e) par une grosse commotion qui vous a laissé complètement groggy – et dont vous serez pourtant entièrement remis(e) dans une dizaine de minutes.

C'est à la fin de la scène d'action seulement qu'on détermine la gravité de votre état (voir le chapitre suivant à ce sujet). Quand vous êtes Vaincu(e), c'est au MJ de vous dire ce qu'il advient de vous, en fonction du contexte.

Un malfrat sans foi ni loi vous administre peut-être un coup de grâce. Ou bien il vous laisse inconscient dans une mare de sang, entre la vie et la mort, et s'enfuit avec votre bourse. Ou encore il vous a mis le couteau sous la gorge et vous êtes désormais son prisonnier. Votre sort de Vaincu(e) dépend du hasard, de votre adversaire, de ses motivations, de ses valeurs et également des circonstances (si des gardes de la ville sont en train d'approcher de la ruelle où vous vous battiez, il est probable que le malfrat va décamper sans prendre le temps de vous achever).

**Réussite héroïque** : le personnage va survivre. Toutes les Adversités rouges restent rouges et seront défaussées au bout de 24 heures, à l'exception d'une seule, qui devient aussitôt une Adversité noire.

**Échec** : le personnage mourra dans *Trempe* minutes. Il peut encore être sauvé par une intervention extérieure : voir « Soigner un mourant » à la page 12.

**Échec dramatique** : le personnage meurt sur-le-champ.

## CONVALESCENCE

### Convalescence naturelle

Les jetons d'Adversité noires sont défaussés à raison d'un tous les 4 jours.

*Rappel : ils ne peuvent être défaussés au moyen de la Bonne Aventure.*

### Convalescence empêchée

Et si les conditions ne se prêtent pas à la convalescence (personnage actif, malmené, incapable de se reposer) ? Le MJ peut juger que la guérison prend plus de temps. Le décompte des jours est bloqué tant que les conditions ne permettent pas une bonne récupération.

## LES SOINS ET REMÈDES

Lorsqu'un personnage est blessé (il possède une ou plusieurs Adversités noires), il peut recevoir des soins pour hâter sa guérison. C'est au soigneur d'agir, avec les instruments et médicaments adéquats. Il doit réussir un test d'*Adresse ou Clairvoyance (au choix du MJ) + Soins / 12 + le nombre d'Adversités du blessé au moment des soins*. (Des modificateurs peuvent s'ajouter : si le soigneur n'a pas de matériel adapté, s'il doit se presser, s'il est lui-même diminué par des Adversités, etc.)

Un test réussi, ou réussi de manière héroïque, permet de défausser des jetons d'Adversité noires, donc d'accélérer le temps de convalescence.

**Réussite simple** : le personnage soigné défausse 1 Adversité noire.

**Réussite héroïque** : 2 Adversités noires sont défaussées. Si le blessé devait subir une séquelle, cette réussite héroïque la lui épargne.

**Échec** : la tentative de soins reste sans effet.

**Échec dramatique** : sous l'effet contre-productif de votre tentative de soins, l'état du personnage s'aggrave. Sa Combativité se dégrade automatiquement d'un niveau (il ne peut faire un test de *Puissance + Trempe* pour l'empêcher). S'il est alors Vaincu, il meurt sur-le-champ.

### Soigner un mourant

Si un personnage est dans l'état Vaincu à la fin de la scène et a échoué à son test *Puissance + Trempe*, il n'a plus que *Trempe* minutes à vivre.

Il reste possible de le sauver en lui administrant des soins d'urgence adéquats. Le soigneur doit réussir un test d'*Adresse ou Clairvoyance + Soins / 12 + le nombre d'Adversités du blessé au moment des soins*. (Des modificateurs peuvent s'ajouter : si le soigneur n'a pas de matériel adapté, s'il doit se presser, s'il est lui-même diminué par des Adversités, etc.)

**Réussite simple** : le blessé est sauvé. Toutes ses Adversités rouges sont retournées et deviennent des Adversités noires. Mais il est possible que le personnage garde une séquelle. Il lance un d20 : sur un impair, il perd définitivement un point dans l'un de ses Attributs (c'est lui qui choisit lequel).

**Réussite héroïque** : même résultat, mais le blessé ne garde aucune séquelle.

**Échec simple** : le blessé meurt au bout du nombre de minutes déterminé par sa *Trempe*.

**Échec dramatique** : le blessé meurt sur le-champ.

## Potions et autres remèdes

Des remèdes sont parfois nécessaires pour guérir certaines afflictions. Certains d'entre eux ont également d'importantes vertus curatives. Lorsque vous voulez utiliser une potion ou un onguent de ce type, il faut réussir un test de *Soins (Remèdes)* pour l'administrer correctement. Le test est : *Adresse ou Clairvoyance + Soins / 9 + le nombre d'Adversités noires du blessé.*

## ÂME ET SEUIL DE POUVOIR

### GÉNÉRALITÉS

Les points d'âme utilisés dans *Mournblade* sont remplacés dans sa version 2.0 par une jauge appelée *Âme* et un *Seuil de Pouvoir*. Ce système fonctionne en grande partie comme ce qui a été exposé à propos de la Combativité, à quelques exceptions près qui seront soulignées dans le texte ci-dessous.

Les particularités propres à l'usage de la sorcellerie seront développées dans le chapitre 6 « Sorcellerie ».

Le **Seuil de Pouvoir** détermine la capacité de votre personnage à utiliser de puissantes sorcelleries sans danger, à supporter l'horreur qu'inspirent les Puissances du Multivers et certaines créatures de *Mournblade*, et à résister aux manipulations mentales avant de perdre des niveaux d'Âme. Ce Seuil est égal à la **moyenne de la Trempe et de la Clairvoyance (arrondie à l'inférieur)**. Certains Talents ou Dons pourront améliorer cette valeur. Les Melnibonéens ont un bonus de +4 à leur Seuil de Pouvoir, et les Sang-mêlé (voir « *Historiques* » à la page 22) un bonus de +2 (pour rester conforme au nombre supérieur de points d'âme dont ils disposaient dans *Mournblade*).

### ÂME

Lorsque *Mournblade* (que ce soit dans le livre de base, un supplément, ou un scénario) mentionne une perte de « points d'âme », que ce soit en contemplant un Duc du Chaos, en subissant l'effet d'une drogue ou en maniant n'importe laquelle des sorcelleries qui infligent une perte de « points d'âme » (invocation, Rune, Magie des rêves, Sorcellerie lunaire de Soom, etc.) votre **Âme**, qui représente votre réserve d'énergie psychique, est mise à l'épreuve et son niveau peut être dégradé.

Sur votre feuille de personnage, huit états sont indiqués : **Serein** (c'est votre meilleur état de forme mentale), **Stressé 1**, **Stressé 2**, **Stressé 3**, **Stressé 4**, **Traumatisé**, **Très Traumatisé** et **Brisé**.

À l'état **Stressé** (1, 2, 3 ou 4), votre **Âme** est entamée mais cela ne diminue pas vos facultés.

L'état **Traumatisé**, lui, vous inflige **une Adversité bleue et une Adversité noire** représentant un traumatisme psychique.

L'état **Très Traumatisé** vous inflige à nouveau **une Adversité bleue et une Adversité noire**.

Lorsque vous êtes **Brisé(e)**, le personnage reçoit aussitôt une nouvelle **Adversité noire** et risque de sombrer dans la folie (voir « *Règle avancée* : » à la page 15). De plus, vous ne pouvez plus utiliser la sorcellerie jusqu'à ce que votre niveau d'Âme remonte au moins à **Très Traumatisé**. En temps normal, un sorcier prévoyant n'utilisera pas une sorcellerie qui pourrait le menacer ainsi de folie. Cela dit, il est possible de perdre des niveaux d'Âme de bien des manières dans *Mournblade* : avec certaines drogues conçues par l'alchimie, en subissant les manques liés à l'addiction à un objet démoniaque, en contemplant une créature du Chaos ou de la Loi (**Test de Terreur ou d'extase**, p. 99 de *Mournblade*), etc.

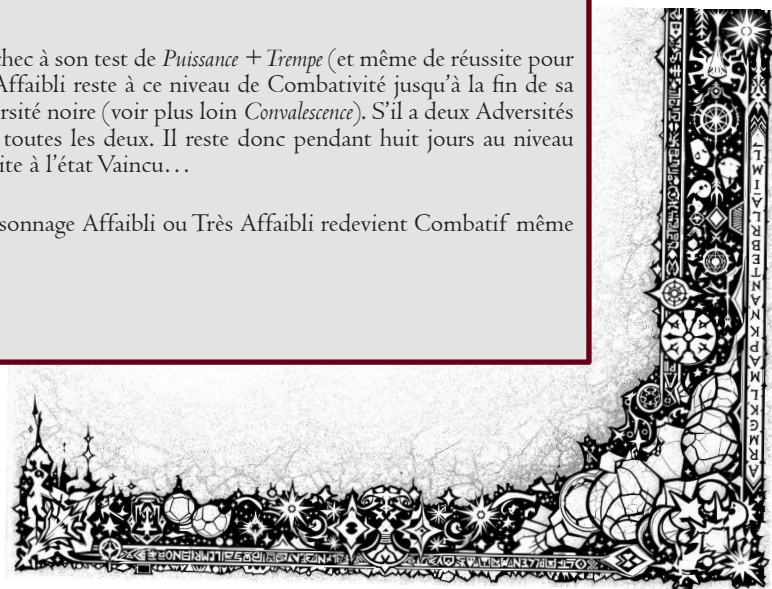
La Fiche de personnage indique votre **Maximum actuel d'Âme** dans une case dédiée à cet effet. En effet, il y a de nombreuses façons, dans *Mournblade*, de voir votre Âme fragilisée de façon durable : vous investissez des portions de celle-ci dans des Pactes avec des Seigneurs d'En-Haut, dans la Sorcellerie, en liant des Démons dans des armes, etc. Dans ces cas-là, votre niveau d'Âme maximale baisse, pour indiquer qu'une portion de votre âme est dédiée à ces investissements. Cette case vous permet de savoir en un coup d'œil jusqu'à quel niveau votre Âme peut réellement remonter.

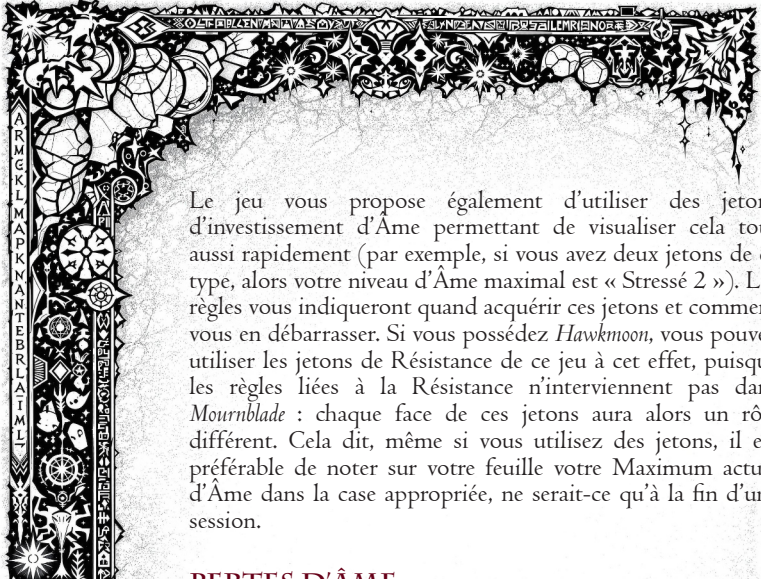
## MODE ÂPRE ? MODE ÉPIQUE ?

Les règles de guérison et de santé, c'est comme les crêperies bretonnes : chacun a son avis sur la question. Certaines tablées préfèrent les systèmes très durs, d'autres les systèmes moins vraisemblables mais aussi moins « punitifs ». Nos playtests nous ont montré que ces deux types de système ont leurs avantages.

Si vous voulez jouer en mode « âpre », considérez qu'en cas d'échec à son test de *Puissance + Trempe* (et même de réussite pour un personnage **Très Affaibli**), un personnage **Affaibli** ou **Très Affaibli** reste à ce niveau de Combativité jusqu'à la fin de sa convalescence, c'est-à-dire tant qu'il lui reste au moins une **Adversité noire** (voir plus loin *Convalescence*). S'il a deux **Adversités noires** (**Affaibli**), il lui faut ainsi huit jours pour les défausser toutes les deux. Il reste donc pendant huit jours au niveau **Affaibli**. Un nouveau combat risque de le faire descendre très vite à l'état **Vaincu**...

Si vous voulez jouer en mode « épique », considérez qu'un personnage **Affaibli** ou **Très Affaibli** redevient **Combatif** même lorsqu'il échoue au test de *Puissance + Trempe*.





Le jeu vous propose également d'utiliser des jetons d'investissement d'Âme permettant de visualiser cela tout aussi rapidement (par exemple, si vous avez deux jetons de ce type, alors votre niveau d'Âme maximal est « Stressé 2 »). Les règles vous indiqueront quand acquérir ces jetons et comment vous en débarrasser. Si vous possédez *Hawkmoon*, vous pouvez utiliser les jetons de Résistance de ce jeu à cet effet, puisque les règles liées à la Résistance n'interviennent pas dans *Mournblade* : chaque face de ces jetons aura alors un rôle différent. Cela dit, même si vous utilisez des jetons, il est préférable de noter sur votre feuille votre Maximum actuel d'Âme dans la case appropriée, ne serait-ce qu'à la fin d'une session.

## PERTES D'ÂME

Lorsque *Mournblade* (que ce soit dans le livre de base, un supplément, ou un scénario) mentionne une perte de points d'âme, par exemple en utilisant une Rune ou en subissant l'effet d'une drogue, on transforme cela en une perte d'Âme dans le CYD 2.0. Deux solutions existent, selon que l'on soit confronté à un effet durable et progressif (comme une drogue) ou une perte directe, instantanée, due à une invocation par exemple.

Dans le premier cas, on infligera une perte d'un niveau d'Âme sur un laps de temps variable. À titre indicatif, nous vous invitons à transformer chaque tranche de 1 à 5 points d'âme perdus en un niveau perdu d'Âme (mais le MJ reste le seul maître de la perte appropriée d'Âme pour chaque cas de figure). Par exemple, le porteur d'un Objet Démoniaque atteint d'addiction est obligé de recourir au moins une fois par jour au pouvoir de cet Objet Démoniaque pour n'importe quel prétexte sous peine de perdre temporairement 1d10 points d'Âme par jour de privation (L'Œil du Sorcier p. 108). Vous pouvez chaque jour lancer 1d10 et retirer un nombre de niveaux d'Âme variables en fonction du score (un seul niveau si résultat du dé est compris entre 1 et 5, ou deux niveaux si le résultat est entre 6 et 10) ou simplement décider vous-même, en tant que MJ, de la perte d'un ou deux niveaux d'Âme.

Dans le second cas, qui sera de très loin le plus fréquent, on préférera comparer le nombre de dégâts infligés au Seuil de Pouvoir du personnage (en suivant ce qui a été établi plus haut dans « Dégâts physiques en combat ») pour déterminer combien de niveaux d'Âme il va réellement perdre.

*Exemple* : Marek, un jeune sorcier du Dharijor, tente d'enfermer un démon dans un manoir grâce à une Rune de Barrage. La perte de points d'âme (dans la version originale de *Mournblade*) pour un bâtiment de cette taille est de 10 points. Le sorcier n'est pas très expérimenté : il a 6 en Clairvoyance et 5 en Trempe, ce qui lui donne un Seuil de Pouvoir de 5. Si l'on regarde le tableau de perte de Combativité, on voit que lorsque les dégâts sont supérieurs ou égaux au double du Seuil, comme c'est le cas ici, cela occasionne une perte de trois niveaux de Combativité. Puisqu'il s'agit de dégâts de Sorcellerie, le sorcier ne perd pas trois niveaux de Combativité, mais trois niveaux d'Âme, et passe donc à « Stressé 3 » en Âme. Il n'a pas encore de malus ni de traumatismes représentés par des Adversités, mais ce sera probablement le cas s'il utilise à nouveau une sorcellerie si puissante dans les prochaines heures. En maniant ainsi les énergies brutes du Chaos, ce sorcier novice et imprudent s'aventure sur un chemin dangereux qui peut finir par le mener à la folie.

*Exemple 2* : Yyrkoon, le célèbre et malfaisant intrigant à la Cour de Rubis de Melniboné, souhaite manipuler des membres importants de la Cour afin de les retourner contre l'héritier de Sadric, l'albinos Elic. Il utilise pour ce faire la Rune d'Influence pour obtenir un bonus de +3 sur ses jets de Persuasion ou de Coercition. Cela représente une dépense de 9 points d'âme. Ces « dégâts » étant inférieurs à son formidable Seuil de Pouvoir de 10 (c'est un Melnibonéen), il n'est presque pas affecté, mais perd tout de même un niveau d'Âme, qui est la perte minimale liée à toute utilisation de la Sorcellerie (équivalente à la perte minimale d'un niveau de Combativité à chaque coup reçu en combat), et passe donc à « Stressé 1 ».

## LE CAS PARTICULIER DES RUNES COÛTANT UN SEUL POINT D'ÂME DANS MOURNBLADE

Notez une différence importante par rapport à ce qui se passe avec la Combativité : si, dans les règles originales de *Mournblade*, le coût en points d'âme de la sorcellerie que l'on veut utiliser est de 1 seulement, alors on ne perd pas de niveau d'Âme : ces sorcelleries très mineures (en pratique, les Runes les plus insignifiantes) peuvent souvent être utilisées sans affecter son Âme. Il faut tout de même réussir son test de sorcellerie pour parvenir à lancer la Rune en question, mais le danger d'une perte d'Âme est quasiment inexistant - il ne se produit qu'en cas d'échec critique : voir « Sorcelleries insignifiantes (dont le Pouvoir est égal à 1) » à la page 90 pour plus de détails.

*Note* : nous nous écartons ici quelque peu de ce qui existait dans les règles originales de *Mournblade*, où le moindre point d'âme dépensé pour une sorcellerie devait être noté. Nous le faisons pour des raisons d'équilibre : comptabiliser cela dans le CYD 2.0 pour des sorts aussi mineurs serait beaucoup trop contraignant pour les joueurs.

*Exemple* : Marek utilise la Rune d'Incandescence pour simplement rendre un objet particulièrement chaud au toucher, sans que cela puisse occasionner des dégâts. S'il réussit son test de sorcellerie, il pourra lancer cette Rune sans perdre de niveau d'Âme, puisque les sorcelleries mineures ne coûtant qu'un point d'âme dans *Mournblade* ne peuvent pas affecter la jauge d'Âme.

## REPOS, RÉCUPÉRATION PSYCHIQUE ET FOLIE

### RÉCUPÉRATION PSYCHIQUE PAR LE REPOS

La récupération psychique fonctionne tout à fait différemment de la récupération de blessures physiques.

- Les Adversités **bleues** infligées par la Sorcellerie ne peuvent être « soignées ». La seule façon de défausser ces Adversités (outre la dépense d'un point de *Bonne Aventure*), c'est de se reposer : on peut défausser une Adversité bleue par heure de repos environ.
- Les Adversités **noires** représentent des traumatismes psychiques qui ne disparaissent que lentement : vous défaussez une Adversité noire tous les 4 jours grâce au repos et au calme. Des drogues et potions peuvent également vous soulager de vos traumatismes psychiques. *Rappel* : les Adversités noires ne peuvent être défaussées au moyen de la *Bonne Aventure*.

- Quant aux **niveaux d'Âme**, ils sont récupérés différemment : un niveau est récupéré de façon naturelle toutes les quatre heures, ou toutes les deux heures si l'on se repose. On ne peut jamais faire remonter son Âme au-delà du **Maximum actuel d'Âme** du personnage. Notez qu'il faut distinguer les pertes d'Âme (et la récupération des niveaux ainsi perdus) de la modification du **Maximum actuel d'Âme**. Modifier ce Maximum consiste à prendre ou défausser des jetons, et/ou à inscrire le nouveau Maximum sur sa fiche. Si le Maximum actuel d'Âme baisse, alors l'Âme baisse d'autant si elle était supérieure à ce nouveau Maximum. En revanche, si ce dernier augmente, l'Âme ne remontera réellement à ce niveau que de la façon naturelle (un niveau toutes les quatre ou deux heures, voir plus haut).

## RÈGLE AVANCÉE : LA FOLIE

Lorsqu'il subit au moins 3 Adversités noires (autrement qu'en retournant des Adversités rouges à l'issue de scènes d'action) en moins de 48 heures, quelle qu'en soit la raison, le personnage s'expose à un risque de folie, qu'il doit affronter en réussissant un test de *Trempe*  $\times 2 / 16$ . **Toutes les Adversités s'appliquent** (le personnage a donc un malus de -3 minimum) et la *Bonne Aventure* peut être utilisée.

**Réussite, simple ou héroïque** : la crise est évitée. Le personnage souffre de traumatismes psychiques (matérialisés par les Adversités noires) mais peut dès à présent retrouver sa force d'âme.

**Échec simple** : le personnage plonge dans une crise de folie. Voir « *Recouvrer la raison* » à la page 15. **Échec dramatique** : le personnage sombre dans la déraison de manière définitive. C'est un PNJ désormais.

### Recouvrer la raison

La science psychiatrique n'est pas connue et rares sont ceux qui disposent des moyens, psychologiques, alchimiques ou magiques de ramener un homme à la raison. Ce sont la force d'âme et la volonté de vivre de la victime qui vont l'aider à guérir. Après chaque jour passé dans la folie, le PJ effectue un test de *Trempe*  $\times 2$ , dont le Seuil de Difficulté diminue de 3 tous les deux jours :

- du 1er au 2ème jour : 25 ;
- du 3ème au 4ème jour : 22 ;
- du 5ème au 6ème jour : 19 ;
- du 7ème au 8ème jour : 16, etc.

Quel que soit le nombre de jours passés dans la folie, et la qualité de sa convalescence, un personnage sortant de cet état perd définitivement 1 point de *Trempe* ou 1 point de sa valeur de base de *Bonne Aventure* (au choix du PJ). Si l'état du personnage ne s'est pas amélioré au bout de *Trempe* jours, il bascule définitivement dans la folie et devient un PNJ... haut en couleur.

## RESSOURCES : BONNE AVENTURE ET ÉCLAT

Les règles concernant l'acquisition de ces Ressources, tout comme celles précisant que la *Bonne Aventure* se régénère entre chaque session ou que l'Éclat dépensé est définitivement perdu, n'ont pas changé. En revanche et contrairement à Hawkmoon, l'utilisation de la *Bonne Aventure* et celle de l'Éclat diffèrent en fonction de l'Alignement de l'Élu : servir la Loi ou le Chaos est un engagement qui influe sur la vision et la compréhension que l'on a du monde. Les effets de jeu suivants reflètent cet engagement.

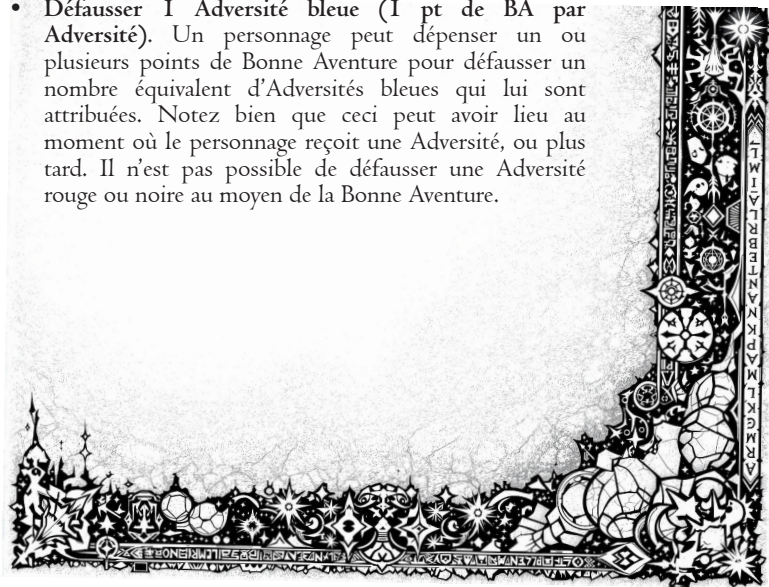
### BONNE AVENTURE

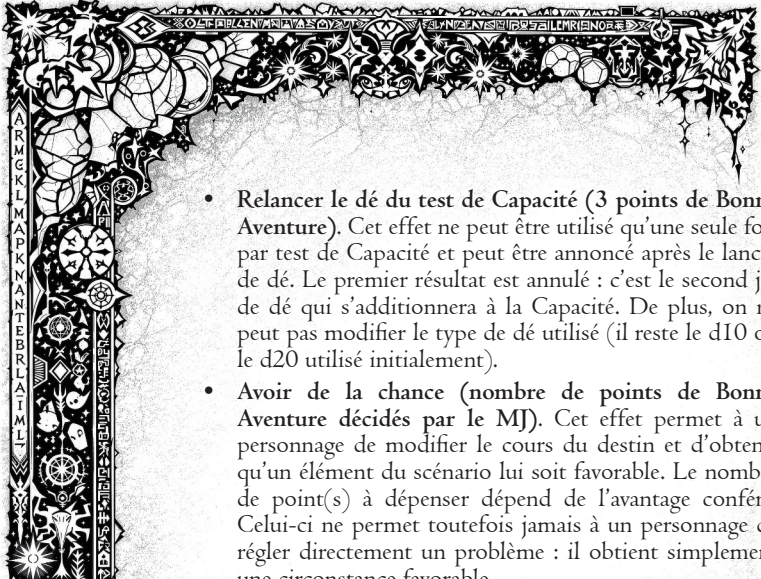
Un personnage loyal peut :

- **Obtenir un bonus de + 3 à un résultat du test de Capacité (1 point de Bonne Aventure)**. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par test de Capacité et peut être annoncé après le lancer de dé.
- **Défausser 1 Adversité bleue (1 pt de BA par Adversité)**. Un personnage peut dépenser un ou plusieurs points de *Bonne Aventure* pour défausser un nombre équivalent d'Adversités bleues qui lui sont attribuées. Notez bien que ceci peut avoir lieu au moment où le personnage reçoit une Adversité, ou plus tard. Il n'est pas possible de défausser une Adversité rouge ou noire au moyen de la *Bonne Aventure*.
- **Amoinrir d'un niveau les effets d'une attaque (2 pts de BA par niveau)**. Lorsqu'un personnage subit une attaque qui entraîne la perte d'un ou plusieurs niveaux de *Combativité*, il peut utiliser sa *Bonne Aventure* pour limiter cette perte : pour ce faire, il dépense immédiatement 2 points de *Bonne Aventure* par niveau qu'il souhaite conserver. Il n'y a pas de limitation au nombre de points qui peuvent être dépensés d'un même coup ainsi. Il n'est pas possible, en revanche, de le faire plus tard.
- **Entreprendre une action complexe supplémentaire (3 points de Bonne Aventure)**. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de jeu. L'action supplémentaire a lieu juste après la première : le personnage enchaîne deux manœuvres à une vitesse stupéfiante.

Un personnage chaotique peut :

- **Obtenir un bonus de + 1d6 à un résultat du test de Capacité (1 point de Bonne Aventure)**. Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par test de Capacité et peut être annoncé après le lancer de dé.
- **Défausser 1 Adversité bleue (1 pt de BA par Adversité)**. Un personnage peut dépenser un ou plusieurs points de *Bonne Aventure* pour défausser un nombre équivalent d'Adversités bleues qui lui sont attribuées. Notez bien que ceci peut avoir lieu au moment où le personnage reçoit une Adversité, ou plus tard. Il n'est pas possible de défausser une Adversité rouge ou noire au moyen de la *Bonne Aventure*.





- Relancer le dé du test de Capacité (3 points de Bonne Aventure). Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par test de Capacité et peut être annoncé après le lancer de dé. Le premier résultat est annulé : c'est le second jet de dé qui s'additionnera à la Capacité. De plus, on ne peut pas modifier le type de dé utilisé (il reste le d10 ou le d20 utilisé initialement).
- Avoir de la chance (nombre de points de Bonne Aventure décidés par le MJ). Cet effet permet à un personnage de modifier le cours du destin et d'obtenir qu'un élément du scénario lui soit favorable. Le nombre de point(s) à dépenser dépend de l'avantage conféré. Celui-ci ne permet toutefois jamais à un personnage de régler directement un problème : il obtient simplement une circonstance favorable.
- Recharger sa réserve de points de Bonne Aventure (1 point d'Éclat). Dans le cas où un personnage ne possède plus de point de Bonne Aventure, il recouvre immédiatement la valeur maximale de sa réserve, de manière à pouvoir en activer les effets associés.
- Regagner 1d4 niveaux d'Âme (1 point d'Éclat). Le personnage regagne jusqu'à 1d4 niveaux d'Âme, sans pouvoir dépasser son Maximum actuel d'Âme

## ÉCLAT

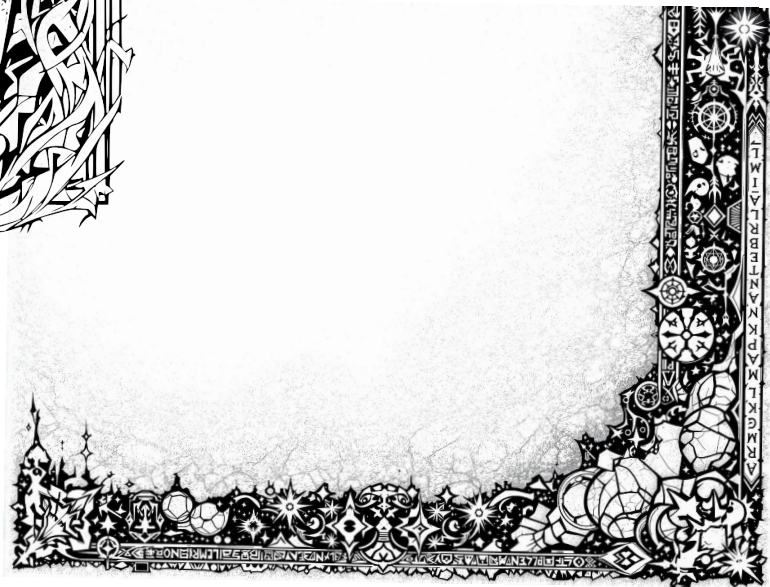
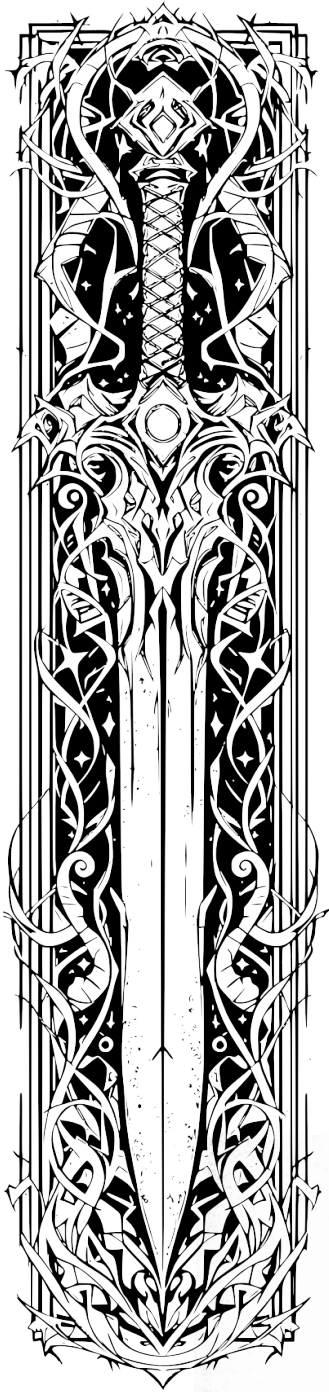
Un personnage loyal peut :

- Obtenir un bonus de + 10 au résultat d'un test de Capacité (1 point d'Éclat). Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par test de Capacité et peut être annoncé après le lancer de dé. Cet effet d'Éclat ne peut se cumuler avec l'usage d'un point de Bonne Aventure offrant un + 3.
- Relancer le dé et garder le meilleur des deux résultats (1 pt d'Éclat). Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par jet de dé et peut être annoncé après le lancer.
- Recharger sa réserve de points de Bonne Aventure (1 point d'Éclat). Dans le cas où un personnage ne possède plus de point de Bonne Aventure, il recouvre immédiatement la valeur maximale de sa réserve, de manière à pouvoir en activer les effets associés.
- Regagner 2 niveaux d'Âme (1 point d'Éclat). Le personnage regagne jusqu'à 2 niveaux d'Âme, sans pouvoir dépasser son Maximum actuel d'Âme.

Un personnage chaotique peut :

- Obtenir un bonus de + 1d20 à un résultat du test de Capacité (1 point d'Éclat). Cet effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par test de Capacité et peut être annoncé après le lancer de dé. Il s'agit bien d'un bonus, et non d'un nouveau jet de d20 classique : ainsi les résultats impairs, de même que le I ou le II, ne constituent pas ici des résultats défavorables ; la valeur de ce nouveau dé s'ajoute simplement à la valeur totale de la Capacité (déjà majorée par un d10 ou d20 ordinaire). Cet effet d'Éclat ne peut se cumuler avec l'usage d'un point de Bonne Aventure offrant un + 1d6.
- Annuler les effets d'une attaque, quelle que soit sa gravité (1 pt d'Éclat). L'Éclat permet d'annuler les effets d'une attaque que le personnage vient de subir, quelle qu'en soit la source et quel que soit le nombre de niveaux de Combativité qu'il aurait dû perdre. Le point doit être dépensé immédiatement après l'attaque. Le personnage reste néanmoins exposé aux éventuels effets annexes de la manœuvre de combat qui aurait dû le blesser.







## CRÉATION DE PERSONNAGE ET EXPÉRIENCE

### LIEUX D'ORIGINE ET HISTORIQUES

Pour créer un personnage complet, il est important de définir son lieu de naissance et son origine. Pour cela, reportez-vous au chapitre « Les origines » (cf. p. 109 de *Mournblade*) et choisissez un lieu d'origine. Notez les choix de bonus relatifs à ce lieu : ils s'ajouteront à vos Compétences de départ. Mais ne choisissez pas forcément vos Compétences ou Prédilections d'origine tout de suite, car vous ne pouvez pas choisir une Prédilection si la Compétence dont elle dépend n'a pas une valeur d'au moins 3 (voir « Prédilection et Maîtrise 40 » à la page 3).

« L'héritage » de *Mournblade* devient dans le CYD 2.0 un Historique. Choisissez un Historique parmi ceux qui vous sont proposés en détail dans le chapitre « Historiques ». Il vous est possible de choisir un second Historique. Dans ce cas, vous disposerez de 12 points (au lieu de 14) à répartir librement dans les Compétences de votre choix (voir « Compétences » à la page 19). Certains Historiques sont handicapants, mais ils donnent en contrepartie des points de Compétences supplémentaires lors de la création de votre personnage.

Notez que certains lieux d'origine particulièrement reculés ou isolés (Nadsokor, Org, les Terres Silencieuses et Quarzhasaat) peuvent vous imposer un Historique spécifique (comme *Isolationniste*). Dans ce cas, celui-ci compte comme votre premier Historique, ce qui signifie que si vous souhaitez en choisir vous-même un autre, il vous imposera la pénalité habituelle aux points de Compétence, en tant que second Historique.

### PROFILS

Dans le CYD 2.0, on appelle désormais les métiers « Profils » et ils orientent plus fermement le développement du personnage, puisqu'à chaque Profil est lié une liste de Talents que ce personnage pourra apprendre au cours de sa carrière. Les Talents seront présentés dans le chapitre 4 et sont une autre amélioration importante du CYD 2.0. Ils remplacent

ce que l'on appelait la « capacité spéciale » dans les métiers de *Mournblade*.

La description des métiers de *Mournblade* mentionne des « Bonus d'Attributs ». Dans le CYD 2.0, ces Attributs ne disposent plus de bonus, comme c'était le cas dans *Mournblade*, car les Attributs sont calculés autrement dans ce nouveau système. Cette ligne mentionne simplement, à titre indicatif, les Attributs que ce Profil mobilise le plus, afin de vous guider lors de la répartition des points entre les Attributs : ce sont donc des « Attributs privilégiés ».

La liste des « Compétences exercées » de chaque métier ne change pas dans le Profil que ce métier devient dans le CYD 2.0. Enfin, un « équipement de départ » est proposé pour chaque Profil. Il ne change pas non plus. Par commodité, les Compétences et l'équipement de départ sont récapitulés dans chaque Profil de *Mournblade* 2.0.

### ATTRIBUTS ET BONNE AVENTURE

Dans le CYD 2.0, vous déterminez la valeur des cinq Attributs et de la Bonne Aventure de votre personnage sans contrainte. Vous disposez pour cela de 30 points à répartir librement. Pour les Attributs comme pour la Bonne Aventure, la valeur de base doit être comprise entre 2 et 8.

Notez que le « Bonus des Puissances » de *Mournblade* n'est plus applicable dans le CYD 2.0, de même que le bonus d'espèce des humains (+1 en Trempe) tous ces bonus étant déjà inclus dans le total de points à répartir.



## COMPÉTENCES, TALENTS ET PRÉDILECTIONS

### COMPÉTENCES

La répartition des points dans les **Compétences du Profil** a changé.

Répartissez comme vous le souhaitez les valeurs suivantes entre 6 des **Compétences exercées** qui vous sont proposées dans ce Profil : 4, 3, 3, 2, 2 et 2.

Ajoutez ensuite les bonus de **Compétences de votre lieu de naissance** (voir plus haut).

Vous pouvez enfin ajouter librement un total de 14 points dans les **Compétences de votre choix** (dont les **Compétences exercées** du Profil si vous le souhaitez). Il n'est toutefois pas possible de dépasser le niveau 7 dans une **Compétence** donnée au moment de la création du personnage, même si un **Historique** vous confère un bonus. Souvenez-vous que, si vous avez choisi un second **Historique**, vous ne disposez que de 12 points (au lieu de 14) pour développer vos **Compétences**.

### TALENTS ET PRÉDILECTIONS

À chaque Profil correspondent également des **Talents**, que votre personnage sera conduit à acquérir. Au début du jeu, vous en choisissez deux dans la liste du niveau **Initié**.

Notez que les **Prédilections** ne sont plus seulement liées aux **Compétences** : il s'agit désormais d'un type spécifique de **Talent** ayant pour prérequis une valeur de 3 dans la **Compétence** dont elles dépendent. On ne choisit plus ses **Prédilections** librement dans le CYD 2.0 : on ne peut apprendre que celles qui sont liées aux **Compétences** mentionnées dans son Profil. Les **Prédilections** peuvent en revanche être améliorées en **Maîtrises** (voir « *Prédilection et Maîtrise* » à la page 38).

### VITESSE

Le calcul de la **Vitesse** n'a pas changé : les humains ont une **Vitesse** de base de 5, modifiée par la valeur d'**Adresse** (le tableau de ce bonus n'a pas changé, p. 105 de *Mournblade*).

## COMPLÉTER LA FEUILLE DE PERSONNAGE

### SEUIL DE VIGUEUR, SEUIL DE POUVOIR, SEUIL DE DÉFENSE ET PROTECTION

Vous pouvez maintenant calculer le **Seuil de Vigueur** et le **Seuil de Pouvoir** de votre personnage. Comme indiqué dans le premier chapitre, le premier est égal à la moyenne de la **Puissance** et de la **Trempe**, arrondi à l'inférieur. Le second est égal à la moyenne de la **Clairvoyance** et de la **Trempe**, arrondi à l'inférieur. Votre personnage commence ses aventures dans les états *Combatif* et *Serein*.

La **Défense** n'existe plus dans le CYD 2.0. Elle est remplacée par un **Seuil de Défense**, valeur qui sera elle aussi mobilisée chaque fois qu'un adversaire voudra attaquer votre personnage, mais qui se calcule différemment. Ce **Seuil** est égal à *Adresse ou Trempe (au choix du personnage) + Mêlée + la valeur de Protection + l'éventuel bonus défensif de son arme*.

Ce **Seuil de Défense** inclut une autre nouvelle valeur, la **Protection**, qui est directement liée à votre équipement. Dans le CYD 2.0, les armures et boucliers n'offrent plus de valeur brute à comparer aux dégâts infligés : leur valeur indique désormais la qualité générale de votre **Protection** et sert à améliorer votre *Seuil de Défense*. Si le personnage ne porte aucune protection, sa valeur de **Protection** est de 4 : cela représente l'« armure naturelle » de tout corps humain. En portant une armure, un personnage augmente ce score pour l'amener à une valeur généralement comprise entre 5 et 9 (voir « *Armes, armures et boucliers* » à la page 141). Un bouclier peut également ajouter un bonus à cette valeur. Comme indiqué dans le calcul ci-dessus, certaines armes, mais pas toutes, offrent aussi un bonus au *Seuil de Défense*.

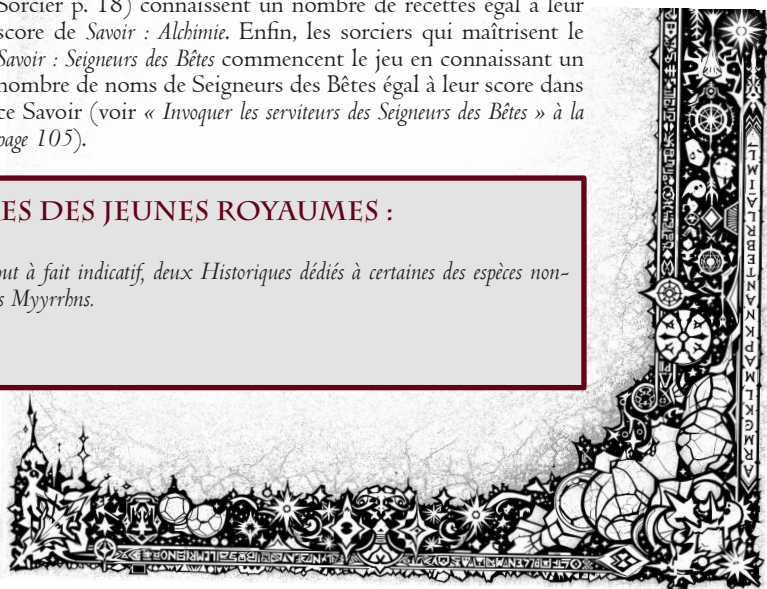
### CAPACITÉS OFFENSIVES ; RUNES, RECETTES ET NOMS CONNUS

Pour calculer la **Capacité Offensive** de chaque arme de mêlée que le personnage manie, on ajoute *Puissance + Mêlée + bonus offensif éventuellement conféré par l'arme*. Pour une arme à distance, on additionne *Adresse + Armes à distance + bonus offensif éventuel*.

Les joueurs dont les personnages pratiquent la Sorcellerie, c'est-à-dire qui possèdent le **Talent Œil du Sorcier** ainsi que la **Compétence Savoir : Runes**, même à un faible niveau, doivent choisir les **Runes** qu'ils maîtrisent. À la création, un personnage maîtrise un **nombre de Runes** égal à son score en *Savoir : Runes*, sauf s'il a choisi le Profil **Sorcier**, auquel cas il maîtrise un nombre de **Runes** égal à son score en *Savoir : Runes* x 2. De même, à leur création les **Alchimistes** (L'Œil du Sorcier p. 18) connaissent un nombre de recettes égal à leur score de *Savoir : Alchimie*. Enfin, les sorciers qui maîtrisent le *Savoir : Seigneurs des Bêtes* commencent le jeu en connaissant un nombre de noms de **Seigneurs des Bêtes** égal à leur score dans ce *Savoir* (voir « *Invoker les serviteurs des Seigneurs des Bêtes* » à la page 105).

### UN MOT SUR LES ESPÈCES RARES DES JEUNES ROYAUMES :

Je propose dans le chapitre « *Historiques* », à l'attention du MJ et à titre tout à fait indicatif, deux *Historiques* dédiés à certaines des espèces non-humaines les plus iconiques du monde de *Mournblade* : les *Melnibonéens* et les *Myyrrhns*.



## LOI ET CHAOS

Par défaut, tout personnage commence avec un Alignement qui est déterminé par ses scores sur les jauges de Loi et de Chaos. Répartissez les valeurs suivantes entre les attributs Loi et Chaos : 2 et 1. Attention, cette étape est primordiale puisqu'elle décide de l'Alignement de départ de votre personnage et détermine donc la nature des puissances que sert votre Élu (ou qu'il pourrait servir si vous préférez que vos PJ ne soient pas des Élus dès le départ). Voir « Dons, Tendances et Pactes » à la page 54.

## TALENTS ET DONS DES ÉLUS

Par défaut, *Mournblade* propose aux PJ de commencer en tant qu'Élus. Vous pouvez choisir d'ignorer cette étape si vous préférez jouer lors d'une session la révélation de vos Élus, telle qu'elle est expliquée page 21 de *Mournblade*. Un Élu doit conclure un Pacte avec une divinité correspondant à son Alignement, Pacte qui se reflète par le Talent Élu approprié. Ce Talent est acquis gratuitement pour les personnages qui commencent en tant qu'Élus, et leur permet aussitôt de bénéficier des avantages liés à ce Talent, en particulier des Dons réservés aux Élus. Voir « Dons, Tendances et Pactes » à la page 54.

## ÉQUIPEMENT ; DESCRIPTION ; ÉCLAT

Reportez, dans l'équipement, les possessions conférées par le profil choisi, puis dépensez ou conservez la somme d'argent indiquée dans cette section et qui représente votre pécule de départ.

Déterminez maintenant l'apparence de votre personnage, sa taille, son âge et son poids. Reportez sur la feuille le nom que vous avez choisi pour votre personnage.

Il commence l'aventure avec 1 point d'Éclat. Notez-le dans la case dévolue à cette Ressource.

## EXPÉRIENCE

### EXPÉRIENCE ET ÉCLAT REÇUS À LA FIN D'UN SCÉNARIO

Les gains d'expérience et d'Éclat à la fin d'un scénario sont calculés comme dans *Mournblade*, à une exception : le gain de 1 à 3 points d'Éclat pour « Survivre au scénario » est remplacé par un gain de 1 point d'Éclat pour « Dépenser un ou plusieurs points d'Éclat pour réussir une quête qui fait avancer le scénario ». Ce gain peut être obtenu plusieurs fois au sein d'un même scénario.

## UTILISER LES POINTS D'EXPÉRIENCE

La dépense des points par un joueur devrait avoir un lien avec le scénario joué et être validée par le MJ. Par exemple, le joueur d'un personnage qui n'a jamais sorti son épée ni vécu aucun combat durant un scénario ne devrait pas pouvoir utiliser de points d'Expérience pour augmenter la Compétence Mêlée. Le MJ reste seul juge. De plus, chaque Attribut ou Compétence ne peut être amélioré que d'un seul niveau entre deux scénarios, même si le nombre de points d'Expérience est suffisant pour l'augmenter une deuxième fois. Même chose pour la Bonne Aventure.

Pour développer une Compétence de Savoir, ou apprendre une nouvelle Rune, le personnage doit posséder un ouvrage traitant du sujet ou en discuter fréquemment avec un autre personnage connaissant cette Rune, ou possédant cette Compétence à un meilleur niveau que lui.

Enfin, entre deux scénarios, le personnage ne peut acquérir plus d'un seul Talent à la fois.

À chaque fois qu'un Attribut d'un personnage augmente, son joueur doit mettre à jour toutes les valeurs secondaires qui en dépendent (*Seuil de Vigueur*, bonus de *Vitesse*, etc.).



## ET SI JE NE VEUX PAS JOUER UN ÉLU ?

*Mournblade* est axé sur le conflit entre La Loi et le Chaos, mais vous et vos amis avez peut-être envie d'explorer les Jeunes Royaumes à l'écart de cette thématique. Dans ce cas, ignorez toutes les règles relatives à la création des Élus (pas de Talent Élu, pas de Dons, pas de Tendances) et ajoutez 1 point supplémentaire à votre réserve de Bonne Aventure dès la création du personnage. Attention, vos scores de Loi et Chaos doivent tout de même être définis, même si le rôle de votre PJ sur l'Échiquier Cosmique reste à préciser.

## QUEL EST LE NIVEAU DU PERSONNAGE QUE JE CRÉE ?

Nous vous proposons ici de créer un personnage qui commence ses aventures. En tant qu'Élu, il possède déjà quelques dons exceptionnels et une bonne expérience des Jeunes Royaumes. Mais ce n'est pas encore un héros, ni même un personnage aux facultés exceptionnelles... Ce destin-là, c'est le Multivers qui le lui offrira !

Un MJ peut cependant souhaiter découvrir *Mournblade* avec des personnages de niveau confirmé. Libre à lui, dans ce cas, d'augmenter certaines ressources de création. Pour créer un personnage expert, répartissez 35 points (et non 30) entre ses cinq attributs et la réserve de points de Bonne

Aventure, à condition toutefois de ne pas dépasser le niveau 9 dans un attribut (il n'y a pas de limite en revanche pour la Bonne Aventure). Répartissez les bonus suivants entre les Compétences exercées : + 4, + 4, + 4, + 3, + 3, + 3, + 2 (au lieu de 4, 3, 3, 2, 2 et 2). Attribuez librement 20 points (au

lieu de 14) - ou 18 (au lieu de 12) si vous avez choisi un second Historique - dans les compétences de votre choix. Il n'y a pas de limite au niveau de Compétence qu'un personnage confirmé peut atteindre au moment de sa création. Le nombre de Runes connues par un personnage peut être multiplié par deux (Savoir : Runes x 2, ou Savoir : Runes x 4 pour un sorcier), tout comme le nombre de recettes alchimiques et de noms de Seigneurs des Bêtes connus. Vous pouvez choisir 4 Talents de niveau Initié et 1 de niveau Aguerri (au lieu de 2 Talents Initié).

Enfin, vos scores de Loi et Chaos sont de 3 et 1, ou de 4 et 2, à votre convenance. Vos scores d'Aspect et de Marge sont calculés en conséquence, ainsi que le nombre de vos Dons d'Élus de départ.

## TABLEAU DES DÉPENSES D'EXPÉRIENCE

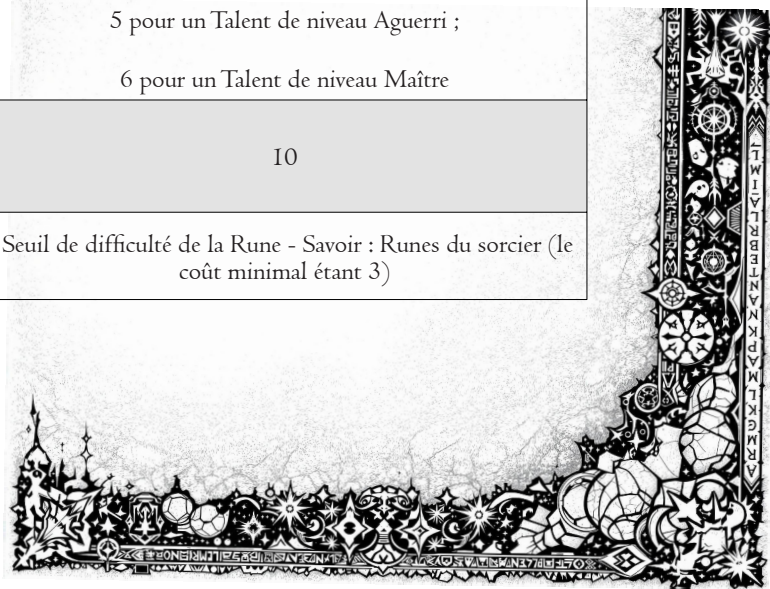
Le coût d'amélioration des Compétences a légèrement augmenté dans le CYD 2.0 (contrepartie du fait qu'à la création, les personnages ont davantage de points de Compétence à répartir).

Le coût minimal d'apprentissage des Runes a été légèrement réduit, dans un souci d'équilibre général (apprendre les Runes

les plus faciles pouvait se révéler très coûteux au point d'être prohibitif, et les personnages doivent désormais dépenser aussi des points pour apprendre des Talents).

Pour plus de détails sur l'apprentissage d'un nouveau Profil, de Talents, ou de Dons, référez-vous aux chapitres qui sont dédiés à ces notions (respectivement « Profils », « Talents » et « Dons, Tendances et Pactes »).

Amélioration	Coût en points d'expérience
Augmenter de 1 un Attribut	Niveau actuel de l'Attribut x 3
Augmenter de 1 une Compétence	Niveau actuel de la Compétence + 2
Augmenter de 1 sa Bonne Aventure	Niveau actuel de la réserve x 2
Obtenir un Talent (si les Prérequis du Talent sont remplis) (rappel : les Talents Élu et les Dons réservés à ces derniers sont toujours gratuits)	4 pour un Talent de niveau Initié ; 5 pour un Talent de niveau Aguerri ; 6 pour un Talent de niveau Maître
Bifurquer (ouvrir un nouveau Profil) (si les Prérequis de ce nouveau Profil sont remplis)	10
Apprendre une nouvelle Rune	Seuil de difficulté de la Rune - Savoir : Runes du sorcier (le coût minimal étant 3)



## HISTORIQUES

Voici une liste des Historiques propres aux Jeunes Royaumes. Ils ne sont pas forcément équilibrés entre eux, puisque leur rôle est d'abord d'ajouter de la profondeur narrative à votre personnage.

Certains sont plus ou moins anodins et n'ont aucun effet statistique : ils servent alors uniquement à préciser l'histoire de votre personnage ou sa personnalité.

**Dans un souci de lisibilité, les nouveaux Historiques (ceux qui sont entièrement spécifiques à l'univers de Mournblade, ou dont la description a été largement modifiée) ont leur nom souligné.**

*Note : entre parenthèses peut être indiqué le nombre de points de Compétence supplémentaires que confère un Historique purement désavantageux.*

*Rappel : lors de la création de personnage, il est impossible de dépasser le niveau 7 dans une Compétence donnée, même avec un Historique. En revanche, il est possible, grâce à un Historique, d'augmenter un Attribut au-delà de la limite initialement prévue.*

## ABOMINATION

Les Jeunes Royaumes occupent un plan parmi une infinité. Il se trouve que des êtres passent parfois d'un plan à un autre, généralement à l'instigation d'un sorcier. Il arrive aussi qu'ils laissent quelque chose d'eux-mêmes en repartant : un enfant. Les fruits de telles unions sont généralement non-viables mais il existe toujours des exceptions. On appelle ces enfants Abominations car ils exhibent les caractères de leurs deux parents. Vous êtes une Abomination, affligée d'une anomalie peu visible et qui peut très bien passer pour une malformation anodine, comme des bras plus longs que la moyenne, une peau étrangement lisse, une gibbosité ou un renflement à l'arrière du crâne.

Cependant, quand on vous observe attentivement, cette anomalie est tout à fait remarquable. Par un concours de circonstances, ou parce que votre mère a bravé certains interdits en vous cachant, vous n'avez pas été tué à la naissance. Si votre nature d'Abomination venait à être connue, les plus fanatiques représentants de la Loi feraient tout pour vous exterminer. Le Chaos quant à lui tenterait très certainement de vous recruter de gré ou de force afin de mettre vos « talents » à son service. Choisissez l'une des mutations chaotiques ci-dessous, ou inventez-en une qui offre un bonus de caractéristique de +2 et un malus de caractéristique de -1 (ou toute autre combinaison d'un avantage avec un inconvénient que le MJ estimera valide dans sa campagne). Si votre mutation est révélée, attendez-vous à des réactions violentes (sauf si le MJ juge que vos interlocuteurs ne sont pas hostiles aux mutations chaotiques).

Si la nature abominable du personnage est découverte, le SD de tous ses tests de Présence est augmenté de + 2 devant quelqu'un qui a des préjugés défavorables contre de tels personnages (ce qui veut dire pratiquement tout le monde dans les Jeunes Royaumes).

## Exemples de mutations chaotiques :

*Longues jambes* : le personnage a + 2 en Vitesse et - 1 en Présence.

*Froidueur reptilienne* : le personnage a + 1 en Trempe, mais le SD de ses tests de Persuasion est augmenté de + 2 (ce malus s'ajoute à celui des tests de Présence évoqué plus haut, le cas échéant). Son impassibilité met facilement ses interlocuteurs mal à l'aise.

*Régénération* : le sang du personnage est d'une couleur étrange, mais à chaque fois qu'il vérifie l'état de sa Combativité à l'issue de chaque combat, il bénéficie d'un bonus de 2 sur le test de Puissance + Trempe visant à déterminer si ses Adversités rouges sont défaussées.

*Résistance à la corruption* : le personnage est naturellement résistant aux poisons et aux maladies courantes, au point d'y être immunisé, mais sa peau ressemble par endroits à celle d'un grand brûlé ; il subit un malus de - 1 en Présence.

## AMNÉSIQUE

Il vous manque tout ou partie de vos souvenirs. Le MJ déterminera votre passé et les raisons de son oubli. Attendez-vous à ce que ce passé resurgisse à un moment ou un autre.

## AMOUR SANS VISAGE

Quelqu'un est tombé amoureux de votre personnage. Vous avez reçu un ou plusieurs présents ou lettres enflammées, mais ignorez tout de la personne qui vous les a adressés (sauf peut-être un ou deux détails, à la discrétion du MJ). Son identité vous intrigue et vous cherchez à la percer à jour.

## ARME EXCEPTIONNELLE

Legs familial ? Acquisition récente ? Vous possédez une arme redoutable, qui bénéficie d'un + 1 aux dégâts.

## ARMURE EXCEPTIONNELLE

Héritage ? Affaire en or ? Vous avez en votre possession une armure d'une qualité rare. Choisissez de quel type d'armure il s'agit et ajoutez + 1 à sa valeur de Protection.

## ARTEFACT DE SORCELLERIE

Don familial ? Trouaille extraordinaire ? Vous êtes en possession d'un objet occulte qui risque d'attirer la convoitise... Choisissez, au choix, un Réceptacle pouvant accueillir un Automaton mineur (le Réceptacle est vide à la création du personnage), ou un Objet Démoniaque dans lequel est lié un Démon mineur (voir respectivement 7.5.3 Accueillir un Automaton ou 7.4.5 Lier un Démon dans un objet). N'oubliez pas que votre personnage est susceptible de développer une addiction s'il porte au quotidien un Objet Démoniaque (7.4.8 Vivre avec un Démon au quotidien). Quel que soit l'objet que vous possédez, discutez avec le MJ de ses détails exacts.

## BONNE ÉTOILE

Vous avez indubitablement de la chance, sans que l'on puisse savoir pourquoi : + 2 points de Bonne Aventure à la création. Mais (y aurait-il un lien ?) votre constitution est inexplicablement plus fragile : votre Seuil de Vigueur est abaissé de 1.

## BRAS VENGEUR

(+ 1 point de Compétence)

Vous avez juré de venger la mort de quelqu'un qui vous est cher. Mais cette pensée est obsédante. Tant que vous n'aurez pas réussi à vous venger, lancez 1d20 au début de chaque séance. Sur un 1 ou un 11, vous subissez une Adversité bleue pour toute la séance (et vous ne pouvez pas la défausser).

## COLOSSE

Vous êtes une force de la nature. Votre robustesse ne vous rend pas franchement aérien : + 1 en Puissance, mais il vous est impossible d'utiliser un point de Bonne Aventure pour un test de Capacité mobilisant l'Adresse.

## COMMUNAUTÉ SOUDÉE

Vous venez d'un milieu, familial ou social, où la solidarité constituait un socle puissant. Habitué à l'entraide, vous avez, chevillé au corps, le sens du sacrifice au bénéfice de la communauté. Une fois par séance, vous pouvez donner l'un de vos points de Bonne Aventure à l'un des autres PJ ou à une personne dont vous vous sentez très proche.

## CŒUR BRISÉ

Une grande histoire d'amour a pris fin, et vous ne l'acceptez pas. Disparition de l'être aimé ? Mariage empêché ? Rupture injuste à vos yeux ? Un autre chapitre de cette histoire reste peut-être encore à écrire.

## ENFANT CHÉTIF

(+ 3 points de Compétence)

On ne pensait pas que vous vivriez bien longtemps. Vous êtes de constitution fragile. – 1 en Puissance.

## ENFANT DES RUES

Vous avez grandi dans les taudis des Jeunes Royaumes... et vous en êtes sorti vivant. La débrouillardise est pour vous une seconde nature. Mais on ne se défait pas comme ça de son passé parmi la racaille. Comme le dit le dicton, « Crapule un jour, Crapule toujours ». Rien n'y fait, la distinction n'est pas votre fort : + 2 en Filouterie, mais + 2 à tous les SD de vos tests de Persuasion ou de Présence devant des nobles ou des bourgeois.

## ENNEMI

(+ 2 ou + 3 points de Compétence, selon sa puissance)

Vous avez, pour des raisons personnelles ou familiales, un ennemi redoutable et décidé à vous nuire.

## ESCLAVE EN FUIITE

Que ce soit sur l'Île Sombre, l'Île des Cités Pourpres ou une autre nation esclavagiste, vous avez connu une servitude particulièrement difficile et vous vous en êtes libéré(e). Votre expérience vous a considérablement endurci(e). Lorsque vous devez faire un test de Trempe x 2, le SD est abaissé d'un point.

## ESCLAVE MELNIBONÉEN EN FUIITE

Vous avez connu une vie de servitude très particulière, soumis quotidiennement aux drogues de la Cité Qui Rêve et aux plaisirs vicieux de ses habitants. Vous avez miraculeusement réussi à vous libérer de l'emprise des Melnibonéens et à fuir l'Île aux Dragons. Votre esprit reste toutefois marqué à vie par l'abrutissement dont il a fait l'objet. Vous ne pourrez jamais avoir plus de 4 en Trempe. En revanche, votre connaissance intime de la culture melnibonéenne vous procure un bonus de +2 en Savoir : Loi & Chaos et +2 en Savoir : Bas-parler (également connu comme le bas-melnibonéen).

**Note** : cet Historique se marie particulièrement bien avec l'Historique Sang-mêlé, puisqu'un nombre non négligeable d'esclaves melnibonéens sont le fruit d'accouplements de Melnibonéens avec des humains.

## EXTRAPLANAIRE

Vous venez d'un autre plan d'existence : + 2 en Savoir : Plans. Pour mieux cerner votre personnage, répondez à ces trois questions : à quoi ressemble votre univers d'origine ? Pourquoi en êtes-vous parti ? Comment êtes-vous passé dans ce monde ?

## FILS OU FILLE DE

Vous êtes l'enfant d'une personnalité favorablement connue dans votre région d'origine. Le SD de vos tests de Persuasion est abaissé de 2 points chaque fois que le MJ le juge possible. Cette ascendance a cependant un désavantage : quelques-uns, dans la région, vous reprochent d'avoir une vie « trop facile ». Face à eux, le SD de vos tests de Persuasion est augmenté de 2.

## FORTUNÉE(E)

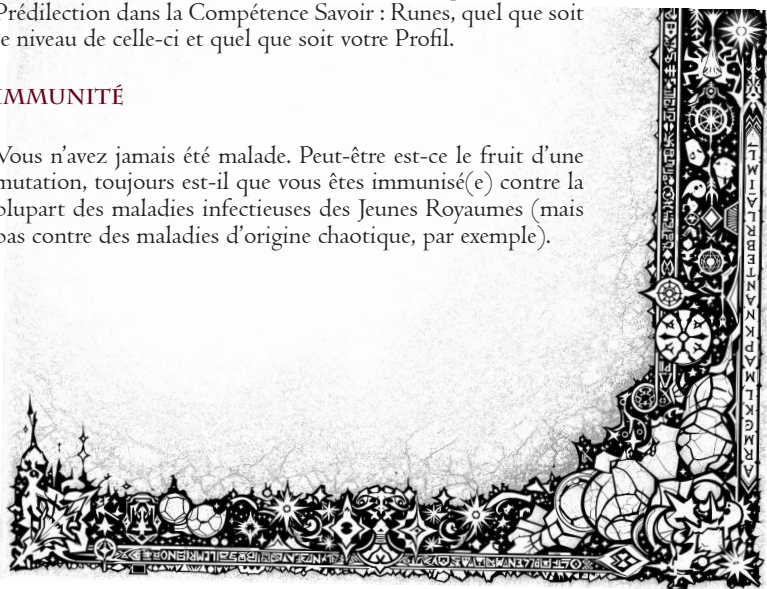
Vous venez d'une famille aisée ou bien vous avez récemment fait fortune. Vous commencez l'aventure avec 60 SA (en plus du pécule de départ de votre Profil).

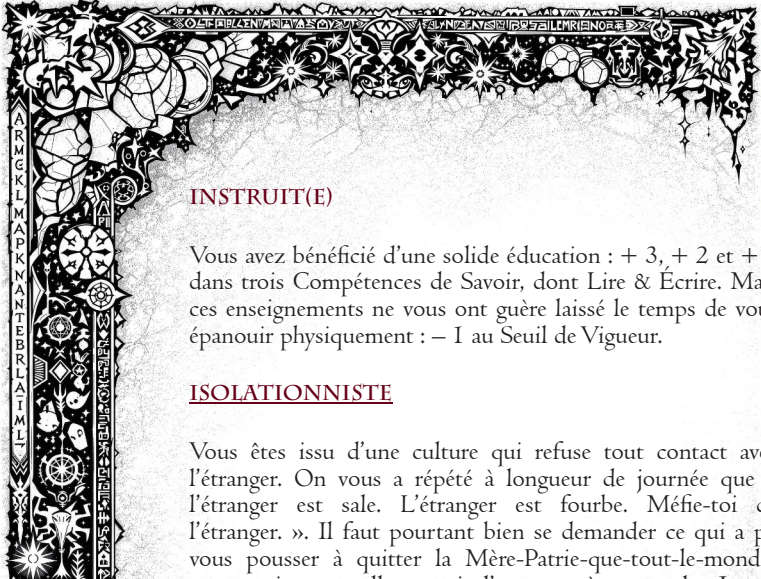
## HÉRITAGE SORCIER

Vous venez d'une famille de sorciers. Vous possédez une Prédilection dans la Compétence Savoir : Runes, quel que soit le niveau de celle-ci et quel que soit votre Profil.

## IMMUNITÉ

Vous n'avez jamais été malade. Peut-être est-ce le fruit d'une mutation, toujours est-il que vous êtes immunisé(e) contre la plupart des maladies infectieuses des Jeunes Royaumes (mais pas contre des maladies d'origine chaotique, par exemple).





## **INSTRUIT(E)**

Vous avez bénéficié d'une solide éducation : + 3, + 2 et + 2 dans trois Compétences de Savoir, dont Lire & Écrire. Mais ces enseignements ne vous ont guère laissé le temps de vous épanouir physiquement : - 1 au Seuil de Vigueur.

## **ISOLATIONNISTE**

Vous êtes issu d'une culture qui refuse tout contact avec l'étranger. On vous a répété à longueur de journée que « l'étranger est sale. L'étranger est fourbe. Méfie-toi de l'étranger. ». Il faut pourtant bien se demander ce qui a pu vous pousser à quitter la Mère-Patrie-que-tout-le-monde-nous-envie pour aller courir l'aventure à travers les Jeunes Royaumes. Tout d'abord, il n'est pas sûr que vous y reviendrez et si cela devait quand même être le cas, il se pourrait même que vous rapportiez des idées nouvelles... Vous tirez un grand réconfort moral de la supériorité évidente de vos origines. Vous bénéficiez d'un +I en Trempe. Mais tous vos tests de Savoir : Jeunes Royaumes voient leur SD augmenté de + 2. C'est un sujet qui ne vous intéresse pas et il se peut même que certaines choses que vous sachiez soient fausses (et probablement le fruit d'un bon bourrage de crâne).

## **LENT(E) D'ESPRIT**

(+ 2 points de Compétence)

Vous ne pourrez jamais avoir plus de 4 en Clairvoyance.

## **LETTRE**

Vous êtes porteur d'une lettre d'introduction destinée à un membre de votre famille qui a brillamment réussi. Il vit dans une lointaine capitale étrangère.

## **MALADIE**

(+ 3 points de Compétence)

Vous souffrez d'une maladie chronique, mystérieuse et semble-t-il incurable. Lancez 1d20 au début de chaque séance. Sur un I ou un II, cette maladie vous affecte et vous souffrez de 2 Adversités bleues pendant toute la durée de la séance (vous ne pouvez pas les défausser).

## **MARITIME**

Vous avez grandi dans une communauté côtière ou fluviale. Vous bénéficiez d'un + 1 dans vos Compétences Nage et Navigation, ou d'un + 2 en Nage, ou d'un + 2 en Navigation.

## **MILIEU SAUVAGE**

Parents isolationnistes ? Maison loin de tout ? Vous avez grandi à l'écart des humains. Vous commencez le jeu avec + 2 en Survie et + 2 en Savoir : Plantes & animaux. Mais vous n'avez pas eu l'occasion de développer vos Compétences de socialisation : - 1 en Présence.

## **MONDE DU CRIME**

Vous avez grandi dans une famille liée au crime organisé ou bien vous avez été un(e) hors-la-loi dans le passé. Vous possédez une Prédilection dans la Compétence Filouterie, quel que soit votre niveau dans cette Compétence et quel que soit votre Profil. Si votre Historique est révélé, attendez-vous à des réactions hostiles (sauf si le MJ juge que vos interlocuteurs y sont indifférents). Tous vos tests impliquant la Persuasion ou la Présence verraient alors leur SD augmenté de + 2.

## **MONTAGNARD(E)**

Vous avez grandi dans une zone de montagnes. Vous possédez la Prédilection Montagne dans la Compétence Survie, quel que soit votre niveau dans cette Compétence et quel que soit votre Profil.

## **MELNIBONÉEN(E)**

Cet Historique est réservé aux PNJ Melnibonéens que le MJ souhaiterait créer pour ses scénarios. Il reste fortement déconseillé de créer un PJ non-humain. Cette espèce souffre en effet d'une réputation néfaste qui nuit grandement à ses relations sociales avec tous les habitants des Jeunes Royaumes étrangers à sa culture. Mais les bonus proposés ci-dessous peuvent aider le MJ à mieux définir ses PNJ. Ces bonus peuvent permettre d'outrepasser les valeurs maximales établies lors de la création de personnage (même si cela ne devrait pas vraiment avoir d'importance si vous créez un PNJ).

Les Melnibonéens ont une *Vitesse* de base de 5, +I en *Clairvoyance*, et un bonus de 4 à leur *Seuil de Pouvoir*.

## **MYYRRHN**

Cet Historique est réservé aux PNJ Myyrrhns que le MJ souhaiterait créer pour ses scénarios. Il reste fortement déconseillé de créer un PJ non-humain. Cette espèce souffre en effet d'une réputation néfaste qui nuit grandement à ses relations sociales avec tous les habitants des Jeunes Royaumes étrangers à sa culture. Mais les bonus proposés ci-dessous peuvent aider le MJ à mieux définir ses PNJ. Ces bonus peuvent permettre d'outrepasser les valeurs maximales établies lors de la création de personnage (même si cela ne devrait pas vraiment avoir d'importance si vous créez un PNJ).

Les Myyrrhns ont une *Vitesse* au sol de base de 6, une *Vitesse* en vol égale à leur *Vitesse* au sol x4, *Adresse* +I, et la capacité *S'envoler* (comme les Clakars).

## **NOBLE**

Vous avez grandi dans un milieu aristocratique, et la noblesse est votre seconde nature. Vous bénéficiez de la Prédilection Commandement (Coercition), quel que soit votre niveau dans cette Compétence et quel que soit votre Profil. Mais vous n'avez pas l'habitude de faire profil bas : les SD des tests pour se déguiser ou pour passer inaperçu(e) sont augmentés de + 2.



## NOMADE

Votre famille est liée à la route, les voyages ont toujours été votre horizon. Les voyages ont toujours été votre horizon et vous avez grandi en écoutant au coin du feu les histoires et légendes de contrées lointaines que vous rêvez de visiter un jour. Vous connaissez des gens à droite et à gauche. En revanche, la vie sédentaire vous est complètement étrangère. Et vous ne vous y habituez jamais.

Vous possédez la Prédilection Routes quel que soit votre niveau en Commerce, et + 2 en Savoir : Jeunes Royaumes, mais vous subissez une Adversité bleue lorsque vous restez plus d'une semaine au même endroit ou dans la même communauté (ville, village, navire).

## OREILLE ABSOLUE

Vous avez un don exceptionnel pour la musique : + 2 en Savoir : Chant & Musique.

## PAN TANGIEN FÉLON

Vous êtes un ancien sujet de la Théocratie de l'Île Sombre qui a fui ses principes chaotiques et déments pour rejoindre en secret un autre pays des Jeunes Royaumes. Vous bénéficiez d'un + 1 dans la Compétence Savoir : Jeunes Royaumes et d'un + 1 en Savoir : Loi & Chaos (ou d'un unique bonus de +2 dans l'une de ces deux Compétences à la place, si vous le préférez). En revanche, si votre identité est révélée, attendez-vous à des réactions violentes (sauf si le MJ juge que vos interlocuteurs ne sont pas hostiles aux Pan Tangiens). Tous vos tests impliquant la Persuasion ou la Présence verraient alors leur SD augmenté de + 3.

## PARIA

Vous avez grandi dans une communauté de réprouvés, soupçonnés à tort d'avoir causé des troubles ou introduit une maladie dans la région. Cette haine vous a endurci(e) : + 1 en Trempe. Mais vous avez tendance à vous croire l'objet de moqueries ou de regards malveillants : il vous est impossible d'utiliser un point de Bonne Aventure pour un test de Capacité mobilisant la Présence.

## QUÊTE

(+ 1 point de Compétence)

Frère jumeau disparu ? Bijou volé ? Recherche de la localisation de la légendaire Impératrice de l'Aube, Myshella, ou de la mythique Tanelorn ? Vous êtes à la poursuite de quelque chose ou de quelqu'un et vous ferez tout pour le retrouver. Mais cette quête est obsédante. Tant que vous n'aurez pas réussi à l'accomplir, lancez 1d20 au début de chaque séance. Sur un I ou un II, vous subissez une Adversité bleue pour toute la séance (et vous ne pouvez pas la défausser).

## RECHERCHÉ(E)

(+ 1 ou + 2 points de Compétence, selon l'intensité de la recherche) Erreur judiciaire ? Faute de jeunesse ? Dans votre région d'origine, vous êtes recherché(e) par les autorités et risquez une lourde peine si vous êtes retrouvé. Attendez-vous à ce que cette ancienne affaire ne vous laisse pas tranquille...

## RÊVES ÉTRANGES

Depuis longtemps, vous faites des rêves particulièrement intenses, dont vous vous demandez s'ils ne sont pas prémonitoires. Lancez un d20 au début de chaque séance. Sur un résultat pair supérieur à 10, le dernier de ces rêves vous a dévoilé un fragment de ce qui vous arrive. Vous bénéficiez d'1 point de Bonne Aventure supplémentaire pendant la durée de la séance.

Note : s'il le souhaite, le MJ peut, en lieu et place de ce point de BA, vous donner une information importante au sujet de ce qui pourrait vous arriver au cours du scénario.

## RIEN DE PARTICULIER

Cet Historique ne vous donne ni avantage ni désavantage particulier.

## SANG-MÊLÉ(E)

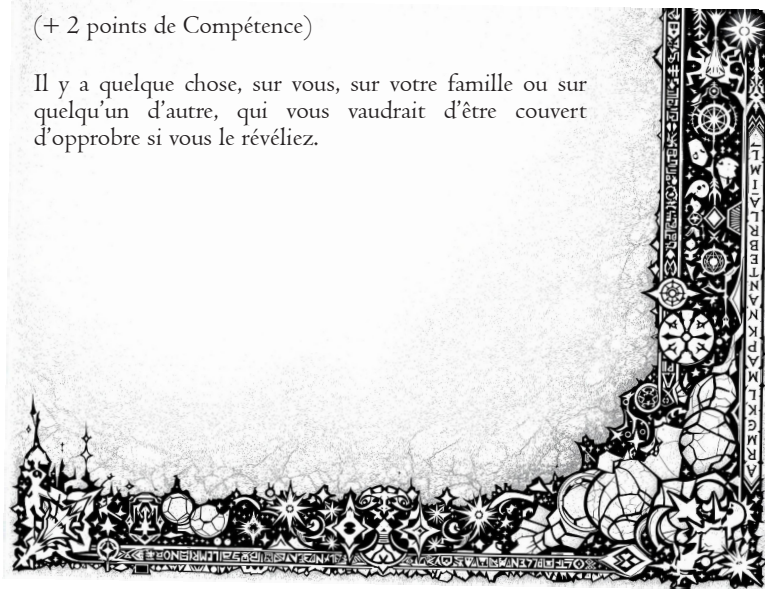
Melniboné a non seulement marqué de son emprise l'histoire des Jeunes Royaumes mais aussi ses peuples eux-mêmes. Nul ne sait si votre lointain ancêtre fut le fruit d'un viol, d'une expérience sordide ou même peut-être d'un amour impossible. Toujours est-il qu'à cause de lui, vous exhibez des traits qui indubitablement attestent de votre héritage. Peut-être que votre silhouette est incroyablement fine et élancée ? Peut-être que vos yeux sont en amande ou que vos oreilles se terminent en pointe ? Quoi qu'il en soit, cela a suffi à vous démarquer du commun des mortels, un affront que ces derniers ne sont pas prêts d'arrêter de vous faire payer. Votre existence même est vécue par certains comme une insulte, ce qui fait de vous le bouc-émissaire idéal. Vous partagez avec vos ancêtres melnibonéens des ressources mentales insoupçonnées. Votre Seuil de Pouvoir est augmenté de 2 points. Mais vous êtes l'objet de toutes les haines et de tous les préjugés. Le SD de vos tests, lors d'une interaction sociale avec n'importe quelle personne n'appartenant pas à votre cercle proche, est constamment majoré de 2. Ce malus ne s'applique évidemment pas à la Sorcellerie.

Note : bien que dans vos veines coule un peu de sang melnibonéen, un Sang-mêlé n'en reste pas moins un humain en termes de jeu. Les Melnibonéens de pure souche ne considèrent pas les Sang-mêlés comme appartenant à leur peuple. Ils en auraient même presque honte s'ils étaient capables d'éprouver un tel sentiment. Nous vous invitons par ailleurs à envisager d'acquiescer simultanément l'Historique Esclave melnibonéen en fuite, qui se marie tout particulièrement bien à celui de Sang-mêlé.

## SECRET INAVOUABLE

(+ 2 points de Compétence)

Il y a quelque chose, sur vous, sur votre famille ou sur quelqu'un d'autre, qui vous vaudrait d'être couvert d'opprobre si vous le révéliez.





### TRAUMATISÉE(E) PAR LES PAN TANGIENS (+ 2 POINTS DE COMPÉTENCE)

Vous avez été victime de la cruauté sans limite des Mabden de Hwamgaarl, la Cité aux Statues Hurlantes. Peut-être avez-vous assisté à l'un de leurs rituels particulièrement vicieux, ou à des exactions innombrables commises directement sur l'Île Sombre. Lancez un d20 au début de chaque séance. Sur un I ou un II, ce traumatisme se réveille et vous souffrez d'une Adversité bleue pendant toute la durée de la séance (vous ne pouvez pas la défausser).

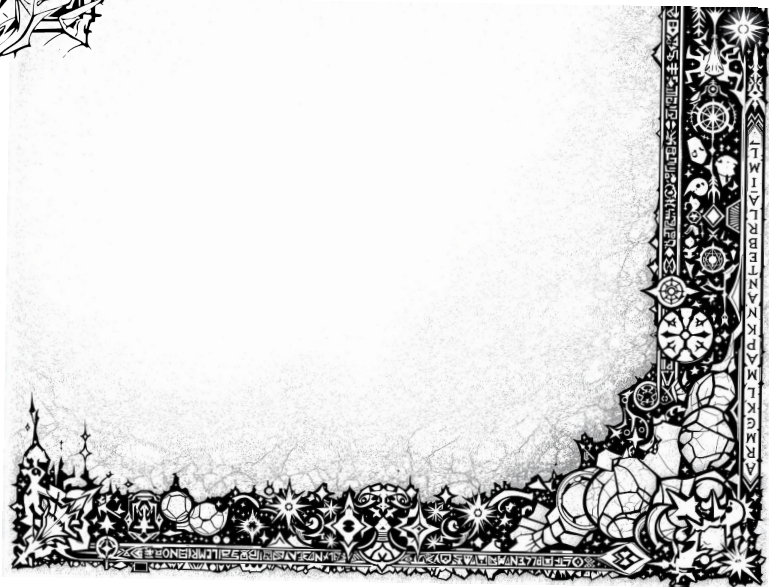
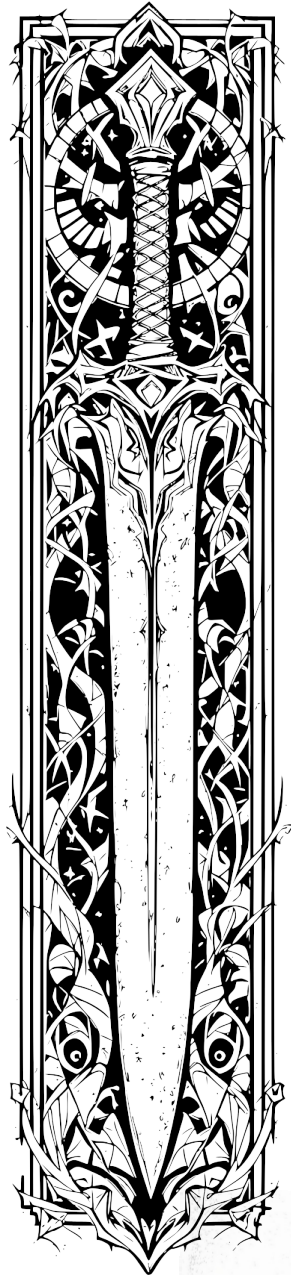
### VIEILLE BLESSURE

(+ 2 points de Compétence)

Vous souffrez d'une blessure mal guérie. Lancez 1d20 au début de chaque séance. Sur un I ou un II, cette blessure se réveille et vous souffrez d'une Adversité bleue pendant toute la durée de la séance (vous ne pouvez pas la défausser).

### VOCATION CONTRARIÉE

Vous n'avez, pour l'instant, pas l'occasion de suivre la voie que vous aviez choisie. Vous bénéficiez cependant d'un bonus de + 2 dans une Compétence non exercée (hors de votre Profil, donc).





## PROFILS

### INITIÉ, AGUERRI, MAÎTRE

À chaque Profil correspondent trois niveaux de perfectionnement. Un PJ peut commencer par acquérir des Talents de niveau Initié, ce qui signifie qu'il a déjà une certaine expérience des activités liées à son Profil (trois de ses Compétences sont au niveau 3 ou plus). Les Talents de niveaux Aguerrri et Maître sont accessibles dès lors que des prérequis sont remplis (ceux-ci sont détaillés pour chaque Profil ci-dessous).

#### Acquérir des Talents

Lorsque vous créez votre personnage, vous choisissez deux Talents d'Initié dans la liste proposée par le Profil. Par la suite, les points d'Expérience que vous gagnerez à la fin de chaque scénario vous donneront l'opportunité d'obtenir de nouveaux Talents dans cette même liste. Il n'y a aucune limite au nombre de Talents qu'un PJ peut posséder.

*Note : vous pouvez très bien continuer à acquérir des Talents du niveau Initié alors que votre personnage est passé au niveau Aguerrri ou supérieur.*

### BIFURQUER

Si vous le souhaitez, vous pouvez changer de Profil en cours de route. Des paysans devenus contrebandiers, des voleurs devenus conseillers d'un prince, ça existe !

Pour bifurquer, il vous faut posséder cinq des Compétences exercées d'un Profil au niveau de départ (4, 3, 3, 2 et 2). Il conviendrait aussi d'en discuter avec le MJ et de voir ensemble si ce nouveau Profil correspond à ce que votre personnage est devenu depuis le début de ses aventures.

Si vous remplissez ces critères, il vous faut ensuite **dépenser 10 points d'Expérience**, et vous pouvez alors commencer à acquérir des Talents d'Initié dans le nouveau Profil choisi. Rien n'interdit de bifurquer plusieurs fois, ni de développer plusieurs Profils à la fois. Si vous ouvrez le Profil Sorcier après celui d'Ecclésiaste, vous pouvez très bien être un prêtre-sorcier !

### PROFILS DE MOURNBLADE

N'oubliez pas que les Talents de chaque Profil remplacent la Capacité spéciale de Mournblade.

Les métiers « Alchimiste » (*L'Eil du Sorcier* p. 18) et « Voleur de Rêve » (*L'Eil du Sorcier* p. 37) sont ajoutés ici à la liste des Profils, dans un souci d'exhaustivité.

*Notez que le métier « Esclave en fuite » (qui n'était pas vraiment un « métier ») a disparu dans ce CYD 2.0. Il s'agit ici d'un Historique, et non pas d'un Profil.*



## ALCHIMISTE

*Rappel : un alchimiste commence le jeu en maîtrisant autant de recettes communes que son score en Savoir : Alchimie. S'il apprend le Talent Œil du Sorcier, il peut utiliser les Runes, et en connaît alors autant que son score en Savoir : Runes (s'il apprend ce Talent à la création du personnage).*

*Note : le SD d'un test de Soupçons (Persuasion) pour un Alchimiste est toujours augmenté de 1, sauf s'il masque son identité.*

**Attributs privilégiés :** Clairvoyance, Trempe.

**Compétences exercées :** Commerce, Persuasion, **Savoir : Alchimie**, Savoir : Plantes & Animaux, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Lire & Écrire, **Savoir : Runes**, Soins, Survie.

**Équipement de départ :** les outils nécessaires à son art, un nécessaire à écriture et **5 potions d'alchimie commune** connues par le personnage, **2 sous d'argent (SA)** et **5 pièces de bronze (PB)**.

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Anonymat ; Avec les moyens du bord ; Casse-croûte : monde rural ; Concentration aigüe ; Galimatias ; Hypermnésie ; Ingéniosité ; Œil du Sorcier ; Repousse-feu ; Ressources ; Sang-froid ; Sous mes pieds

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Savoir : Alchimie ou Runes au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Adapté(e) : monde rural (prérequis : Survie 6) ; Apothicaire (prérequis : Soins 6) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Dur(e) en affaires (prérequis : Commerce 6) ; Fouine ; Initié de l'Hergazé (prérequis : Savoir : Plantes & Animaux 6 et Savoir : Alchimie 6) ; Mage (prérequis : Savoir : Runes 6) ; Meilleur prix (prérequis : Commerce 5) ; Mental d'acier ; Rudiments de Sorcellerie ; Savoir druidique

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Savoir : Alchimie ou Runes au niveau 9, Clairvoyance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Bienfaits de l'étude (prérequis : un Savoir 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Excellence : Savoir : Alchimie ; Excellence : Savoir : Plantes & animaux ; Maître des Sortilèges (prérequis : Talent Mage et Savoir : Runes 9) ; Plantes de prix (prérequis : Savoir : Plantes & animaux 9 ou Survie 9) ; Résolution ; Sagesse terrienne (prérequis : Savoir : Plantes & animaux 9)

## ARTISAN

**Attributs privilégiés :** Clairvoyance, Adresse.

**Compétences exercées :** Commerce, Perception, Persuasion, Savoir : Architecture, **Savoir : un artisanat au choix**, Savoir : un deuxième artisanat au choix, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.

**Équipement de départ :** les outils nécessaires à son art, un carnet de note et un matériel d'écriture si le personnage possède un niveau en Savoir : Lire & Écrire ou de solides bottes et un bâton de marche dans le cas contraire, **2 sous d'argent (SA)** et **5 pièces de bronze (PB)**.

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Ambidextre ; Avec les moyens du bord ; Belle vente ; Bonne route ; Contact facile : artisans ; Débrouillardise ; Dextérité ; Infatigable ; Négligeable ; Oiseau de nuit ; Travail bien fait

Niveau Aguerri

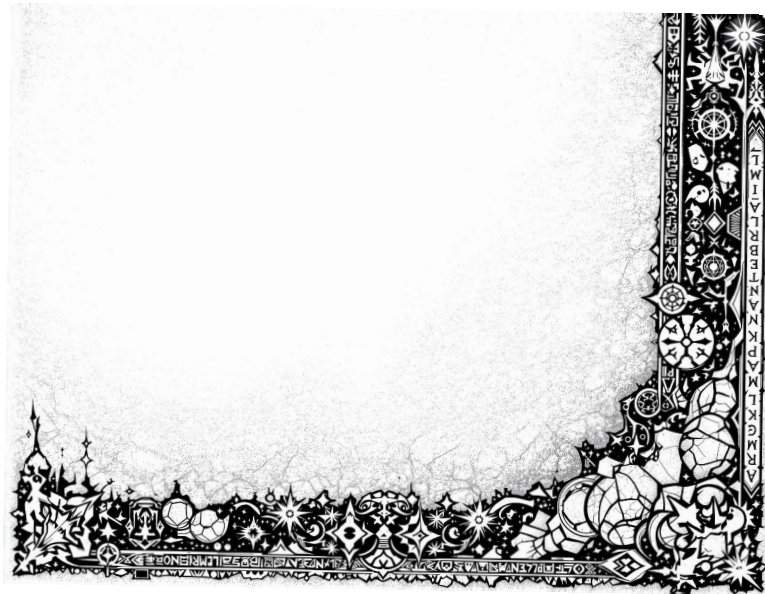
*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Savoir : un artisanat au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Attribut amélioré : Adresse ; Boniments (prérequis : Persuasion 6) ; Contact facile : haute société ; Contact facile : peuple ; De maître ; Dur(e) en affaires (prérequis : Commerce 6) ; Fouine ; Meilleur prix (prérequis : Commerce 5) ; Rumeur du monde ; Sagacité (prérequis : Perception 6) ; Valeur des choses (prérequis : Commerce 6)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Savoir : un artisanat au niveau 9, Adresse à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Chef-d'œuvre (prérequis : Savoir : un artisanat au niveau 9) ; Client émerveillé (prérequis : Savoir : un artisanat au niveau 9) ; Dextérité du guerrier (prérequis : Adresse 8) ; Excellence : Savoir : un artisanat au niveau 9 ; Excellence : Savoir : un second artisanat au niveau 9 ; Insoupçonnable ; Irrésistible (prérequis : Persuasion 6) ; Prêt miraculeux ; Vice caché



## ARTISTE

Note : le SD d'un test de Soupçons (Persuasion) pour un Artiste est toujours augmenté de 1, sauf s'il masque son identité.

Attributs privilégiés : Présence, Adresse

Compétences exercées : Mouvements, Persuasion, Perception, Savoir : Chant & Musique, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Peinture & Sculpture, Savoir : Théâtre & Poésie.

Équipement de départ : l'équipement et les accessoires nécessaires à son art, des vêtements de voyage et un vieil habit de cour défraîchi, 2 sous d'argent (SA) et 5 pièces de bronze (PB).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Ambidextre ; Bonne route ; Concentration aiguë ; Contact facile : bohème ; Hypnotique ; Instrument de choix (prérequis : Savoir : Chant & Musique 3) ; Insultes humiliantes ; Joies de la création ; Oiseau de nuit ; Rayonnant(e) ; Sang-froid ; Tirade apitoyante

Niveau Aguerri

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Savoir : un art au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Attribut amélioré : Présence ; Beau parleur (prérequis : Persuasion 6) ; Boniments (prérequis : Persuasion 6) ; Contact facile : haute société ; Coup de bluff ; Imposture (prérequis : Discrétion 6) ; Insoupçonnable ; Inspiration (prérequis : Savoir : un art au niveau 6) ; Séduction (prérequis : Persuasion 6) ; Véloce (prérequis : Mouvements 6) ; Voltige (prérequis : Mouvements 6)

Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Savoir : un art au niveau 9, Présence à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Adresse ; Combat spectaculaire (prérequis : Mêlée 5) ; Excellence : Savoir : un art au niveau 9 ; Feinte (prérequis : Mêlée 6) ; Irrésistible (prérequis : Persuasion 6) ; Protée (prérequis : Discrétion 6) ; Résolution ; Sublime (prérequis : Savoir : un art au niveau 9) ; Trompe-l'œil (prérequis : Savoir : Peinture & Sculpture au niveau 9)

## ASSASSIN

Attributs privilégiés : Adresse, Clairvoyance, Puissance.

Compétences exercées : Armes à Distance, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Perception, Savoir : Alchimie, Savoir : Bas-fonds.

Équipement de départ : une arme de son choix, une dague et une grande pélerine à capuche, 2 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Art de la fuite ; Contact facile : bas-fonds ; Dextérité ; Guet-apens (prérequis : Filouterie 5) ; Massue (prérequis : Filouterie 5) ; Mille poches (prérequis : Discrétion 5) ; Poursuivant(e) acharné(e) ; Sagacité (Perception 6) ; Tir en mouvement (prérequis : Armes à distance 3) ; Véloce (prérequis : Mouvements 6) ; Un début de piste

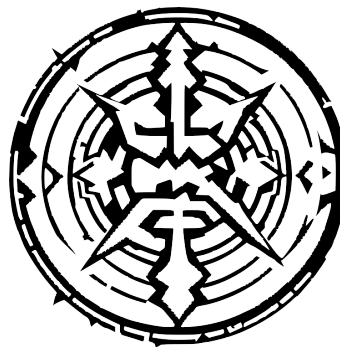
Niveau Aguerri

Arme de choix : arme de mêlée ou arme à distance (prérequis : Mêlée 4 ou Armes à distance 4) ; Attribut amélioré : Adresse ; Coup dévastateur (prérequis : Mêlée 6) ; Dans le caniveau ; Fantôme (prérequis : Discrétion 6) ; Imposture (prérequis : Discrétion 6) ; Odeur du danger ; Ombre (prérequis : Discrétion 6) ; Passe-partout (prérequis : Filouterie 6) ; Protée (prérequis : Discrétion 6) ; Retraite ; Tir léthal (prérequis : Armes à distance 6)

Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Discrétion au niveau 9, Adresse à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Puissance ou Clairvoyance ; Dextérité du guerrier (prérequis : Adresse 8) ; En premier ; Esquive ; Excellence : Discrétion ; Excellence : Filouterie ; Insaisissable ; Plus loin (prérequis : Armes à distance 6) ; Vivacité (prérequis : Adresse 6) ; Voltige (prérequis : Mouvements 6)



## CAPITAINE

Attributs privilégiés : Présence, Puissance, Trempe.

Compétences exercées : Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Persuasion, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Courtisan, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire.

Équipement de départ : une arme de son choix, un cheval fatigué et un habit d'apparat démodé, 5 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Arme de choix : arme de mêlée (prérequis : Mêlée 4) ; Armuré(e) ; Beau parleur (prérequis : Persuasion 6) ; Contact facile : haute société ; Dur(e) au mal ; Galop ; Injonction (prérequis : Coercition 6) ; Parade (prérequis : Mêlée 6) ; Rayonnant(e) ; Rumeur du monde ; Sang-froid

#### Niveau Aguerri

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Coercition ou Mêlée au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Attribut amélioré : Puissance ; Aveux (prérequis : Coercition 6) ; Combat spectaculaire (prérequis : Mêlée 5) ; Coup dévastateur (prérequis : Mêlée 6) ; Diplomate (prérequis : Persuasion 6) ; Dragon (prérequis : Monte 5 et Mêlée 6) ; Encaissement ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Feinte (prérequis : Mêlée 6) ; Menaçant (prérequis : Coercition 6) ; Mental d'acier ; Virevoltant(e) (prérequis : Mêlée 6)

#### Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Coercition ou Mêlée au niveau 9, Puissance ou Présence à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Présence ; Aura princière (prérequis : Persuasion 9) ; Excellence : Coercition ; Excellence : Mêlée ; Exhortation (prérequis : Coercition 6) ; Furia (prérequis : Mêlée 9) ; Invaincu(e) ; Résolution ; Sacrifice (prérequis : Mêlée 9) ; Vaillant(e) (prérequis : posséder Encaissement)

## CHASSEUR DE PRIMES

Attributs privilégiés : Trempe, Clairvoyance.

Compétences exercées : Coercition, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Perception, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes.

Équipement de départ : une arme de son choix, une description de la personne ou de l'objet recherché et une lettre de recommandation émanant d'un client satisfait, 3 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Arme en main (prérequis : Mêlée 5) ; Avec les tripes (prérequis : Trempe 6) ; Bonne route ; Contact facile : peuple ; Dur(e) au mal ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Jamais surpris(e) ; Poursuivant(e) acharné(e) ; Sagacité (Perception 6) ; Sang-froid ; Soiffard ; Un début de piste

#### Niveau Aguerri

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Perception au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Arme de choix : arme de mêlée (prérequis : Mêlée 4) ; Attribut amélioré : Trempe ; Aveux (prérequis : Coercition 6) ; Encaissement ; Limier ; Menaçant(e) (prérequis : Coercition 6) ; Odeur du danger ; Ombre (prérequis : Discrétion 6) ; Qui-vive (prérequis : Perception 6) ; Rumeur du monde ; Véloce (prérequis : Mouvements 6)

#### Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Perception au niveau 9, Trempe à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Aigle (prérequis : Perception 6) ; Arme à terre (prérequis : Mêlée 6) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Excellence : Coercition ; Excellence : Perception ; Intuition (prérequis : Perception 9) ; Résolution ; Tir léthal (prérequis : Armes à distance 6) ; Vivacité (prérequis : Adresse 6)

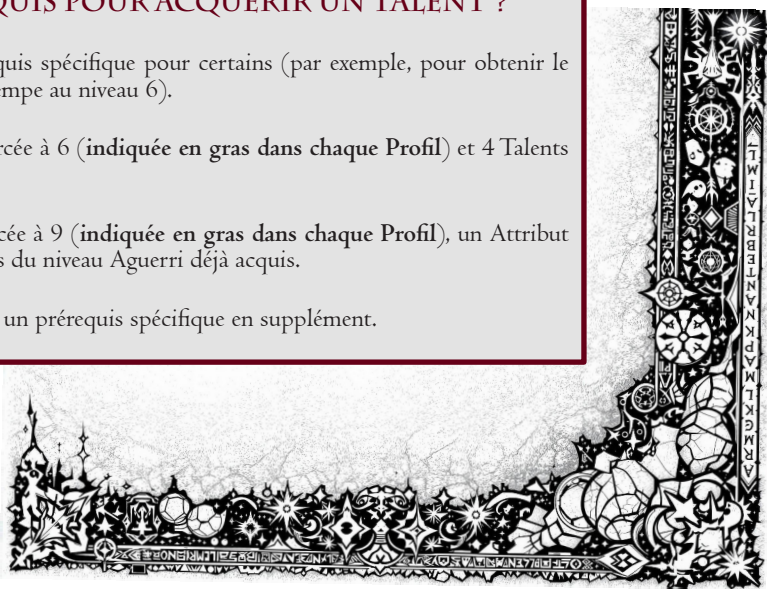
## QUESTIONS : QUELS SONT LES PRÉREQUIS POUR ACQUÉRIR UN TALENT ?

Les Talents du niveau Initié : aucun pour la plupart, un prérequis spécifique pour certains (par exemple, pour obtenir le Talent « Avec les tripes », un aventurier doit avoir l'Attribut Trempe au niveau 6).

Les Talents du niveau Aguerri : une Compétence spécifique exercée à 6 (**indiquée en gras dans chaque Profil**) et 4 Talents du niveau Initié déjà acquis.

Les Talents du niveau Maître : une Compétence spécifique exercée à 9 (**indiquée en gras dans chaque Profil**), un Attribut spécifique à 8 (**indiqué en gras dans chaque Profil**) et 4 Talents du niveau Aguerri déjà acquis.

**Note** : certains Talents des niveaux Aguerri et Maître réclament un prérequis spécifique en supplément.





## COURTISAN

Attributs privilégiés : Clairvoyance, Présence.

Compétences exercées : Discrétion, Mêlée, Perception, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Bas-Parler.

Équipement de départ : une arme d'apparat, un élégant habit de cour, 10 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Beau parleur (prérequis : Persuasion 6) ; Bonne route ; Compliment (prérequis : Persuasion 4) ; Contact facile : haute société ; Corde sensible ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Rayonnant(e) ; Rumeur du monde ; Sagacité (prérequis : Perception 6) ; Sang-froid

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Persuasion au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Arme à terre (prérequis : Mêlée 6) ; Arme de choix : arme de mêlée (prérequis : Mêlée 4) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Combat spectaculaire (prérequis : Mêlée 5) ; Diplomate (prérequis : Persuasion 6) ; Dur(e) en affaires (prérequis : Commerce 6) ; Feinte (prérequis : Mêlée 6) ; Insoupçonnable ; Irrésistible (prérequis : Persuasion 6) ; Menaçant (prérequis : Coercition 6) ; Mental d'acier ; Séduction (prérequis : Persuasion 6) ; Valeur des choses (prérequis : Commerce 6)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Persuasion au niveau 9, Présence à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Présence ; Aura princière (prérequis : Persuasion 9) ; Esquive ; Excellence : Persuasion ; Excellence : Savoir : Courtisan ; Exhortation (prérequis : Coercition 6) ; Faveur extraordinaire (prérequis : Persuasion 9) ; Plaidoyer improbable (prérequis : Persuasion 9) ; Résolution

## DRESSEUR

Attributs privilégiés : Adresse, Présence, Trempe.

Compétences exercées : Coercition, Monte, Mouvements, Nage, Perception, Savoir : Plantes & Animaux, Soins, Survie.

Compagnon animal : choisissez votre compagnon animal avec l'accord du Maître. Ce dernier est un membre standard de son espèce. Référez-vous aux bêtes décrites dans le livret *Bestiaire et entités surnaturelles* (pour Mournblade 2.0) et choisissez un animal d'une Puissance de 2 à 4 (chat domestique, chien de garde, grand corbeau, faucon ou serpent). Il connaît un nombre de tours simples égal à votre score en Coercition.

Équipement de départ : un compagnon animal au choix, un bâton de marche et des vêtements de voyage, 1 sou d'argent (SA).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Casse-croûte : monde rural ; Chant des oiseaux ; Empathie animale (prérequis : Monte 5 ou Savoir : Plantes & Animaux 5) ; Encaissement ; Frugal(e) ; Galop ; Milieu nourricier : forêt ; Limier ; Négligeable ; Repousse-feu ; Santé de fer ; Sous mes pieds

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Monte au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Adapté(e) : forêt (prérequis : Survie 6) ; Apothicaire (prérequis : Soins 6) ; Arme de choix : arme à distance (prérequis : Armes à distance 4) ; Attribut amélioré : Adresse ; Dragon (prérequis : Monte 5 et Mêlée 6) ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Gibier de prix ; Infatigable ; Mains qui guérissent (prérequis : Soins 6) ; Qui-vive (prérequis : Perception 6) ; Savoir druidique ; Véloce (prérequis : Mouvements 6)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Monte au niveau 9, Adresse à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Âme animale (prérequis : Savoir : Plantes & animaux 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Dextérité du guerrier (prérequis : Adresse 8) ; Excellence : Savoir : Plantes & animaux ; Excellence : Monte ; Résolution ; Sagesse terrienne (prérequis : Savoir : Plantes & animaux 9) ; Symbiose : forêts ; Tir légal (prérequis : Armes à distance 6)



## ECCLÉSIASTE

**Attributs privilégiés :** Clairvoyance, Présence, Trempe.

**Compétences exercées :** Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Cultes, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, Savoir : Loi & Chaos, Savoir : Seigneurs Élémentaires, Savoir : Seigneurs des Bêtes, Savoir : Runes, Soins.

**Équipement de départ :** un vêtement ecclésiastique, un livre de prière ou son équivalent, le symbole de son culte, **1 sou d'argent (SA)** et **10 pièces de bronze (PB)**.

### Talents du Profil

Niveau initié

**Note :** L'un des deux Talents de départ de l'Ecclésiaste doit obligatoirement être Sectateur.

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Bonne route ; Concentration aiguë ; Exaltation ; Galimatias ; Hypermnésie ; Il était une fois ; Paroles inspirantes (prérequis : Persuasion 4) ; Résilience de l'Âme ; Sang-froid ; Sectateur (prérequis Savoir : Loi & Chaos 3 ou Savoir : Seigneurs Élémentaires 3 ou Savoir : Seigneurs des Bêtes 3) ; Sous mes pieds ; Tous les cultes

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Persuasion ou Savoir : Loi & Chaos (ou Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes) au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Apothicaire (prérequis : Soins 6) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ou Présence ; Colère des humbles (prérequis : Persuasion 6) ; Contact facile : haute société ; Contact facile : peuple ; Encaissement ; Exhortation (prérequis : Coercition 6) ; Irrésistible (prérequis : Persuasion 6) ; Mains qui guérissent (prérequis : Soins 6) ; Mental d'acier ; Rudiments de Sorcellerie ; Rumeur du monde

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Persuasion ou Savoir : Loi & Chaos (ou Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes) au niveau 9, Clairvoyance ou Présence à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Adepté dévoué (prérequis : Savoir : Loi & Chaos 9 ou Seigneurs Élémentaires 9 ou Seigneurs des Bêtes 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Aura du saint (prérequis : Savoir : Loi & Chaos 9 ou Seigneurs Élémentaires 9 ou Seigneurs des Bêtes 9) ; Excellence : Persuasion ; Excellence : un Savoir au choix ; Foi (prérequis : Savoir : Loi & Chaos 9 ou Seigneurs Élémentaires 9 ou Seigneurs des Bêtes 9) ; Invaincu(e) ; Résolution ; Vaillant(e) (prérequis : posséder Encaissement)

## ÉCLAIREUR

**Attributs privilégiés :** Adresse, Clairvoyance, Trempe.

**Compétences exercées :** Armes à distance, Discrétion, Monte, Mouvements, Nage, Navigation, Perception, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Plantes & Animaux, **Survie**.

**Équipement de départ :** une arme à distance, un couteau et une tenue adaptée à l'environnement du lieu de départ, **2 sous d'argent (SA)** et **5 pièces de bronze (PB)**.

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; À l'abri ; Bonne route ; Casse-croûte : monde sauvage ; Dur(e) au mal ; Frugal(e) ; Galop ; Odeur du danger ; Sang-froid ; Tir en mouvement (prérequis : Armes à distance 3) ; Tout-terrain ; Un endroit où dormir ; Véloce (prérequis : Mouvements 6)

Niveau Aguerri

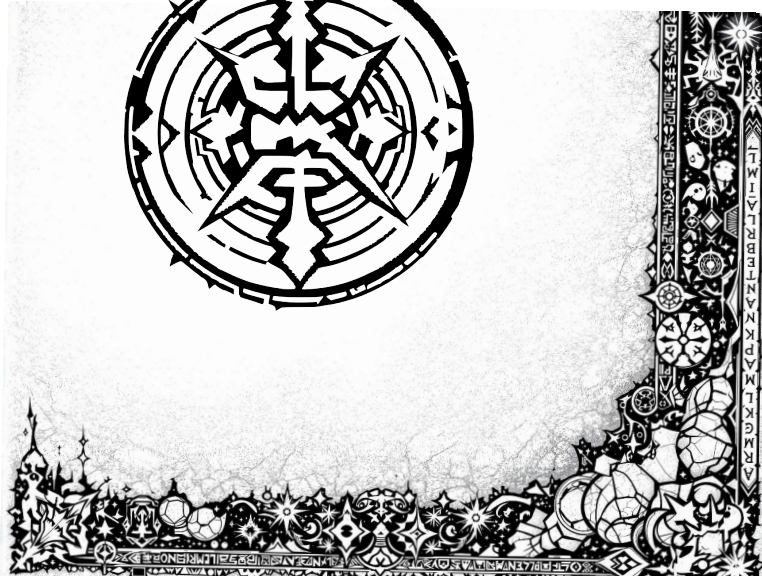
*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Survie au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Adapté(e) : un milieu au choix ; Arme de choix : arme à distance (prérequis : Armes à distance 4) ; Attribut amélioré : Trempe ; Encaissement ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Esquive ; Guet-apens (prérequis : Filouterie 5) ; Limier ; Ombre (prérequis : Discrétion 6) ; Qui-vive (prérequis : Perception 6) ; Tir léthal (prérequis : Armes à distance 6)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Survie au niveau 9, Trempe à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Adresse ou Clairvoyance ; En premier ; Excellence : Perception ; Excellence : Survie ; Résolution ; Rumeur du monde ; Symbiose : un milieu au choix (prérequis : Survie 9) ; Tir éclair (prérequis : Armes à distance 6) ; Vaillant(e) (prérequis : posséder Encaissement) ; Vivacité (prérequis : Adresse 6)





## ÉRUDIT

Attributs privilégiés : Clairvoyance, Présence.

Compétences exercées : Persuasion, Soins et tous les Savoirs indiqués page 141 de Mournblade sauf Bas-fonds, Courtisan et Runes.

Équipement de départ : un carnet de croquis, une plume et un ouvrage savant, 3 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Captivant(e) ; Casse-tête ; Concentration aiguë ; Contact facile : milieu érudit ; Élève doué(e) ; Galimatias ; Hypermnésie ; Ingéniosité ; Négligéable ; Oiseau de nuit ; Vernis d'érudition

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder un Savoir au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Attribut amélioré : Clairvoyance ; Beau parleur (prérequis : *Persuasion 6*) ; Contact facile : haute société ; Docte ; Hippocrate (prérequis : *Soins 6*) ; Infatigable ; Irrésistible (prérequis : *Persuasion 6*) ; Pédagogue ; Rudiments de Sorcellerie ; Rumeur du monde ; Sagacité (prérequis : *Perception 6*)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder un Savoir au niveau 9, Clairvoyance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Présence ; Bienfaits de l'étude (prérequis : *un Savoir 9*) ; Esprit universel (prérequis : *un Savoir au niveau 9*) ; Excellence : Persuasion ; Excellence : un Savoir au choix ; Excellence : un autre Savoir au choix ; Hôte de marque (prérequis : *un Savoir au niveau 9*) ; Insoupçonnable ; Science infuse

## MARCHAND

Attributs privilégiés : Présence, Clairvoyance, Trempe.

Compétences exercées : Commerce, Monte, Navigation, Persuasion, Savoir : Courtisan, Savoir : Droit, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Jeunes Royaumes, Survie.

Équipement de départ : un attelage ou un bateau, quelques marchandises à vendre, et 20 sous d'argent (SA).

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Bonne route ; Chemin le plus sûr ; Contact facile : commerçants ; Fouine ; Galimatias ; Meilleur prix (prérequis : *Commerce 5*) ; Rayonnant(e) ; Ressources ; Rumeur du monde ; Tirade apitoyante

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Commerce au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Attribut amélioré : Présence ; Boniments (prérequis : *Persuasion 6*) ; Chevalier d'industrie (prérequis : *Commerce 6*) ; Contact facile : haute société ; Contact facile : peuple ; Dur(e) en affaires (prérequis : *Commerce 6*) ; Équestre (prérequis : *Monte 6*) ; Fourberie (prérequis : *Commerce 6*) ; Irrésistible (prérequis : *Persuasion 6*) ; Sagacité (prérequis : *Perception 6*) ; Valeur des choses (prérequis : *Commerce 6*)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Commerce au niveau 9, Présence à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Crésus (prérequis : *Commerce 9*) ; Entourloupe (prérequis : *Commerce 9*) ; Excellence : Commerce ; Excellence : Persuasion ; Insoupçonnable ; Irrésistible (prérequis : *Persuasion 6*) ; Prêt miraculeux ; Trésor caché (prérequis : *posséder Fouine*)



## MARIN

**Attributs privilégiés :** Adresse, Trempe.

**Compétences exercées :** Commerce, Mêlée, Mouvements, Nage, **Navigation**, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux.

**Équipement de départ :** une arme de son choix, une veste et des bottes de mer, **I sou d'argent (SA)**.

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Bonne route ; Boussole ; Casse-croûte : fleuve et mer ; Comme de l'acier ; Contact facile : bas-fonds ; Dextérité ; Dur(e) au mal ; Il était une fois ; Sang-froid ; Soiffard(e) ; Voltige (prérequis : *Mouvements 6*)

#### Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Navigation au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

Adapté(e) : fleuve et mer (prérequis : *Survie fleuve ou mer 6*) ; Arme de choix : arme de mêlée (prérequis : *Mêlée 4*) ; Attribut amélioré : Adresse ; Capitaine (prérequis : *Navigation 6*) ; Contact facile : peuple ; Encaissement ; Grabuge (prérequis : *Mêlée 6*) ; Milieu nourricier : fleuve et mer ; Poisson (prérequis : *Nage 6*) ; Prise exceptionnelle (prérequis : *Survie : fleuve ou mer 6*) ; Qui-vive (prérequis : *Perception 6*)

#### Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Navigation au niveau 9, Adresse à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Beau jeu (prérequis : *Savoir : Jeu 6*) ; Dextérité du guerrier (prérequis : *Adresse 8*) ; Excellence : Navigation ; Exhortation (prérequis : *Coercition 6*) ; Invaincu(e) ; Loup de toutes les mers (prérequis : *Navigation 9*) ; Résolution ; Symbiose : fleuve ou mer (prérequis : *Survie 9*) ; Vaillant(e) (prérequis : *posséder Encaissement*)

## RACAILLE

*Note : le SD d'un test de Soupçons (Persuasion) pour une Racaille est toujours augmenté de 1, sauf si elle masque son identité.*

**Attributs privilégiés :** Adresse, Clairvoyance, Présence.

**Compétences exercées :** Coercition, Discrétion, **Filouterie**, Mêlée, Mouvements, Perception, Persuasion, Savoir : Bas-fonds, Savoir : Jeux.

**Équipement de départ :** une arme de son choix et un jeu de carte ou une paire de dés truqués, **I sou d'argent (SA)**.

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Art de la fuite ; Boniments (prérequis : *Persuasion 6*) ; Casse-croûte : rues ; Comme de l'acier ; Contact facile : bas-fonds ; Dextérité ; Guet-apens (prérequis : *Filouterie 5*) ; Massue (prérequis : *Filouterie 5*) ; Mille poches (prérequis : *Discrétion 5*) ; Sous la main ; Véloce (prérequis : *Mouvements 6*)

#### Niveau Aguerri

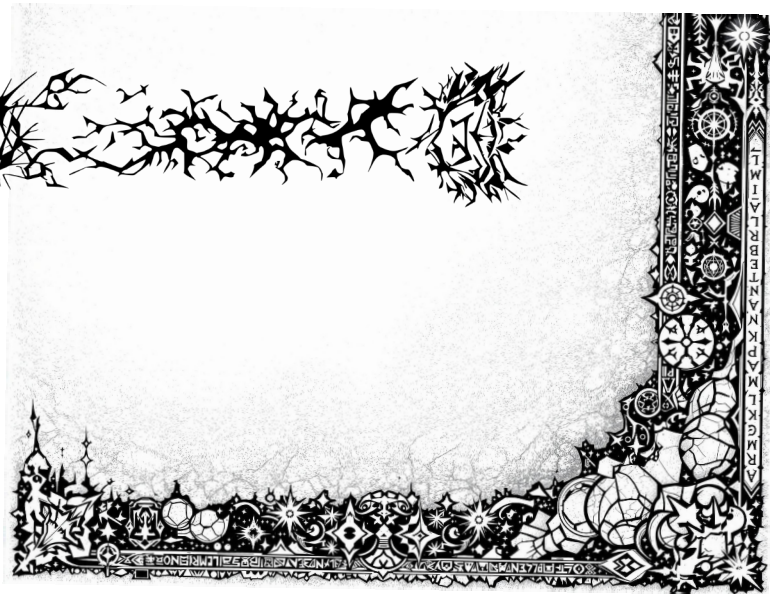
*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Filouterie au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.*

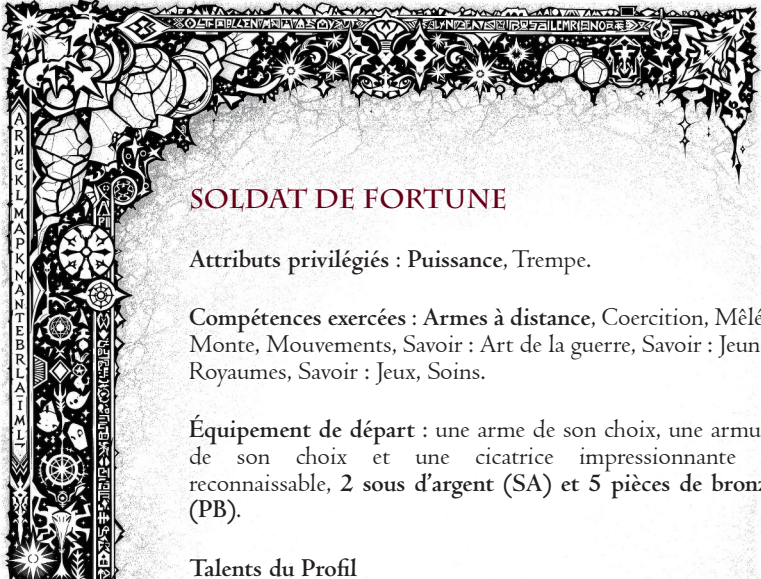
Attribut amélioré : Adresse ; Crapule (prérequis : *Mêlée 6*) ; Dans le caniveau ; Fouine ; Fourberie (prérequis : Commerce 6) ; Grabuge (prérequis : *Mêlée 6*) ; Ombre (prérequis : *Discrétion 6*) ; Passe-partout (prérequis : *Filouterie 6*) ; Passe-passe (prérequis : *Filouterie 6*) ; Qui-vive (prérequis : *Perception 6*) ; Retraite ; Voltige (prérequis : *Mouvements 6*)

#### Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Filouterie au niveau 9, Adresse à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.*

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Arme à terre (prérequis : *Mêlée 6*) ; Attribut amélioré : Présence ; Dextérité du guerrier (prérequis : *Adresse 8*) ; Esquive ; Excellence : Discrétion ; Excellence : Filouterie ; Jamais surpris(e) ; La rue est mon royaume (prérequis : *Filouterie 9*) ; Pigeon maximal (prérequis : *Filouterie 9*) ; Vivacité (prérequis : *Adresse 6*)





## SOLDAT DE FORTUNE

Attributs privilégiés : Puissance, Trempe.

Compétences exercées : Armes à distance, Coercition, Mêlée, Monte, Mouvements, Savoir : Art de la guerre, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Jeux, Soins.

Équipement de départ : une arme de son choix, une armure de son choix et une cicatrice impressionnante et reconnaissable, 2 sous d'argent (SA) et 5 pièces de bronze (PB).

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Ambidextre ; Arme de choix : arme de mêlée ou arme à distance (prérequis : Mêlée 4 ou Armes à distance 4) ; Arme en main (prérequis : Mêlée 5) ; Armuré(e) ; Blocage (prérequis : Mêlée 6) ; Connais ton adversaire ; Contact facile : combattants ; Dur(e) au mal ; Grabuge (prérequis : Mêlée 6) ; Parade (prérequis : Mêlée 6) ; Sang-froid ; Santé de fer

#### Niveau Aguerri

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Armes à Distance ou Mêlée au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Arme à terre (prérequis : Mêlée 6) ; Attribut amélioré : Puissance ; Comme de l'acier (prérequis : Mêlée 6) ; Coup dévastateur (prérequis : Mêlée 6) ; Dragon (prérequis : Monte 5 et Mêlée 6) ; Encaissement ; Feinte (prérequis : Mêlée 6) ; Menaçant(e) (prérequis : Coercition 6) ; Plus loin (prérequis : Armes à distance 6) ; Tir léthal (prérequis : Armes à distance 6) ; Virevoltant(e) (prérequis : Mêlée 6) ; Vivacité (prérequis : Adresse 6)

#### Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Mêlée au niveau 9, Puissance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Deux mains droites (prérequis : posséder Ambidextre) ; Esquive ; Excellence : Mêlée ; Furia (prérequis : Mêlée 9) ; Invaincu(e) ; Résolution ; Sacrifice (prérequis : Mêlée 9) ; Vaillant(e) (prérequis : posséder Encaissement)

## SPADASSIN

Attributs privilégiés : Adresse, Puissance, Trempe.

Compétences exercées : Armes à Distance, Coercition, Commerce, Discrétion, Filouterie, Mêlée, Mouvements, Survie.

Équipement de départ : un assommoir, une arme de son choix, de quoi masquer son visage, 2 sous d'argent (SA) et 5 pièces de bronze (PB).

### Talents du Profil

#### Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Arme en main (prérequis : Mêlée 5) ; Art de la fuite ; Connais ton adversaire ; Contact facile : bas-fonds ; Guet-apens (prérequis : Filouterie 5) ; Massue (prérequis : Filouterie 5) ; Mille poches (prérequis : Discrétion 5) ; Négligeable ; Retraite ; Sang-froid ; Tir en mouvement (prérequis : Armes à distance 3) ; Véloce (prérequis : Mouvements 6)

#### Niveau Aguerri

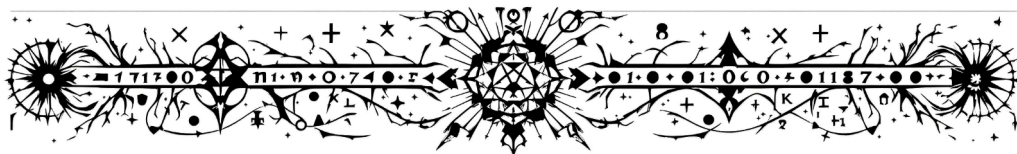
Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri : posséder Discrétion au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

À l'abri ; Arme de choix : arme à distance ou arme de mêlée (prérequis : Armes à distance 4 ou Mêlée 4) ; Attribut amélioré : Adresse ou Puissance ; Blocage (prérequis : Mêlée 6) ; Crapule (prérequis : Mêlée 6) ; Équestre (prérequis : Monte 6) ; Guérilla (prérequis : Filouterie 6) ; Jamais surpris(e) ; Menaçant(e) (prérequis : Coercition 6) ; Ombre (prérequis : Discrétion 6) ; Valeur des choses (prérequis : Commerce 6)

#### Niveau Maître

Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître : posséder Discrétion au niveau 9, Puissance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; En premier ; Excellence : Discrétion ; Excellence : Monte ; Injonction (prérequis : Coercition 6) ; Insaisissable ; Résolution ; Tir éclair (prérequis : Armes à distance 6) ; Tir léthal (prérequis : Armes à distance 6) ; Virevoltant(e) (prérequis : Mêlée 6)



## SORCIER

*Rappel* : un Sorcier commence le jeu en maîtrisant autant de Runes communes que son score en Savoir : Runes  $\times$  2. Le SD d'un test de Soupçons (Persuasion) pour un Sorcier est toujours augmenté de 1, sauf s'il masque son identité.

**Attributs privilégiés** : Clairvoyance, Trempe.

**Compétences exercées** : Coercition, Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Jeunes Royaumes, Savoir : Bas-Parler, Savoir : Lire & Écrire, Savoir : Haut-Parler, **Savoir : Loi & Chaos**, **Savoir : Runes**, **Savoir : Seigneurs Élémentaires**, **Savoir : Seigneurs des Bêtes**.

**Équipement de départ** : un couteau sacrificiel, un bol, un pinceau et une robe de cérémonie, **2 sous d'argent (SA)** et **5 pièces de bronze (PB)**.

### Talents du Profil

Niveau initié

*Note* : L'un des deux Talents de départ du Sorcier doit obligatoirement être **Œil du Sorcier** (sauf si, en tant qu'Élu, il le possède déjà).

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Anonymat ; Casse-tête ; Concentration aiguë ; Galimatias ; Hypermnésie ; Ingéniosité ; Instinct de l'hérétique ; Mental d'acier ; **Œil du Sorcier** ; Résilience de l'Âme ; Sang-froid

Niveau Aguerri

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri* : posséder Savoir : Runes ou Loi & Chaos (ou Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes) au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Ami des Seigneurs des Bêtes (prérequis : Savoir : Haut-Parler 6 et Savoir : Seigneurs des Bêtes 6) ; Attribut amélioré : Clairvoyance ; Beau parleur (prérequis : Persuasion 6) ; Invokeur d'Automata (prérequis : Savoir : Haut-Parler 6 et Savoir : Loi & Chaos 6) ; Invokeur de Démons (prérequis : Savoir : Haut-Parler 6 et Savoir : Loi & Chaos 6) ; Invokeur d'Élémentaires (prérequis : Savoir : Haut-Parler 6 et Savoir : Seigneurs Élémentaires 6) ; Irrésistible (prérequis : Persuasion 6) ; Mage (prérequis : Savoir : Runes 6) ; Menaçant(e) (prérequis : Coercition 6) ; Mental d'acier ; Nécromancien (prérequis : Savoir : Runes 6 et maîtrise des Runes Animation des morts, Conservation, Domination et Rappel de l'esprit des morts)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître* : posséder Savoir : Runes ou Loi & Chaos (ou Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes) au niveau 9, Clairvoyance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Attribut amélioré : Trempe ; Bienfaits de l'étude (prérequis : un Savoir 9) ; Excellence : Savoir : Runes ; Excellence : Savoir : Haut-Parler ; Excellence : Savoir : Loi & Chaos ou Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes ; Hôte de marque (prérequis : un Savoir au niveau 9) ; Maître des Sortilèges (prérequis : Talent Mage et Savoir : Runes 9) ; Résolution ; Voyageur du Multivers (prérequis : Savoir : Plans 9)

## VOLEUR DE RÊVE

**Attributs privilégiés** : Adresse, Clairvoyance, Trempe.

**Compétences exercées** : Commerce, Discrétion, Filouterie, Perception, Persuasion, Savoir : Alchimie, Savoir : Art (au choix), Savoir : Plans, **Savoir : Rêve**, Savoir : Soins du corps.

**Équipement de départ** : des vêtements exotiques, quelques doses de narcotique, une **crosse contenant trois Rêves, 2 sous d'argent (SA) et 5 pièces de bronze (PB)**. Tant qu'il est en possession de sa crosse, le Voleur de Rêve peut pratiquer le Voyage et le Vol de Rêve.

### Talents du Profil

Niveau initié

Prédilection (prérequis : Compétence au niveau 3) ; Bonne route ; Captivant(e) ; Contact facile ; peuple ; Il était une fois ; Jamais surpris(e) ; Mental d'acier ; Œil du Sorcier ; Résilience de l'Âme ; Sagacité (prérequis : Perception 6) ; Sang-froid ; Un début de piste

Niveau Aguerri

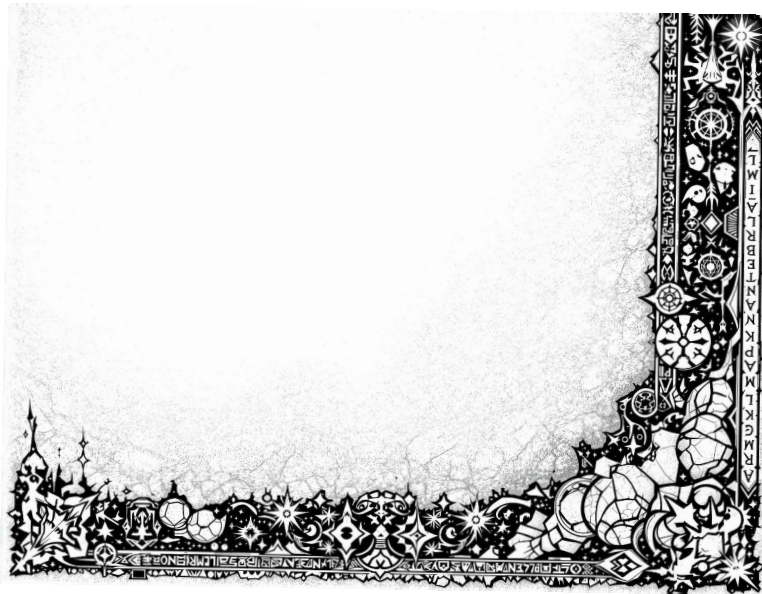
*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Aguerri* : posséder Savoir : Rêve au niveau 6 et quatre Talents d'Initié.

Attribut amélioré : Trempe ou Clairvoyance ; Beau parleur (prérequis : Persuasion 6) ; Débrouillardise ; Membre estimé de la Guilde des Songes (prérequis : Savoir : Plans 6 et Savoir : Rêve 6) ; Mental d'acier ; Mille poches (prérequis : Discrétion 5) ; Odeur du danger ; Ombre (prérequis : Discrétion 6) ; Qui-vive (prérequis : Perception 6) ; Rudiments de Sorcellerie ; Séduction (prérequis : Persuasion 6) ; Valeur des choses (prérequis : Commerce 6) ; Véloce (prérequis : Mouvements 6)

Niveau Maître

*Prérequis pour accéder à un Talent de niveau Maître* : posséder Savoir : Rêve au niveau 9, Clairvoyance à 8 et quatre Talents de niveau Aguerri.

Maîtrise dans l'une des Prédilections déjà acquises (prérequis : Compétence au niveau 9) ; Aigle (prérequis : Perception 6) ; Attribut amélioré : Adresse ; Dextérité du guerrier (prérequis : Adresse 8) ; Excellence : Savoir : Rêve ; Excellence : Savoir : Plans ; Intuition (prérequis : Perception 9) ; Résolution ; Vivacité (prérequis : Adresse 6) ; Voyageur du Multivers (prérequis : Savoir : Plans 9).





## TALENTS

### UTILISATION DES TALENTS

Chacun d'eux peut en général être utilisé une fois par séance de jeu (si un scénario s'étale sur plusieurs séances, il est donc possible d'utiliser plusieurs fois un Talent de ce type lors de l'aventure en question). La fréquence ou la durée d'un Talent sont indiquées à la fin de sa description.

D'autre part, un Talent peut très bien être activé après le résultat d'un jet de dé, comme c'est le cas pour la Bonne Aventure. Par exemple, le Talent Sang-Froid procure un + 3 à un test de Trempe une fois par séance. Vous pouvez décider d'ajouter ce bonus au test de Capacité après avoir lancé le dé.

### PRÉDILECTION ET MAÎTRISE

Parmi les Talents des Profils se trouvent indiquées des Prédilections et des Maîtrises. Elles ont toujours pour prérequis un niveau à atteindre dans une Compétence donnée : 3 pour une Prédilection, 9 pour une Maîtrise.

Puissants, ces Talents permettent de relancer le dé d'un test de Capacité (voir leurs descriptifs dans la liste de Talents ci-dessous).

Les Prédilections (et leur forme avancée, les Maîtrises) correspondent à des sous-Compétences, c'est-à-dire aux différents domaines d'application d'une Compétence donnée. Par exemple, dans la Compétence Discrétion, on distingue le domaine du déplacement silencieux, l'art du déguisement et la faculté à se cacher ou à dissimuler un objet.

Chaque description de Compétence indique ses domaines de Prédilection (et donc de Maîtrise). Il ne s'agit jamais d'une liste fermée. Libre à vous d'en ajouter.

### LES TALENTS DE MOURNBLADE

#### LES TALENTS « ÉLU »

Les Talents *Élu* forment un cas à part. Par défaut, chaque PJ commence en tant qu'Élu, sauf si le MJ en décide autrement. Il obtient donc automatiquement, en plus de ses deux Talents de départ, le Talent Élu correspondant à son Pacte dès la création du personnage (normalement, *Élu de la Loi* ou *Élu du Chaos* à la création du personnage). Il est toujours possible d'obtenir ce Talent gratuitement en cours de campagne, si le MJ préfère jouer dans cette optique, mais le Talent ne peut alors être acquis qu'à la suite d'une révélation (p. 21 de *Mournblade*). Ci-dessous se trouvent les quatre Talents Élu disponibles.

#### ÉLU DE LA LOI

Ce Talent donne accès aux Dons et Tendances de la Loi ; l'Élu reçoit pour commencer un Don mineur. Si ce Talent est obtenu grâce à son Pacte principal (son premier Pacte) le personnage acquiert également un Don et une Tendance (voir *Dons, Tendances et Pactes*). L'Élu obtient gratuitement le Talent *Éil d'Arkyn* et peut donc apprendre à manier les Runes, en particulier les Runes en rapport avec les concepts de la Loi, ainsi que le secret de fabrication et d'activation des Automata. Les Élus de la Loi obtiennent *Savoir : Loi & Chaos* à 1, ou un bonus de + 1 s'ils possèdent déjà cette compétence. Ils y gagnent un niveau supplémentaire avec chaque nouveau Don qu'ils acquièrent, tant que leur compétence *Savoir : Loi & Chaos* est inférieure à leur Aspect. Ce Talent est incompatible avec le Talent *Élu du Chaos*. (Prérequis : Alignement Loyal, Pacte avec un Seigneur de la Loi.) (Permanent)

## ÉLU D'UN SEIGNEUR DES BÊTES

Ce Talent donne accès aux Dons et Tendances des Seigneurs des Bêtes ; l'Élu reçoit pour commencer un Don mineur. Si ce Talent est obtenu grâce à son Pacte principal (son premier Pacte) le personnage acquiert également un Don et une Tendance (voir *Dons, Tendances et Pactes*). L'Élu des Seigneurs des Bêtes bénéficie également d'un bonus de + 5 pour toutes les invocations liées à sa divinité tutélaire. Les disciples de ces Seigneurs obtiennent la compétence *Savoir : Seigneurs des Bêtes* à 1, ou un bonus de + 1 s'ils la possèdent déjà. (Prérequis : Pacte avec un Seigneur des Bêtes.) (Permanent)

## ÉLU D'UN SEIGNEUR ÉLÉMENTAIRE

Ce Talent donne accès aux Dons et Tendances des Seigneurs Élémentaires ; l'Élu reçoit pour commencer un Don mineur. Si ce Talent est obtenu grâce à son Pacte principal (son premier Pacte) le personnage acquiert également un Don et une Tendance (voir *Dons, Tendances et Pactes*). L'Élu d'un Seigneur Élémentaire bénéficie également d'un bonus de + 5 pour toutes les invocations liées à sa divinité tutélaire. Les disciples de ces Seigneurs obtiennent la compétence *Savoir : Seigneurs Élémentaires* à 1, ou un bonus de + 1 s'ils la possèdent déjà. (Prérequis : Pacte avec un Seigneur Élémentaire.) (Permanent)

## ÉLU DU CHAOS

Ce Talent donne accès aux Dons et Tendances du Chaos ; l'Élu reçoit pour commencer un Don mineur. Si ce Talent est obtenu grâce à son Pacte principal (son premier Pacte) le personnage acquiert également un Don et une Tendance (voir *Dons, Tendances et Pactes*). L'Élu obtient gratuitement le Talent (*Eil du Sorcier*, qui lui donne accès à la Sorcellerie runique et aux invocations. Les Élus du Chaos obtiennent également *Savoir : Loi & Chaos* à 1, ou un bonus de + 1 s'ils possèdent déjà cette compétence. Ils y gagnent un niveau supplémentaire avec chaque nouveau Don qu'ils acquièrent, tant que leur compétence *Savoir : Loi & Chaos* est inférieure à leur Aspect. Ce Talent est incompatible avec le Talent *Élu de la Loi*. (Prérequis : Alignement Chaotique, Pacte avec un Seigneur du Chaos.) (Permanent)

## LISTE DES TALENTS

Dans un souci de lisibilité, les nouveaux Talents (ceux qui sont entièrement spécifiques à l'univers de Mournblade, ou dont la description a été largement modifiée) ont leur nom souligné.

### ADAPTÉ(E)

Vous avez une grande expérience du milieu choisi ou indiqué dans le Profil. Lorsque vous faites un test de Survie dans cet environnement, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : Survie 6.) (Permanent)

### ADEPTE DÉVOUÉ

Il ne vous faut que quelques minutes dans un lieu public pour trouver un nouvel adepte : un individu faible ou crédule qui vous regarde comme une personnalité auguste et va vous entretenir durant les jours qui viennent (10 + Id10 jours avant qu'il ne manifeste son embarras). Cette personne (qui ne peut être l'un des PNJ décrits dans un scénario) n'ira pas

jusqu'à se ruiner pour vous, mais elle vous donnera jusqu'à 1 SA pour vos dépenses quotidiennes, vous logera et vous nourrira si vous le lui demandez, vous introduira avec enthousiasme à toutes les personnes qu'elle connaît. (Prérequis : *Savoir : Loi & Chaos* 9 ou *Seigneurs Élémentaires* 9 ou *Seigneurs des Bêtes* 9.) (Une fois par scénario.)

### AIGLE

Vos capacités d'observation peuvent être prodigieuses. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Perception* est de + 10 pour un personnage loyal, et de + Id20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Perception* 6) (Permanent)

### À L'ABRI

Vous ne pouvez être pris pour cible par un tir lors de ce tour de jeu. (Une fois par séance.)

### AMBIDEXTRE

Au fil du temps, vous êtes devenu capable de vous servir de vos deux mains avec une adresse équivalente. Ce Talent vous donne notamment la possibilité de combattre avec deux armes (voir *Cas particuliers*). (Permanent)

### ÂME ANIMALE

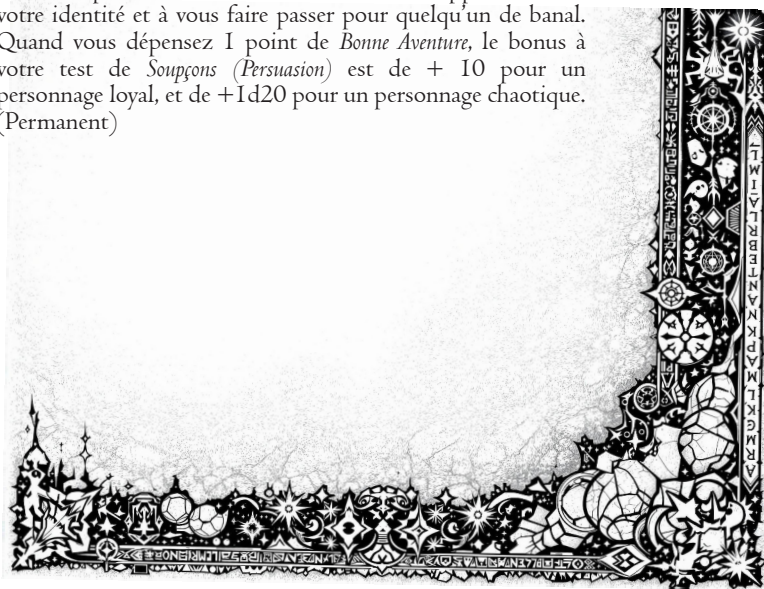
Votre compréhension des animaux est si grande que vous semblez en mesure de déchiffrer leur langage et leurs pensées. Si vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le MJ vous donne des indications sur ce qu'un mammifère ou un oiseau est en train de communiquer à ses semblables. De même, vous pouvez, sans dépense de BA, reproduire leur langage afin de leur transmettre des messages rudimentaires (par exemple : « Moi pas danger pour toi » ou « Moi traverser chez toi »). (Prérequis : *Savoir : Plantes & animaux* 9.) (Permanent)

### AMI DES SEIGNEURS DES BÊTES

Vous êtes particulièrement doué pour amadouer les Seigneurs des Bêtes lorsque vous utilisez la magie des Bêtes (pages 77 à 84 de *L'Eil du Sorcier*). Lorsque vous invoquez un Serviteur d'un Seigneur des Bêtes avec un test de *Clairvoyance* + *Persuasion*, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Savoir : Haut-Parler* 6 et *Savoir : Seigneurs des Bêtes* 6.) (Permanent)

### ANONYMAT

La Sorcellerie est un art sulfureux et ses disciples doivent souvent savoir faire profil bas, notamment lorsqu'ils sont surveillés par les cultes de la Loi. Vous avez appris à cacher votre identité et à vous faire passer pour quelqu'un de banal. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Soupons* (*Persuasion*) est de + 10 pour un personnage loyal, et de + Id20 pour un personnage chaotique. (Permanent)





## APOTHICAIRES

Vous savez concocter des médicaments efficaces à partir des ressources que la nature vous offre. Lorsqu'un test de *Soins* mobilise spécifiquement votre capacité à préparer des remèdes, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Soins* 6). (Permanent)

## ARME À TERRE

Vous maîtrisez très bien l'art de désarmer un adversaire. Lorsqu'un test de *Mêlée* est effectué dans ce but, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Mêlée* 6). (Permanent)

## ARME DE CHOIX

Lorsque vous utilisez un type d'arme en particulier (par exemple une épée large ou un arc), vous disposez d'un bonus de + 1 à votre *Capacité Offensive*. (Prérequis : *Armes à distance* 4 ou *Mêlée* 4). (Permanent)

*Note : ce Talent peut être pris plusieurs fois, pour des armes différentes.*

## ARME EN MAIN

Dégainer une arme ne vous coûte aucune action. (Prérequis : *Mêlée* 5). (Permanent)

## ARMURÉ(E)

Vous avez l'habitude de porter de lourdes armures. Lorsque l'une d'elles possède une valeur de *Protection* de 7 ou plus, l'Adversité liée à l'encombrement est ignorée (ou les deux Adversités si vous êtes Très Encombré). Ce Talent ne peut être choisi que si vous utilisez les règles optionnelles liées à l'encombrement (voir *Simuler l'encombrement*). (Permanent)

## ART DE LA FUITE

Il est très difficile de vous rattraper. Dans le cadre d'une course-poursuite, si vous êtes la personne qui fuit, votre avantage dure même si votre opposant remporte la première opposition (voir la règle de course-poursuite). (Permanent)

## ATTRIBUT AMÉLIORÉ

Ce Talent vous permet d'augmenter d'un point l'Attribut mentionné dans le Profil. (Permanent)

## AURA DU SAINT

Votre piété ou votre mysticisme inspire une forme de bienveillance – même chez vos adversaires. Avec ce Talent, qui est sans effet sur la plupart des Melnibonéens ou Pan Tangiens (à la discrétion du MJ), vous obligez un PNJ ou un groupe de PNJ à vous traiter avec les égards dus à un saint homme : une exécution est commuée en emprisonnement ; on ne vous enferme plus dans une cellule sordide mais dans des appartements décentes (et dont il est sans doute plus facile de s'échapper) ; un hôte vous donne de quoi écrire ; un seigneur local met à votre disposition une escorte, etc. Votre interlocuteur ne fera cependant rien pour vous qui mettrait sa vie ou sa réputation en danger. (Prérequis : *Savoir : Loi & Chaos* 9 ou *Seigneurs Élémentaires* 9 ou *Seigneurs des Bêtes* 9). (Une fois par scénario.)

## AURA PRINCIÈRE

Toute votre personne dégage quelque chose de charismatique qui impose le respect – même chez vos adversaires. Avec ce Talent, qui est sans effet sur la plupart des Melnibonéens ou Pan Tangiens (à la discrétion du MJ), vous obligez un PNJ ou un groupe de PNJ à vous traiter avec les égards dus à un(e) noble de haut lignage : une exécution est commuée en emprisonnement ; on ne vous enferme plus dans une cellule sordide mais dans des appartements confortables (et dont il est sans doute plus facile de s'échapper) ; un hôte vous prête son meilleur cheval ; un seigneur local met à votre disposition une escorte, etc. Votre interlocuteur ne fera cependant rien qui mettrait sa vie ou sa réputation en danger. (Prérequis : *Persuasion* 9). (Une fois par scénario.)

## AVEC LES MOYENS DU BORD

Ce Talent de bricoleur vous permet de réussir automatiquement une réparation de fortune ou de créer un objet simple à partir d'éléments non prévus à cet effet mais que vous avez sous la main (par exemple transformer une fourchette en outil de crochetage). (Une fois par séance.)

## AVEC LES TRIPES

Vous pouvez utiliser votre *Trempe* plutôt que l'Attribut habituellement associé à la Compétence, par exemple en mêlée. Vous devez expliquer comment vous sollicitez votre *Trempe* dans ce contexte particulier. (Prérequis : *Trempe* 6). (Une fois par séance.)

## AVEUX

Vous connaissez bien les techniques pour obtenir que vos interlocuteurs répondent à vos questions même lorsqu'ils y sont réticents. Quand un test de *Coercition* mobilise spécifiquement l'art de l'interrogatoire, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Coercition* 6). (Permanent)

## BEAU JEU

Si vous jouez contre un adversaire qui ne possède pas ce Talent, vous gagnez automatiquement la partie. (Prérequis : *Savoir : Jeu* 6). (Une fois par séance.)

## BEAU PARLEUR

Vous exploitez avec brio toutes les ressources de l'art oratoire : lorsqu'un test de *Persuasion* mobilise spécifiquement l'éloquence, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Persuasion* 6). (Permanent)

## BELLE VENTE

En échange d'1 point de *Bonne Aventure*, vous vendez un objet que vous avez fabriqué au double de son prix. (Une fois par scénario.)

## BIENFAITS DE L'ÉTUDE

La méditation intellectuelle sur votre matière favorite est une source de bien-être. Lorsque vous pouvez consacrer quatre heures d'affilée au *Savoir* dans lequel vous excellez, vous récupérez 2 points de *Bonne Aventure* (sans pouvoir dépasser votre valeur de base). (Prérequis : un *Savoir* 9). (Permanent)



## BLOCAGE

Vous maîtrisez les techniques martiales de contention et de blocage. Lorsque vous effectuez un test dans le but d'immobiliser un adversaire, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Mêlée 6*). (Permanent)

## BONIMENTS

Vous êtes un(e) expert du bavardage et du bluff : lorsqu'un test de *Persuasion* mobilise spécifiquement le baratin, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Persuasion 6*). (Permanent)

## BONNE ROUTE

Habitué(e) à vous déplacer, vous connaissez les périls et les tribulations de la route. Vous bénéficiez d'1 point de *Bonne Aventure* gratuit dans une situation où vous avez à affronter une difficulté liée au voyage (négociation d'un prix auprès d'un aubergiste, traversée d'une rivière à gué, recherche d'un endroit pour camper, etc.). (Une fois par séance.)

## BOUSSOLE

Naviguer dans des conditions difficiles vous a doté(e) d'un excellent sens de l'orientation. Vous n'êtes jamais perdu(e). Même si l'on devait vous guider à travers un labyrinthe de ruelles en vous bandant les yeux, vous auriez encore une idée approximative de la distance parcourue et des directions prises. (Permanent)

## CAPITAINE

Vous êtes désormais particulièrement à l'aise à la barre d'un navire. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Navigation*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Navigation 6*). (Permanent)

## CAPTIVANT(E)

Vous êtes très doué(e) pour la vulgarisation. Vous parlez avec passion des domaines qui vous intéressent et l'on vous écoute le plus souvent avec intérêt. Si vous réussissez un test de *Présence* + un *Savoir* au choix, votre cours improvisé captive jusqu'à 1d6 individus qui en sont les auditeurs. Ajustez le SD en fonction du public : 15 pour un jeune esprit avide de connaissances, 18 pour une aubergiste pas spécialement bien disposée à votre égard, 30 pour un religieux obscurantiste. Considérez que cette réussite équivaut à celle d'un test de *Persuasion* de SD 20. Pour obtenir une faveur équivalente à un SD plus élevé, ce Talent ne peut pas être mobilisé. Ce ne sera donc sans doute pas suffisant pour mettre fin à votre captivité, mais peut-être cela vous évitera-t-il une exécution immédiate... (Une fois par séance.)

## CASSE-CROÛTE

Dans le milieu mentionné par votre Profil, vous trouvez sans difficulté de quoi nourrir une personne pour deux repas par jour, sans qu'il soit besoin d'effectuer un test ou de dépenser de l'argent. (Une fois par jour.)

## CASSE-TÊTE

Face à une énigme, un objet inconnu ou encore un rituel obscur, vous bénéficiez d'un indice pour comprendre de quoi il retourne (à la discrétion du MJ). (Une fois par séance.)

## CHANT DES OISEAUX

Vous imitez à la perfection le chant des oiseaux. Si un oiseau vous est inconnu, il vous suffit de l'écouter chanter pendant une dizaine de minutes pour être en mesure de reproduire ses cris et mélodies. (Permanent)

## CHEF-D'ŒUVRE

Si vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, l'objet que vous produisez grâce à l'artisanat que vous possédez au niveau 9 voit l'une de ses valeurs augmentée de + 2. Par exemple, une armure de cuir confère une valeur de *Protection* de 8, une épée large cause 1d10 + 3 de dégâts ou augmente de 2 le bonus de maniement offensif, une selle et un harnachement procurent un + 2 en Monte, etc. (Prérequis : *Savoir : un artisanat 9*). (Une fois par scénario.)

## CHEMIN LE PLUS SÛR

Votre expérience et votre flair vous aident à prendre les bonnes décisions quand vous voyagez. Lorsque vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Routes (Commerce)*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

## CHEVALIER D'INDUSTRIE

Votre capacité à vous enrichir est proprement stupéfiante. En échange de 2 points de *Bonne Aventure*, vous trouvez le moyen de récupérer 10 PA ou une marchandise d'une valeur équivalente (en accord avec le MJ). (Prérequis : *Commerce 6*). (Une fois par scénario.)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à raconter à la table de jeu comment il s'y est pris.*

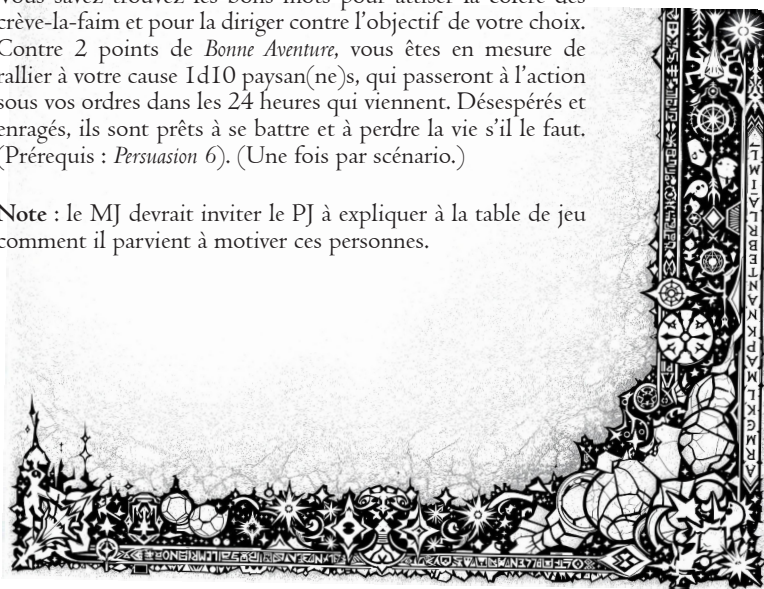
## CLIENT ÉMERVEILLÉ

Très admiratif de votre virtuosité, un client vous achète à cinq fois son prix de base un objet que vous avez fabriqué avec votre artisanat de niveau 9. (Prérequis : *Savoir : un artisanat 9*). (Une fois par scénario.)

## COLÈRE DES HUMBLES

Vous savez trouver les bons mots pour attiser la colère des crève-la-faim et pour la diriger contre l'objectif de votre choix. Contre 2 points de *Bonne Aventure*, vous êtes en mesure de rallier à votre cause 1d10 paysan(ne)s, qui passeront à l'action sous vos ordres dans les 24 heures qui viennent. Désespérés et enragés, ils sont prêts à se battre et à perdre la vie s'il le faut. (Prérequis : *Persuasion 6*). (Une fois par scénario.)

*Note : le MJ devrait inviter le PJ à expliquer à la table de jeu comment il parvient à motiver ces personnes.*



### COMBAT SPECTACULAIRE

Vous vous battez avec panache et êtes passé(e) maître dans l'art de l'esbroufe. Chaque fois que vous le souhaitez, en mêlée, vous pouvez remplacer votre *Puissance* par votre *Présence*. (Prérequis : *Mêlée 5*). (Permanent)

### COMME DE L'ACIER

Vous avez l'habitude de vous battre à mains nues, et vous avez appris à faire très mal. Les dégâts des armes naturelles sont équivalents à ceux d'une arme normale en cas de réussite simple (vous dégradez d'un niveau la *Combativité* de votre adversaire puis vous lancez *Id10*, que vous comparez à son *Seuil de Vigueur*). (Permanent)

### COMPLIMENT

Vous savez trouver les mots qui font plaisir et flattent l'ego. Quand vous utilisez ce Talent, la cible gagne 1 point de *Bonne Aventure* à dépenser dans l'heure. (Prérequis : *Persuasion 4*). (Une fois par séance.)

*Note : le MJ devrait inviter le PJ à improviser une telle flatterie à la table de jeu.*

### CONCENTRATION AIGUË

Si vous consacrez deux actions consécutives à vous concentrer (et que rien ne vient vous perturber), votre prochain test (s'il mobilise la *Clairvoyance* ou l'*Adresse*) bénéficiera d'un + 3. Si l'action qui suit votre temps de concentration ne lui est pas liée, vous perdez ce bonus. (Une fois par séance.)

### CONNAIS TON ADVERSAIRE

Lorsque vous utilisez ce Talent, le MJ vous indique quels sont la *Capacité Offensive*, le *Seuil de Défense* et le *Seuil de Vigueur* d'une personne en train de se battre ou en position de garde. Si elle ne combat pas, ce Talent ne peut donner que de vagues indications (« il a l'air d'être un bon combattant », « il te semble résistant »... ce qui n'exclut pas une tentative de bluff de la part de cette personne). (Permanent)

### CONTACT FACILE

Vous connaissez les codes et les usages du milieu indiqué par votre Profil, où vous évoluez avec aisance, et le MJ doit en tenir compte dans vos interactions avec des représentants de ce monde. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Persuasion* auprès de l'un d'eux, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

### CORDE SENSIBLE

Si vous avez la possibilité de discuter plus de cinq minutes avec quelqu'un, vous devinez aisément ce que votre interlocuteur convoite, espère ou redoute (le MJ vous le révèle). Cette information vous permet de viser plus juste : vous bénéficiez d'un bonus de + 3 dans un test de *Persuasion* dont il serait la cible. (Une fois par séance.)

### COUP DE BLUFF

Vous pouvez remplacer votre *Puissance* par votre *Présence* pour un test de *Capacité Offensive* de mêlée. (Une fois par séance.)

### COUP DÉVASTATEUR

Vos coups peuvent être surpuissants. Vous ajoutez votre niveau de *Puissance* / 2 (arrondi à l'inférieur) aux dégâts infligés en mêlée. (Prérequis : *Mêlée 6*). (Une fois par séance.)

### CRAPULE

Vous maîtrisez l'art du combat... déloyal. En mêlée, lorsque vous entreprenez de porter un coup bas à votre adversaire, vous bénéficiez d'un bonus de + 3. (Prérequis : *Mêlée 6*). (Permanent)

### CRÉSUS

Il paraît qu'on ne prête qu'aux riches... Votre fortune est faite et votre capacité à la faire croître est prodigieuse. Vous trouvez le moyen de récupérer 20 SA ou des marchandises d'une valeur équivalente (en accord avec le MJ). (Prérequis : *Commerce 9*). (Une fois par scénario.)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à raconter à la table de jeu comment il s'y est pris.*

### DANS LE CANIVEAU

La rue est votre élément et vous savez vous fondre dans les quartiers mal famés comme si vous y étiez né(e). Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Savoir : Bas-fonds*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

### DÉBROUILLARDISE

Vous utilisez une Compétence que vous ne possédez pas mais qui sollicite l'habileté manuelle, domaine dans lequel vous montrez de grandes facilités. On considère alors que, pour un test de *Capacité*, vous maîtrisez cette Compétence au niveau 1 (ce qui annule le malus de - 3). Le plus souvent, vous pourrez utiliser ce Talent pour l'une des Compétences suivantes : *Armes à distance*, *Filouterie*, *Mêlée*, *Monte*, *Nage*, *Navigation*, *Savoir : un artisanat*, *Soins*. (Une fois par séance.)

### DE MAÎTRE

L'objet que vous produisez grâce à l'artisanat que vous possédez au niveau 6 voit l'une de ses valeurs augmentée de + 1. Par exemple, une armure de cuir confère une valeur de *Protection* de 7, une épée large cause *Id10* + 2 points de dégâts ou procure un bonus offensif augmenté de 1, une selle et un harnachement procurent un + 1 en *Monte*, etc. (Une fois par scénario.)

### DEUX MAINS DROITES

Vous avez atteint un extraordinaire niveau d'ambidextrie. Votre première attaque s'effectue sans malus, la seconde avec un malus de - 3. (Prérequis : *posséder Ambidextre et Mêlée 9*). (Permanent)

## DEXTÉRITÉ

Vous pouvez utiliser votre *Adresse* plutôt que l'Attribut habituellement associé à la Compétence, par exemple en mêlée. Pour ce faire, vous devez expliquer comment vous sollicitez votre *Adresse* dans ce contexte particulier. (Une fois par séance.)

## DEXTÉRITÉ DU GUERRIER

Vous pouvez utiliser votre *Adresse* plutôt que votre *Puissance* en mêlée. (Prérequis : *Adresse* 8). (Permanent)

## DIPLOMATE

Vous savez apaiser les conflits et ramener vos interlocuteurs au calme. Avec ce Talent, vous êtes capable de faire passer un Anonyme ou un groupe d'Anonymes (voir 6.4 Règles avancées) d'un état d'esprit agressif à un état défiant mais ouvert à la discussion. Ce ne sont peut-être que quelques secondes ou minutes de gagnées, mais au moins cela vous laisse le temps de fourbir des arguments ou de ruser... (Prérequis : *Persuasion* 6). (Une fois par scénario.)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à improviser ces paroles d'apaisement à la table de jeu.*

## DOCTE

Vous êtes devenu un puits de culture dans un domaine spécialisé qui relève du champ de votre *Savoir* maîtrisé au niveau 6. Vous pouvez par exemple, être un spécialiste de Kakatal pour le *Savoir : Seigneurs Élémentaires*, ou du Conseil Marchand des Cités Pourpres (et des Grandes Familles qui y siègent) pour le *Savoir : Jeunes Royaumes*. Lorsqu'un test du *Savoir* choisi mobilise spécifiquement votre spécialisation, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : ce *Savoir* à 6). (Permanent)

*Note : ce Talent peut être choisi plusieurs fois, pour différents Savoirs de niveau 6 et différents domaines de spécialité.*

## DRAGON

Vous combattez à cheval avec beaucoup de métier. Lorsqu'un test de *Capacité Offensive* de mêlée est effectué dans le cadre d'un combat monté, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Mêlée* 6 et *Monte* 5). (Permanent)

## DUR(E) AU MAL

Vous êtes devenu(e) particulièrement robuste. Votre *Seuil de Vigueur* est augmenté d'1 point.

## DUR(E) EN AFFAIRES

Vous menez à présent vos négociations de façon redoutable. Lorsqu'un test de *Commerce* mobilise spécifiquement vos capacités de marchandage, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Commerce* 6). (Permanent)

## ÉLÈVE DOUÉE(E)

Vous êtes avide de connaissances et vous apprenez vite. Grâce à ce Talent, le développement des Compétences de *Savoir* (en dehors de celles liées à la Sorcellerie) est moins coûteux en points d'Expérience : pour atteindre le niveau supérieur, vous dépenserez désormais un nombre de points équivalent au niveau à atteindre. Par exemple, passer du niveau 4 au niveau 5 en *Savoir : Jeunes Royaumes* ne vous coûtera que 5 points. (L'acquisition d'un nouveau *Savoir*, elle, reste au même coût que les autres Compétences.) (Permanent)

## EMPATHIE ANIMALIÈRE

Vous avez des facilités à interagir avec les animaux. Lorsqu'un test de *Monte* ou de *Savoir : Plantes & animaux* mobilise spécifiquement vos capacités de dressage ou de compréhension de la faune, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Monte* 5 ou *Savoir : Plantes & animaux* 5). (Permanent)

## ENCAISSEMENT

Vous avez appris à souffrir et à surmonter la douleur. Quand votre état atteint le niveau *Affaibli*, ignorez les deux *Adversités* qui vous sont infligées jusqu'à la fin de la scène. Une fois le combat ou la scène achevé(e), prenez normalement en compte ces deux *Adversités*. (Permanent)

## EN PREMIER

Contre 2 points de *Bonne Aventure*, vous êtes le premier à agir, sauf si un autre personnage utilise le même Talent. Dans ce cas, un test d'*Initiative* vous départage. (Permanent)

## ENTOURLOUPE

Vous réussissez à vendre un objet ou un service cinq fois plus cher, ou à l'acheter cinq fois moins cher. (Prérequis : *Commerce* 9). (Une fois par scénario.)

## ÉQUESTRE

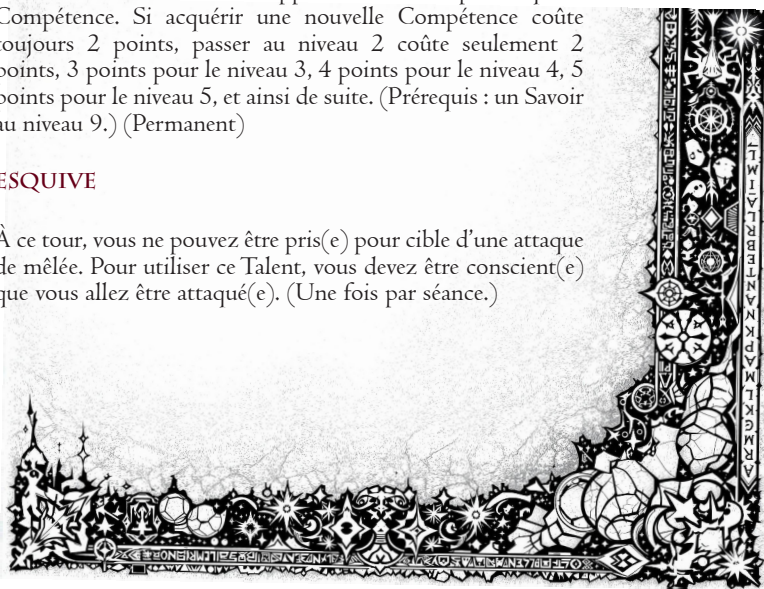
Vous avez acquis une très bonne expérience de l'équitation. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Chevaucher (Monte)*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de + 1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Monte* 6). (Permanent)

## ESPRIT UNIVERSEL

Votre capacité de perfectionnement est prodigieuse. Ce Talent diminue le coût de développement de n'importe quelle Compétence. Si acquérir une nouvelle Compétence coûte toujours 2 points, passer au niveau 2 coûte seulement 2 points, 3 points pour le niveau 3, 4 points pour le niveau 4, 5 points pour le niveau 5, et ainsi de suite. (Prérequis : un *Savoir* au niveau 9.) (Permanent)

## ESQUIVE

À ce tour, vous ne pouvez être pris(e) pour cible d'une attaque de mêlée. Pour utiliser ce Talent, vous devez être conscient(e) que vous allez être attaqué(e). (Une fois par séance.)



## EXALTATION

Si vous prenez le temps de communier avec ce qui fait l'objet de votre croyance (dix minutes au moins), vous atteignez un état de sérénité intérieure qui vous permet de défausser une Adversité bleue. (Une fois par séance.)

## EXCELLENCE

Vous êtes capable d'obtenir fréquemment des résultats extraordinaires dans la Compétence concernée. Vous obtenez une réussite héroïque chaque fois que vous égalez ou dépassez le SD de 8 points (au lieu de 10). (Prérequis : la Compétence au niveau 9.) (Permanent)

## EXHORTATION

Vous savez pousser les autres au dépassement de soi. Quand vous utilisez ce Talent, Id10 cibles gagnent 1 point de Bonne Aventure à dépenser dans l'heure. (Prérequis : *Coercition* 6). (Une fois par séance.)

*Note : le MJ pourrait inviter le PJ à improviser ce discours de motivation à la table de jeu.*

## FANTÔME

Vos déplacements sont si furtifs que vous semblez disparaître entièrement dans votre environnement : lorsque vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Discretion* mobilisant vos capacités à vous déplacer en silence ou à vous cacher, le bonus est de +10 pour un personnage loyal, et de +Id20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Discretion* 6). (Permanent)

## FAVEUR EXTRAORDINAIRE

Contre 2 points de *Bonne Aventure*, vous obtenez d'un PNJ une faveur exorbitante, comme le droit d'entrer dans un château dont l'accès est interdit ou de vous faire prêter une lance-feu « juste le temps de l'essayer ». Votre interlocuteur ne fera rien qui puisse mettre sa vie en danger, mais il peut vous accorder une faveur qui est pourtant contraire à ses intérêts immédiats. Ce Talent est cependant sans effet sur la plupart des Melnibonéens et Pan Tangiens (à la discrétion du MJ). (Prérequis : *Persuasion* 9). (Une fois par scénario.)

## FEINTE

Auprès d'un maître d'armes, vous avez appris une ou plusieurs bottes secrètes et vos adversaires vont en faire les frais. En mêlée, dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour utiliser la manœuvre avancée « Coup de maître » (voir *Manœuvres de combat*). (Prérequis : *Mêlée* 6) (Permanent)

## FOI

Vous pouvez puiser dans la force de votre croyance pour trouver les moyens de vous dépasser. Quand vous utilisez ce Talent lors d'un test de *Capacité*, vous ignorez toutes les Adversités d'ores et déjà encaissées. (Prérequis : *Savoir : Loi & Chaos* 9 ou *Savoir : Seigneurs Élémentaires* 9 ou *Savoir : Seigneurs des Bêtes* 9). (Une fois par séance.)

## FOUINE

Vous savez trouver ce dont vous avez besoin et réduisez de 3 la Rareté d'un objet. (Une fois par séance.)

## FOURBERIE

« Malhonnête » est un terme que vous récusez : disons que vous savez tirer le meilleur parti de la situation. Lorsqu'un test de *Commerce* mobilise spécifiquement l'art de l'arnaque, vous bénéficiez d'un +3. (Prérequis : *Commerce* 6). (Permanent)

## FRUGAL(E)

Vous êtes capable de supporter d'importantes privations. Le temps est doublé pour vous avant que la faim ou la soif ne vous causent des Adversités. (Permanent)

## FURIA

Vous êtes capable de défier plusieurs adversaires en même temps – et de triompher d'eux. Lorsque vous affrontez des Anonymes en mêlée, si vous réussissez votre test en opposition contre l'un d'entre eux, vous avez la possibilité de répartir les points de dégâts infligés entre cette cible et plusieurs autres à proximité (voir *Règles avancées*). (Prérequis : *Mêlée* 9) (Permanent)

## GALIMATIAS

Vous savez parler dans une langue obscure, pleine de termes compliqués qui embrouillent l'esprit de votre interlocuteur. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Baratin* (*Persuasion*), le bonus est de +10 pour un personnage loyal, et de +Id20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à improviser ce propos alambiqué à la table de jeu.*

## GALOP

Doué(e) avec les chevaux, vous parvenez à augmenter de 20 % la vitesse de votre monture. Si vous êtes engagé(e) à cheval dans une course-poursuite et que vous êtes celui ou celle qui poursuit, votre opposant n'est pas avantagé et c'est vous qui l'êtes : bonus de +3. Si vous êtes la personne qui fuit, votre avantage est un bonus de +5 et vous le conservez pendant toute la durée de l'opposition (voir les règles de course-poursuite). (Une fois par séance.)

## GIBIER DE PRIX

La chasse n'a pas de secret pour vous, et vous êtes capable de dénicher les gibiers à poils ou à plumes les plus recherchés. Avec l'accord du MJ, si les circonstances le permettent, vous attrapez, vivante ou morte, l'une de ces raretés. Un noble ou un riche marchand des environs serait prêt à déboursier Id10+2 SA pour l'acheter. (Prérequis : *Survie* 6). (Une fois par séance.)

## GRABUGE

Vous avez l'habitude de vous bagarrer et vous savez prendre des coups : lorsque vous vous battez à mains nues contre un adversaire armé, celui-ci n'est pas considéré comme avantagé. (Prérequis : *Mêlée 6*). (Permanent)

## GUÉRILLA

Les embuscades que vous préparez sont le plus souvent redoutables. Lorsqu'un test de *Filouterie* mobilise spécifiquement la faculté à tendre un guet-apens, vous bénéficiez d'un +3. (Prérequis : *Filouterie 6*). (Permanent)

## GUET-APENS

Vous connaissez les ruses et les techniques qui permettent de tendre efficacement une embuscade. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Filouterie* afin de préparer un guet-apens, le bonus est de +10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Filouterie 5*). (Permanent)

## HIPPOCRATE

L'étude et la pratique vous ont permis de maîtriser de manière étendue la science médicale. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Soins* est de +10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Soins 6*). (Permanent)

## HÔTE DE MARQUE

Vous êtes souvent perçu(e), en cette époque d'ignorance, comme une personne importante, un esprit accompli dont les connaissances si profondes pourraient changer la face du monde. Quand vous le souhaitez (avec l'accord du MJ), un PNJ peu instruit tombe en admiration devant votre personne et vous ouvre grand les portes de sa demeure. Vous et vos compagnons êtes ses invités et il tiendra à vous choyer. Il se passera 1d20 jours avant qu'il montre un peu d'embarras à l'idée de devoir loger et nourrir tout ce monde. (Peu utile du point de vue de l'aventure, il ne fera pas grand-chose d'autre pour vous : ne comptez pas sur lui pour vous introduire dans le milieu interlope de la ville, par exemple.) (Prérequis : un *Savoir à 9*). (Une fois par scénario.)

## HYPERMNÉSIE

Vous avez une mémoire d'une étonnante acuité. Vous vous souvenez de tout ou presque. Lorsqu'un détail utile vous échappe, par exemple que vous ne vous souvenez plus d'une phrase prononcée par un PNJ lors de la séance précédente, demandez au MJ de vous le rappeler. (Permanent)



## HYPNOTIQUE

Si vous réussissez un test d'*Adresse* ou *Présence* + *Savoir* : un art, votre création artistique impressionne vivement jusqu'à 1d6 personnes qui en sont les témoins. Ajustez le SD en fonction de l'auditoire : 15 pour un jeune esprit romantique, 18 pour une aubergiste pas spécialement bien disposée à l'égard du personnage, 30 pour un bourreau pan tangien. Considérez que cette réussite équivaut à celle d'un test de *Persuasion* ou de *Coercition* de SD 20. Si vous voulez obtenir un résultat qui correspondrait à un SD plus élevé (par exemple si vous souhaitez qu'à l'écoute d'un poème apocalyptique un soldat melnibonéen prenne peur et quitte son poste), ce Talent ne peut être mobilisé. (Une fois par séance.)

## IL ÉTAIT UNE FOIS

Vous savez raconter de bonnes histoires, drôles, émouvantes ou instructives. Contre un nombre variable de points de *Bonne Aventure* (ou plus rarement d'*Éclat*), le récit que vous faites captive jusqu'à 1d5 personnes. Le coût exact en BA est à la discrétion du MJ, en fonction de l'auditoire : 1 point s'il est bien disposé à votre égard, 2 s'il se défie de vous. Il faudra dépenser 1 point d'*Éclat* si vous tentez votre chance auprès d'un PNJ peu sensible à de tels effets, par exemple un noble pan tangien. Considérez que cette réussite équivaut à celle d'un test de *Persuasion* de SD 20. Pour obtenir une faveur équivalente à un SD plus élevé, ce Talent ne peut pas être mobilisé. Ce ne sera donc sans doute pas suffisant pour mettre fin à votre captivité, mais peut-être cela vous évitera-t-il une exécution immédiate... (Une fois par séance.)

## IMPOSTURE

Vous maîtrisez l'art du simulacre et vous savez vous fondre dans la peau de quelqu'un d'autre : lorsqu'un test de *Discretion* mobilise spécifiquement vos facultés de déguisement, vous bénéficiez d'un +3. (Prérequis : *Discretion 6*). (Permanent)

## INFATIGABLE

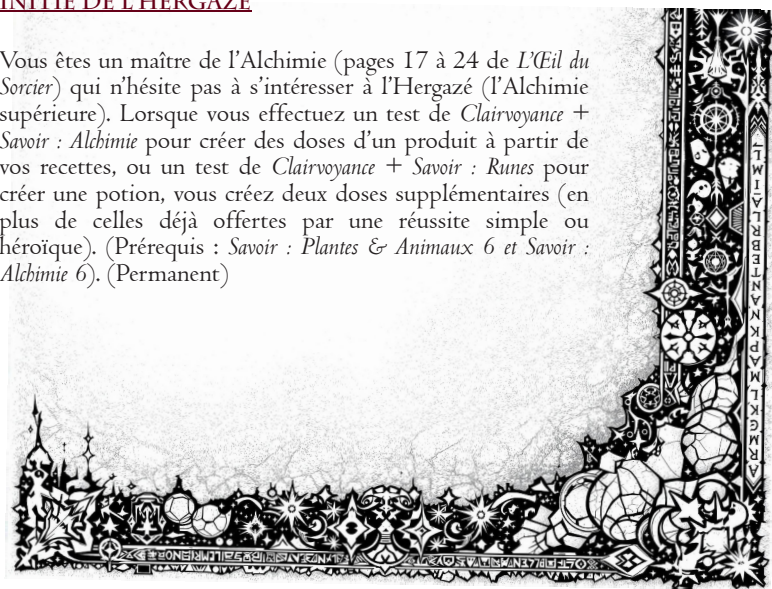
Vous pouvez défausser toutes les Adversités liées à la fatigue. Cela ne concerne ni les Adversités résultant des blessures, ni celles reçues lorsque l'Âme est amoindrie. (Une fois par séance.)

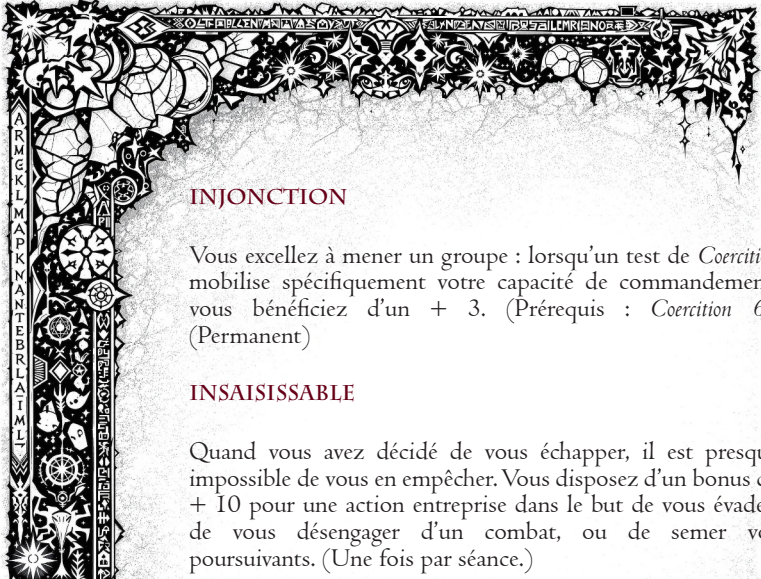
## INGÉNIOSITÉ

Vous pouvez utiliser votre *Clairvoyance* plutôt que l'Attribut habituellement associé à la Compétence. Vous devez expliquer comment vous sollicitez votre *Clairvoyance* dans ce contexte particulier. (Une fois par séance.)

## INITIÉ DE L'HERGAZÉ

Vous êtes un maître de l'Alchimie (pages 17 à 24 de *L'Œil du Sorcier*) qui n'hésite pas à s'intéresser à l'Hergazé (l'Alchimie supérieure). Lorsque vous effectuez un test de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Alchimie* pour créer des doses d'un produit à partir de vos recettes, ou un test de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Runes* pour créer une potion, vous créez deux doses supplémentaires (en plus de celles déjà offertes par une réussite simple ou héroïque). (Prérequis : *Savoir* : *Plantes & Animaux 6* et *Savoir* : *Alchimie 6*). (Permanent)





### INJONCTION

Vous excellez à mener un groupe : lorsqu'un test de *Coercition* mobilise spécifiquement votre capacité de commandement, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Coercition* 6). (Permanent)

### INSAISSABLE

Quand vous avez décidé de vous échapper, il est presque impossible de vous en empêcher. Vous disposez d'un bonus de + 10 pour une action entreprise dans le but de vous évader, de vous désengager d'un combat, ou de semer vos poursuivants. (Une fois par séance.)

### INSOUPÇONNABLE

Vous savez très bien vous faire passer pour quelqu'un de respectable. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Souçons* (*Persuasion*) est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

### INSPIRATION

Vous réalisez une œuvre d'art ou une performance artistique de très grande qualité. Ce Talent vous fait gagner 1 point de *Bonne Aventure* pour le reste de la séance. (Prérequis : *Savoir : un art* 6). (Une fois par séance)

### INSTINCT DE L'HÉRÉTIQUE

Après des années à pratiquer la sorcellerie dans des territoires où règnent les cultes de la Loi les plus virulents, vous avez développé votre instinct de préservation. Vous disposez d'1 point de *Bonne Aventure* gratuit lorsque vous faites un test de *Capacité* afin de vous évader, de vous désengager d'un combat, ou de semer vos poursuivants. (Une fois par séance)

### INSTRUMENT DE CHOIX

Vous avez un goût prononcé pour un instrument d'un certain type, sur lequel vous passez de longues heures à jouer. Lorsqu'un test de *Savoir : Chant & Musique* mobilise spécifiquement votre aptitude à jouer de cet instrument, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Savoir : Chant & Musique* 3). (Permanent)

### INSULTES HUMILIANTES

Au prix d'une action complexe, vous accablez d'injures la cible de votre choix, ce qui lui inflige 1 Adversité bleue pour toute la durée de la scène. (Une fois par séance.)

*Note : le MJ devrait inviter le PJ à improviser une telle bordée d'injures à la table de jeu.*

### INTUITION

Quand vous observez vos semblables, votre clairvoyance s'apparente à un sixième sens qui vous guide vers la vérité. Tous les tests de *Perception* qui mobilisent l'empathie et dont le SD est inférieur à 20 sont considérés comme automatiquement réussis. (Prérequis : *Perception* 9). (Permanent)

### INVAINCU(E)

Vous faites preuve d'une résistance hors du commun. Lorsque vous atteignez l'état *Vaincu*, vous êtes encore en mesure d'agir et de vous battre. Vous subissez les Adversités de cet état, mais il faut vous infliger des dégâts supérieurs à votre *Seuil de Vigueur* une fois de plus pour vous mettre hors de combat. (Permanent)

### INVOCATEUR D'AUTOMATA

Vous avez appris à négocier les services d'esprits de la Loi particulièrement puissants. Lorsque vous invoquez un Automaton avec un test de *Trempe + Coercition*, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Savoir : Haut-Parler* 6 et *Savoir : Loi & Chaos* 6). (Permanent)

### INVOCATEUR DE DÉMONS

Vous avez appris à négocier les services de Démons particulièrement puissants. Lorsque vous invoquez un Démon avec un test de *Trempe + Coercition*, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Savoir : Haut-Parler* 6 et *Savoir : Loi & Chaos* 6). (Permanent)

### INVOCATEUR D'ÉLÉMENTAIRES

Vous avez appris à négocier les services des Élémentaires. Lorsque vous réussissez à invoquer un Élémentaire avec un test de *Présence + Persuasion*, vous pouvez ajouter 3 points à ses Ressources. (Prérequis : *Savoir : Haut-Parler* 6 et *Savoir : Seigneurs Élémentaires* 6). (Permanent)

### IRRÉSISTIBLE

Vous savez être très convaincant(e). Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Persuasion* est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Persuasion* 6). (Permanent)

### JAMAIS SURPRIS(E)

Vous avez développé une grande réactivité. Lorsqu'un opposant vous surprend, il agit avant vous, mais vous ne perdez pas votre action à ce tour de jeu. (Permanent)

### JOIES DE LA CRÉATION

Si vous prenez le temps de vous adonner à votre art (deux heures d'affilée au minimum), vous obtenez le résultat espéré : poème singulier, dessin inspiré, mélodie pénétrante, etc. Cette satisfaction vous permet de défausser une Adversité bleue. (Une fois par séance.)



## LA RUE EST MON ROYAUME

Vous n'avez pas votre pareil pour vous faire une place de choix dans les bas-fonds. En un rien de temps, vous êtes capable de nouer des alliances et de vous créer des obligés. En échange d'une somme ou d'un service dont vous devrez vous acquitter dans un an au plus tard, vous obtenez d'une bande ou d'une figure de la pègre locale qu'elle vous apporte un soutien financier important (100 SA) ou vous rend un service d'une valeur équivalente : mise à disposition d'une bande de voyous pour une opération ponctuelle, moyen d'accéder dans une zone défendue, prêt d'un navire et de son équipage, etc. (Prérequis : *Filouterie 9*). (Une fois par scénario.)

## LIMIER

Vous êtes capable de suivre une trace même dans des conditions très difficiles. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Survie* afin de remonter une piste, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de + 1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

## LOUP DE TOUTES LES MERS

Vous avez tant écumé les mers que vous êtes devenu(e) expert(e) sur le pont d'un bateau. Tous les tests de *Navigation* dont le SD est inférieur à 20 sont considérés comme automatiquement réussis. De plus, dans une course-poursuite entre deux navires, si votre navire est le poursuivant, votre opposant n'est pas avantagé et c'est au contraire vous qui obtenez un bonus (d'une valeur de + 3). Si vous êtes à la barre du navire fugitif, votre avantage est un bonus de + 5 et vous le conservez pendant toute la durée de l'opposition (voir les règles de course-poursuite). (Prérequis : *Navigation 9*). (Permanent)

## MAGE

Vous êtes un utilisateur assidu des Runes de pouvoir. Lorsque vous effectuez un test de *Clairvoyance* + *Savoir : Runes* pour lancer ou graver une Rune, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Savoir : Runes 6*). (Permanent)

## MAINS QUI GUÉRISSENT

Au cours de vos expéditions, vous avez appris différentes méthodes pour soulager la douleur et soigner les plaies. Lorsqu'un test de *Soins* mobilise spécifiquement votre capacité à administrer des premiers soins, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Soins 6*). (Permanent)

## MAÎTRE DES SORTILÈGES

Vous combinez fréquemment les Runes en de puissants Sortilèges (*Mourblade* p. 202). Le SD des Sortilèges (ainsi que des Rituels) est toujours réduit de 2 pour vous (le SD ne pouvant descendre en dessous du SD de la Rune la plus puissante du Sortilège). (Prérequis : *Talent Mage* et *Savoir : Runes 9*). (Permanent)

## MAÎTRISE (DANS UNE PRÉDILECTION)

Vous avez atteint un niveau d'excellence dans un domaine de Compétence pour lequel vous aviez déjà une Prédilection (c'est un prérequis). Par exemple, dans le champ de la Perception, vous faites preuve d'une capacité d'empathie exceptionnelle et il est presque impossible de vous mentir. Ou bien, dans le champ de la *Filouterie*, vous faites désormais preuve d'une formidable habileté au crochetage. Lorsqu'un test mobilise le domaine de votre Maîtrise, ce Talent vous autorise à lancer systématiquement deux dés possédant le même nombre de faces et à garder le meilleur des résultats. (Prérequis : posséder la Compétence au niveau 9 et la Prédilection correspondante). (Permanent)

## MASSUE

Vous avez pris le coup de main, dirait-on. Lorsqu'un test de *Filouterie* est effectué dans le but d'assommer quelqu'un, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Filouterie 5*). (Permanent)

## MEILLEUR PRIX

Si votre test de *Marchandage* (*Commerce*) est réussi, l'objet de la négociation est vendu 25 % plus cher ou acheté 25 % moins cher (on arrondit dans les deux cas à l'inférieur). (Prérequis : *Commerce 5*). (Une fois par séance.)

## MEMBRE ESTIMÉ DE LA GUILDE DES SONGES

Vos capacités en tant que *Voleur de Rêve* (pages 35 à 45 de *L'Œil du Sorcier*) ne sont plus à démontrer. Les Rêves étourdissants que vous volez font régulièrement grand bruit sur le Marché des Songes. Lorsque vous effectuez un test de *Clairvoyance* + *Savoir : Rêve* pour utiliser la magie du Rêve, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Savoir : Plans 6* et *Savoir : Rêve 6*). (Permanent)

## MENAÇANT(E)

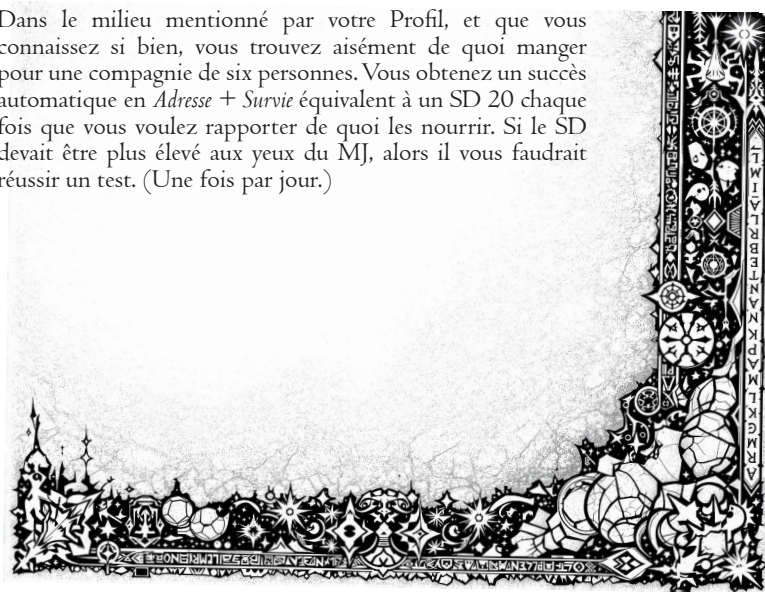
Vous savez vous rendre inquiétant(e). Lorsqu'un test de *Coercition* mobilise spécifiquement votre capacité à intimider quelqu'un, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Coercition 6*). (Permanent)

## MENTAL D'ACIER

Pour tous les tests qui dépendent de la *Clairvoyance* ou de la *Présence*, le personnage ignore les Adversités qu'il a encaissées et qui affectent normalement tous ses tests. (Permanent)

## MILIEU NOURRICIER

Dans le milieu mentionné par votre Profil, et que vous connaissez si bien, vous trouvez aisément de quoi manger pour une compagnie de six personnes. Vous obtenez un succès automatique en *Adresse* + *Survie* équivalent à un SD 20 chaque fois que vous voulez rapporter de quoi les nourrir. Si le SD devait être plus élevé aux yeux du MJ, alors il vous faudrait réussir un test. (Une fois par jour.)



## MILLE POCHEs

Lorsque vous faites un test de *Discrétion* dans le but de dissimuler un objet sur vous, vous bénéficiez d'un + 3, à moins d'être nu(e) ou trop peu vêtu(e) pour ce faire (le MJ reste juge). (Prérequis : *Discrétion* 5). (Permanent)

## NÉGLIGEABLE

Du fait de votre statut social ou de votre métier, vous ne semblez pas bien redoutable. Lorsque vous vous faites intentionnellement passer pour quelqu'un de faible ou d'inoffensif, vous bénéficiez d'un + 2 sur vos tests de *Souffçons* (*Persuasion*). (Permanent)

Note : le MJ devrait inviter le PJ à interpréter une telle attitude à la table de jeu.

## NÉCROMANCIEN

Vous êtes un spécialiste de la *Nécromancie* (pages 26 à 34 de *L'Œil du Sorcier*). Lorsque vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à vos tests visant à appeler un esprit, ranimer un cadavre, ou lancer une malédiction est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Savoir* : *Runes* 6 et *maîtrise des Runes Animation des morts, Conservation, Domination et Rappel de l'esprit des morts*). (Permanent)

## ODEUR DU DANGER

Votre instinct de survie est si développé qu'il confine au sixième sens. Si vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* en début de séance, le MJ vous prévient, deux tours avant qu'elle n'agisse, d'une présence hostile à proximité, par exemple de brigands embusqués ou même d'une bête tapie dans l'ombre. (Une fois par séance.)

## ŒIL DU SORCIER (OU ŒIL D'ARKYN)

*L'Œil du Sorcier* (ou *Œil d'Arkyn* pour les Élus de la Loi) est le Talent qui donne accès aux différentes magies pratiquées dans les Jeunes Royaumes. Tous ceux qui ont une pratique magique ont d'une manière ou d'une autre acquis ce Talent. Cela se fait le plus souvent par l'apprentissage, notamment chez les sorciers et les prêtres. Dans certaines sociétés dites « barbares », elle fait partie des savoirs qui se transmettent dans le métier de forgeron ou dans celui de tisserand. Les Élus l'acquiert tous grâce au Pacte qu'ils nouent avec la divinité de leur choix. Enfin, il se murmure que certains hommes naissent avec ce Talent, de façon inexplicable.

En pratique, *L'Œil du Sorcier* est une manière de percevoir le monde et ses réalités magiques. Pour faire usage de *L'Œil du Sorcier*, vous devez réussir un test de *Clairvoyance* + *Perception* dont la difficulté dépend des phénomènes magiques à percevoir :

- repérer une action magique lorsqu'elle a lieu (difficulté 5) ;
- détecter si un objet ou un lieu est imprégné d'un pouvoir ou si un être vivant est sous l'effet d'un Sort ou d'un Sortilège (difficulté 10) ;
- déterminer si un être vivant maîtrise une forme quelconque de magie ou est une créature surnaturelle (difficulté 15) ;

- déterminer la nature d'un Sort, d'un Sortilège ou d'un envoûtement, ainsi que la puissance magique potentielle d'une créature, d'un objet ou d'un lieu (difficulté 20). (Permanent)

## OISEAU DE NUIT

Vous êtes habitué(e) à faire des nuits blanches. Ignorez toute Adversité bleue liée à la fatigue après une nuit sans sommeil. C'est seulement au bout de 48 heures sans dormir que vous subissez un malus. (Permanent)

## OMBRE

Vous savez vous mouvoir sans bruit et tirer parti de votre environnement pour vous dissimuler : lorsqu'un test de *Discrétion* mobilise spécifiquement vos capacités à vous déplacer en silence ou à vous cacher, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Discrétion* 6). (Permanent)

## PARADE

Vous avez développé, en combat, l'art de parer les coups. Votre *Seuil de Défense* est augmenté d'un point. (Prérequis : *Mêlée* 6). (Permanent)

## PAROLES INSPIRANTES

Vous savez trouver les mots qui restaurent la confiance en soi. Quand vous utilisez ce Talent, la cible gagne 1 point de *Bonne Aventure* à dépenser dans l'heure. (Prérequis : *Persuasion* 4). (Une fois par séance.)

Note : le MJ devrait inviter le personnage à improviser de telles paroles à la table de jeu.

## PASSE-PARTOUT

Les serrures n'ont presque plus de secret pour vous. Lorsque vous faites un test de *Filouterie* afin de crocheter une porte, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Filouterie* 6). (Permanent)

## PASSE-PASSE

Lorsque vous faites un test de *Filouterie* dans le but d'escamoter un objet, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Filouterie* 6). (Permanent)

## PÉDAGOGUE

Vous êtes un(e) très bon enseignant(e). À votre contact, il est facile d'apprendre. Vous pouvez transmettre une partie de vos connaissances et de vos savoir-faire à un PJ ou un PNJ de votre choix. Il suffit pour cela que vous possédiez un niveau supérieur au sien dans une Compétence donnée, quelle qu'elle soit. Le MJ déterminera la durée requise par l'apprentissage. Au terme de celle-ci, votre disciple acquiert un niveau supplémentaire de Compétence en dépensant 1 point d'Expérience de moins que la règle ne le requiert. Par exemple, s'il veut passer du niveau 4 au niveau 5 en Soins, il ne dépense que 5 points. Si c'est un PNJ, on considère que cette amélioration est automatique. (Permanent, mais un seul élève à la fois.)



## PIGEON MAXIMAL

Vous avez trouvé une personne crédule et disposant de quelques ressources, à qui vous avez raconté une belle histoire à dormir debout, et qui va vous entretenir pendant les jours qui viennent (10 + Id10 jours avant qu'elle ne manifeste son embarras et s'aperçoive de la supercherie). Cette personne aisée (qui ne peut être l'un des PNJ décrits dans un scénario) n'ira pas jusqu'à se ruiner d'un coup mais elle vous donnera jusqu'à 2 SA pour vos dépenses quotidiennes, vous logera et vous nourrira si vous le lui demandez, vous introduira avec chaleur à toutes les personnes qu'elle connaît. (Prérequis : *Filouterie* 9) (Une fois par scénario.)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à raconter à la table de jeu comment il s'y est pris pour attraper ce pigeon.*

## PLAIDOYER IMPROBABLE

Contre 2 points de *Bonne Aventure*, vous obtenez un succès automatique en *Persuasion* équivalent à un SD 25. Par exemple, pris(e) en flagrant délit d'intrusion dans une demeure, vous pouvez convaincre son propriétaire que vous vous êtes réfugié(e) là pour échapper à des brigands. (Prérequis : *Persuasion* 9). (Une fois par séance.)

## PLANTES DE PRIX

Vous savez trouver, dans les profondeurs des forêts, les herbes médicinales ou les essences rares que tant d'hommes convoitent. Vous en rappez pour une valeur de Id10+2 SA. Parmi elles se trouve une dose de plantes défaussant, si un test de *Soins* est réussi, 1 Adversité noire. (Prérequis : *Savoir : Plantes & animaux* 9 ou *Survie* 9). (Une fois par séance.)

## PLUS LOIN

Dépensez 2 points de *Bonne Aventure* pour faire preuve d'une puissance exceptionnelle dans le maniement d'une arme de jet. Sur ce lancer, sa portée est doublée. (Prérequis : *Armes à distance* 6) (Permanent)

## PRISE EXCEPTIONNELLE

Vous avez la science et l'instinct des pêcheurs les plus accomplis, capables d'attraper les poissons et les mollusques les plus recherchés. Avec l'accord du MJ, si les circonstances le permettent, vous attrapez, vivante ou morte, l'une de ces raretés. Un noble ou un riche marchand des environs serait prêt à déboursier Id10+2 SA pour l'acheter. (Prérequis : *Survie* 6). (Une fois par séance.)

## POISSON

Vous nagez avec une très grande aisance. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Nage*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Prérequis : *Nage* 6). (Permanent)

## POURSUIVANT(E) ACHARNÉ(E)

Vous ne laissez aucune chance à votre proie. Dans le cadre d'une course-poursuite, le fuyard n'est pas considéré comme avantagé ; il ne dispose d'aucun bonus par rapport à vous pour commencer (voir la règle de course-poursuite). (Permanent)

## PRÉDILECTION

Vous avez développé une aptitude supérieure dans l'un des domaines d'application d'une Compétence. Par exemple, dans le champ de la *Filouterie*, vous êtes particulièrement à l'aise avec le crochetage des serrures et coffres. Reportez-vous au chapitre des Compétences pour voir quelles sont les Prédilections appropriées dans chaque Compétence (elles sont indiquées en italique dans les descriptions). Votre Talent Prédilection vous autorise à relancer le dé choisi pour le test de Compétence et à garder le meilleur des deux résultats. (Prérequis : la Compétence choisie au niveau 3.) (Une fois par séance.)

## PRÉDILECTIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR MOURNBLADE

Les Prédilections suivantes sont officiellement ajoutées aux Compétences de *Mournblade*. Pour rappel, la liste des Prédilections du livre n'est pas exhaustive : vous pouvez ajouter toute Prédilection qui vous semble pertinente.

### DISCRÉTION

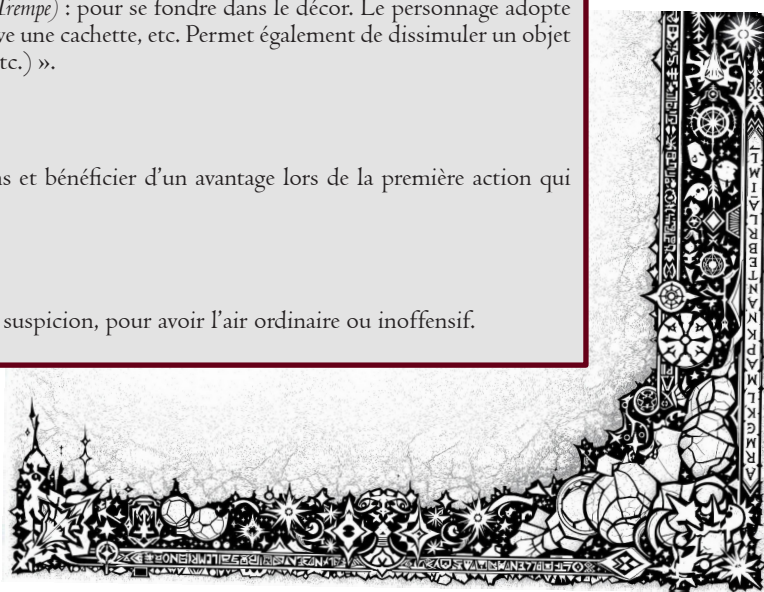
La Prédilection *Se Cacher* est remplacée par : « *Cacher et se cacher (Trempe)* : pour se fondre dans le décor. Le personnage adopte un comportement décontracté qui le fait passer inaperçu, il trouve une cachette, etc. Permet également de dissimuler un objet sur soi (qu'il s'agisse d'une bourse, d'une arme, d'un tatouage, etc.) ».

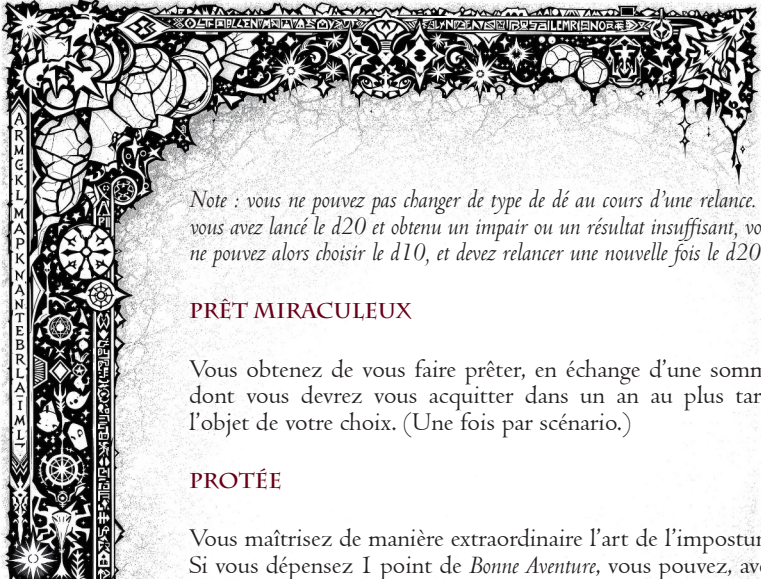
### FILOUTERIE

*Embuscade (Clairvoyance)* : pour tendre efficacement un guet-apens et bénéficier d'un avantage lors de la première action qui suivra son déclenchement.

### PERSUASION

*Souçons (Présence)* : pour adopter une attitude qui n'éveille pas la suspicion, pour avoir l'air ordinaire ou inoffensif.





Note : vous ne pouvez pas changer de type de dé au cours d'une relance. Si vous avez lancé le d20 et obtenu un impair ou un résultat insuffisant, vous ne pouvez alors choisir le d10, et devez relancer une nouvelle fois le d20.

### PRÊT MIRACULEUX

Vous obtenez de vous faire prêter, en échange d'une somme dont vous devrez vous acquitter dans un an au plus tard, l'objet de votre choix. (Une fois par scénario.)

### PROTÉE

Vous maîtrisez de manière extraordinaire l'art de l'imposture. Si vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, vous pouvez, avec les accessoires adéquats, prendre l'apparence d'un être humain de la même taille que vous. Il faut réussir un test de Clairvoyance + Persuasion / 25 pour remarquer la supercherie. (Prérequis : *Discrétion 6*). (Une fois par scénario.)

### QUI-VIVE

Vous êtes toujours sur vos gardes et votre sens de l'observation est très aiguisé. Lorsqu'un test de *Perception* mobilise en particulier votre vigilance ou vos capacités de recherche, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Perception 6*). (Permanent)

### RAYONNANT(E)

Vous pouvez utiliser votre *Présence* plutôt que l'Attribut habituellement associé à la Compétence utilisée lors d'un test. Vous devez expliquer comment vous sollicitez votre *Présence* dans ce contexte particulier. (Une fois par séance.)

### REPOUSSE-FEU

Vous pensez pouvoir guérir les brûlures. Peut-être est-ce simplement que votre cible croit en votre pouvoir... et que son esprit fait le reste ? Contre 2 points de *Bonne Aventure*, vous soulagez les douleurs liées au feu et 2 Adversités infligées par les brûlures sont défaussées. Ce Talent ne fonctionne pas sur vous. (Permanent)

### RÉSILIENCE DE L'ÂME

À force de manier la sorcellerie ou d'être confronté aux terrifiantes entités du Multivers, vous avez fini par développer une certaine résilience aux effets traumatisants qu'ils impliquent. Votre Seuil de Pouvoir est augmenté d'1 point.

### RÉSOLUTION

Vos nerfs sont devenus d'acier. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Trempe* x 2, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

## RESSOURCES

Vous avez le commerce dans le sang et vous trouvez toujours un moyen de gagner de l'argent, même quand vous n'avez rien à vendre ! En échange d'un point de *Bonne Aventure*, vous vous débrouillez pour récupérer Id10 +2 SA ou un objet d'une valeur équivalente. (Une fois par séance.)

Note : le MJ devrait inviter le personnage à raconter à la table de jeu comment il s'y est pris.

## RETRAITE

Lorsque vous tentez de vous désengager d'un combat, vous bénéficiez d'un bonus de + 2. (Une fois par séance.)

## RUDIMENTS DE SORCELLERIE

Vos connaissances et votre capacité de réflexion vous permettent d'embrasser plus facilement la sorcellerie. Bifurquer vers le Profil de Sorcier ne vous coûte aucun point d'Expérience. (Permanent)

## RUMEUR DU MONDE

Très intéressé par les rumeurs les plus diverses, vous avez probablement entendu parler de tel homme en vue ou de telle affaire en cours. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Savoir : Jeunes Royaumes*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

## SACRIFICE

Vous pouvez vous jeter en avant et encaisser à sa place la blessure d'un autre personnage à proximité de vous (un nombre de mètres égal à votre *Vitesse*). Cette action est gratuite et vous la déclarez au moment où la blessure a lieu. (Prérequis : *Mêlée 9*). (Une fois par séance.)

## SAGACITÉ

Vous êtes très sensible aux émotions et connaissez bien l'âme humaine : lorsqu'un test de *Perception* mobilise spécifiquement l'empathie, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Perception 6*). (Permanent)

## SAGESSE TERRIENNE

Votre compréhension de la nature et vos connaissances à son sujet sont maintenant si étendues qu'elles semblent couler de source. Tous les tests de *Savoir : Plantes & animaux* dont le SD est inférieur à 20 sont considérés comme automatiquement réussis. (Prérequis : *Savoir : Plantes & animaux 9*). (Permanent)

## SANG-FROID

Vous êtes le plus souvent imperméable à la peur. Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 pour un test de *Trempe*. (Une fois par séance.)

## SANTÉ DE FER

Vous êtes particulièrement endurant face aux drogues, aux maladies et aux poisons. Leur *Virulence* est abaissée de 3 points lorsque vous faites un test pour y résister. (Permanent)

## SAVOIR DRUIDIQUE

Vous comprenez le chant du monde comme une langue maternelle. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, le bonus à votre test de *Savoir : Plantes & animaux* est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

## SCIENCE INFUSE

On dit que toutes les connaissances ne sont que les branches d'un seul et même Grand Savoir. Votre excellence dans une discipline est telle quelle vous permet, par comparaison et déduction, de comprendre des phénomènes qui ne lui sont pourtant pas liés. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test dans n'importe quel *Savoir* (hormis *Runes*), y compris dans un *Savoir* que vous n'avez pas développé, vous bénéficiez d'un bonus de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Une fois par séance.)

## SECTATEUR

Vous êtes membre de l'un des cultes qui sert les Puissances des Jeunes Royaumes. Vous gagnez un niveau en *Loi* si votre divinité fait partie des Seigneurs de la Loi ou un niveau en *Chaos* si votre divinité fait partie des Seigneurs du Chaos, et un niveau dans l'Alignement que vous souhaitez si votre divinité est un Seigneur Élémentaire ou des Bêtes. Si votre valeur d'Aspect augmente grâce à ce bonus, et que vous êtes un Élu, vous pouvez choisir un Don supplémentaire en rapport avec votre divinité, ainsi qu'une Tendance associée à ce Don (voir *Dons, Tendances et Pactes*). (Prérequis : *Savoir : Loi & Chaos 3* ou *Savoir : Seigneurs Élémentaires 3* ou *Savoir : Seigneurs des Bêtes 3*). (Permanent)

## SÉDUCTION

Vous savez vous rendre aimable et faire tourner les têtes : lorsque vous faites un test de *Persuasion* dans le but de charmer quelqu'un, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Persuasion 6*). (Permanent)

## SOIFFARD(E)

Que ce soit le fruit de l'expérience ou du fait de vos dispositions naturelles, vous tenez très bien l'alcool. Lorsque vous faites un test pour y résister, vous bénéficiez d'un + 5. (Permanent)

## SOUS LA MAIN

Vous avez l'habitude de vous battre avec ce qui vous tombe sous la main. Les armes improvisées ne causent la perte que d'un seul niveau de *Combativité* en cas de réussite simple ? Pas quand vous les maniez. En cas de réussite simple, vous lancez un d10, comme s'il s'agissait d'une arme normale. (Permanent)

## SOUS MES PIEDS

Vous pensez pouvoir trouver de l'eau plus facilement que d'autres. Peut-être est-ce simplement de la chance ? Toujours est-il que, si vous dépensez 2 points de *Bonne Aventure* pour ce faire, vous détectez une source proche. (Une fois par séance.)

## SUBLIME

Vous réalisez une œuvre d'art ou une performance artistique d'une qualité inouïe. Ce Talent vous fait gagner 1 point d'*Éclat*. (Prérequis : *Savoir : un art 9*). (Une fois par scénario.)

## SYMBIOSE

Dans le milieu choisi ou indiqué par votre Profil, vous récupérez plus vite de vos blessures. Au bout d'un jour passé dans cet environnement, le temps de convalescence est divisé par deux, même si vous n'y séjournez pas plus longtemps : vous défaussez donc une Adversité noire tous les deux jours. (Prérequis : *Survie 9*). (Permanent)

## TIRADE APITOYANTE

Vous vous lancez dans un monologue de nature à émouvoir votre auditoire. Si le test de *Présence + Persuasion* est réussi (le SD, fixé par le MJ, serait de 15 auprès d'une jeune femme romantique, de 20 auprès d'un soldat patibulaire, de 30 auprès d'un bourreau Pan Tangien), la cible est touchée par ce discours. Elle ne peut plus entreprendre d'action hostile contre vous pendant 1d6 tours de jeu. (Une fois par séance.)

*Note : le MJ devrait inviter le personnage à improviser une telle tirade à la table de jeu.*

## TIR ÉCLAIR

Lors de ce tour, si vous avez consacré votre action complexe à tirer, vous pouvez effectuer un deuxième tir en dépensant 1 point de *Bonne Aventure* (au lieu de 3) pour ce faire. Ce tir compte comme une action supplémentaire, vous ne pouvez donc effectuer une autre action complexe durant ce tour de jeu. (Prérequis : *Armes à distance 6*). (Permanent)

## TIR EN MOUVEMENT

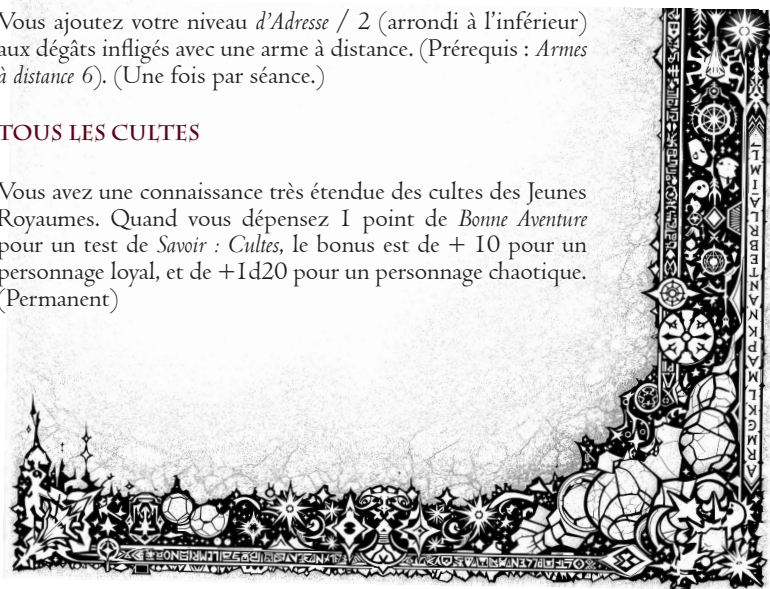
Vous êtes habitué(e) à tirer tout en vous déplaçant. Le modificateur de difficulté lié à votre mouvement est ignoré lorsque vous entreprenez un test d'*Armes à Distance*. (Prérequis : *Armes à distance 3*). (Permanent)

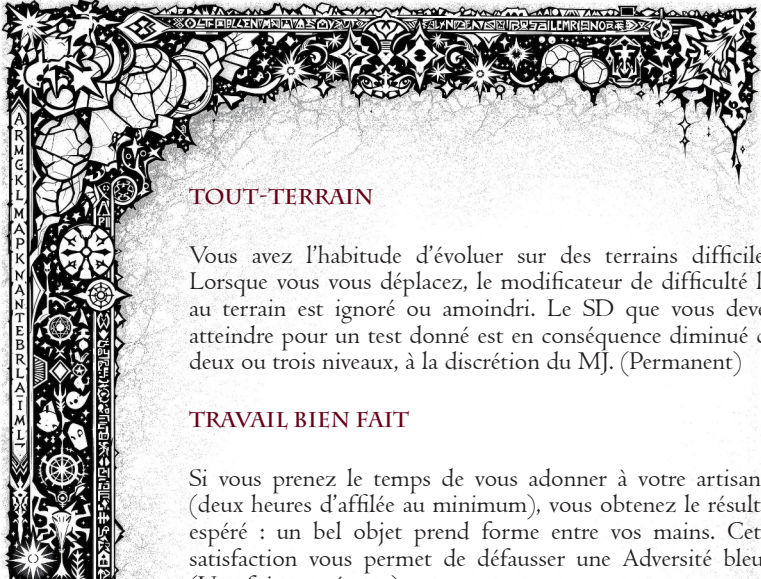
## TIR LÉTAL

Vous ajoutez votre niveau d'*Adresse* / 2 (arrondi à l'inférieur) aux dégâts infligés avec une arme à distance. (Prérequis : *Armes à distance 6*). (Une fois par séance.)

## TOUS LES CULTES

Vous avez une connaissance très étendue des cultes des Jeunes Royaumes. Quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Savoir : Cultes*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)





### TOUT-TERRAIN

Vous avez l'habitude d'évoluer sur des terrains difficiles. Lorsque vous vous déplacez, le modificateur de difficulté lié au terrain est ignoré ou amoindri. Le SD que vous devez atteindre pour un test donné est en conséquence diminué de deux ou trois niveaux, à la discrétion du MJ. (Permanent)

### TRAVAIL BIEN FAIT

Si vous prenez le temps de vous adonner à votre artisanat (deux heures d'affilée au minimum), vous obtenez le résultat espéré : un bel objet prend forme entre vos mains. Cette satisfaction vous permet de défausser une Adversité bleue. (Une fois par séance.)

### TRÉSOR CACHÉ

Vous avez une capacité ahurissante à localiser l'objet ou la marchandise que vous souhaitez acquérir, même quand cela paraît hautement improbable. Lorsque vous utilisez ce Talent, l'objet se révèle être disponible dans les environs. Reste maintenant à entrer en sa possession... (Prérequis : posséder le Talent *Fouine*). (Une fois par scénario.)

Note : le MJ et le joueur devraient discuter ensemble de la manière dont cet objet se retrouve là.

### TROMPE-L'ŒIL

Si vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure*, l'objet que vous produisez grâce à l'art que vous possédez au niveau 9 (sculpture ou peinture) est si parfaitement exécuté qu'il ressemble à s'y méprendre à son modèle réel. Il faut réussir un test de *Clairvoyance + Persuasion / 25* pour remarquer l'illusion. (Prérequis : *Savoir : Peinture & Sculpture au niveau 9*). (Une fois par séance.)

### UN DÉBUT DE PISTE

Vous obtenez une information utile pour trouver ce que vous cherchez, que ce soit dans le cadre d'une traque ou d'une enquête (à la discrétion du MJ). (Une fois par séance.)

### UN ENDROIT OÙ DORMIR

Vous trouvez toujours un lieu adéquat pour bivouaquer, un point d'eau et de quoi alimenter le feu que vous allumez. Si les circonstances sont particulièrement difficiles, le MJ peut décider qu'il est impossible d'activer ce Talent ou vous demander de dépenser 1 point de *Bonne Aventure* pour ce faire. (Une fois par séance.)

### VAILLANT(E)

Votre résistance à la douleur est hors du commun. Quand vous êtes *Très Affaibli(e)*, les Adversités qui vous sont infligées par cet état ne sont comptabilisées qu'à la fin du combat. (Prérequis : posséder le Talent *Encaissement*). (Permanent)

### VALEUR DES CHOSES

Vous connaissez de mieux en mieux la valeur des biens et des services. Lorsque vous faites un test de *Commerce* dans le but d'évaluer un prix, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Commerce 6*) (Permanent)

### VÉLOCE

Vous avez le pied sûr et la démarche tonique : lorsqu'un test de *Mouvements* mobilise spécifiquement vos facultés de course, vous bénéficiez d'un + 2. (Prérequis : *Mouvements 6*) (Permanent)

### VERNIS D'ÉRUDITION

Vous savez vous donner un air de maître-penseur, en utilisant un vocabulaire d'homme cultivé et en convoquant des références qui en imposent. Si le MJ estime que la cible peut être réceptive à ce type d'approche, quand vous dépensez 1 point de *Bonne Aventure* pour un test de *Charme (Persuasion)*, le bonus est de + 10 pour un personnage loyal, et de +1d20 pour un personnage chaotique. (Permanent)

### VICE CACHÉ

Grâce à votre artisanat maîtrisé au niveau 9, vous pouvez fabriquer un objet qui a toutes les apparences d'un produit parfaitement exécuté... mais qui dysfonctionnera dès sa première activation ou au bout de très peu d'utilisations (vous choisissez). Il peut s'agir, par exemple, d'une somptueuse épée qui se brisera au premier coup ou d'un harnachement d'équitation qui cédera après quelques minutes de chevauchée. Alternativement, vous pouvez insérer une cache dans l'objet fabriqué. Dans tous les cas, il est extrêmement difficile de détecter cela (*Clairvoyance + Perception / 25*). (Une fois par séance.)

### VIREVOLTANT(E)

Vous savez très bien vous battre en infériorité numérique. Lorsque vous affrontez plusieurs adversaires, les deux premiers n'en tirent aucun avantage, seuls le troisième et les suivants bénéficieront d'un + 3. (Prérequis : *Mêlée 6*) (Permanent)

### VIVACITÉ

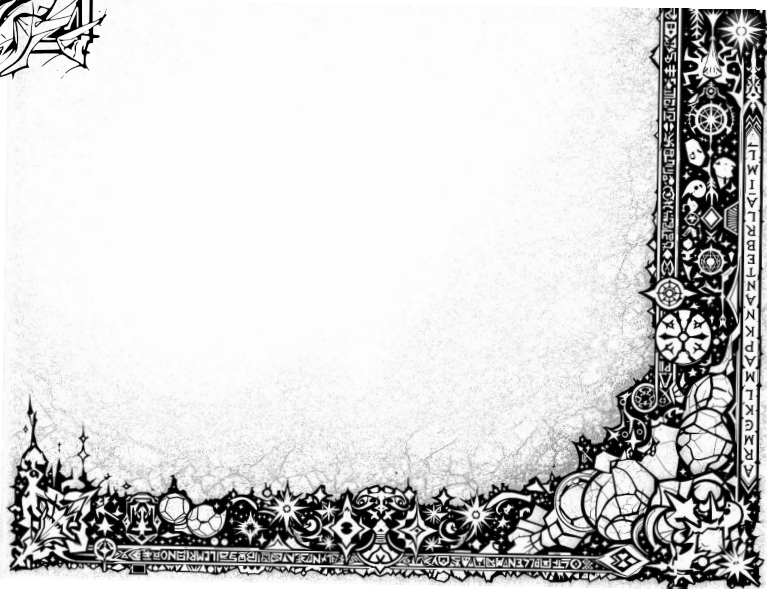
Vous avez de très bons réflexes et réagissez avec rapidité. Lorsque vous effectuez un test d'*Initiative*, ajoutez + 2 au résultat. (Prérequis : *Adresse 6*) (Permanent)

### VOLTIGE

Vous êtes souple et vous disposez d'un très bon équilibre : lorsqu'un test de *Mouvements* mobilise spécifiquement vos facultés d'acrobatie ou d'escalade, vous bénéficiez d'un + 3. (Prérequis : *Mouvements 6*). (Permanent)

### VOYAGEUR DU MULTIVERS

Vous avez tant arpenté le Multivers que vous commencez à vous habituer aux difficultés du voyage entre les plans. Vous bénéficiez d'un + 2 sur vos tests de *Savoir : Plans, de Survie, de Puissance ou de Trempe* visant soit à vous orienter et à subsister sur un plan, soit à résister aux maux affligant la santé physique et mentale et résultant d'un voyage dans le Multivers. (Prérequis : *Savoir : Plans 9*). (Permanent)





## DONS, TENDANCES ET PACTES

Le fonctionnement des jauges et des points de Loi et de Chaos (pages 92 à 94 de *Mourblade*) n'est pas modifié, tout comme celui du test de Balance (p. 95 de *Mourblade*).

### PACTES ET DONS ; TENDANCES ; SACRIFICE D'ÂME

#### PACTES ET DONS

Les Dons sont désormais une sous-catégorie très particulière de Talents, uniquement accessible aux Élus. Trois types de Dons sont disponibles : Loi, Chaos, ou Balance (Seigneurs Élémentaires ou Seigneurs des Bêtes). On ne peut choisir des Dons que si l'on dispose au préalable d'un Talent Élu, et uniquement parmi les Dons liés à la Puissance en question. Le premier Don de chaque Pacte est toujours un Don mineur approprié à sa divinité tutélaire, et il est gratuit.

Le premier Pacte (et donc Pacte principal) d'un Élu lui offre également aussitôt un Don supplémentaire gratuit. Ensuite, alors qu'il fait progresser son score de Chaos ou de Loi, un Élu peut choisir, toujours gratuitement, des Dons supplémentaires en fonction de sa valeur d'Aspect : le nombre maximum de Dons d'un Élu (en incluant ses Dons mineurs) est égal à son Aspect.

S'il conclut un Pacte supplémentaire, il s'agit d'un Pacte mineur. Il obtient alors gratuitement le Talent Élu correspondant à la divinité choisie dans ce Pacte ainsi que le Don mineur approprié (s'il ne les possède pas déjà).

Comme expliqué dans *Mourblade*, un personnage peut acquérir des Dons auprès de différentes Puissances en concluant des Pactes mineurs en sus de son Pacte Principal. Mais il ne peut obtenir plus de 2 Dons (incluant les Dons mineurs) que dans son Pacte Principal. Le maximum de Dons liés à un Pacte mineur est donc de 2 (le Don mineur et un Don supplémentaire au choix).

Les Élus du Chaos et de la Loi ont aussi la possibilité de rejoindre l'un des cultes présentés dans le supplément Les Seigneurs d'En-Haut. Les Tendances et Dons réservés à ces cultes sont détaillés à part des Dons et Tendances génériques. Les prérequis pour entrer dans un culte sont légèrement différents dans le CYD 2.0 : l'Élu doit consacrer son Pacte Principal à la divinité du culte en question, puis choisir un Don et une Tendance propres à ce culte. Il est possible d'intégrer un culte dès la création de personnage, si l'on choisit pour premier Don non mineur un Don du culte plutôt qu'un Don générique. Une fois que les prérequis sont remplis et que les rites sociaux et symboliques ont été effectués, l'Élu peut rejoindre le culte qu'il a choisi. Il profite dès lors automatiquement du bonus de compétence et des faveurs propres à ce culte. Par la suite, l'Élu peut choisir indifféremment des Dons et Tendances génériques, ou parmi ceux offerts par son culte.

Contrairement aux Talents classiques, les Dons ne coûtent aucun point d'expérience, ce qui fait des Élus des personnages particulièrement puissants, puisqu'ils peuvent combiner les avantages de leurs Dons à ceux des Talents classiques (sauf instruction contraire, si un Talent et un Don offrent un bonus de même nature, ces bonus s'additionnent). Mais cette gratuité est compensée par deux contreparties.

## TENDANCES

Tout d'abord, l'Élu souffre de Tendances impérieuses. Pour chaque Don (non mineur) qu'un Élu possède, il doit également choisir une Tendance parmi celles qui sont liées au Don qu'il vient de choisir. Pensez à bien noter le Don auquel chaque Tendance est assignée : on le nomme « le Don correspondant ». Certaines Tendances imposent un comportement précis : si l'Élu ne respecte pas ce comportement, il perd automatiquement « le Don correspondant », un point d'Aspect (il réduit donc la valeur la plus haute de son Alignement), et la Tendance disparaît. Cela est alors noté dans la description des Tendances concernées.

## SACRIFICE D'ÂME

Ensuite, il faut prendre en compte un sacrifice croissant de l'Âme de l'Élu aux Puissances qu'il sert. L'acquisition de Dons ne coûte plus systématiquement des points d'âme comme c'était le cas dans Mournblade. Dans le CYD 2.0, ce n'est qu'à partir d'un certain nombre de Dons, lorsque l'Élu s'engage plus profondément dans ses Pactes (ou multiplie ces derniers), que les sacrifices croissants de portions de son Âme aux Seigneurs d'En-Haut commencent à l'impacter. En termes de jeu, le Maximum actuel d'Âme d'un Élu est réduit de façon permanente d'un niveau à certains paliers.

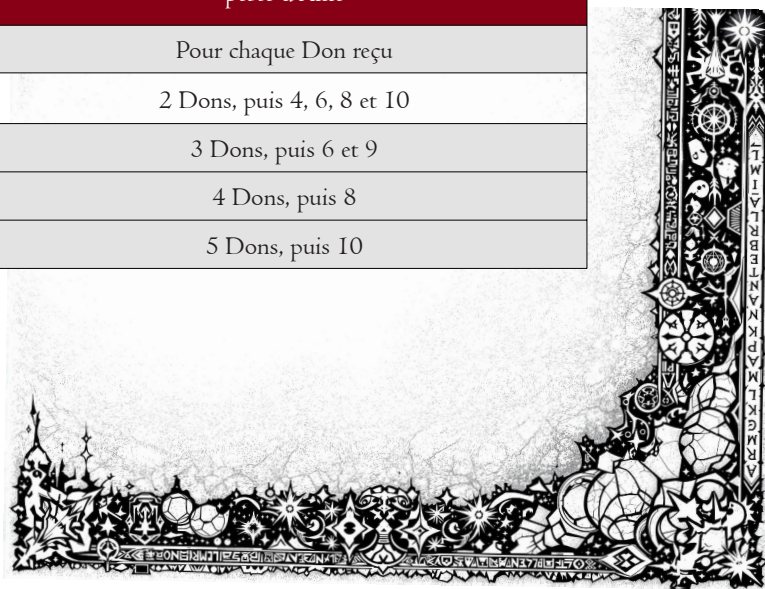
Concrètement, le nombre et le niveau de ces paliers équivalent à un nombre de Dons qui varie en fonction de son Seuil de Pouvoir (voir le tableau ci-dessous). Ce nombre est le total de Dons possédés par l'Élu, et inclut les Dons mineurs. Le but de cette différence est de refléter le fait que les Élus qui avaient plus de points d'âme dans Mournblade étaient moins impactés par les sacrifices de leurs Dons.

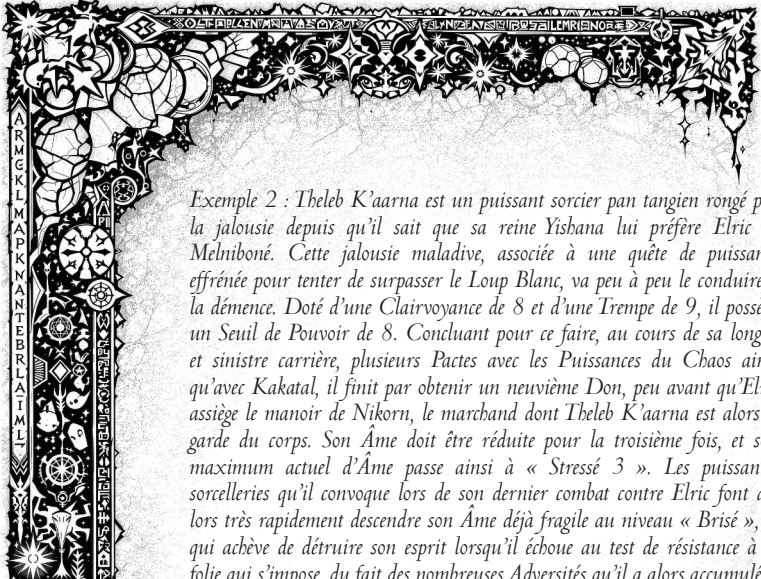
*Note : si le Seuil de Pouvoir de l'Élu augmente (ou baisse) après qu'il a déjà perdu un ou plusieurs niveaux d'Âme, alors on recalcule son maximum d'Âme en fonction de ce nouveau score.*

Seuil de Pouvoir	Nombre de Dons (incluant les Dons mineurs) infligeant une perte d'Âme
1 à 3	Pour chaque Don reçu
4 à 6	2 Dons, puis 4, 6, 8 et 10
7 à 9	3 Dons, puis 6 et 9
10 à 12	4 Dons, puis 8
13 et +	5 Dons, puis 10

Si vous souhaitez matérialiser de façon intuitive cette modification, nous vous suggérons d'utiliser un jeton d'investissement d'Âme pour chaque perte d'Âme durable (voir « Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme » à la page 90). Afin de bien distinguer les pertes d'Âme dues aux Dons des Élus de celles qui sont provoquées par la Sorcellerie, nous vous invitons à utiliser des jetons d'une couleur spécifique (si vous possédez *Hawkmoon*, vous pouvez utiliser les jetons de Résistance de ce jeu à cet effet, puisque les règles liées à la Résistance n'interviennent pas dans *Mournblade*, mais au lieu d'utiliser la face « R » qui indique un investissement dû à la Sorcellerie, vous pouvez les retourner du côté « E » indiquant une perte due au statut d'Élu).

*Exemple : Marek est un Élu du Dbarijor doté d'un Seuil de Pouvoir de 5, et dont la santé mentale vacille désormais à cause de son allégeance à Mabelode. Il était initialement doté d'un score de 1 en Loi et 2 en Chaos. Lorsqu'il a conclu un Pacte avec le dieu Sans Visage, en gagnant le Don mineur « Détection du Chaos » et le Don « Sixième Sens », il n'en ressentait pas encore trop les effets négatifs, même si sa personnalité était devenue plus agressive du fait qu'il avait aussi dû choisir une Tendance : « Tempérament violent », et que son maximum d'Âme était déjà tombé à « Stressé 1 » car son Seuil de Pouvoir implique une perte d'Âme tous les deux Dons reçus (en comptant les Dons mineurs). Il augmenta dans les années qui suivirent son Chaos (et donc son Aspect) à 3, choisissant le Don « Œil exercé » ainsi que la Tendance « Inconstant ». Puis, après le dernier sacrifice de sang qu'il a accompli en l'honneur de sa divinité tutélaire, un acte particulièrement remarquable puisqu'il a mis à mort un Élu du Seigneur de la Loi Tovik (adversaire implacable de Mabelode sur le continent occidental), Marek a augmenté son score de Chaos à 4. Son Aspect ayant ainsi à nouveau progressé, Marek choisit un Don du Chaos supplémentaire : « Conscience extraplanaire ». Maintenant qu'il peut percer le tissu même de la réalité, il est en revanche victime de la Tendance « Cauchemars ». De plus, puisque son Seuil de Pouvoir est de 5, et que son nombre total de Dons d'Élu vient de passer à 4, il perd définitivement un nouveau niveau d'Âme, et son Maximum actuel d'Âme ne pourra ainsi plus dépasser le niveau « Stressé 2 », sauf s'il parvient à augmenter son Seuil de Pouvoir jusqu'à 7.*





*Exemple 2 : Theleb K'aarna est un puissant sorcier pan tangien rongé par la jalousie depuis qu'il sait que sa reine Yishana lui préfère Elric de Melniboné. Cette jalousie maladroite, associée à une quête de puissance effrénée pour tenter de surpasser le Loup Blanc, va peu à peu le conduire à la démence. Doté d'une Clairvoyance de 8 et d'une Trempe de 9, il possède un Seuil de Pouvoir de 8. Concluant pour ce faire, au cours de sa longue et sinistre carrière, plusieurs Pactes avec les Puissances du Chaos ainsi qu'avec Kakatal, il finit par obtenir un neuvième Don, peu avant qu'Elric assiège le manoir de Nikorn, le marchand dont Theleb K'aarna est alors le garde du corps. Son Âme doit être réduite pour la troisième fois, et son maximum actuel d'Âme passe ainsi à « Stressé 3 ». Les puissantes sorcelleries qu'il convoque lors de son dernier combat contre Elric font dès lors très rapidement descendre son Âme déjà fragile au niveau « Brisé », ce qui achève de détruire son esprit lorsqu'il échoue au test de résistance à la folie qui s'impose, du fait des nombreuses Adversités qu'il a alors accumulées, et d'un mauvais jet de dé. Lorsque l'Albinos trouve son vieil ennemi, il découvre une carcasse bredouillante rampant au sol et aux paroles inintelligibles.*

## DONS À PLUSIEURS NIVEAUX

Certains Dons peuvent posséder **plusieurs niveaux** : un Élu peut prendre n'importe lequel de ces niveaux du moment qu'il satisfait leurs Prérequis (comme pour les Talents ordinaires). En termes de sémantique, les Talents particuliers que sont les **Dons de niveau Initié** sont réservés aux Élus Novices et Adeptes (dont l'Aspect est inférieur à 5), les **Dons de niveau Aguerri** aux Chevaliers et aux Hérauts (dont l'Aspect est compris entre 5 et 9), et les **Dons de niveau Maître** aux seuls Élus qui sont devenus Champions (dont l'Aspect est égal ou supérieur à 9). Référez-vous au tableau p. 178 de Mournblade qui détaille ces titres d'Élus.

Lorsque l'Élu change de titre et progresse en Aspect, il acquiert automatiquement la version supérieure (niveau Aguerri puis Maître) d'un Don qu'il possède à un niveau plus faible, et ce dès qu'il peut y prétendre. Sur la fiche de personnage, changez les détails numériques qui sont ainsi modifiés par cette amélioration du Don concerné.

*Note : Cette règle est une modification du jeu original, et résulte d'une volonté de clarification (Mournblade restait, de mon point de vue, quelque peu opaque sur ce point) ainsi que d'équilibrer les bonus offerts par les Dons dans Mournblade 2.0. En effet, si l'on additionne différents niveaux d'un même Don entre eux, et que l'on y ajoute encore ceux que confèrent les Talents ordinaires, on pourrait atteindre des niveaux de Capacité absolument indécents...*

En faisant d'un Don à plusieurs niveaux un seul et même Don, le nombre de choix offerts à chaque niveau pourrait sembler un peu plus réduit. Les Élus qui deviennent Champions peuvent ainsi acquérir une grande partie des Dons disponibles à leur camp, mais les choix restent tout de même plus nombreux qu'on ne pourrait croire, car un certain nombre de Dons peuvent être choisis plusieurs fois (par exemple, *Augmentation de Compétence* peut être choisi une fois pour chaque Compétence différente). Multiplier les Pactes permet aussi d'augmenter le choix de Dons disponibles aux Élus qui souhaiteraient diversifier leurs pouvoirs.

## SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES ET SEIGNEURS DES BÊTES

### DONS MINEURS DE LA BALANCE

**Don mineur (Seigneur des Bêtes)** : l'Élu connaît la localisation précise d'un membre de l'espèce de son patron dans un rayon de 1 km.

**Don mineur (Lassa)** : l'Élu sait le temps qu'il va faire jusqu'au lendemain soir dans un rayon de 1 km.

**Don mineur (Grome)** : l'Élu sait s'il existe un réseau de cavernes et il connaît la localisation de leur entrée la plus proche dans un rayon de 1 km.

**Don mineur (Kakatal)** : l'Élu connaît la localisation précise de tout brasier d'une intensité égale ou supérieure à celle d'un feu de camp dans un rayon de 1 km.

**Don mineur (Straasha)** : l'Élu connaît la localisation précise d'une quantité d'eau potable d'au moins 100 litres dans un rayon de 1 km.

### DONS DE LA BALANCE

#### AIDE ÉLÉMENTAIRE (SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES)

Ce Don permet d'appeler un Élémentaire à son secours une fois par scénario. La Puissance de l'Élémentaire dépend du niveau du Talent. La nature de l'Élémentaire correspond à celle du Seigneur Élémentaire avec lequel le Pacte a été passé. Ce Don ne peut être pris qu'une fois par Seigneur Élémentaire vénéré.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance ou Présence.*

**Initié** : un Élémentaire mineur doté de 5 points de Ressources. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : un Élémentaire médian doté de 10 points de Ressources. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : un Élémentaire majeur doté de 15 points de Ressources. Accès réservé aux Champions.

#### ANIMAL APPRIVOISÉ (SEIGNEURS DES BÊTES)

Le croyant se voit confier un animal normal (c'est-à-dire non surnaturel). L'animal apprivoisé est un membre standard de son espèce et obéit à des ordres simples, mais sans jamais aller contre sa nature. La Puissance de la créature dépend du niveau du Talent. Référez-vous aux bêtes décrites dans le livret Bestiaire et entités surnaturelles (pour Mournblade 2.0) et choisissez un animal au niveau de Puissance approprié. Les Talents ci-dessus récapitulent quels animaux peuvent être apprivoisés. La créature peut communiquer télépathiquement avec son maître (et uniquement avec lui). Ce Don ne peut être pris qu'une fois par Seigneur des Bêtes vénéré.

*Prérequis : 6 ou plus en Présence.*



**Initié** : la créature a une Puissance de 0 à 4 (chat domestique, chien de garde, grand corbeau, faucon, serpent [décrit p. 79 de L'Œil du Sorcier]). Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : la créature a une Puissance de 5 à 8 (coursier, dromadaire, loup, sanglier). Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : la créature a une Puissance de 9 à 11 (auroch, destrier, ours, mégalodon, serpent géant, tigre de Pan Tang). Accès réservé aux Champions.

### AUGMENTATION DE COMPÉTENCE (TOUS)

Ce Don permet d'augmenter une Compétence importante pour la voie spirituelle choisie. Le bonus octroyé dépend du nombre de points d'Âme sacrifiés. Ce Don peut être choisi plusieurs fois, mais il ne peut s'appliquer qu'une fois par Compétence. Une Compétence affectée par ce Don peut dépasser le maximum de l'espèce (c'est-à-dire 10 pour les humains).

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

**Initié** : + 1 à une Compétence. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : + 2 à une Compétence. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : + 3 à une Compétence. Accès réservé aux Champions.

### DUR À CUIRE (TOUS)

L'Élu résiste aux effets liés à la fatigue et à la maladie. Le bénéficiaire de ce Don a droit à un bonus lors de ses tests de *Trempe* pour résister à la fatigue et à la maladie. La valeur du bonus dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

**Initié** : + 2. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : + 4. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : + 6. Accès réservé aux Champions.

### ENDURANCE (SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES)

L'Élu peut supporter n'importe quel type de souffrance physique. Il ne subit pas les malus des Adversités reçues lorsqu'il est Affaibli et Très Affaibli. Il est immunisé à la torture si elle est infligée à partir d'un des éléments tutélaires du personnage.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

### SANTÉ RENFORCÉE (TOUS)

Le *Seuil de Vigueur* de l'Élu augmente de +1. Ce Don ne peut être pris qu'une seule fois, même si l'Élu conclut plusieurs Pactes.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

### SIXIÈME SENS (TOUS)

L'Élu sait où se trouvent les ennemis dont il a conscience et qui cherchent à lui nuire directement dans un certain rayon. Attention, cette détection ne fonctionne pas pour débusquer un traître ou pour deviner que quelqu'un est simplement hostile à l'Élu ou le hait viscéralement. Il s'agit d'un pouvoir de localisation et d'alerte. La distance de détection dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse ou Clairvoyance.*

**Initié** : détecte les ennemis dans un rayon de 10 mètres. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : détecte les ennemis dans un rayon de 100 mètres. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : détecte les ennemis dans un rayon de 1000 mètres. Accès réservé aux Champions.

### VIVACITÉ (TOUS)

Pour tous ses tests de *Capacité Offensive*, l'Élu voit la marge nécessaire à l'obtention d'une réussite héroïque diminuer de 1 à 3 points, en fonction du niveau du Talent. La réduction offerte par ce Talent s'ajoute à celles d'effets similaires. Ainsi, posséder le Don *Vivacité* au niveau Maître en complément du Talent général Excellence permettrait d'infliger un coup critique sur une réussite de 5 ou plus !

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse ou Clairvoyance.*

**Initié** : diminue la marge de 1 (réussite héroïque sur 9 ou plus). Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : diminue la marge de 2 (réussite héroïque sur 8 ou plus). Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : diminue la marge de 3 (réussite héroïque sur 7 ou plus). Accès réservé aux Champions.

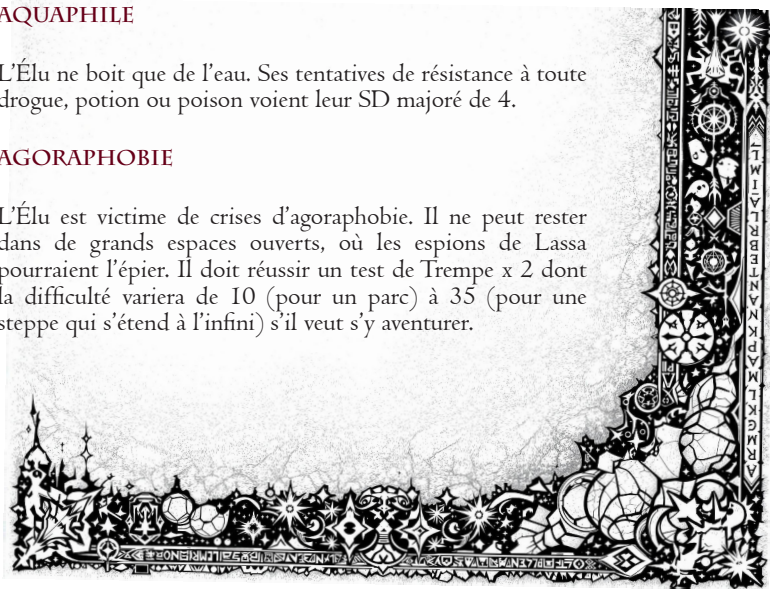
### TENDANCES DE LA BALANCE

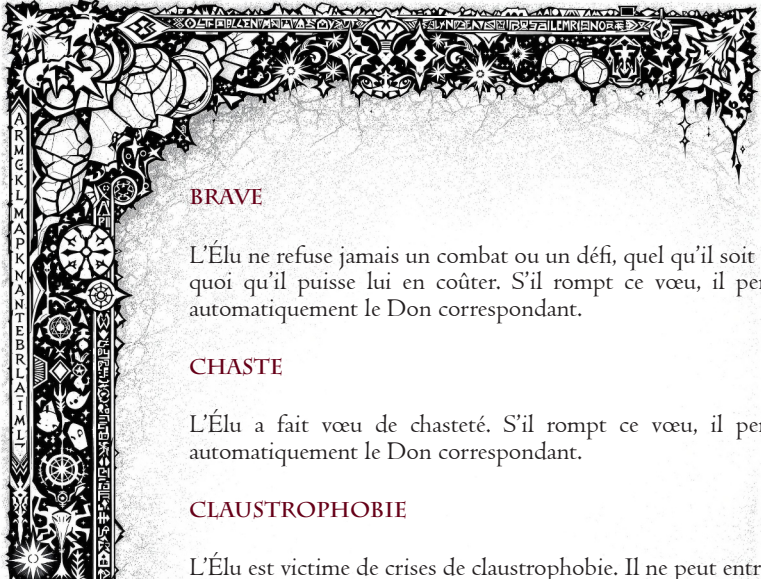
#### AQUAPHILE

L'Élu ne boit que de l'eau. Ses tentatives de résistance à toute drogue, potion ou poison voient leur SD majoré de 4.

#### AGORAPHOBIE

L'Élu est victime de crises d'agoraphobie. Il ne peut rester dans de grands espaces ouverts, où les espions de Lassa pourraient l'épier. Il doit réussir un test de *Trempe* x 2 dont la difficulté variera de 10 (pour un parc) à 35 (pour une steppe qui s'étend à l'infini) s'il veut s'y aventurer.





### BRAVE

L'Élu ne refuse jamais un combat ou un défi, quel qu'il soit et quoi qu'il puisse lui en coûter. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### CHASTE

L'Élu a fait vœu de chasteté. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### CLAUSTROPHOBIE

L'Élu est victime de crises de claustrophobie. Il ne peut entrer volontairement dans un espace inférieur à sa taille. Il est pris de panique s'il est contraint de le faire et devra réussir un jet de Trempe x 2 dont la difficulté variera de 10 (pour une cave à vin au plafond bas), à 35 (pour le boyau obscur d'une grotte noyée) pour ne pas s'enfuir en courant.

### CLÉMENT

L'Élu est miséricordieux envers ses ennemis vaincus, quels que soient leurs crimes, leur statut ou leur degré d'inimitié. Il n'achèvera jamais un adversaire vaincu ou qui demande grâce. Et ne pourra pas charger (voir « *Manœuvres de combat* » à la page 80) un ennemi visiblement défait (un Anonyme en fuite ou un adversaire Très Affaibli). S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### ÉCERVELÉ

L'Élu a tendance à perdre la mémoire à court terme. Il voit le SD augmenter de + 2 lors de tout test visant à se souvenir d'événements ou d'informations datant de moins d'un an. Le PJ n'a pas le droit de consulter plus d'une fois ses notes au cours d'une séance. Et cette consultation ne doit pas excéder vingt secondes. Le MJ pourra profiter de ces vingt secondes fatidiques pour rappeler les vertus d'une prise de notes organisée.

### ÉTOURDI

L'Élu est incapable de se concentrer sur de longues périodes. Les tâches demandant de la concentration lui prennent deux fois plus de temps.

### FRONTAL

L'Élu n'utilise jamais de bouclier. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### HYDROPHOBIE AIGUË

L'Élu a une peur irraisonnée de l'eau. Il ne peut s'approcher des grandes surfaces aqueuses. Il doit réussir un test de Trempe dont la difficulté variera de 10 (pour un ruisseau) à 35 (pour une mer démontée) s'il veut s'y aventurer.

### LIMITATION D'ARMURE

L'Élu ne porte jamais d'armure au niveau des pieds ou des membres, et ne peut donc porter aucune armure de Protection strictement supérieure à 6. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant. Ce Don est incompatible avec celui de *Refus d'armure*.

### PITIÉ

L'Élu ne tue pas ses ennemis, quelle que soit la haine qu'il leur voue. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### PHOBIE

L'Élu est victime d'une peur irrationnelle envers quelque chose : l'obscurité, le froid, les araignées, les rats, etc. Face à sa plus grande peur, l'Élu doit faire un test de Terreur dont le seuil de difficulté est 20.

### REFUS D'ARMURE

L'Élu ne peut pas porter d'armure. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant. Ce Don est incompatible avec celui de *Limitation d'armure*.

### REFUS DU CORPS À CORPS

L'Élu ne se bat jamais au corps à corps. S'il est pris dans un combat de mêlée, il faut que le combat s'achève après la première passe d'armes. Dans le cas contraire, l'Élu doit tout faire pour fuir ce combat. S'il ne peut le faire, ses Capacités Offensives sont réduites de 2 points jusqu'à ce qu'il puisse fuir, ou que le combat prenne fin.

### SCARIFICATIONS RITUELLES

L'Élu est couvert de cicatrices d'anciennes blessures et de scarifications diverses à l'aspect épouvantable. Il voit le SD augmenter de + 4 pour toutes ses tentatives visant à charmer ou persuader un interlocuteur, à moins que la cible n'éprouve une fascination particulière (et peut-être un peu morbide) pour les scarifications.

### SOIGNEUR

L'Élu offre ses soins à tous ceux qui souffrent, sans exception, y compris ses ennemis (mais il n'est pas fou pour autant et il soignera seulement un ennemi rendu inoffensif ou solidement attaché). S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### TIC NERVEUX

L'Élu est atteint d'un tic nerveux, d'une manie ou d'un problème d'élocution. Il subit un malus de - 1 à l'ensemble de ses interactions sociales.



## VÉGÉTALIEN

L'Élu ne se nourrit que de légumes et de fruits, et s'il n'y en a pas et qu'il doit se nourrir de viande ou de quoi que ce soit qui ne soit pas exclusivement des fruits et des légumes (qu'il en soit conscient ou non), l'Élu perd automatiquement deux niveaux de sa jauge d'Âme (récupérables normalement).

## VEILLE

L'Élu s'impose régulièrement (une fois par mois) une veille de trois jours et trois nuits au cours de laquelle il communique avec la Nature. Le quatrième jour, toutes ses activités voient leur SD augmenté de + 2 : ces malus ne disparaîtront pas avant qu'il ne passe une nuit d'au moins 8 heures de sommeil pour se remettre.

## VÉNÉRATION DES CRÉATURES VOLANTES

L'Élu est incapable de manger la viande d'un oiseau ou d'une quelconque créature ailée. Il a également beaucoup de mal à supporter qu'on le fasse devant lui. Pour endurer un tel spectacle, il doit réussir un test de Terreur (seuil de difficulté 15).

## SEIGNEURS DU CHAOS

### DON MINEUR DU CHAOS

**Détection du Chaos.** L'Élu sent si son interlocuteur a des penchants fortement chaotiques (Marge de 2 ou plus en faveur du Chaos). La réussite de cette action est automatique.

### DONS DU CHAOS

#### TRAIT CHAOTIQUE

L'Élu gagne un trait du Chaos qu'il tire au hasard dans le tableau qui suit avec un d20. Il peut prendre ce Don trois fois. S'il tire un trait qu'il possède déjà, il doit relancer le d20. Ces traits sont permanents et définitifs, à moins que les Seigneurs du Chaos n'en décident autrement, notamment si l'Élu les dissimule trop à leur goût alors qu'il n'y est pas absolument contraint par des impératifs de survie immédiats.

*Prérequis : aucun, mais l'Élu ne peut pas posséder plus de Traits chaotiques que sa Marge.*

#### AUGMENTATION DE COMPÉTENCE

Ce Don permet d'augmenter une Compétence importante pour la voie spirituelle choisie. Le bonus octroyé dépend du nombre de points d'Âme sacrifiés. Ce Don peut être choisi plusieurs fois, mais il ne peut s'appliquer qu'une fois par Compétence. Une Compétence affectée par ce Don peut dépasser le maximum de l'espèce (c'est-à-dire 10 pour les humains).

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

**Initié :** + 1 à une Compétence. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** + 2 à une Compétence. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** + 3 à une Compétence. Accès réservé aux Champions.

## CONSCIENCE EXTRAPLANAIRE

L'Élu a conscience du tissu de la réalité. Il peut percevoir les passages et les portails menant vers d'autres plans dans une zone de 10 mètres par point d'Aspect chaotique grâce à un simple test de *Clairvoyance + Perception / 15*. S'il ignore l'existence de ce passage et qu'il passe devant, le MJ peut faire un test de *Clairvoyance + Perception / 25* pour l'Élu derrière son écran.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

## DUR À CUIRE

L'Élu résiste aux effets liés à la fatigue et à la maladie. Le bénéficiaire de ce Don a droit à un bonus lors de ses tests de *Trempe* pour résister à la fatigue et à la maladie. La valeur du bonus dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

**Initié :** + 2. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** + 4. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** + 6. Accès réservé aux Champions.

## ŒIL EXERCÉ

L'Élu reçoit de la divinité qu'il vénère l'équivalent d'une Prédilection pour le test effectué en utilisant le Talent *Œil du sorcier*. Une fois par séance, il peut donc relancer le test de *Clairvoyance + Perception*.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

## PROTECTION DU SORCIER

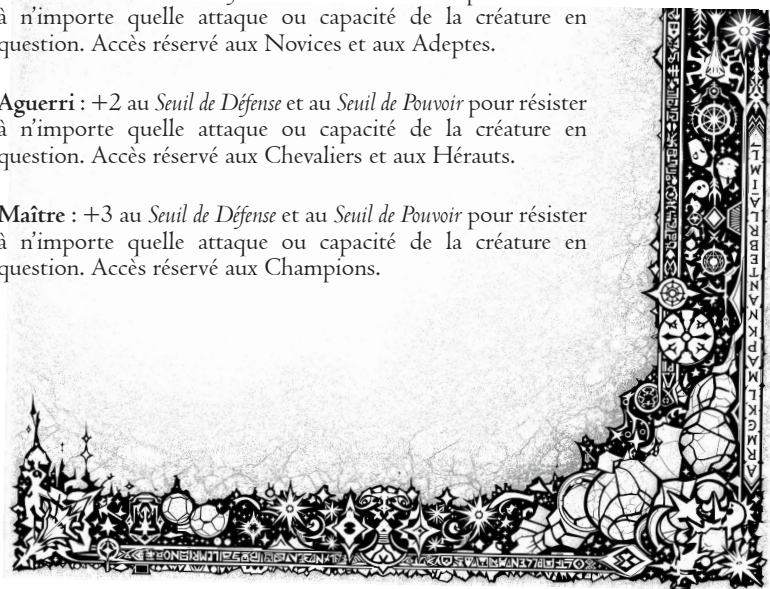
L'Élu est protégé contre les attaques des créatures nées ou invoquées grâce à la sorcellerie (les Élémentaire, les Démons, les Automata...). La protection dont il bénéficie dépend du niveau du Talent.

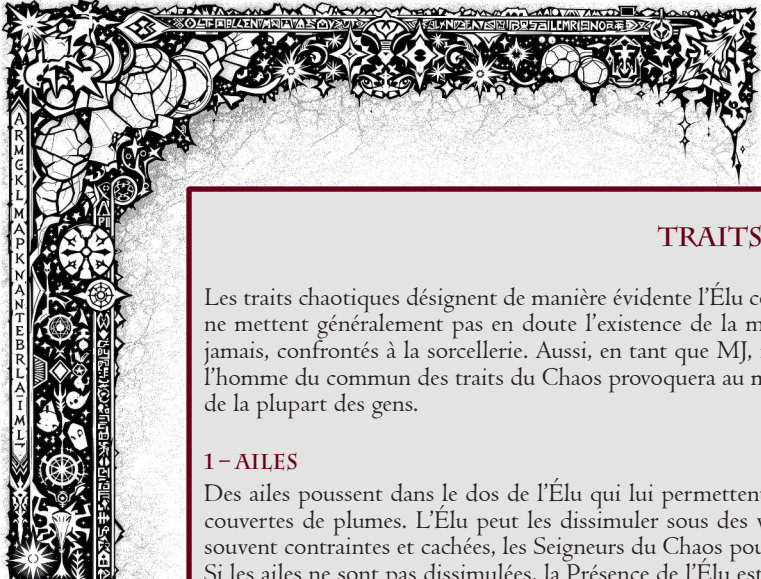
*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

**Initié :** +1 au *Seuil de Défense* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** +2 au *Seuil de Défense* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** +3 au *Seuil de Défense* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Champions.





## TRAITS DU CHAOS

Les traits chaotiques désignent de manière évidente l'Élu comme un allié du Chaos. Les habitants des Jeunes Royaumes, s'ils ne mettent généralement pas en doute l'existence de la magie, des malédictions et des dieux, ne sont que rarement, voire jamais, confrontés à la sorcellerie. Aussi, en tant que MJ, il vous faudra être intransigeant avec vos PJ. Révéler aux yeux de l'homme du commun des traits du Chaos provoquera au mieux le dégoût, et plus généralement la peur, l'horreur et la haine de la plupart des gens.

### 1 - AILES

Des ailes poussent dans le dos de l'Élu qui lui permettent de voler à Vitesse x 3. Ces ailes peuvent être membraneuses ou couvertes de plumes. L'Élu peut les dissimuler sous des vêtements : il a alors l'air d'un bossu. Toutefois, si ces ailes sont souvent contraintes et cachées, les Seigneurs du Chaos pourraient bien décider qu'il est indigne de leur Don et le lui retirer. Si les ailes ne sont pas dissimulées, la Présence de l'Élu est réduite de 1.

### 2 - EXCROISSANCES OSSEUSES

Les vertèbres et les jointures osseuses de l'Élu se renforcent et distendent sa peau, ce qui lui donne une allure étrange qui augmente de + 2 le SD des tests de ses interactions sociales avec des personnes peu tolérantes face à la différence. Toutefois, les dégâts qu'il occasionne à mains nues sont dévastateurs et infligent Id10 points de dégâts, comme une arme véritable. Si ce Trait du Chaos est associé au Talent Comme de l'acier, l'Élu inflige, à mains nues, des dégâts de Id10+2.

### 3 - DÉCOMPOSITION

Le corps de l'Élu tend à se décomposer, bien que cette transformation soit inodore. Il a désormais un aspect presque cadavérique : en effet, il se transforme doucement et lentement en non-mort. Il est dès lors délivré d'un besoin humain élémentaire : il n'a plus besoin de boire, manger, dormir ou respirer pour survivre. Ce Trait augmente de + 2 le SD les tests de ses interactions sociales. De plus, l'Élu deviendra une goule dans Id20 ans.

### 4 - MEMBRE CHITINEUX

La peau de l'un des membres de l'Élu devient chitineuse et très résistante. Elle peut être noire avec des reflets verts, comme celle d'un scarabée, brune et rousse comme celle d'un cafard ou grise et velue comme celle d'une araignée. Si ce membre est un bras, l'Élu peut s'en servir comme d'un grand bouclier naturel (+2 en Protection). Si ce membre est une jambe, l'élasticité de la chitine augmente l'équilibre et les réflexes de l'Élu : il gagne un bonus de +1 en Initiative, en Vitesse et à la compétence Mouvements. Dans tous les cas, si ce membre chitineux est vu, il provoque au mieux un immense dégoût et généralement attire la vindicte des habitants des Jeunes Royaumes, à l'exception des Pan Tangiens qui considèrent ce Don avec envie.

### 5 - GRIFFES RÉTRACTILES

Les ongles de l'Élu deviennent plus acérés et rétractiles. Lorsqu'il les sort, ils ressemblent à des griffes d'une vingtaine de centimètres pouvant infliger Id10 + 2 dégâts. Ces griffes tendent à surgir lorsque l'Élu se laisse aller à ses penchants chaotiques, notamment à l'occasion des tests de Balance.

### 6 - CARNATION ÉTRANGE

La peau de l'Élu adopte une couleur inhabituelle pouvant passer pour le symptôme d'une maladie : rougeâtre, verdâtre, bleutée... Sa Protection naturelle passe à 6 au lieu de 4, mais cette particularité peut provoquer un malaise chez ses interlocuteurs qui augmente de + 2 le SD des tests de ses interactions sociales face à des personnes peu tolérantes.

### 7 - YEUX ROUGES

Les yeux de l'Élu deviennent rouges comme ceux d'un albinos. Il peut voir par une nuit claire comme s'il était en plein jour, et ne subit donc aucun malus dans ces conditions.

### 8 - MEMBRE ATROPHIÉ

L'un des membres du personnage devient maigre et sa peau se ride ou se dessèche. Toutefois, et c'est bien là le plus horrible, il peut servir normalement et octroie même un bonus de + 1 en Adresse à l'Élu.

### 9 - PUANTEUR

Le corps de l'Élu dégage une odeur forte et inconfortable qui diminue sa Présence de 1. En revanche, les animaux l'apprécient beaucoup : il gagne un bonus de + 2 en Monte.

### 10 - VEINES PALPITANTES

Les veines de l'Élu deviennent énormes et palpitent de manière irrégulière. Cette étrange manifestation lui octroie un bonus de 1 à son Seuil de Vigueur. En revanche, il devient plus facile à blesser : ses adversaires n'ont besoin que d'une marge de 8 pour obtenir une réussite héroïque lorsqu'ils tentent une attaque précise contre lui.

### 11 - PROPRIÉTÉ MINÉRALE

Une partie du corps de l'Élu (membre, moitié du visage, torse, dos) prend l'aspect de la pierre ou du métal. Cette partie du corps reste utilisable mais est moins sensible et plus raide. Ce trait chaotique octroie un bonus de 1 au Seuil de Vigueur de l'Élu et sa Protection naturelle passe à 6 au lieu de 4, mais il souffre aussi d'un malus de -1 en Adresse. Ce Trait chaotique augmente de +2 le SD des tests de ses interactions sociales s'il est révélé face à des personnes peu tolérantes.

### 12 - CHEVELURE ANIMÉE

La chevelure de l'Élu est animée de mouvements permanents. S'il n'a pas pris soin de les dissimuler, un observateur attentif assez proche de lui peut s'apercevoir qu'elle est en réalité composée de minuscules serpents qui lui confèrent un bonus de +2 en Perception et lui confèrent la Prédilection : Vigilance (même s'il n'a normalement pas le droit de l'acquérir). Cette allure étrange augmente de +2 le SD des tests de ses interactions sociales avec des personnes peu tolérantes face à la différence. Coupés, ces cheveux repoussent en quelques heures. Et si les Seigneurs du Chaos viennent à apprendre que l'Élu cherche à échapper à leur bénédiction en coupant trop souvent ses cheveux, ils n'hésiteront pas à lui retirer ce Don, car il n'en est pas digne.

### 13 - VOMISSURE

L'Élu est désormais capable, une fois par séance de jeu, de cracher un jet de vomi corrosif au prix d'une action complexe en réussissant un test d'Adresse x 2 pour parvenir à orienter son jet et toucher sa cible. Ce crachat est composé d'un acide très corrosif : il inflige des dégâts de Id10 +3 et a une portée de 3 mètres. Après utilisation de ce trait, l'Élu est incapable de manger pendant une journée et doit faire des efforts pour parler, car c'est un grand traumatisme pour son appareil digestif et phonatoire.

### 14 - REPTATION

L'Élu est capable de sécréter une substance liquide, collante et verdâtre qui lui permet, s'il est nu, de se déplacer le long de n'importe quelle surface, qu'elle soit horizontale ou verticale. Il peut ainsi se déplacer au plafond, le long d'une muraille, contre une falaise... Il se déplace de cette façon à sa Vitesse normale.

### 15 - TENTACULE

Un fin tentacule pousse sur le torse de l'Élu. Il peut servir d'arme improvisée, s'utilise avec la compétence Mêlée et inflige Id10 points de dégâts. Il peut également servir à agripper ou attraper des objets de taille moyenne (parchemin, dague, petit vase...). Il est dissimulable sous d'amples vêtements ou grâce à un bandage serré mais une dissimulation trop fréquente de ce trait provoquera l'ire des Seigneurs du Chaos qui, jugeant l'Élu indigne de leurs bénédictions, lui retireront ce Don.

### 16 - PESTE ORIENTALE

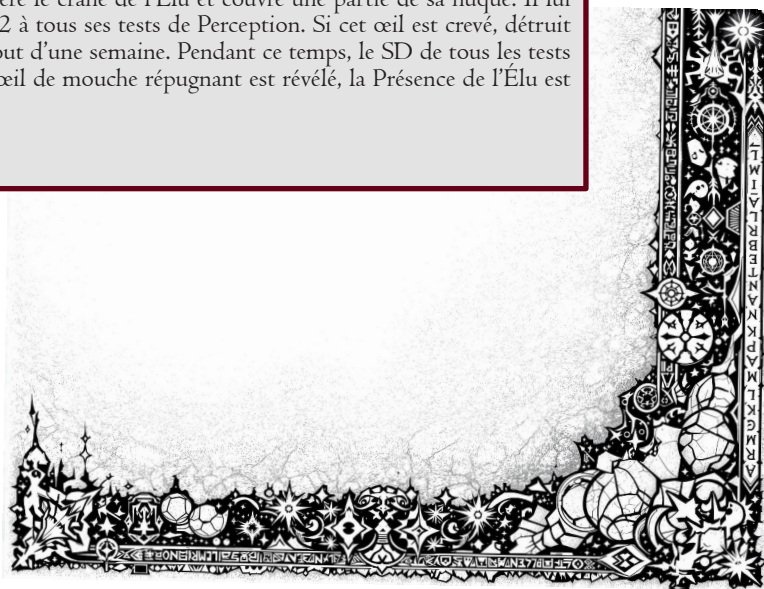
L'Élu est porteur de la peste orientale (voir « Dangers naturels » à la page 83) bien qu'il y soit complètement immunisé. L'une des parties de son corps (aisselle, aine, intérieur des bras ou des cuisses...) est couverte de bubons brunâtres. Un test d'Adresse + Soins / 15 lui permet d'inciser l'un de ces bubons au prix d'une douleur intense afin d'en recueillir le sang noir et corrompu qui s'en échappe. Ce dernier est hautement contagieux (Virulence 20).

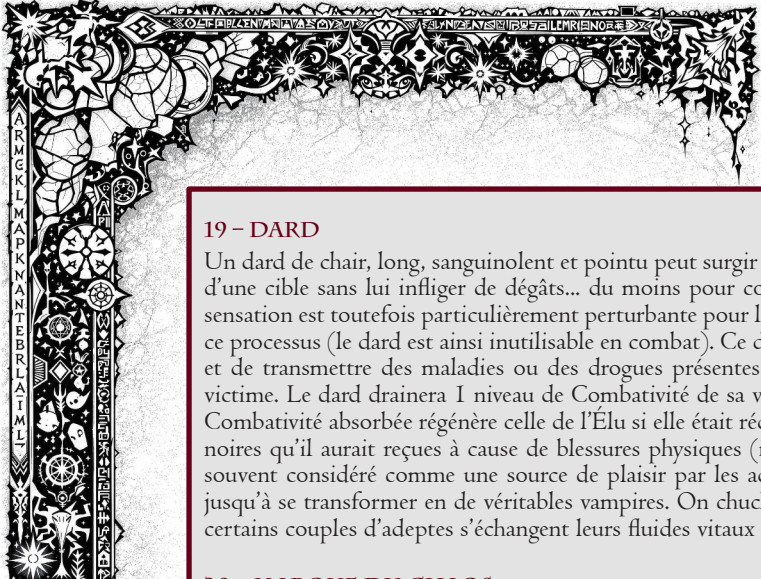
### 17 - BRUME FANTOMATIQUE

Au prix d'un intense effort mental, l'Élu peut changer tout ou partie de son corps en brume : tête, torse, membres. Il lui faut deux tours entiers de jeu pour transformer l'une de ces parties, soit 12 tours pour se transformer intégralement (4 membres, la tête, le torse) et le même temps pour se retransformer. Sous forme de brume, il n'a besoin ni de se nourrir, ni de respirer, ni même de dormir. Il peut se concentrer dans un flacon ou s'étendre en une petite nappe de brouillard mais ne peut être dispersé. Il peut également circuler et passer sous les portes. Toutefois, son emprise sur le monde est limitée : il ne peut que voir, entendre et penser. Tout acte magique lui est interdit et il ne peut interagir avec le monde matériel. La nature magique de cette brume peut être décelée grâce à l'Œil de Sorcier.

### 18 - ŒIL

Un œil de mouche, oblong et à facettes multiples, pousse derrière le crâne de l'Élu et couvre une partie de sa nuque. Il lui confère une vision périphérique qui lui octroie un bonus de +2 à tous ses tests de Perception. Si cet œil est crevé, détruit ou endommagé, il régénère et retrouve sa forme originelle au bout d'une semaine. Pendant ce temps, le SD de tous les tests de Perception visuelle de l'Élu est majoré de +2. Lorsque cet œil de mouche répugnant est révélé, la Présence de l'Élu est temporairement réduite de 2.





## 19 - DARD

Un dard de chair, long, sanguinolent et pointu peut surgir du bas-ventre de l'Élu pour pénétrer profondément dans le corps d'une cible sans lui infliger de dégâts... du moins pour commencer. Il ne laisse qu'une petite entaille lorsqu'il en sort. La sensation est toutefois particulièrement perturbante pour la victime, qui doit donc être consentante ou immobilisée pendant ce processus (le dard est ainsi inutilisable en combat). Ce dard permet à l'Élu non seulement d'échanger des fluides sanguins et de transmettre des maladies ou des drogues présentes dans son sang, mais également d'absorber la force vitale de sa victime. Le dard drainera 1 niveau de Combativité de sa victime par minute et, s'il ne se restreint pas, finira par la tuer. La Combativité absorbée régénère celle de l'Élu si elle était réduite, et peut même lui faire gratuitement défausser les Adversités noires qu'il aurait reçues à cause de blessures physiques (il peut en défausser 1 par minute de drainage). Ce trait utile est souvent considéré comme une source de plaisir par les adeptes du Chaos qui drainent ainsi de plus en plus de victimes, jusqu'à se transformer en de véritables vampires. On chuchote en outre, dans les cercles les plus sombres de Pan Tang, que certains couples d'adeptes s'échangent leurs fluides vitaux au cours de sombres orgies pouvant durer plusieurs jours.

## 20 - MARQUE DU CHAOS

Le Chaos impose sa marque sur certains Élus et leur confère des qualités hors-norme : une beauté étrange, une créativité étonnante, une intelligence éblouissante, une force terrifiante, une adresse inexplicable. L'Élu gagne 2 points dans son Attribut le plus haut. Il peut ainsi dépasser le maximum de l'espèce (c'est-à-dire 10 pour les humains). Toutefois, à chaque fois qu'il utilisera cet attribut, il n'aura pas le choix : il devra utiliser le d20, avec toutes les conséquences que cela implique.

## REPOS DE L'ÂME

L'Élu récupère deux fois plus vite son Âme, soit 1 niveau toutes les deux heures, ou chaque heure en cas de repos. Il peut aussi défausser une Adversité bleue toutes les trente minutes (et non chaque heure) en se reposant.

*Prérequis : 6 ou plus en Présence.*

## RUPTURE CHAOTIQUE

Lorsque l'Élu manie un certain type d'armes, il peut ajouter un bonus à son initiative ou bénéficier d'un bonus aux dégâts lors d'un combat, une fois par séance de jeu.

*Prérequis : 6 ou plus en Puissance.*

**Initié** : + 2 aux dégâts ou + 5 en initiative. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : + 4 aux dégâts ou + 7 en initiative. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : + 6 aux dégâts ou + 10 en initiative. Accès réservé aux Champions.

## SANG-FROID

L'Élu peut supporter n'importe quel type de souffrance psychique. Il ne subit pas les malus provoqués par les Adversités dues aux états Traumatisé et Très Traumatisé. Il est également immunisé à la torture mentale.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

## SIXIÈME SENS

L'Élu sait où se trouvent les ennemis dont il a conscience et qui cherchent à lui nuire directement dans un certain rayon. Attention, cette détection ne fonctionne pas pour débusquer

un traître ou pour deviner que quelqu'un est simplement hostile à l'Élu ou le hait viscéralement. Il s'agit d'un pouvoir de localisation et d'alerte. La distance de détection dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse ou Clairvoyance.*

**Initié** : détecte les ennemis dans un rayon de 10 mètres. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : détecte les ennemis dans un rayon de 100 mètres. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : détecte les ennemis dans un rayon de 1000 mètres. Accès réservé aux Champions.

## TENDANCES DU CHAOS

### CAUCHEMARS

Les visions d'un horrible carnage perturbent le sommeil de l'Élu, le laissant épuisé et misérable au petit matin. Certains jours laissés à l'appréciation du MJ, le SD de toutes ses actions peut augmenter de +2, ou son maximum d'Âme peut être réduit de quatre niveaux pendant une demi-journée, tant ce cauchemar l'a, une fois de plus, vidé.

### DÉPRESSION GRAVE

L'Élu sombre dans la mélancolie ou s'enthousiasme de manière exagérée. Il réagit de manière excessive et décalée. Face à une situation véritablement déprimante (la mort d'un être cher, un spectacle choquant, une défaite certaine, etc.), ou lors d'un moment de bonheur intense (la joie de la victoire, l'amour avec sa bien-aimée, etc.), l'Élu doit faire un test de Terreur ou d'Extase.

### ÉCERVELÉ

L'Élu a tendance à perdre la mémoire à court terme. Il voit le SD augmenter de + 2 lors de tout test visant à se souvenir d'événements ou d'informations datant de moins d'un an. Le PJ n'a pas le droit de consulter plus d'une fois ses notes au cours d'une séance. Et cette consultation ne doit pas excéder vingt secondes. Le MJ pourra profiter de ces vingt secondes fatidiques pour rappeler les vertus d'une prise de notes organisée.

### ESPRIT VAGABOND

L'Élu est incapable de se concentrer sur de longues périodes et n'a pas la patience de s'atteler à des tâches pénibles. Le SD de tous ses tests de Perception impliquant une recherche est augmenté de 2, et l'Élu ne pourra jamais acquérir les prédilections Recherche ou Vigilance. Il les perd s'il les possédait déjà.

### FERVEUR DÉMONIAQUE

L'Élu est persuadé qu'un destin particulier et légendaire l'attend et qu'il est voué à se transformer en une créature du Chaos. La valeur maximale d'Âme de l'Élu est réduite de façon permanente d'un niveau tous les deux niveaux qu'il gagne sur sa jauge de Loi (à partir de 2 en Loi).

### IMPITOYABLE

L'Élu ne se rend jamais et n'accepte aucune reddition de la part de son adversaire. Vaincre ou mourir. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### INCONSTANT

L'Élu a beaucoup de mal à tenir ses promesses. Confronté à une situation dans laquelle il lui faut prendre un engagement (en acceptant une mission, par exemple), il doit réussir un test de Balance pour se faire violence.

### INSOMNIE

L'Élu souffre d'insomnie. Il lui est difficile de s'endormir, de peur de ne jamais se réveiller. Il a des cernes sous les yeux, a un teint cadavérique et devient peu à peu paranoïaque, même vis-à-vis de ses compagnons les plus proches. En tant que meneur de jeu, vous devriez faire de cette Tendance un handicap d'interprétation pour le personnage joueur en modifiant légèrement certaines de ses perceptions de la réalité.

### LES MILLE VIES

L'Élu est un touche-à-tout chronique. Il ne se spécialise jamais véritablement en quoi que ce soit. D'un naturel curieux, il essaie toutes sortes d'expériences. L'Élu ne peut développer aucune Compétence au-delà de 6.

### MÉGALOMANE

L'Élu considère les humains, dont ses compagnons et amis, comme des êtres inférieurs, jaloux de ses succès. S'il est contredit, en faits ou en paroles, il doit réussir un test de Balance pour ne pas les ignorer tels les laquais insignifiants qu'ils sont.

### OBSESSION POUR UNE COULEUR

L'Élu ne porte qu'une seule couleur, et rien d'autre. Son obsession le conduit même à teindre sa peau dans la couleur en question. Il perd 1 point de Présence.

### PEINE À JOUIR

L'Élu est sinistre. Il n'est pas drôle, il ne recherche pas l'ivresse des sens et apprécie peu ou pas les plaisirs. Certains Seigneurs refuseront tout simplement de passer un Pacte avec un individu aussi ennuyeux que l'Élu. Le choix de divinités auxquelles se lier peut donc être très rapidement limité.

### PHOBIE

L'Élu est victime d'une peur irrationnelle envers quelque chose : l'obscurité, le froid, les araignées, les rats, etc. Lorsqu'il est mis au contact de l'objet de sa peur, il doit faire un test de Terreur. Il ne peut s'accoutumer à cette peur.

### RECHERCHE INLISSABLE

L'Élu est à la recherche d'un objet rare perdu par son culte et qu'il a juré sur sa vie de ramener, pour la plus grande gloire de son Seigneur. Il risquera jusqu'à sa vie, et celle de ses compagnons, pour le retrouver.

### SECRET

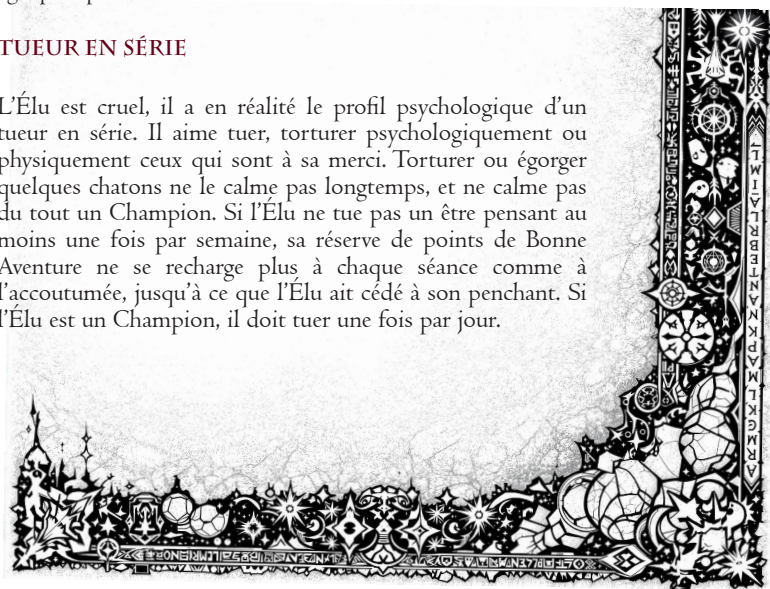
L'Élu devient pathologiquement secret, il ne dit jamais rien sur lui-même et conserve jalousement toutes les informations qu'il peut obtenir. Il prend toujours des mesures aussi risquées qu'excessives pour protéger ce qu'il sait. L'Élu pratique une rétention d'informations à tous les niveaux, même si cette rétention concerne des informations tout à fait triviales. S'il ne le fait pas, il perd automatiquement le Don correspondant.

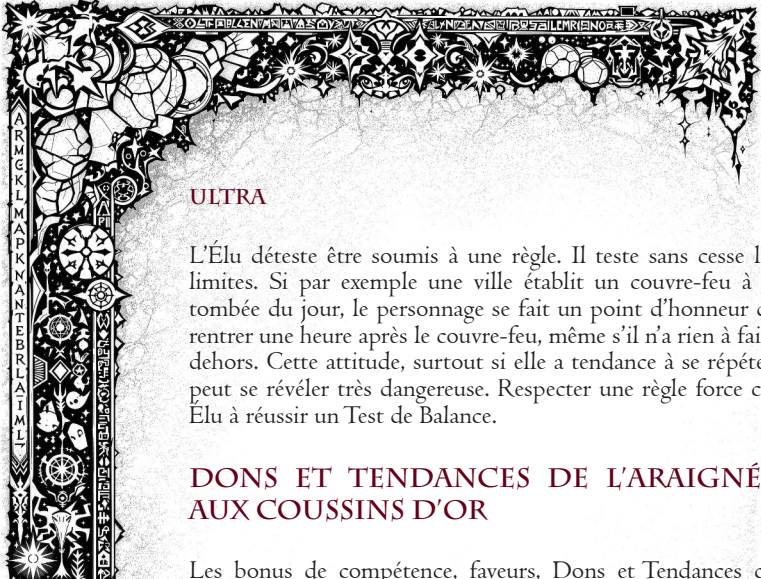
### TEMPÉRAMENT VIOLENT

L'Élu développe un tempérament violent, agressif et belliqueux qui l'empêche de garder son calme et le pousse à régler toute dispute, même la plus anodine, dans le sang. Il doit réussir un test de Balance chaque fois qu'il souhaiterait agir plus paisiblement.

### TUEUR EN SÉRIE

L'Élu est cruel, il a en réalité le profil psychologique d'un tueur en série. Il aime tuer, torturer psychologiquement ou physiquement ceux qui sont à sa merci. Torturer ou égorger quelques chatons ne le calme pas longtemps, et ne calme pas du tout un Champion. Si l'Élu ne tue pas un être pensant au moins une fois par semaine, sa réserve de points de Bonne Aventure ne se recharge plus à chaque séance comme à l'accoutumée, jusqu'à ce que l'Élu ait cédé à son penchant. Si l'Élu est un Champion, il doit tuer une fois par jour.





## ULTRA

L'Élu déteste être soumis à une règle. Il teste sans cesse les limites. Si par exemple une ville établit un couvre-feu à la tombée du jour, le personnage se fait un point d'honneur de rentrer une heure après le couvre-feu, même s'il n'a rien à faire dehors. Cette attitude, surtout si elle a tendance à se répéter, peut se révéler très dangereuse. Respecter une règle force cet Élu à réussir un Test de Balance.

## DONS ET TENDANCES DE L'ARAIGNÉE AUX COUSSINS D'OR

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte de l'Araignée aux Coussins d'Or (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 77 à 83).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Jeunes Royaumes
- + 2 en Commerce ou en Persuasion

### Faveurs

- Une poignée d'Or Maudit (soit l'équivalent de 8 PO Maudits).
- Connaissance de la Rune d'Or (qui permet notamment de réaliser l'invocation du Prodiges, voir ci-dessous)
- Un pied-à-terre assuré dans quasiment toutes les grandes villes des Jeunes Royaumes.

## DONS DE L'ARAIGNÉE AUX COUSSINS D'OR

### LE MARCHÉ

Si le pactisant monnaie les services d'une ou plusieurs personnes et que chacune d'elles doit obtenir sa part en argent, elle se doit d'honorer à son tour sa part du marché. Elle fera tout pour solder la dette ainsi contractée, ne pensant même pas à la possibilité de trahir ou de flouer le pactisant. Seul un danger de mort (physique comme social), s'il n'était pas prévu dans le contrat initial, l'empêchera de mener la transaction à bien.

*Prérequis : 5 ou plus en Présence*

## L'ARGENT, LANGUE UNIVERSELLE

Dès qu'il s'agit d'argent, le pactisant est capable de surmonter tous les obstacles, dont celui de la langue. Quand le personnage conclut un accord dont l'une des contreparties est monétaire, il arrive à se faire parfaitement comprendre de son interlocuteur même s'ils ne partagent aucun idiome.

*Prérequis : 5 ou plus en Clairvoyance*

## AVARICE

Si un individu accepte de l'argent du pactisant pour commettre un acte que la loi réprouve et que ce dernier promet le double de ce qu'il a donné (et peut prouver qu'il est réellement capable de s'en acquitter) alors, une fois par séance, il pourra imposer un ordre à son débiteur. Cet ordre sera sans appel et suivi scrupuleusement par sa victime comme si la décision logique et évidente venait de son propre chef. Le Censeur du culte, ayant des opposants dont les désirs ne sont pas seulement financiers, bénéficie d'une version de ce Don qui transcende l'argent. Il peut assujettir à sa volonté toute personne dont il exauce le désir le plus précieux.

*Prérequis : 7 ou plus en Présence, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum).*

## TENDANCES DE L'ARAIGNÉE AUX COUSSINS D'OR

### GRIPPE-SOU

Le grippe-sou a le plus grand mal à se séparer la moindre piécette. Pour qu'il consente à se délester d'une pièce de bronze, il lui faut une excellente raison. Et si c'est la piécette du voisin, c'est encore mieux... Il perd un niveau d'Âme, qu'il regagne à un rythme normal, à chaque fois qu'il dépense de l'argent sans une excellente raison.

### HAUTAIN

Le personnage a un comportement hautain au possible. Il se montre si dédaigneux que tous les autres le trouvent « puant ». Et quand il pense se montrer gentil, il manifeste davantage de condescendance que d'attention...

### MANIPULATEUR

Le manipulateur n'est jamais aux premières loges, il ne se mouille jamais les mains, préférant rester en retrait. Il s'arrange même pour que ses idées paraissent venir d'autrui. Mais attention, il ne s'agit pas de lâcheté : le manipulateur ne veut se fermer aucune porte ni aucune possibilité.

## OR MAUDIT

L'alliage impie issu des sacrifices est coulé en bijoux et en pièces. Toute personne percevant de l'or maudit pour une raison malhonnête gagne automatiquement 2 points de Chaos. De plus, le métal brillant attise sa convoitise jusqu'à fausser son jugement. Ce désir se mue en rapacité et confère un malus de -3 à tous les tests de Clairvoyance et de Présence de la victime contre l'Adeptes.



## INVOCATION DU PRODIGE

L'invocation du Prodigie répond aux mêmes préparatifs que pour une invocation classique si ce n'est que la Rune du Chaos et la Rune d'Or sont gravées sur le chaudron (le Pouvoir requis est donc majoré de 2, et non de 1, du fait de la deuxième Rune à utiliser). À l'issue d'une heure d'intenses incantations, le récipient chauffé à blanc se voit rempli de matière précieuse. C'est après avoir détruit une somme d'au moins 100 PO (non créées par la Rune d'Or) et attribué le Pouvoir requis (20) que le Questeur fait son test d'invocation (*Trempe + Coercition / 18*). En cas de réussite, le Prodigie, Démon médian de Désir de Mabelode, prend naissance au sein du métal en fusion. Le Démon ne rend qu'un seul et unique service : il transforme les sacrifices qu'on lui amène en or maudit, générant 10 PO par individu sans toutefois dépasser le dixième de la fortune qui a été consumée (les matières précieuses sont irrémédiablement perdues) pour lui donner naissance.

## DONS ET TENDANCES DES CYREL'ITES

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Cyrel'ites (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 95 à 99).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Philosophie
- + 2 en Mêlée ou en Coercition

### Faveurs

- Fétiche : arme d'excellente facture (pouvant se traduire par un + 1 au Bonus de maniement ou aux dégâts).
- Neutralité pan tangienne : si le personnage n'est pas forcément accueilli les bras ouverts à Pan Tang, son appartenance au culte lui permet de se déplacer sur l'île sans être importuné.
- Considéré comme appartenant à la petite noblesse ou son équivalent dans son pays d'origine.

## DONS DES CYREL'ITES

### RÉSONANCE BRUTALE

Imprégné de sa philosophie mortifère, le Cyrel'ite peut donner vie à sa pensée, étendre sa vision délétère de la réalité sur le monde par l'intermédiaire de son arme favorite. Lorsqu'il manipule son arme fétiche, il gagne une fois par combat un bonus de + 5 pour résister à n'importe quelle Sorcellerie et peut, au lieu d'appliquer le résultat classique d'une réussite critique, provoquer un effet thaumaturgique mineur équivalent à une Rune dont le Seuil de difficulté est de 15 ou moins.

*Prérequis : 6 ou plus en Puissance*

### ESCLAVAGE D'OUTRE-TOMBE

Le Cyrel'ite peut appeler à lui les esprits des victimes qu'il a terrassés lors de la journée qui vient de s'écouler. Il peut converser avec ces Âmes désincarnées et les forcer à lui répondre par un test de Présence + Coercition / Trempe x 2 de l'Âme interrogée pendant une minute.

*Prérequis : 5 ou plus en Présence*

### AURA DE BRUTALITÉ

Dédaigneux de tout, de la vie et de l'honneur, des conventions sociales et de l'amitié, le Cyrel'ite foule du pied ces atteroiements de faible par la violence. Au prix d'une démonstration de force, un massacre en règle s'il en est, il peut prendre la tête d'un groupe de combattants, mêmes inconnus, dont la Trempe est strictement inférieure à la sienne et le nombre maximum égal à sa Trempe x 10. Ces hommes le suivront dans ses œuvres sans se poser (trop) de questions tant qu'il ne subit aucun revers visible devant eux. Ils ne sont pas ses aveugles serviteurs mais le considèrent désormais comme leur chef.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

## TENDANCES DES CYREL'ITES

### NIHILISME

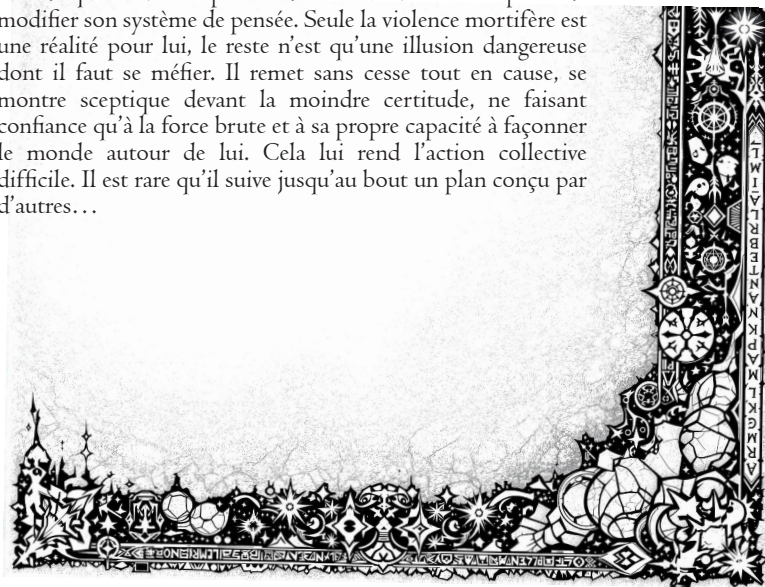
À force de ne croire en rien et de tout mépriser, le Cyrel'ite n'accorde plus autant de valeur à la vie qu'auparavant. Il subit un malus permanent de -2 points à son *Seuil de Défense*. Un malus permanent de -5 aux tests de Persuasion et de Commerce du personnage peut être choisi à la place des -2 au *Seuil de Défense* afin de représenter la mort sociale de l'individu.

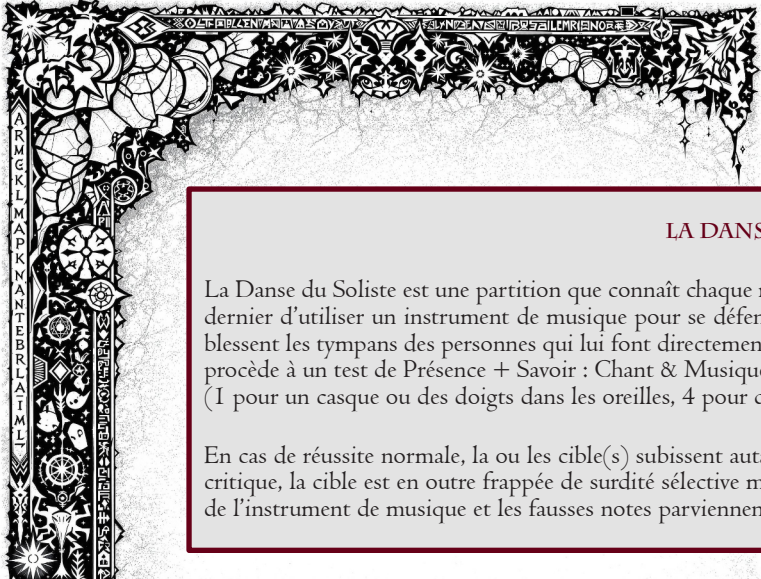
### PROPAGANDE

Le Cyrel'ite cherche à propager sa doctrine autour de lui. Il veut faire comprendre aux autres que le monde, leur réalité, ne repose sur rien de tangible, qu'il peut tout balayer d'un revers de main et agir sur leur vie tel un dieu. Le personnage a beaucoup de mal à réfréner cette tendance prosélyte, ce qui le rend démonstratif, assez insistant... et peu discret.

### PRISME DÉFORMÉ

Esclave de sa pensée, le Cyrel'ite ne réfléchit et ne conçoit le monde qu'à travers le prisme de son culte. Il est incapable de modifier son système de pensée. Seule la violence mortifère est une réalité pour lui, le reste n'est qu'une illusion dangereuse dont il faut se méfier. Il remet sans cesse tout en cause, se montre sceptique devant la moindre certitude, ne faisant confiance qu'à la force brute et à sa propre capacité à façonner le monde autour de lui. Cela lui rend l'action collective difficile. Il est rare qu'il suive jusqu'au bout un plan conçu par d'autres...





## LA DANSE DU SOLISTE

La Danse du Soliste est une partition que connaît chaque membre du culte. Au prix d'une action complexe, elle permet à ce dernier d'utiliser un instrument de musique pour se défendre. Le Troubadour tire une série de fausses notes agressives qui blessent les tympans des personnes qui lui font directement face. Pour calculer la réussite de l'action et ses conséquences, on procède à un test de Présence + Savoir : Chant & Musique / Trempe de la cible + 5 + bonus éventuel dû à une protection (1 pour un casque ou des doigts dans les oreilles, 4 pour des bouchons de cire, par exemple).

En cas de réussite normale, la ou les cible(s) subissent autant de dégâts létaux que la Présence du soliste. En cas de réussite critique, la cible est en outre frappée de surdité sélective momentanée et subit 2 Adversités bleues. Seuls les sons déchirants de l'instrument de musique et les fausses notes parviennent à franchir le sifflement aigu qui bourdonne dans ses oreilles.

## DONS ET TENDANCES DES EXTRAVAGANTS TROUBADOURS DE LA DÉRAISON

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Extravagants Troubadours de la Déraison (Les Seigneurs d'En-Haut pages 90 à 94).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Chant & Musique
- + 2 en Persuasion ou en Perception

### Faveurs

- Connaissance de la Rune de Musique.
- Connaissance de la Danse du Soliste (voir encart ci-dessus)
- Amitié artistique : le personnage a des amis ou des connaissances dans la plupart des grandes cités des Jeunes Royaumes pouvant l'accueillir ou le présenter dans les cercles de la bonne société.

## DONS DES EXTRAVAGANTS TROUBADOURS DE LA DÉRAISON

### LE DÉSACCORD

Le Désaccord est un Don permettant de lutter contre les créatures dont l'essence vitale provient d'un autre Plan (Démons, Automata, ou Serviteurs des Bêtes). Par un rapide air de musique, le Troubadour trouble et déstabilise l'énergie qui relie l'entité au Plan des Jeunes Royaumes. Au prix d'une action complexe, il effectue un test de Présence + Savoir : Chant & Musique / Trempe + 5. En cas de réussite normale, la cible subit un malus de -5 à tous ses tests (sauf pour résister à ce Don). En cas de réussite critique, elle est renvoyée dans son Plan d'origine au bout de trois tours de jeu.

*Prérequis : 6 ou plus en Présence*

### LE REQUIEM DU SORCIER

En jouant de la musique ou même en battant simplement l'air, le Troubadour et les individus de son choix à portée d'écoute sont auréolés d'une lumière grisâtre semblant jaillir d'interstices de la réalité même. En fait, le personnage maltraite le tissu du Multivers, provoquant de minuscules déchirures dans celui-ci. L'énergie dégagee entre en conflit avec n'importe quelle magie. Tout test de Sorcellerie ciblant les individus baignés dans cette lumière grise subit un malus de

-5. Si un sorcier vient à réaliser un échec critique dans ces conditions, il disparaît automatiquement, avalé par le Multivers...

*Prérequis : 5 ou plus en Clairvoyance*

### LA MUSIQUE SOUVERAINE

Ce Don permet au Troubadour d'insuffler un, et un seul, ordre dans l'esprit d'une cible qui l'écoute jouer pendant l'équivalent d'une scène, ou au moins cinq minutes. La victime peut ne pas se concentrer sur la musique ou même faire autre chose ; tant que la musique lui reste audible, la condition est remplie. Elle ne peut être sous le coup que d'un seul ordre à la fois. Pour implanter son commandement, le Troubadour doit réussir un test de Présence + Savoir : Chant & Musique / Trempe x 2. En cas de réussite normale, il peut implanter un ordre non mortel et non violent dans l'esprit d'une cible. En cas de réussite critique, il peut implanter un ordre non mortel et non violent dans l'esprit de Présence personnes ou un ordre mortel et violent chez une cible.

*Prérequis : 7 ou plus en Présence, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

## TENDANCES DES EXTRAVAGANTS TROUBADOURS DE LA DÉRAISON

### CONTRECOUP PERVERS

Que la pratique de la musique rituelle et des différents effets magiques passant par cet art aient altéré votre appareil auditif ou que vous souffriez d'un refus inconscient d'entendre tout ce qui n'est pas artistique, vous êtes incapable de percevoir d'autres sons que ceux que produisent la musique ou le chant. Pour tout le reste, vous êtes considéré comme sourd. Le dialogue avec vos alliés passera par l'écrit, le geste ou le chant. Situation intéressante en combat...

### FANATIQUE MUSICAL

Vous ne supportez pas que l'on dénigre l'art, que l'on conchie le nom d'un compositeur célèbre, que l'on maltraite les artistes, pire que l'on massacre la troisième symphonie d'Ovenbeth par d'immondes sifflements. Et vous tombez rapidement dans une rage noire si vous n'obtenez pas gain de cause dans les plus brefs délais...

## VEDETTE

Vous êtes célèbre. Véritablement célèbre : vous ne pouvez pas faire un pas dans la rue sans que l'on vous reconnaisse. Enfin c'est ce que vous croyez... Vous passez votre temps à chercher la compagnie d'admirateurs inexistantes, à fuir des détracteurs imaginaires, à vous vanter de hauts faits artistiques irréels et surtout vous êtes prêt à tout pour gagner les honneurs que vous pensez mériter. Bref vous allez vous faire aimer de vos compagnons de voyage...

## DONS ET TENDANCES DE LA MÈRE DE TOUTES LES GUERRES

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte de la Mère de Toutes les Guerres (Les Seigneurs d'En-Haut pages 84 à 89).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Art de la guerre
- + 2 en Mêlée ou + 2 en Armes à distance

### Faveurs

- La Dot du Démon (voir l'encart ci-dessous)
- Un mentor guidant l'adepte.
- Une réputation de guerrier impitoyable.

## DONS DE LA MÈRE DE TOUTES LES GUERRES

### SUR LE CHEMIN DE L'IMMORTALITÉ

Si le personnage entretient une relation amoureuse à sens unique avec une personne du sexe opposé, et qu'il voue l'âme de l'enfant issu de cette union à Xiombarg, son espérance de vie est prolongée de dix ans. De plus, cette seconde jeunesse le guérit de toutes ses blessures et il regagne ainsi les points d'attributs qu'il a perdus du fait de ses Séquelles (voir « Soins des blessures » à la page 11). Elle lui octroie également un bonus de + 1 à tous les tests de *Puissance* (cumulable).

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe*

## LA BÉNÉDICTION DE COMMUNION MEURTRIÈRE

Une fois par séance, la Bénédiction de Communion Meurtrière permet au Frère ou à la Sœur d'en appeler à leur sombre maîtresse et d'attirer ses faveurs. La récitation correspond à une action complexe et ne requiert aucun test, la réussite est automatique. Pendant toute la durée d'une scène, le Frère ou la Sœur jouit alors d'un bonus de + 3 à tous les tests de *Clairvoyance* pour résister à une agression magique et de + 3 aux tests de *Capacité offensive*.

*Prérequis : 5 ou plus en Puissance*

## LA GRANDE FRÉNÉSIE

Les adeptes ayant subi des mutilations sexuelles afin de purifier leur chair corrompue ne peuvent pas enfanter et donc prétendre à l'immortalité. Arrivés à un haut niveau dans le culte, ils compensent ce manque par un flamboiemment exceptionnel. En combat, lors qu'ils récitent la Bénédiction de Communion Meurtrière, le bonus aux tests de *Clairvoyance* pour résister à une agression magique passe à + 5, et le bonus des tests de *Capacité offensive* à + 5.

*Prérequis : 7 ou plus en Trempe, Don La Bénédiction de Communion Meurtrière, Tendance Mutilations sexuelles, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

## TENDANCES DE LA MÈRE DE TOUTES LES GUERRES

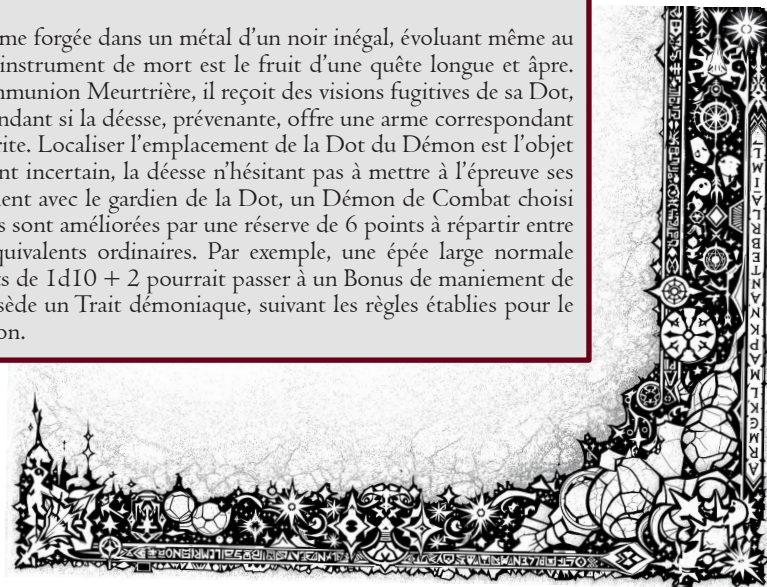
Chaque Élu de la Mère de Toutes les Guerres est handicapé par Mutilations sexuelles ou Jalousie obsessionnelle. Ce choix est fonction du background du personnage. Attention, ce n'est pas parce que les non-Élus ne bénéficient pas du système des Dons et des Tendances qu'ils ne souffrent pas de ces mêmes handicaps !

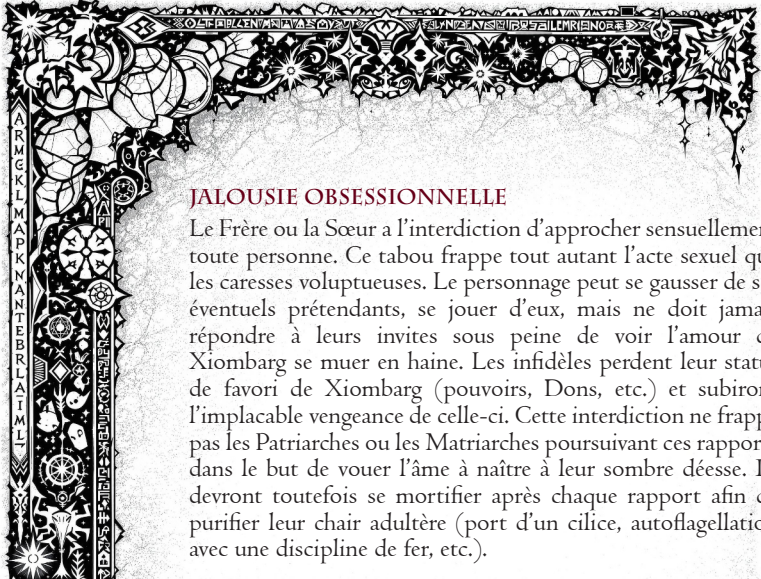
## MUTILATIONS SEXUELLES

Avant d'intégrer la Mère de Toutes les Guerres, le Frère ou la Sœur a connu des aventures amoureuses. Pour prouver sa loyauté et sa dévotion, il a donc subi la mutilation rituelle du culte. Le personnage souffre d'un malus de -3 aux tests de Commerce et de Persuasion avec un individu du sexe opposé. De plus, l'acte charnel lui est interdit. Des pratiques dévoyées, où les pires perversions humaines sont mises en avant, lui procureraient un simulacre de plaisir sexuel, mais au prix d'énormes souffrances et de l'ire de Xiombarg...

## LA DOT DU DÉMON

Cadeau de Xiombarg à ses favoris, la Dot du Démon est une arme forgée dans un métal d'un noir inégal, évoluant même au fil du temps au point de paraître vivant. La possession de cet instrument de mort est le fruit d'une quête longue et âpre. Lorsque l'adepte devenu Patriarche ou Matriarche entre en Communion Meurtrière, il reçoit des visions fugitives de sa Dot, du lieu où elle l'attend, des ennemis qu'il aura à affronter. Cependant si la déesse, prévenante, offre une arme correspondant aux goûts de son adorateur, elle ne le récompense que s'il le mérite. Localiser l'emplacement de la Dot du Démon est l'objet d'une enquête complexe, puis d'un voyage lointain et assurément incertain, la déesse n'hésitant pas à mettre à l'épreuve ses partisans en cas de périple trop facile. Le pire reste l'affrontement avec le gardien de la Dot, un Démon de Combat choisi pour sa brutalité. En termes de jeu, les caractéristiques des Dots sont améliorées par une réserve de 6 points à répartir entre le Bonus de maniement et les Dégâts par rapport à leurs équivalents ordinaires. Par exemple, une épée large normale bénéficiant d'un Bonus de maniement de + 2 / + 1 et de dégâts de Id10 + 2 pourrait passer à un Bonus de maniement de + 4 / + 3 et à des dégâts de Id10 + 4). De plus, cet objet possède un Trait démoniaque, suivant les règles établies pour le choix des traits démoniaques des armes possédées par un Démon.





### JALOUSIE OBSESSIONNELLE

Le Frère ou la Sœur a l'interdiction d'approcher sensuellement toute personne. Ce tabou frappe tout autant l'acte sexuel que les caresses voluptueuses. Le personnage peut se gausser de ses éventuels prétendants, se jouer d'eux, mais ne doit jamais répondre à leurs invites sous peine de voir l'amour de Xiombarg se muer en haine. Les infidèles perdent leur statut de favori de Xiombarg (pouvoirs, Dons, etc.) et subiront l'implacable vengeance de celle-ci. Cette interdiction ne frappe pas les Patriarches ou les Matriarches poursuivant ces rapports dans le but de vouer l'âme à naître à leur sombre déesse. Ils devront toutefois se mortifier après chaque rapport afin de purifier leur chair adultère (port d'un cilice, autoflagellation avec une discipline de fer, etc.).

## SEIGNEURS DE LA LOI

### DON MINEUR DE LA LOI

**Détection de la Loi.** L'Élu sait si son interlocuteur a des penchants fortement loyaux (Marge de 2 ou plus en faveur de la Loi). La réussite de cette action est automatique.

### DONS DE LA LOI

#### ABSTINENCE

L'Élu peut survivre en se privant d'un élément vital (nourriture, eau, sommeil, mais pas air) pendant un certain temps. La durée de ce pouvoir dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe*

**Initié :** un jour. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** une semaine. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** un mois. Accès réservé aux Champions.

### AUGMENTATION DE COMPÉTENCE

Ce Don permet d'augmenter une Compétence importante pour la voie spirituelle choisie. Le bonus octroyé dépend du nombre de points d'Âme sacrifiés. Ce Don peut être choisi plusieurs fois, mais il ne peut s'appliquer qu'une fois par Compétence. Une Compétence affectée par ce Don peut dépasser le maximum de l'espèce (c'est-à-dire 10 pour les humains).

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

**Initié :** + 1 à une Compétence. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** + 2 à une Compétence. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** + 3 à une Compétence. Accès réservé aux Champions.

### AUGMENTATION DU MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

Les dégâts causés par l'Élu bénéficient d'un bonus permanent, mais seulement pour un type d'armes donné (épée, hache, sabre, etc.). Le bonus dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Puissance.*

**Initié :** + 1 aux dégâts. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** + 2 aux dégâts. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** + 3 aux dégâts. Accès réservé aux Champions.

### GARDIEN DES MILLIONS DE SPHÈRES

L'Élu a conscience du tissu de la réalité. Il peut sceller, par de longues prières psalmodiées, les passages et les portails donnant sur d'autres plans du Multivers. Cette action lui coûte le sacrifice d'un point d'Éclat. Tant que sa concentration reste tournée vers ce passage, le portail demeure scellé, comme si Donblas lui-même le gardait. Mais dès que le personnage s'endort, la porte, bien que fermée, n'est plus scellée. Certains plans très importants possèdent plusieurs passages menant vers les Jeunes Royaumes.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance.*

### GUÉRISON

L'Élu régénère rapidement. Chaque jour de repos, il peut défausser une Adversité noire liée à la Combativité.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

### L'EXEMPLE DU JUSTE

L'Élu est un exemple rayonnant pour ses camarades. Une fois par scénario, si l'Élu adresse pendant un tour de jeu une prière à une divinité de la Loi, lui et ses camarades (une dizaine tout au plus) seront bénis et recevront jusqu'à la fin de la scène un bonus à toutes leurs actions.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

**Initié :** + 1. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri :** + 2. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître :** + 3. Accès réservé aux Champions.



## LA VOIE DU MILIEU

Lors d'un combat, l'Élu ne subit plus les effets d'une réussite héroïque contre lui lors des tests de *Capacité Offensive*. Il n'en profite plus non plus. À un haut niveau, il ne peut plus être affecté par les échecs dramatiques. Ce Don n'a pas de version de niveau Initié.

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse ou Clairvoyance.*

**Aguerri** : n'est plus affecté par les réussites héroïques. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : n'est plus affecté ni par les réussites héroïques ni par les échecs dramatiques. Accès réservé aux Champions.

## PERFECTION

L'un des attributs de l'Élu est augmenté, grâce à la bienveillance de la divinité. Il ne peut dépasser le maximum imposé par l'espèce. Ce Don peut être choisi plusieurs fois, mais il ne peut s'appliquer qu'une fois par attribut.

*Prérequis : 6 ou plus dans l'attribut modifié.*

**Initié** : + 1. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : + 2. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : + 3. Accès réservé aux Champions.

## LE PILIER DE LA LOI

Une fois par scénario, l'Élu peut résister à une menace ou agression, physique ou mentale, sans jeter les dés. Il est toutefois nécessaire que l'Élu ait conscience du danger. Il pourra par exemple résister à la terreur provoquée par une créature du Chaos particulièrement abominable ou légendaire, mais ne pourra pas éviter d'être assommé par un habile voleur de Bakshaan qu'il n'avait pas vu. Cette résistance peut même être « extraordinaire » si l'Aspect de l'Élu est très haut.

S'il est un Adepté ou un Novice, l'Élu peut résister à l'ivresse lors d'une nuit de beuverie chez un Prince-Marchand de Bakshaan.

S'il est un Chevalier ou un Héraut, l'Élu peut résister à un coup surpuissant (celui-ci est annulé) ou à l'apparition glaçante d'un Démon.

S'il est un Champion, il peut par exemple soutenir l'arche d'un temple qui s'écroule pendant quelques précieuses secondes afin de laisser le temps à ses camarades de se mettre à l'abri (songez à Maciste, à Samson, ou tout simplement à Conan).

Bref, n'hésitez pas à faire dans l'extraordinaire, mais ne basculez pas dans le grosbillisme sans limite (ou alors ne nous le dites pas). Il revient au MJ de doser avec justesse ce Don.

*Prérequis : 7 ou plus en Trempe*

## PROTECTION DU MAGE

L'Élu est protégé contre les attaques des créatures nées ou invoquées grâce à la sorcellerie (les Élémentaire, les Démons, les Automata...). La protection dont il bénéficie dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

**Initié** : +1 au *Seuil de Défense*, à la *Trempe* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : +2 au *Seuil de Défense*, à la *Trempe* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : +3 au *Seuil de Défense*, à la *Trempe* et au *Seuil de Pouvoir* pour résister à n'importe quelle attaque ou capacité de la créature en question. Accès réservé aux Champions.

## RECTITUDE

L'Élu peut supporter n'importe quel type de souffrance physique. Il ne subit pas les malus des Adversités reçues lorsqu'il est Affaibli et Très Affaibli. Il est immunisé contre la torture.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

## SANTÉ RENFORCÉE

Le *Seuil de Vigueur* de l'Élu augmente de +1. Ce Don ne peut être pris qu'une seule fois, même si l'Élu conclut plusieurs Pactes.

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe.*

## SENS DU PUR

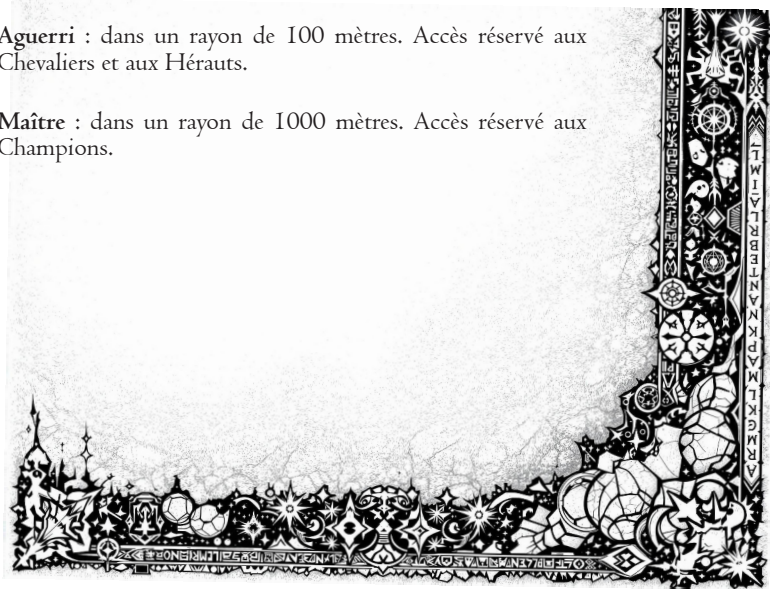
L'Élu a immédiatement conscience de la présence passée ou actuelle du Chaos (sortilège à l'œuvre, puissant serviteur...). Le personnage est très sensible aux émanations chaotiques, elles lui soulèvent le cœur. La distance de détection dépend du niveau du Talent.

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse ou Clairvoyance.*

**Initié** : dans un rayon de 10 mètres. Accès réservé aux Novices et aux Adeptes.

**Aguerri** : dans un rayon de 100 mètres. Accès réservé aux Chevaliers et aux Hérauts.

**Maître** : dans un rayon de 1000 mètres. Accès réservé aux Champions.





## TENDANCES DE LA LOI

### ASSOMMANT

L'Élu devient terriblement ennuyeux, quel que soit le sujet abordé. Il ne manque jamais de s'étendre longuement et lourdement sur tous les aspects du sujet en question. Le SD de ses actions est majoré de 3 dans toute situation sociale requérant de provoquer l'intérêt ou la passion d'un auditoire, si maigre soit-il.

### CHASTE

L'Élu a fait vœu de chasteté. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### HANTÉ

L'Élu refoule l'intégralité de ses rêves. Mais les rêves reviennent le jour, se manifestant par de violentes visions et de très désagréables réminiscences : des scènes passées, les visages d'êtres disparus. Au début de chaque séance, le joueur incarnant l'Élu tire un Dé du Chaos. Si le symbole du Chaos apparaît (ou un impair sur le d20 hors I et II), l'Élu divise par deux ses points de Bonne Aventure pour le reste de la séance.

### HUMILITÉ INQUIÉTANTE

L'Élu affiche souvent un visage contraint, ou adopte constamment une position en retrait, que ce soit par réelle humilité ou par maladroit désir de cultiver une aura de mystère autour de lui. L'Élu a en réalité l'air louche. Il éveille naturellement la méfiance des gens et augmente le SD de +2 sur tous ses tests de Persuasion.

### JALOUX

L'Élu fait preuve d'une jalousie obsessionnelle, irrationnelle et incontrôlable pour quelque chose de trivial : un amour, un objet, un compagnon. Confronté à une situation de préférence manifeste pour un ou une autre que lui, l'Élu doit faire un test de Balance afin de garder le contrôle de lui-même.

### LAQUAIS

L'Élu est pointilleux, autoritaire, insensible et parfois injuste. Il a en réalité le profil psychologique du petit chef. Il aime faire comprendre, et surtout faire ressentir, l'implacable pouvoir de la Loi, dont il est le représentant. L'Élu a une mentalité de laquais, il est intransigeant avec les petits et serviable jusqu'à l'obséquiosité avec les puissants. Si l'Élu se rend compte qu'il n'a pas été le premier, le plus fort, ou le plus apprécié d'un puissant (un autre Élu ayant plus de niveau en Loi que lui, par exemple), il doit passer ses nerfs sur un être pensant plus faible (que ce soit un serviteur, ou même un enfant). Plus il a été frustré, plus sa réaction de compensation sera violente ou sordide. S'il ne le fait pas, l'Élu devra faire un test de Balance pour se contrôler.

## LE VOILE DE LA FOI

L'Élu ne porte jamais d'armure. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### MÉPRIS POUR LE CHAOS

L'Élu développe un mépris croissant pour les Seigneurs du Chaos et leurs serviteurs. Il ne peut fuir ni renoncer face à eux et a tendance à les sous-estimer, ce qui peut se révéler très dangereux. N'oubliez pas que les Élus du Chaos les plus retors adorent être sous-estimés.

### MÉTICULEUX

L'Élu est plus que rigoureux, il devient méticuleux et obsédé par les détails. Il étudie chaque texte, chaque plan, chaque œuvre minutieusement. Les tâches qui nécessitent un temps d'étude et de la concentration lui prennent deux fois plus de temps.

### MORBIDE

L'étrange fascination que l'Élu montre pour la mort sous tous ses aspects le mène à passer du temps dans les cimetières, à assister aux exécutions ou même à la torture avec un certain plaisir, à se réjouir peut-être parfois de manière indécente à l'idée d'un carnage. Ayez à l'œil l'Âme de votre PJ.

Si l'Élu passe à l'état Traumatisé, il ne fait plus que des actions en rapport avec la mort : la délivrer ou en préserver autrui par le soin.

Si l'Élu passe à l'état Très Traumatisé, il ne fait plus qu'une action en rapport avec la mort : la délivrer. S'il le peut, et que c'est facile, il tue la personne la plus proche de lui.

Une fois que son Âme remonte au moins au niveau Stressé, grâce au sommeil ou au repos, l'Élu ne se souvient pas qu'il a sombré dans cette schizophrénie.

### NÉVROSÉ

L'Élu range et ordonne de manière compulsive, il faut toujours qu'une porte soit fermée à clef, qu'un cheval soit impeccablement sellé. Ou alors il développe un trouble du comportement. Il doit tout vérifier plusieurs fois et exécute chaque jour une série de tâches simples dans un ordre précis pour se sentir bien. Il mange toujours la même chose, aux mêmes endroits, aux mêmes moments. Lorsqu'il est gêné dans ses rituels quotidiens, il augmente de +2 le SD de toutes ses actions jusqu'à ce qu'il ait pu les accomplir.

### PITIÉ

L'Élu ne tue pas ses ennemis, quelle que soit la haine qu'il leur voue. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

## PSYCHOSE

L'Élu devient de plus en plus sensible à la présence du Chaos. Il tend à voir ses manifestations dans tout ce qui l'entoure, des symboles cachés, la façon de parler de certaines personnes, leur manière d'agir. Chaque fois qu'il est confronté à une manifestation tangible du Chaos, l'Élu doit faire un test de Balance pour se contrôler.

## TRIOMPHE DE LA LOI

L'Élu ne se rend jamais face au Chaos. Il accepte cependant avec magnanimité la reddition d'un ennemi désarmé, même quand il a des doutes sur la sincérité d'une telle démarche.

## SECRET

L'Élu devient pathologiquement secret, il ne dit jamais rien sur lui-même et conserve jalousement toutes les informations qu'il peut obtenir. Il prend toujours des mesures aussi risquées qu'excessives pour protéger ce qu'il sait, même quand cette connaissance est des plus triviales. S'il ne le fait pas, il perd automatiquement le Don correspondant.

## SERVITEUR DE MYSHELLA

L'Élu est fasciné par la figure de Myshella, l'Impératrice de l'Aube. Il veut devenir son Champion à tout prix et consacrer sa vie à son service. L'Élu cherche à se distinguer en permanence, espérant attirer son attention par un comportement de « héros ». Peu à peu, sa vénération des puissances de la Loi glisse vers un désir obsessionnel tourné non vers la Loi, mais vers un appétit charnel pour Myshella. Les vues de l'Élu s'éloignent peu à peu de l'absolu souhaité par les Seigneurs de l'Ordre. Ce désir pour Myshella augmente en fonction de l'évolution de l'Aspect de l'Élu.

S'il est un Adepté ou un Novice, l'Élu fait vœu de chasteté, se préservant (dorénavant) pour Myshella. S'il est un Chevalier ou un Héraut, l'Élu tuera, trahira et tuera toute personne manquant ouvertement de respect envers la déesse devant lui. S'il est un Champion, il partira immédiatement se mettre au service de la Déesse.

Une fois de plus, il revient au Meneur de Jeu de doser et de mettre en scène avec justesse cette Tendance.

## DONS ET TENDANCES DES ARPENTEURS DU COSMOS

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Arpenteurs du Cosmos (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 33 à 38).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Loi & Chaos
- + 2 à n'importe quelle Compétence de Savoir non magique, à condition que la compétence du PJ soit déjà supérieure ou égale à 5

### Faveurs

- Accès illimité aux bibliothèques des temples du culte.
- Liens de solidarité avec les Frères du culte qui offrent volontiers le gîte et le couvert à leurs semblables.

- Réseau de courriers efficace entre les grandes cités des Jeunes Royaumes abritant un temple du culte.

## DONS DES ARPENTEURS DU COSMOS

### ÉRUDITION ENCYCLOPÉDIQUE

Le Frère est capable, en regardant rapidement le paratexte d'un ouvrage (titre, auteur, présentation, résumé), de savoir globalement de quoi il parle et d'en connaître la thèse et les idées principales. Ce Don ne fonctionne que pour les textes dont le Frère connaît la langue.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance*

### ŒIL DE L'ARPENTEUR

Le Frère est capable, d'un seul coup d'œil, d'évaluer très précisément les tailles et les distances. Outre ses utilisations en architecture, en art de la guerre ou en ingénierie, ce Don permet aussi d'évaluer le score des caractéristiques Puissance et Adresse d'une cible qu'il voit.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance*

### MAIN HEUREUSE

Le Frère est très habile de ses mains et il possède une maîtrise technique supérieure à la moyenne. Il bénéficie d'un bonus de + 2 à tous ses tests de *Savoir : Artisanat* lorsqu'il s'agit de créer ou de réparer un objet ou un bâtiment.

*Prérequis : 6 ou plus en Adresse*

## TENDANCES DES ARPENTEURS DU COSMOS

### OBSÉDÉ DU TRAVAIL

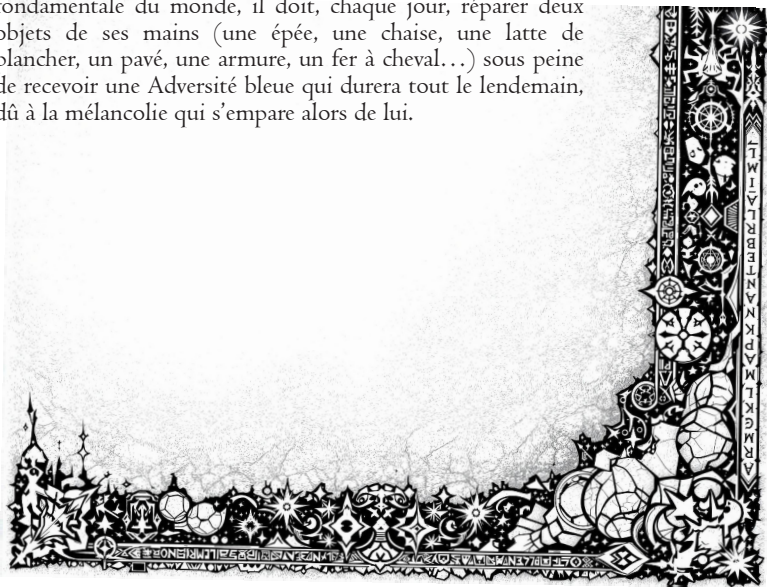
Le Frère est obsédé par ses travaux. Il doit y consacrer chaque jour au moins une heure de son temps sous peine de recevoir des Adversités bleues de façon cumulative (jusqu'à 5). Pour travailler, il doit se trouver dans un endroit tranquille (pas une taverne peuplée d'alcooliques braillards) et avoir son matériel de recherche (de quoi écrire, des documents, ses notes).

### HAINÉ DE LA MAGIE

Le Frère hait la magie sous toutes ses formes. Il tolère à grand-peine les Automata. Il cherche donc à éradiquer toute source de magie, éliminer les sorciers (par le feu, si possible, c'est symbolique) et détruire les sources de savoir magique (grimoires, inscriptions...).

### MANIE DE LA PERFECTION

Le Frère ne supporte pas le spectacle de ce qui est abîmé ou cassé. Bien évidemment, il ne peut pas réparer tout ce qu'il croise d'endommagé mais, pour lutter contre l'imperfection fondamentale du monde, il doit, chaque jour, réparer deux objets de ses mains (une épée, une chaise, une latte de plancher, un pavé, une armure, un fer à cheval...) sous peine de recevoir une Adversité bleue qui durera tout le lendemain, dû à la mélancolie qui s'empare alors de lui.





## DONS ET TENDANCES DES CHEVALIERS PARFAITS

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Chevaliers parfaits (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 43 à 46).

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Loi & Chaos
- + 2 en Mêlée ou en Monte ou en Savoir : Art de la guerre

### Faveurs

- Petite noblesse inspirant un respect prudent des puissants et la vénération de la population du continent sud.
- Matériel de combat de très bonne facture : une épée, un bouclier et une armure de maître.
- Cheval.

## DONS DES CHEVALIERS PARFAITS

### PROTECTEUR DES FAIBLES

Une fois par combat, le Chevalier peut s'interposer entre un attaquant et sa cible, s'ils sont à proximité (le MJ est juge). L'attaquant déclare son action contre la cible de son choix, mais on utilise le Seuil de Défense du Chevalier pour résoudre l'action et ce dernier subit les éventuels dégâts à la place de sa cible. L'activation de ce Don n'est pas considérée comme une action supplémentaire. Si l'Élu possède également à la fois ce Don et le Talent Sacrifice, il peut utiliser ces capacités séparément (soit deux fois dans un même combat au lieu d'une, par exemple).

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe*

### FUROR

Une fois par séance, le Chevalier peut entrer en furor : il bénéficie d'un bonus de + 5 à sa *Capacité offensive* et subit un malus de -5 à son *Seuil de Défense*. Il ne peut sortir de ce furor que lorsque ses ennemis sont à terre, morts ou inconscients.

*Prérequis : 6 ou plus en Puissance, et l'Élu doit être un Adepté (niveau d'Aspect = 3 minimum)*

### AURA DE PERFECTION

Une fois par séance, le Chevalier est entouré pour la durée d'une scène d'une aura qui le rend admirable et séduisant. Il bénéficie ainsi d'un bonus de + 3 à tous ses tests de *Persuasion* pendant cette scène.

*Prérequis : 5 en Présence, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

## TENDANCES DES CHEVALIERS PARFAITS

### PARFAITEMENT LOYAL

Le Chevalier est incapable de trahir sa parole. Cette tendance est plus qu'un impératif moral ou qu'un code de comportement susceptible d'aménagements ou d'une trahison exceptionnelle. C'est un impératif catégorique qui, s'il est brisé, fera déchoir irrémédiablement le Chevalier de son statut.

## SANS ATTACHES

Le Chevalier refuse de s'attacher à quiconque : il n'a ni écuyer, ni compagnon, ni ami, ni liaison, ni enfant. Il ne se fixe jamais nulle part et refuse de se laisser entraver par un serment. Rien ne peut arrêter son errance.

## FUREUR SANGUINAIRE

Le Chevalier se laisse envahir par la fureur sanguinaire de Tovik à chaque fois qu'il livre combat : il est incapable d'épargner un ennemi ou de le laisser s'enfuir et il ne combat que pour tuer.

## DONS ET TENDANCES DES FAISEURS

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Faiseurs (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 47 à 53).

NB : l'Ordre des Faiseurs possède une structure initiatique qui conditionne l'obtention de Dons et de Tendances. Chaque franchissement de voile permet à l'Élu de choisir un nouveau Don et une nouvelle Tendance, qui sont nécessairement liés (voir *Les Seigneurs d'En-Haut* p. 51). Toutefois, l'Élu n'est pas obligé d'avoir tous les Dons et Tendances de l'Ordre. Par exemple, s'il est initié du quatrième voile, il peut avoir le Don et la Tendance du premier voile, puis ceux du quatrième voile, sans posséder ceux du deuxième et du troisième voile.

### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Loi & Chaos
- 2 dans une compétence de savoir artistique ou occulte (Runes, Haut-Parler, Alchimie...)

### Faveurs

- Accès à un fonds ésotérique et magique extrêmement diversifié et approfondi (à partir du quatrième voile).
- Réseau de recherche et de solidarité des Faiseurs.
- Bonne réputation chez les artistes et les artisans.

## DONS DES FAISEURS

### CEIL INFALLIBLE

L'Élu est un amateur d'art esthète. Il est capable en un coup d'œil de distinguer les œuvres de valeur des productions plus médiocres, même si elles sont, à première vue, plus séduisantes, et de justifier avec une grande clarté son jugement. Il sait aussi, au premier regard, distinguer les productions de bonne qualité et discerner une copie d'un original.

*Prérequis : 6 en Clairvoyance*

### ARTISTE COMPLET

L'Élu est un artiste béni de Theril, qui possède un don pour tous les arts en général. Il bénéficie d'un bonus de + 1 à tous ses tests d'Art à condition qu'il ait au moins 1 point dans la compétence utilisée.

*Prérequis : 6 en Clairvoyance*



### RAPIDITÉ D'EXÉCUTION

L'Élu est touché par la grâce de Theril lorsqu'il se livre à une production : il possède une rapidité d'exécution à nulle autre pareille. La création d'une œuvre d'art lui prend moitié moins de temps qu'elle ne prendrait à un autre artiste du même talent.

*Prérequis : 6 en Clairvoyance*

### APPRENTI DOUÉ

L'Élu possède de remarquables capacités d'apprentissage dans les domaines occultes. Son temps d'apprentissage est divisé par deux (notamment pour maîtriser de nouvelles Runes) et toute dépense d'expérience dans un domaine de savoir occulte (Savoir : Haut-Parler, Savoir : Runes, Savoir : Démonologie, Savoir : Alchimie...) est minorée d'un point.

*Prérequis : 8 en Clairvoyance, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

### SENSIBILITÉ D'IONARAT

L'Élu possède une sensibilité naturelle aux phénomènes occultes, qui transcende la simple utilisation de l'Œil d'Arkyn, qui n'est qu'un apprentissage maîtrisable par tous. Il est capable de sentir l'utilisation de sorcellerie (runes activées, créature invoquée...) autour de lui (10 mètres) et bénéficie d'un bonus de +1 à toute utilisation de l'Œil d'Arkyn. Cette sensibilité à la sorcellerie se manifeste par une sensation soudaine de froid à la nuque et aux mains.

*Prérequis : 8 en Clairvoyance, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

### ÉRUDITION LINGUISTIQUE

L'Élu est particulièrement doué pour les langues anciennes et occultes. Il sait reconnaître et déchiffrer toutes les dérivations du Haut-Parler et bénéficie d'un +2 à sa compétence de *Savoir : Haut-Parler*. Ce bonus doit être pris en compte lors de l'utilisation du *Savoir : Haut-Parler* en tant que limitant lors des tests de Sorcellerie.

*Prérequis : 8 en Clairvoyance, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

### SORCIER TALENTUEUX

L'Élu est un sorcier talentueux qui possède une affinité instinctive pour toutes les pratiques magiques. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de Sorcellerie, quelle que soit la discipline mobilisée.

*Prérequis : 8 en Trempe, et l'Élu doit être un Chevalier (niveau d'Aspect = 5 minimum)*

### MAÎTRISE DES FLUX VITAUX

L'Élu possède une compréhension supérieure des phénomènes physiques et magiques du Multivers. Il sait notamment, grâce à cette compréhension, manipuler les flux vitaux qui régissent son Corps et son Âme. Il peut, à sa convenance, se servir de son Âme pour guérir son Corps ou puiser dans les ressources de son Corps pour guérir son Âme. Il est ainsi capable de transformer une Adversité rouge en Adversité bleue, ou de récupérer aussitôt un niveau d'Âme en échange d'une Adversité rouge. Ce transfert prend un tour de jeu.

*Prérequis : 8 en Trempe, et l'Élu doit être un Héraut (niveau d'Aspect = 7 minimum)*

### TENDANCES DES FAISEURS

#### ESTHÈTE EXIGEANT

L'Élu est un esthète exigeant : il ne supporte pas d'utiliser ni de porter quoi que ce soit qui ne soit pas d'excellente facture ni esthétiquement valable. Il est pour cela capable de faire un esclandre et de dépenser des fortunes, pour lui-même et pour les siens, afin de ne pas devoir tolérer la vue d'objets et d'œuvres au rabais.

#### PASSION DE L'ART

L'Élu nourrit une passion dévorante pour l'art. Il y consacre, d'ailleurs, le plus gros de sa fortune, quelle que puisse être son étendue et, si ses activités et sa morale le lui permettent, est même prêt à voler pour acquérir une œuvre d'art qui semble en valoir la peine. Il est également capable de franchir des centaines voire des milliers de kilomètres pour aller contempler une œuvre ou un spectacle de qualité.

#### AMOUR DU TRAVAIL BIEN FAIT

L'Élu possède l'amour du travail bien fait, au point d'en devenir perfectionniste et pointilleux. Il ne tolère pas la demi-mesure : si sa production n'est pas un chef d'œuvre, c'est tout simplement un échec. Ainsi, si son test d'Art ou d'Artisanat, quel qu'il soit, n'est pas réussi avec une marge de 5 au moins, il le considère comme un échec et, si cela lui est possible, il détruit sa production pour la recommencer. Une œuvre doit être l'objet d'une réussite héroïque pour qu'il consente à être content de lui et à considérer sa prestation ou son œuvre comme une réussite.

#### CURIOSITÉ INSATIABLE

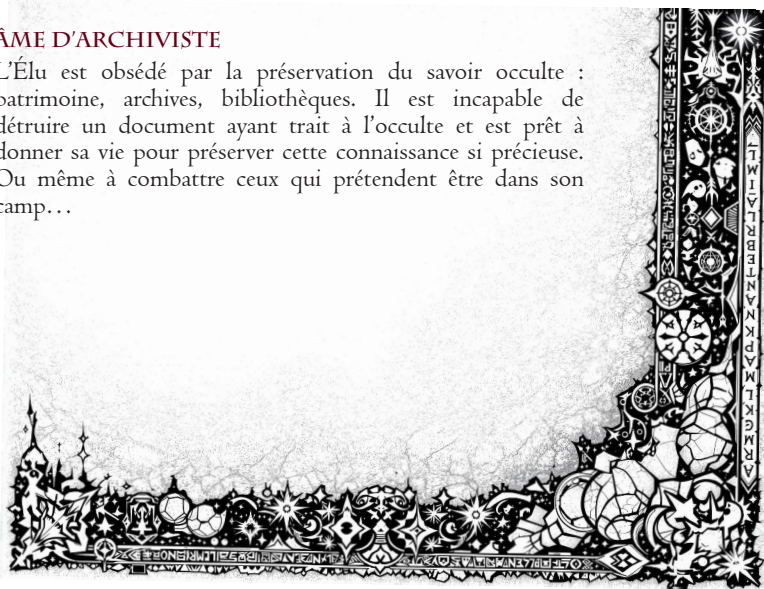
L'Élu souffre d'une curiosité intellectuelle et artistique insatiable. Il fait feu de tout bois et s'intéresse à tout... et notamment à tout ce qui est interdit, par la loi, par la foi et par la morale. Il ne connaît ainsi pas de limite à sa pulsion de savoir et il est prêt à tout explorer, même ce qu'il devrait fuir en courant. Se détourner d'un domaine qui provoque son intérêt revient à briser ses vœux : il perd temporairement le bénéfice du Don Apprenti doué.

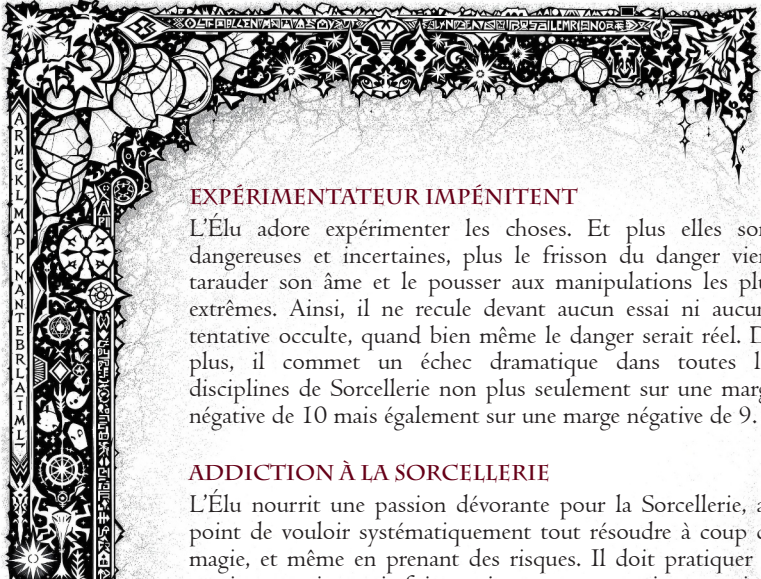
#### PARANOÏA

L'Élu souffre de paranoïa : à force de sentir la sorcellerie autour de lui, il a l'impression d'être cerné par l'ennemi. Pour lui, la sorcellerie est partout et les sorciers sont innombrables. Cachés au sein de la société la plus loyale. Oui, ils sont partout... Et de fait, tout échec à un test d'Œil d'Arkyn (que le MJ devrait faire lui-même, caché derrière son écran) se traduit par des visions de courants magiques et la certitude qu'il y a bien sorcellerie sous roche !

#### ÂME D'ARCHIVISTE

L'Élu est obsédé par la préservation du savoir occulte : patrimoine, archives, bibliothèques. Il est incapable de détruire un document ayant trait à l'occulte et est prêt à donner sa vie pour préserver cette connaissance si précieuse. Ou même à combattre ceux qui prétendent être dans son camp...





### EXPÉRIMENTATEUR IMPÉNITENT

L'Élu adore expérimenter les choses. Et plus elles sont dangereuses et incertaines, plus le frisson du danger vient tarauder son âme et le pousser aux manipulations les plus extrêmes. Ainsi, il ne recule devant aucun essai ni aucune tentative occulte, quand bien même le danger serait réel. De plus, il commet un échec dramatique dans toutes les disciplines de Sorcellerie non plus seulement sur une marge négative de 10 mais également sur une marge négative de 9.

### ADDICTION À LA SORCELLERIE

L'Élu nourrit une passion dévorante pour la Sorcellerie, au point de vouloir systématiquement tout résoudre à coup de magie, et même en prenant des risques. Il doit pratiquer la magie au moins trois fois par jour pour assouvir sa passion, sous peine de perdre son Don du huitième voile, Maîtrise des flux vitaux.

## DONS ET TENDANCES DES FOUS DE MIGGEE

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Fous de Miggea (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 54 à 58).

#### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Loi & Chaos
- + 2 en Discrétion ou Filouterie ou Perception

#### Faveurs

- Aide du culte : lorsqu'un nouveau fidèle arrive dans une cellule, les membres du culte s'assurent qu'il ait un toit, de quoi se vêtir et se nourrir convenablement, et ils font tout pour lui trouver de quoi subvenir honnêtement à ses besoins.
- Matériel de combat ou d'infiltration : le fidèle possède une arme et une armure de bonne qualité ou alors du matériel d'espionnage (nécessaire à crocheter, maquillage, vêtements pour se déguiser).
- Alliés (les membres de la cellule, les autres cellules, l'Eauracle et le grand prêtre).

## DONS DES FOUS DE MIGGEE

### FANATISME

Le Fou est fanatique. En tant que tel, il bénéficie d'un + 5 à ses tests de Terreur ou d'Extase lorsqu'il est en mission pour Miggea ou pour la Loi.

### IRÉCUPÉRATION RAPIDE

Tout comme l'utilisation de l'Eau lustrale possède des propriétés régénératrices, ce don permet au personnage de multiplier par deux sa guérison naturelle : il récupère ainsi 1 Adversité noire tous les deux jours de repos (il peut aussi éviter une « convalescence empêchée » en récupérant normalement 1 Adversité noire tous les 4 jours, même si ses journées sont mouvementées).

*Prérequis : 6 ou plus en Trempe, et l'Élu doit être un Adepté (niveau d'Aspect = 3 minimum)*

## FOI INALIÉNABLE

Le Fou est un zélote et, de ce fait, il est très difficile à manipuler et à faire agir contre son gré ou contre son camp, ce qui revient au même. Il bénéficie ainsi d'un bonus de + 2 afin de résister à toutes les tentatives de Coercition ou de Persuasion qui pourraient être tentées contre lui, qu'elles soient magiques ou non.

*Prérequis : 6 en Trempe*

## TENDANCES DES FOUS DE MIGGEE

### CHASTE

Le Fou a fait vœu de chasteté. S'il rompt ce vœu, il perd automatiquement le Don correspondant.

### DÉVOT

Le Fou est un véritable dévot : il doit prier plusieurs fois par jour, se livre à de nombreuses ablutions purificatrices, ne se sépare jamais de son exemplaire de poche de la Légende de Dolwic et possède une petite représentation (médaillon, figurine, dessin...) de Miggea devant laquelle il prie.

### HYGIÈNE OBSESSIONNELLE

Le Fou est obsédé par l'hygiène qu'il associe à l'idée de pureté morale. Il ne supporte pas la saleté, doit se laver au moins deux fois par jour et, évidemment, transfère son obsession sur son environnement et ses camarades qui doivent être impeccables.

## DONS ET TENDANCES DES LÉGISLATEURS

Les bonus de compétence, faveurs, Dons et Tendances ci-dessous sont réservés aux membres du culte des Législateurs (*Les Seigneurs d'En-Haut* pages 39 à 42).

#### Bonus de compétence

- + 1 en Savoir : Loi & Chaos
- + 2 en Coercition ou en Persuasion ou en Savoir : Droit

#### Faveurs

- Bonne réputation, chez les puissants comme parmi la population.
- Accès aux archives des temples.
- Allié à la guilde des Impartiaux qui peuvent offrir le gîte, le couvert et une protection si besoin.

## DONS DES LÉGISLATEURS

### DIRECTION DE CONSCIENCE

Une fois par séance, le Législateur est capable d'influencer une cible pour l'amener à penser ou à faire quelque chose, à condition qu'il ait une discussion de plus de dix minutes avec lui et que cette influence ne contrevienne pas directement avec les intérêts de la cible.

*Prérequis : 5 ou plus en Présence*

### DÉTECTION DU MENSONGE

Une fois par séance, le Législateur est capable, pendant une scène, de percevoir tout mensonge proféré devant lui.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance, et l'Élu doit être un Adepté (niveau d'Aspect = 3 minimum)*

### DÉTECTION DES FAUX

Le Législateur, s'il se concentre sur un objet ou un document, est capable de dire s'il s'agit d'un faux ou d'un original.

*Prérequis : 6 ou plus en Clairvoyance*

### TENDANCES DES LÉGISLATEURS

#### PULSION DE CONFESSION

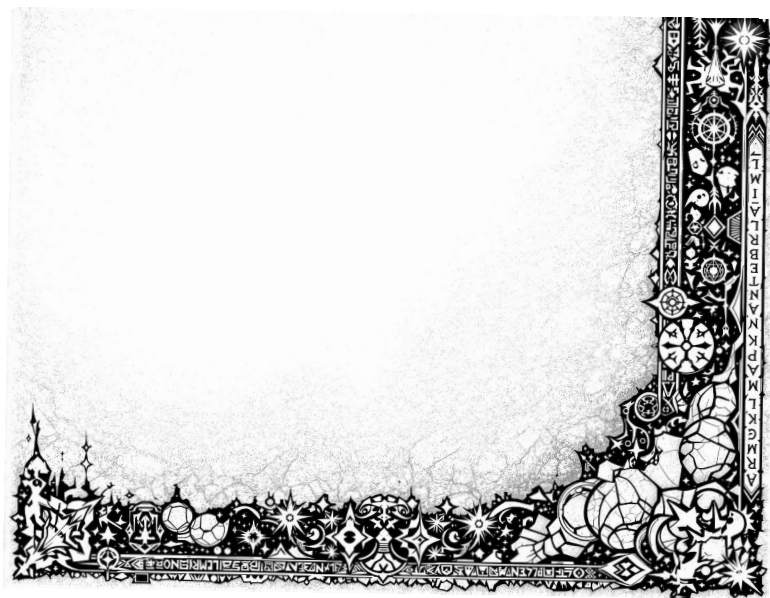
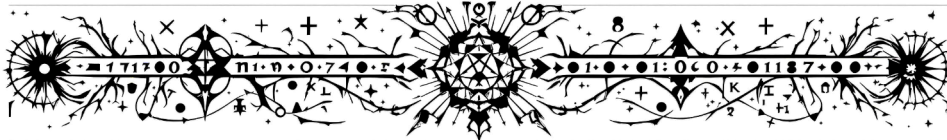
Le Législateur se sent obligé de confesser ses fautes chaque jour, à un prêtre ou un représentant de la Loi si possible, à un compagnon ou même à un inconnu s'il est dans la plus grande solitude.

#### PROCÉDURIER

Le Législateur est procédurier : tout doit toujours être fait dans les formes et avec soin. Tout manquement le met dans une fureur difficile à contrôler.

#### ARCHIVISTE COMPULSIF

Le Législateur a pour manie de tout noter et de tout conserver. Il est incapable de garder quelque chose à l'oral et ressent le besoin (souvent absurde) de coucher ses secrets par écrit. Il range toutes ses notes, soit sur lui, soit quelque part en sécurité. Il peut toutefois être très conscient de cette tendance et essayer de la compenser par divers stratagèmes visant à rendre ses notes illisibles pour autrui.





## SCÈNES D'ACTION ET COMBAT

### GÉNÉRALITÉS

Les règles de gestion des scènes d'action n'ont pas fondamentalement changé dans le CYD 2.0. Le calcul de l'Initiative, les tests de Capacité Offensive... beaucoup de choses sont identiques, et ne seront donc pas reprises ici. Même si la Défense a évolué en un Seuil de Défense, elle joue le même rôle : il s'agit du SD pour le test de Capacité Offensive approprié.

La gestion des dégâts est différente, mais a déjà été détaillée, avec ses conséquences sur la Combativité, dans la section « 0.2.2 Dégâts physiques en combat ».

Pour rappel, les dégâts d'une attaque se calculent ainsi :  $d10$  + bonus de dégâts de l'arme. En cas de réussite héroïque, on jettera plutôt  $2d10$  « explosifs » (chaque 10 est relancé et compte dans le résultat final) qui s'additionneront là aussi au bonus de dégâts de l'arme.

### AGIR PENDANT UNE SCÈNE D'ACTION

Lorsqu'un personnage effectue une action dont l'issue est incertaine et qu'il ne fait face à aucune opposition, l'action est dite **complexe**. Le joueur doit effectuer un test de Capacité.

Lorsque votre rang d'Initiative est appelé, vous pouvez entreprendre une action simple (comme un déplacement) ET une action complexe (comme une attaque au corps-à-corps, un tir, une acrobatie, un sprint, une manœuvre nécessitant du doigté ou de la coordination, etc.).

*Note : il est toujours possible de remplacer une action complexe par une deuxième action simple.*

Parmi les actions simples, on trouve fréquemment celles-ci :

- crier ou lancer un ordre bref,
- dégainer une arme,
- pousser une porte,
- ramasser un objet,
- recharger son arme de tir,
- se déplacer de sa Vitesse en mètres,
- se relever, etc.

Voici des exemples d'actions complexes fréquentes :

- chevaucher à bonne allure,
- courir (se déplacer à sa vitesse de course : voir *Mourblade* p. 138),
- décocher une flèche,
- dévaler ou gravir des escaliers,
- intimider son interlocuteur,
- monter à cheval,
- ouvrir une fenêtre,
- porter une attaque,
- sauter par-dessus une barrière, etc.

Se défendre est une manœuvre réflexe, que vous pouvez accomplir autant de fois qu'on vous attaque. Vous n'avez pas besoin de déclarer que vous vous défendez ; cela ne compte pas comme une action.

## LE COMBAT AVEC DES ARMES NATURELLES OU DE FORTUNE

Lorsque deux personnages s'affrontent avec des armes naturelles (poings, tête, coudes, genoux, pieds) ou des armes de fortune (tesson de bouteille, tabouret, fronde, grosse pierre, outil agricole comme la faux, mais aussi simple couteau), l'affrontement est traité comme les autres combats au corps-à-corps.

Notez que, lorsqu'un personnage se bat à mains nues ou avec une arme de fortune contre un ennemi brandissant une arme digne de ce nom, ce dernier est avantagé (+ 3 à sa Capacité Offensive et à son Seuil de Défense).

Enfin, les dégâts sont calculés différemment : En cas de réussite simple, l'adversaire perd un niveau de Combativité – et c'est tout. On ne lance pas de d10.

En cas de réussite héroïque, la règle est la même qu'avec les autres armes. L'attaquant lance 2d10 (un 10 donne droit à une relance) et compare le résultat au Seuil de Vigueur de sa cible. Il est donc possible, sur un excellent jet, de terrasser un opposant en un seul coup de couteau ou de tabouret.

## PRIS PAR SURPRISE

Un personnage qui n'est pas conscient qu'une scène d'action commence est pris par surprise.

Pour savoir si vous parvenez à surprendre vos adversaires, effectuez un test Adresse + Discrétion / Clairvoyance + Perception. Pour voir si vous êtes surpris par un ou plusieurs PNJ, le MJ inverse le test : il mesure Adresse + Discrétion des adversaires à votre Capacité Clairvoyance + Perception. C'est lui qui lance le dé (qui est forcément un d10 dans ce cas de figure) pour vous, sans vous en informer, de manière à vous surprendre tout autant que le personnage que vous interprétez.

**Un personnage surpris ne peut agir lors du premier tour de la scène, et ne peut inclure sa Compétence d'arme (ou tout autre bonus dû à une arme ou un bouclier) dans son Seuil de Défense.**

S'ils obtiennent une réussite héroïque, son ou ses adversaires sont **avantagés** lors de ce premier tour et disposent d'un bonus de + 3 pour d'éventuels tests en opposition ou manœuvres de combat.

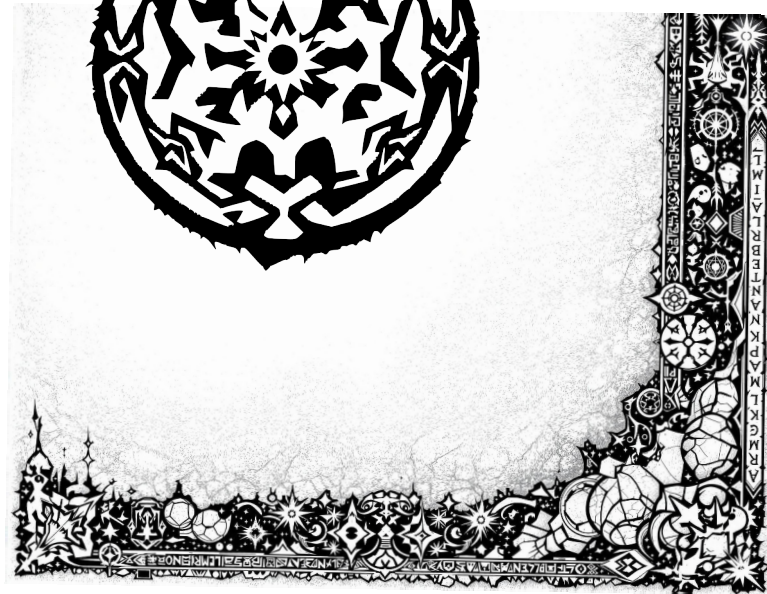
## COURSES-POURSUITES

Les courses-poursuites sont résolues comme des oppositions prolongées (voir « Avantages et bonus durables » à la page 8). On compare la Capacité du poursuivi à celle du poursuivant. Si les deux courent, cette opposition sera *Puissance + Mouvements / Puissance + Mouvements*. Bien entendu, l'Attribut et la Compétence sollicités varient selon le moyen de locomotion utilisé. De même, la durée de chaque opposition est à la discrétion du MJ : ce peut-être une vingtaine de secondes dans le cas d'une poursuite à pied, une dizaine de minutes, voire une heure dans celle d'une course entre deux bateaux. Pour mémoire, on utilise la règle suivante dans le cadre des oppositions prolongées : **deux victoires consécutives doivent être remportées par un même opposant pour qu'il soit déclaré vainqueur.** (Le MJ peut décider de fixer à trois ou quatre ce nombre, selon les circonstances.)

Certains cas plus complexes – et plus rares – demandent cependant un traitement plus précis. C'est le cas notamment lorsqu'un **groupe de personnages en poursuit un autre**. Chaque personnage doit alors comptabiliser séparément le

nombre de victoires remportées contre chacun de ses opposants. Ainsi, l'issue de cette poursuite sera plus nuancée et permettra de déterminer quel personnage rattrape quel autre et quels fuyards parviennent en revanche à s'échapper. **Afin de simplifier la gestion de ces situations, nous vous conseillons cependant de ne lancer qu'un seul dé pour l'ensemble des PNJ et de prendre la Capacité du plus faible d'entre eux.** Vous considérez soit qu'ils sont tous rattrapés par le ou les premiers PJ à remporter contre eux deux oppositions d'affilée, soit que celui des PNJ qui a la plus faible Capacité est rattrapé en premier et que le ou les autres le seront si une victoire supplémentaire est remportée. On inverse la situation dans le cas où les PJ sont poursuivis. La Capacité du plus fort des PNJ est alors retenue. Celui des PJ qui perd deux oppositions d'affilée est rattrapé par l'ensemble des PNJ ou par celui qui possède la Capacité la plus élevée, au choix du MJ.

Si un personnage s'engage dans une poursuite après d'autres poursuivants, il est donc, dès le départ, en retard par rapport à ses compagnons. Soit le MJ estime que le poursuivi et les premiers poursuivants sont d'ores et déjà trop loin pour qu'un poursuivant parti en retard puisse les rejoindre. Soit il décide que le poursuivi dispose d'ores et déjà d'une victoire sur le poursuivant retardé.





## COMBAT

### CORPS-À-CORPS

Les échecs dramatiques produisent désormais les effets suivants :

- **Blessure** : l'attaquant s'inflige tout ou partie des dégâts de son arme.
- **Bonus pour l'adversaire** : l'attaquant porte une piètre attaque et se met dans une situation de désavantage par rapport à ses adversaires (il est déséquilibré, il tombe au sol, etc.). Ceux-ci bénéficieront d'un + 3 pour le toucher jusqu'à ce qu'il effectue sa prochaine action complexe.
- **Encombrant** : l'attaquant bouscule un de ses alliés. Celui-ci voit le SD de sa prochaine action complexe augmenter de 3 points, à ce tour de jeu ou au prochain.
- **Malus d'action** : l'attaquant porte une attaque si maladroite qu'il perd l'équilibre. S'il veut effectuer une autre action complexe à ce tour de jeu, le SD est augmenté de 3.
- **Perte d'action** : l'attaquant se lance dans une préparation complexe pour porter une attaque imparable... mais ne fait que perdre son temps. Il perd sa prochaine action, à ce tour de jeu ou au prochain.
- **Stupéfiant** : l'attaquant porte une attaque particulièrement ridicule qui laisse un de ses alliés stupéfait devant tant de maladresse. Cet allié perd sa prochaine action, à ce tour de jeu ou au prochain.

Lorsqu'un combat a lieu, on tient compte de la situation de chaque protagoniste pour voir s'il est avantagé par rapport à son ou ses adversaires. S'il possède l'avantage, il bénéficie d'un bonus pour son test en opposition et éventuellement pour son *Seuil de Défense*. Ce bonus varie de + 1 à + 10 (maximum) ; il est généralement de + 3.

Situation du personnage	Modificateur au SD
Adversités de l'attaquant	Ces Adversités diminuent sa Capacité Offensive.
Adversités de la cible de l'attaque	Ces Adversités diminuent le Seuil de Défense de la cible.
Arme naturelle ou de fortune	Adversaire avantagé (s'il possède, lui, une arme normale) : + 3 à son test d'attaque et + 3 à son Seuil de Défense.
Au sol	Adversaire avantagé : + 3 à son test d'attaque et + 3 à son Seuil de Défense
Aveuglé	Adversaire avantagé : + 10 à son test d'attaque, attaque impossible pour vous.
De dos	Adversaire avantagé : + 5 à son test d'attaque
En surplomb	Avantage pour vous : + 3 à votre test d'attaque et + 3 à votre Seuil de Défense.
Espace restreint	Adversaire avantagé (s'il n'est pas dans cet espace) : + 3 à son test d'attaque et + 3 à son Seuil de Défense.
Immobilisé	Adversaire avantagé : + 5 à son test d'attaque, attaque impossible pour vous.
Inconscient	L'adversaire réussit automatiquement son attaque.
Protégé par un obstacle	Selon le couvert, entre + 3 et + 5 au Seuil de Défense.
Surpris	Pas d'action à ce tour pour vous.

## COMBAT À DISTANCE

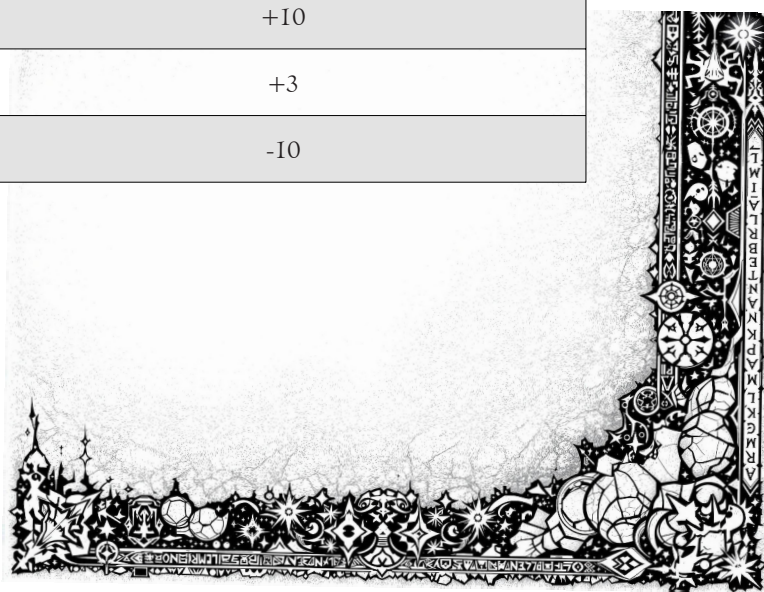
Le **Seuil de Difficulté d'une attaque à distance** prend en compte la distance qui sépare le tireur de sa cible. Chaque arme à distance possède des **portées courte, moyenne et longue** (elles sont mentionnées dans le chapitre détaillant l'équipement).

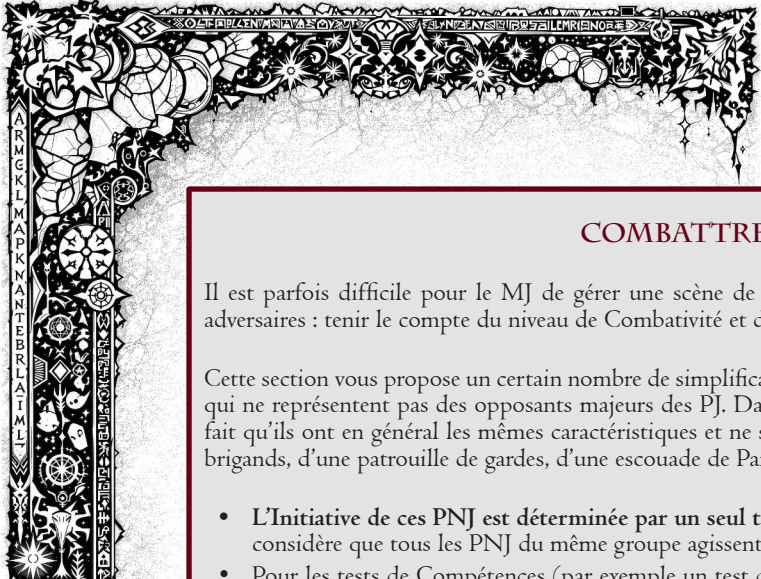
Il n'est pas possible de tirer sur une cible si vous êtes engagé(e) avec elle (ou avec un autre adversaire) dans un corps-à-corps.

Lorsqu'un personnage tire sur un autre, le SD peut être modifié par des facteurs affectant le tireur et /ou sa cible. N'oubliez pas de prendre en compte les éventuelles **Adversités** du tireur (celles de la cible n'affectent pas le tir). Notez que, si le tireur consacre **deux actions consécutives à ajuster sa cible** (et si rien ne vient le perturber pendant ce temps de concentration), le **Seuil de Difficulté est abaissé de 3 points**.

Distance	Seuil de difficulté
Engagé au corps-à-corps	Impossible
Inférieure ou égale à la portée courte	5 + valeur de Protection de la cible
Supérieure à la portée courte, inférieure ou égale à la portée moyenne	9 + valeur de Protection de la cible
Supérieure à la portée moyenne, inférieure ou égale à la portée longue	14 + valeur de Protection de la cible
Supérieure à la portée longue	Impossible

Situation	Seuil de difficulté
Le tireur a des Adversités.	Ces Adversités diminuent sa Capacité Offensive.
Le tireur se déplace	+3, ou +5 si c'est à grande vitesse.
Le tireur consacre deux actions consécutives à viser (et rien ne le perturbe pendant cette période de concentration).	-3
La cible est à couvert.	+5 si elle est à moitié à couvert, +10 si le couvert est quasiment complet.
La cible se déplace à grande vitesse.	+3
La cible est engagée dans un combat au corps-à-corps.	+3
La cible est de la taille d'une main.	+10
La cible est de la taille d'un enfant.	+3
La cible est de la taille d'une maison	-10





## COMBATTRE DES ANONYMES

Il est parfois difficile pour le MJ de gérer une scène de combat dans laquelle quatre ou cinq PJ combattent six ou dix adversaires : tenir le compte du niveau de Combativité et des Adversités de chaque PNJ peut vite devenir un casse-tête.

Cette section vous propose un certain nombre de simplifications pour la gestion du combat contre des adversaires nombreux qui ne représentent pas des opposants majeurs des PJ. Dans le CYD system, on les appelle « Anonymes » pour refléter le fait qu'ils ont en général les mêmes caractéristiques et ne sont pas singularisés par des noms : il peut s'agir d'une bande de brigands, d'une patrouille de gardes, d'une escouade de Pan Tangiens, etc.

- **L'Initiative de ces PNJ est déterminée par un seul test**, celui du personnage qui a le score d'Adresse le plus élevé. On considère que tous les PNJ du même groupe agissent en même temps.
- Pour les tests de Compétences (par exemple un test de Perception), c'est la même chose : **un seul test est effectué, la Capacité retenue étant celle du PNJ le plus apte.**
- Leur Bonne Aventure est gérée comme une ressource de groupe : on compte **1 point de Bonne Aventure par individu, auquel s'ajoutent parfois quelques points de Bonne Aventure en bonus et peut-être même de l'Éclat, selon la force que le MJ souhaite donner à ce groupe.** Typiquement, des malandrins des bas-fonds n'auront aucun point de Bonne Aventure supplémentaire pour l'ensemble de leur groupe, alors que des Pan Tangiens (ou Melnibonéens) bénéficieront d'1 ou 2 points de Bonne Aventure supplémentaires pour l'ensemble de leur escouade.
- Le MJ peut **puiser dans cette Bonne Aventure** pour qu'un PNJ donné active, au moment opportun, **trois des usages autorisés par cette ressource** : 1 point pour obtenir un + 3 sur un jet de dé, 2 points pour diminuer la gravité d'une blessure, 3 points pour entreprendre une action supplémentaire.
- **Les Anonymes n'utilisent pas le d20.**
- **Lorsqu'un Anonyme est Affaibli, il cesse en général de se battre et cherche à fuir.** Même chose si son groupe se retrouve en infériorité numérique. Cependant, si c'est un combattant entraîné, il cessera de se battre seulement s'il est Très Affaibli. S'il s'agit d'un Pan Tangien (ou Melnibonéen), il se battra sans doute jusqu'au bout.
- **Que se passe-t-il lorsqu'un Anonyme est vaincu ? Lancez 1d20. Sur un résultat pair, il survivra ; sur un chiffre impair, il meurt.** Un PJ chaotique peut dépenser un point de Bonne Aventure pour inverser ce résultat (voir « Avoir de la chance (nombre de points de Bonne Aventure... » à la page 16).

## RÈGLES AVANCÉES

### MANŒUVRES DE COMBAT

Au moment d'attaquer, un personnage peut choisir d'accomplir l'une ou l'autre des manœuvres suivantes, si les conditions le lui permettent. Chacune compte pour une action complexe.

#### ASSOMMER

Pour réussir cette manœuvre, il faut réunir des conditions spécifiques et un savoir-faire particulier.

La victime doit être inconsciente de l'attaque et ne pas se déplacer rapidement. Il est possible d'assommer un individu marchant lentement, comme un garde en train de faire sa ronde. En revanche, s'il se presse ou, pire, s'il se bat et s'agite en tous sens, l'action est impossible.

Le test de Capacité s'effectue avec *Puissance + Filouterie* contre un *Seuil de Difficulté égal à 3 + (Tempe de la cible x 2)*, auquel on ajoute des modificateurs éventuels de situation.

**Réussite simple** : la cible est assommée pour 1d10 minutes.

**Réussite héroïque** : la cible est assommée pour 10 + 1d10 minutes.

*Note : les personnages qui portent un casque ou un heaume ne peuvent être assommés.*

#### CHARGER

Vous vous ruez sur votre adversaire, négligeant votre défense pour porter un coup d'une violence maximale. Condition : vous devez être à distance suffisante de la cible pour charger (le MJ en est juge).

**Réussite simple** : si le résultat final du test de Capacité indique un succès, appliquez un bonus de + 3 aux dégâts infligés. Mais attention : vos adversaires sont avantagés pour vous attaquer (+ 3) jusqu'à ce que vous effectuiez votre prochaine action complexe.

**Réussite héroïque** : ajoutez un bonus de + 5 aux dégâts. Vos adversaires sont avantagés comme dans le cas de la réussite simple.

#### CONTENIR L'ADVERSAIRE

Cette manœuvre vous permet de tenir votre ou vos opposants à distance. Indispensable pour gagner du temps, que ce soit lorsque vous désirez parlementer, protéger la fuite de vos compagnons dans un escalier... ou leur laisser le temps de venir vous prêter main forte.

**Réussite simple** : l'attaquant effectue une manœuvre visant à le mettre à l'abri d'une attaque. Il n'inflige aucun dégât mais la cible de cette manœuvre ne peut pas déclarer d'attaque contre lui lors de sa prochaine action complexe (à ce tour de jeu ou au suivant).

**Réussite héroïque** : l'attaquant tournoie avec adresse,



menaçant, parant et interdisant à quiconque de s'approcher de lui. Il n'inflige aucun dégât, mais tous les adversaires dont le Seuil de Défense + 10 est atteint ou dépassé par le résultat de la manœuvre ne peuvent déclarer d'attaque contre le personnage lors de leur prochaine action complexe (à ce tour de jeu ou au suivant).

### COUP BAS

Ce type d'attaque sournoise est parfois celle des pauvres gens et des canailles, qui ont rarement le choix des armes mais qui sont prêts à vendre chèrement leur vie. Elle est au contraire très mal vue des preux ou de ceux qui pensent qu'un combat doit toujours demeurer loyal – encore que, si personne ne peut témoigner que l'on a employé une telle tactique...

**Réussite simple :** au moyen d'un objet que vous récupérez de votre main restée libre ou d'une manœuvre de pugilat (coup de tête, fourchette, béquille), vous agressez votre adversaire. (C'est toujours la *Capacité Offensive* de l'attaquant qui est mesurée au *Seuil de Défense* de sa cible.)

Attention, les dégâts sont traités comme ceux d'une arme de fortune : un seul niveau de Combativité est enlevé à votre adversaire, aucun d'IO n'est lancé. Mais vous lui infligez de surcroît une Adversité bleue, qui disparaîtra à la fin de la scène d'action.

**Réussite héroïque :** en plus du résultat de la réussite simple, vous privez votre adversaire de sa prochaine action complexe, qu'elle ait lieu à ce tour ou au suivant.

*Note : comme ceux de toute attaque, les effets d'un coup bas peuvent être annulés par la dépense d'un point d'Éclat.*

### COUP DE MAÎTRE

Idéale lorsque vous êtes un très bon combattant et que vous faites face à un opposant beaucoup plus faible, cette attaque experte nécessite de posséder le Talent Feinte pour être entreprise. Il vous faudra également dépenser 1 point de Bonne Aventure pour chaque tentative.

**Réussite simple :** par une série de manœuvres adroites, vous parvenez à percer la défense de votre adversaire et à toucher un point vital. Avant même de lancer le dé de dégâts de l'arme, l'adversaire perd deux niveaux de Combativité (au lieu d'un

seul dans le cas d'une attaque simple).

**Réussite héroïque :** votre attaque est parfaite. On ne lance pas les dés de dégâts de l'arme : l'adversaire est automatiquement vaincu.

### DÉFENSE TOTALE

Un personnage peut décider de ne porter aucune attaque et de tout faire pour se prémunir des coups qui lui seront portés. Il déclare cette action au début du tour, avant même le décompte des rangs d'Initiative. Son *Seuil de Défense* bénéficie d'un + 3 pour toute la durée du tour. Ce + 3 vaut également pour les SD des attaques à distance dont il pourrait être la cible.

### DÉSARMER

Parfois, plutôt que de s'engager dans un combat âpre et incertain, le mieux est d'y mettre par la force un terme. Et puis, vous serez toujours plus convaincant quand les épées ne sont plus que de votre côté... Cette manœuvre, qui n'inflige aucun dégât, est difficile à réaliser : le *Seuil de Défense* de votre adversaire est augmenté de 10.

**Réussite simple :** vous frappez avec force l'arme de votre adversaire. Il la perd, elle tombe au sol, hors de portée de lui (il lui faudra se désengager s'il veut la récupérer). (Aucun dégât n'est infligé à son porteur.)

**Réussite héroïque :** grâce à votre force brute, ou à une manœuvre d'escrime dont vous avez le secret, l'arme de l'adversaire est arrachée de ses mains et vous la récupérez dans le même mouvement (si tel est votre souhait). (Aucun dégât n'est infligé à son porteur.)

### ÉTRANGLER

Étrangler un adversaire jusqu'à ce qu'il suffoque est une affreuse besogne. Pour commencer, l'agresseur doit réussir une manœuvre en vue de maîtriser sa victime (voir la manœuvre « Immobiliser » ci-dessous). S'il y parvient, la cible n'est déjà plus en mesure de crier. Elle peut en revanche, à ce tour, tenter de se libérer de l'emprise comme dans le cadre d'une immobilisation normale (test de *Puissance + Mêlée / Puissance + Mêlée* pour lequel l'étrangleur a un avantage de + 3). À partir du tour suivant, mesurez *Puissance + Mêlée de l'étrangleur / Trempe ou Adresse + Mêlée* de l'étranglé dans le cadre d'une

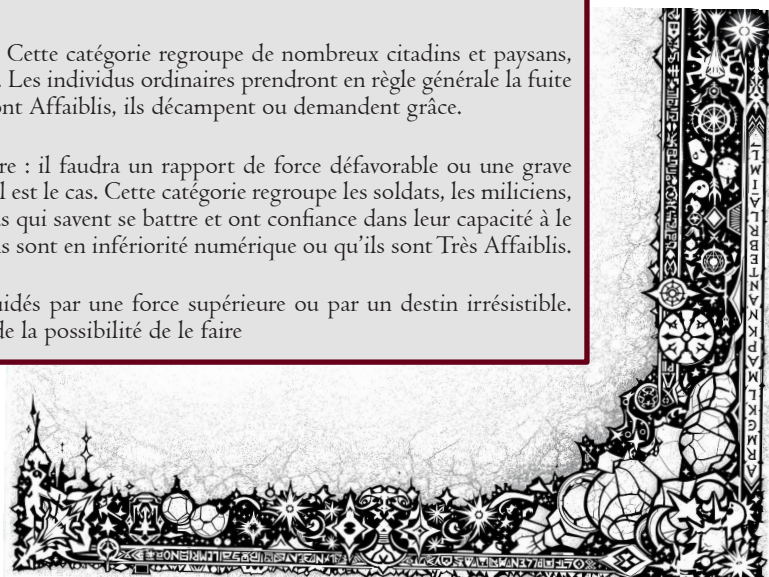
### COURAGE, FUYONS !

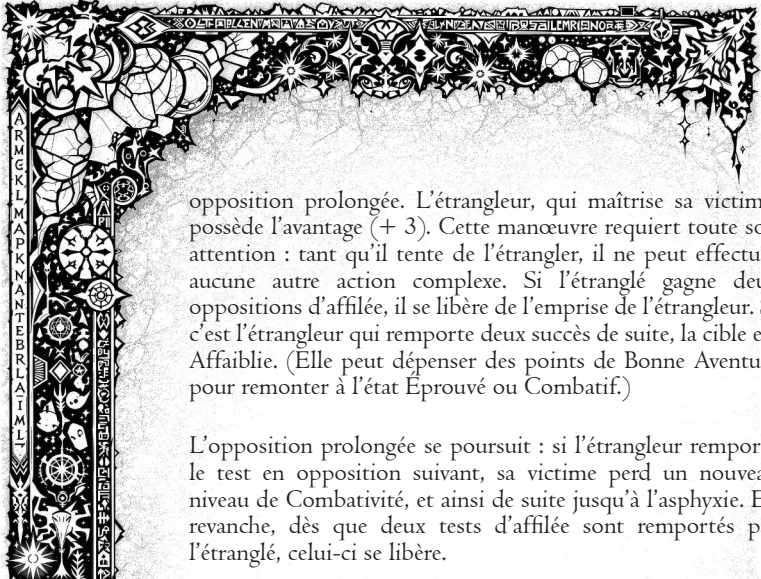
On considère que trois catégories d'individus peuvent être impliqués dans un combat. Leur comportement n'est pas le même lorsque leur vie est menacée.

Les individus ordinaires, dénués d'expérience du combat armé. Cette catégorie regroupe de nombreux citadins et paysans, mais aussi les petites frappes des bas-fonds et autres malandrins. Les individus ordinaires prendront en règle générale la fuite dès qu'un personnage sort son arme et se fait menaçant. S'ils sont Affaiblis, ils décampent ou demandent grâce.

Les combattants entraînés sont dotés d'une expérience guerrière : il faudra un rapport de force défavorable ou une grave blessure pour les pousser à fuir, ou encore leur faire croire que tel est le cas. Cette catégorie regroupe les soldats, les miliciens, les combattants d'arène, les gardes du corps, et tous les individus qui savent se battre et ont confiance dans leur capacité à le faire. Les individus de cette catégorie envisagent de fuir lorsqu'ils sont en infériorité numérique ou qu'ils sont Très Affaiblis.

Les êtres d'exception, qui disposent de points d'Éclat, sont guidés par une force supérieure ou par un destin irrésistible. Jamais un tel individu ne pourra être forcé à fuir, même s'il garde la possibilité de le faire





opposition prolongée. L'étrangleur, qui maîtrise sa victime, possède l'avantage (+ 3). Cette manœuvre requiert toute son attention : tant qu'il tente de l'étrangler, il ne peut effectuer aucune autre action complexe. Si l'étranglé gagne deux oppositions d'affilée, il se libère de l'emprise de l'étrangleur. Si c'est l'étrangleur qui remporte deux succès de suite, la cible est Affaiblie. (Elle peut dépenser des points de Bonne Aventure pour remonter à l'état Éprouvé ou Combatif.)

L'opposition prolongée se poursuit : si l'étrangleur remporte le test en opposition suivant, sa victime perd un nouveau niveau de Combativité, et ainsi de suite jusqu'à l'asphyxie. En revanche, dès que deux tests d'affilée sont remportés par l'étranglé, celui-ci se libère.

Lorsqu'il est Vaincu, l'étranglé sombre dans l'inconscience. Il faut réussir dans les deux minutes qui suivent un test d'Adresse + Soins / 16 pour le ranimer. Sans cela, il est mort.

*Note : si l'un des deux opposants obtient une réussite héroïque, il remporte l'équivalent de deux oppositions d'un seul coup.*

### IMMOBILISER

Lorsque, plutôt que de vous battre et de blesser votre adversaire, vous souhaitez simplement le mettre hors d'état de nuire, la meilleure manœuvre est encore de le priver de ses mouvements, en le plaquant au sol ou en le tenant fermement dans l'emprise de vos bras. Que vous souhaitez immobiliser quelqu'un ou le faire tomber et le maintenir par terre, la manœuvre est résolue de la même façon. Il vous faut réussir un test en opposition *Puissance + Mêlée (pas de bonus d'arme) / Seuil de Défense de la cible + 5* si elle tient une arme en main et si elle est consciente de l'attaque.

**Réussite simple** : votre force physique ou un mouvement de combat dont vous avez le secret vous permettent d'immobiliser votre adversaire ou de le mettre au sol et de l'y maintenir. Cette manœuvre requiert toute votre attention : tant que vous l'immobilisez, vous ne pouvez effectuer d'autre action complexe. D'autre part, votre adversaire, incapable de bouger ni d'effectuer d'attaque, peut tenter de se libérer lors de sa prochaine action complexe. On effectue alors un test en opposition prolongée de *Puissance + Mêlée / Puissance + Mêlée* dans lequel on considère que vous avez l'avantage (+ 3). Si l'adversaire remporte une manche, c'est lui qui prend cet avantage (vous le récupérez dès que vous en remportez une). Si l'adversaire remporte deux oppositions de suite ou obtient une réussite héroïque sur une opposition, il se libère. Dans le cas contraire, il se débat mais il est incapable d'agir. Il pourra essayer de se défaire de votre emprise à chacune de ses prochaines actions complexes.

**Réussite héroïque** : même résultat que la réussite simple, mais vous avez de surcroît la possibilité d'effectuer une action complexe à votre rang d'Initiative. Tout en maintenant votre adversaire immobile, vous pouvez par exemple porter une attaque ou encore arracher le trousseau de clés qu'il porte à sa ceinture.

### REPOUSSER

Pour pousser un adversaire au corps-à-corps, vous devez un réussir un test de *Puissance + Mêlée (sans bonus d'arme) / Seuil de Défense de l'adversaire + 5* s'il tient une arme en main et s'il est conscient de l'attaque.

**Réussite simple** : la cible ne subit aucun dégât mais est repoussée et tombe au sol : tout adversaire est avantage (+ 3) jusqu'à ce qu'elle utilise une action simple pour se relever.

**Réussite héroïque** : la cible ne subit aucun dégât mais est repoussée de trois mètres dans la direction choisie par l'attaquant (ce peut être celle d'escaliers pentus ou d'un gouffre vertigineux...) et tombe à la renverse. Tout opposant est avantage (+ 3) jusqu'à ce que la cible utilise une action complexe pour se relever.

### SE DÉSENGAGER

Lorsque tout est perdu, y compris l'honneur, et que seules restent la mort ou la fuite... la fuite est généralement préférable, non ? Fuir implique que vous consacriez votre action complexe à un test en opposition d'Adresse + Mouvements / Capacité offensive de l'adversaire. Cette action compte comme une manœuvre réflexe pour lui. Si vous êtes engagé au corps-à-corps avec plusieurs adversaires, c'est toujours l'adversaire possédant la Capacité offensive la plus élevée qui est pris en compte.

Si vous voulez échapper à un adversaire qui a déjà été attaqué lors de ce tour de jeu, vous êtes avantage (+3).

**Réussite** : vous réussissez à vous désengager promptement et le corps-à-corps cesse : les règles de combat ne s'appliquent plus car vous n'êtes plus à portée de votre adversaire. Si lui ou l'un de ses alliés n'ont pas encore agi, ils ont deux possibilités : soit ils consacrent leur action complexe à une manœuvre de combat contre un autre opposant ; soit ils déclarent qu'ils veulent vous rattraper et dans ce cas une course-poursuite s'engage.

**Échec** : le tour de jeu se poursuit et le combat continue. Vous avez été immédiatement rattrapé, ou temporairement acculé, bref vous vous retrouvez dans une situation délicate : tout adversaire est avantage (+ 3) jusqu'à ce

## CHARGE DE CAVALERIE

**Condition** : l'attaquant doit être à distance suffisante de sa cible pour charger (le MJ est juge).

**Réussite simple** : appliquez les règles normales d'une attaque au corps-à-corps, mais l'attaquant ajoute + 4 à ses dégâts.

**Réussite héroïque** : appliquez les règles normales d'une réussite héroïque au corps-à-corps, mais l'attaquant ajoute + 6 à ses dégâts.

que vous effectuiez votre prochaine action complexe.

*Note : bien sûr, une manœuvre de désengagement est automatiquement réussie si les opposants laissent volontairement partir leurs cibles. Devant des PNJ cédant à la cowardise, il peut par exemple arriver que les PJ préfèrent les voir fuir plutôt que de continuer à se battre contre eux.*

## SOUTENIR

Un personnage, surtout s'il a une faible *Capacité Offensive*, peut décider de ne porter aucune attaque durant un tour de jeu et d'apporter plutôt son aide à l'un ou l'autre de ses alliés. Lorsque vient son rang d'Initiative, il décrit ce qu'il entreprend au cours de son action complexe : cela peut aller de la tentative de diversion à une manœuvre pour gêner physiquement l'adversaire ciblé. Contre celui-ci, la prochaine attaque sera avantagée (+ 3).

Un deuxième personnage apportant son soutien après le premier porte l'avantage à + 4, un troisième à + 5. Il n'est pas possible d'apporter plus de trois soutiens sur une même cible.

*Note : cet avantage peut s'appliquer, avec l'accord du MJ, à une autre action qu'une attaque (une tentative de désengagement ou d'intimidation, par exemple).*

## CAS PARTICULIERS

Vous trouverez ci-dessous quelques règles supplémentaires pour résoudre des situations de combat moins fréquentes.

### ATTAQUE MONTÉE

Un combattant monté est un adversaire redoutable, qui est considéré comme avantagé par rapport à tout adversaire à pied : + 3 à sa *Capacité Offensive* et à son *Seuil de Défense*.

D'autre part, il peut effectuer une manœuvre d'attaque dévastatrice : la charge de cavalerie.

### COMBATTRE EN AVEUGLE

Un combattant qui ne peut pas voir ses adversaires est incapable de porter une attaque. Il peut tenter de se défendre, mais tout adversaire qui l'attaque est extrêmement avantagé : bonus de + 10 pour lui.

### COMBATTRE AVEC DEUX ARMES

Si vous possédez le Talent *Ambidextre*, vous avez la possibilité de vous battre au corps-à-corps avec une arme dans chaque main. Vous pouvez porter deux attaques distinctes.

Votre première attaque s'effectue avec un malus de - 3. Pour la deuxième, le malus est de - 6. Lorsque vous utilisez cette manœuvre, vous effectuez déjà deux actions complexes : vous n'avez donc pas la possibilité d'effectuer une action complexe supplémentaire.

### MULTIPLES ADVERSAIRES

Un combattant affronte plusieurs adversaires lorsque ceux-ci sont en mesure d'exécuter plusieurs attaques contre lui dans le même tour de jeu. Sauf cas exceptionnel, il est impossible d'attaquer un même adversaire à plus de trois combattants lors

du même tour.

Toute attaque effectuée après la première contre un même adversaire est considérée comme avantagée (+ 3). Ce bonus n'est pas cumulatif.

*Note : cet avantage peut s'appliquer, avec l'accord du MJ, à une autre action qu'une attaque (une tentative de désengagement ou d'intimidation, par exemple).*

## TENDRE UNE EMBUSCADE

Celui qui prépare le guet-apens (pour lui-même ou pour le compte d'un groupe qu'il coordonne) réalise un test en opposition *Clairvoyance + Filouterie / Clairvoyance + Perception* des cibles.

Des bonus peuvent être accordés à l'un ou l'autre des partis, selon les circonstances : terrain boisé ou au contraire offrant peu de couvert, cibles sur leurs gardes, personnages embusqués très nombreux donc plus facilement repérables, etc. Le dé du test d'embuscade est lancé derrière l'écran, de manière à ce que les joueurs en ignorent le résultat.

En cas de réussite simple des cibles de l'embuscade, celle-ci ne fonctionne pas, les cibles ne seront pas surprises quand elle se déclenchera.

En cas de réussite héroïque des cibles, elles retournent l'effet de surprise et seront avantagées lors du premier tour de confrontation. Elles disposeront d'un bonus de + 3 pour d'éventuels tests en opposition ou manœuvres de combat.

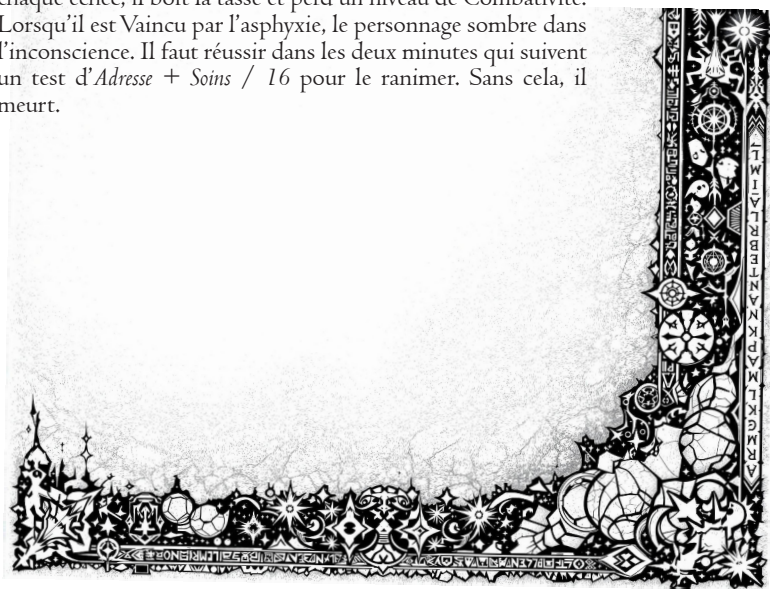
En cas de réussite simple des embusqués, les cibles sont prises par surprise et ne peuvent agir pendant le premier tour de jeu.

En cas de réussite héroïque des embusqués, ceux-ci bénéficient du résultat de la réussite simple et sont en outre avantagés (+ 3) lors du premier tour de confrontation pour les éventuels tests en opposition ou manœuvres de combat qu'ils entreprendront contre les cibles de l'embuscade.

## DANGERS NATURELS

### ASPHYXIE ET NOYADE

Lorsqu'un personnage n'est plus en état de respirer et n'a plus d'oxygène dans les poumons, il perd un niveau de *Combativité* par tour. Afin d'échapper à la noyade, il doit réussir un test de *Puissance + Nage / 15* autant de fois que le MJ l'estime nécessaire, avant que le personnage atteigne un endroit sûr. Le SD peut varier en fonction du courant, de la houle, etc. À chaque échec, il boit la tasse et perd un niveau de *Combativité*. Lorsqu'il est vaincu par l'asphyxie, le personnage sombre dans l'inconscience. Il faut réussir dans les deux minutes qui suivent un test d'*Adresse + Soins / 16* pour le ranimer. Sans cela, il meurt.



## CHUTE

Trébucher et tomber n'ont aucune conséquence sinon de se retrouver au sol. Être au sol crée un avantage pour votre adversaire (+ 3). Les chutes deviennent dangereuses dans deux circonstances : lorsque l'on tombe depuis une grande hauteur ; lorsque l'on tombe à grande vitesse : tomber d'un cheval au galop ou d'un véhicule lancé à toute allure peut être mortel. Enfin, la chute peut être aggravée par des rebonds ou amortie par des surfaces molles. Ainsi, tomber du haut d'une falaise dans la mer n'est pas forcément mortel, alors qu'une chute depuis le sommet d'un escalier peut occasionner des blessures gravissimes. Lorsqu'un personnage tombe, il effectue une manœuvre réflexe d'Adresse + Mouvements / Seuil de Difficulté déterminé par la hauteur. Le SD est de 8 + 5 par étage au-dessus du premier. Le MJ ajuste ce SD en fonction de la vitesse de projection (tomber d'un cheval au galop, par exemple, augmente le SD de 5).

Reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer les dégâts subis, en fonction de la réussite au test. Les Adversités infligées sont rouges.

**Réussite simple** : vous parvenez à amortir votre chute. Seuls les dégâts minimaux sont infligés au personnage.

**Réussite héroïque** : les dégâts minimaux sont réduits d'un niveau (par exemple, un personnage qui chute de 9 mètres est au minimum Affaibli, et non Très Affaibli). La réussite héroïque sur une chute de 15 mètres de haut reste sans effet : le personnage meurt.

**Échec simple** : le personnage subit les dégâts minimaux et le dé de dégâts supplémentaires est lancé. Si le résultat est égal ou supérieur à son Seuil de Vigueur, il perd un niveau de Combativité supplémentaire, deux si le résultat atteint ou dépasse le double de son Seuil de Vigueur, trois s'il atteint ou dépasse le triple, etc.

**Échec dramatique** : le dé de dégâts est doublé.

Hauteur de chute	SD	Dégâts minimaux (si surface dure)	Dégâts supplémentaires
Un étage (3 mètres)	8	Aucun	+1d10
Deux étages (6 mètres)	13	Affaibli	+1d10
Trois étages (9 mètres)	18	Très Affaibli	+1d10
Quatre étages (12 mètres)	23	Mort (sauf réussite héroïque)	-
Cinq étages (15 mètres et plus)	Impossible	Mort	-
En mouvement (vitesse d'un cheval au galop)	+5	-	+1d10
En mouvement (plus rapide qu'un cheval au galop)	+10	-	+1d10 + 10
Rebonds	-	-	+1d10
Surface molle	-	Calculez les dégâts comme si la chute était réduite de 2 niveaux	-

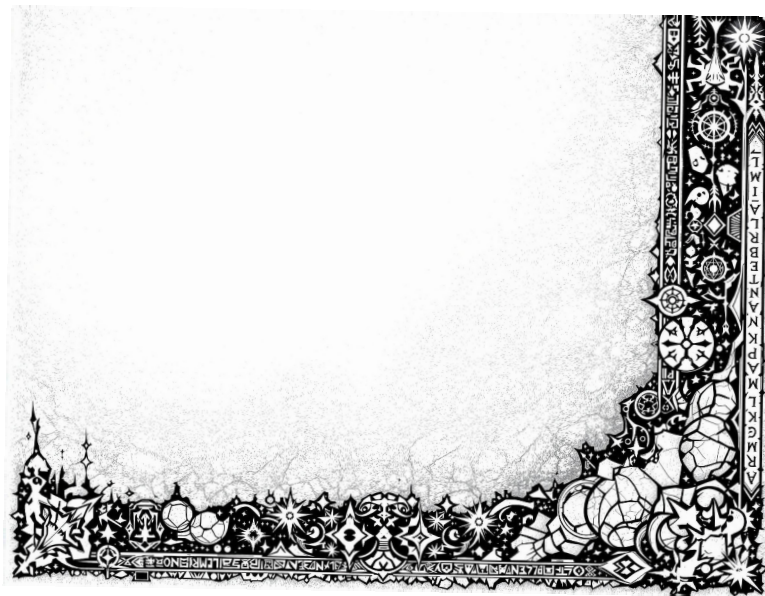
## FEU

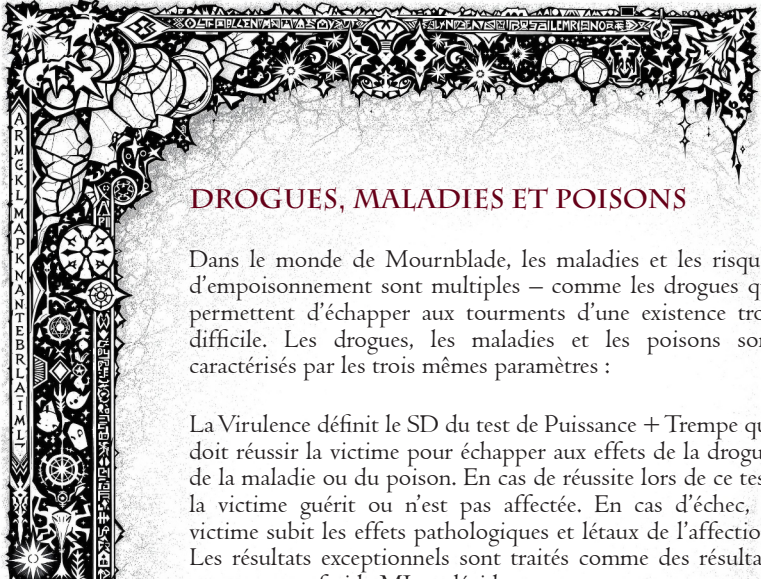
Le feu génère des brûlures, mais peut également asphyxier ceux qui y sont exposés.

Un feu est caractérisé par son intensité. Cette intensité détermine un nombre de points de dégâts (référez-vous au tableau ci-dessous) à comparer au Seuil de Vigueur de ceux qui sont au contact des flammes, à partir du deuxième tour de jeu, et ce à chaque tour. Il est possible de sauter au travers d'un brasier, mais y rester est une idée... mortelle !

Exposé à des feux intenses, un individu peut également étouffer à cause des fumées et du manque d'oxygène. Chaque tour passé à trop grande proximité d'un incendie d'intensité 10 ou plus réclame de réussir un test de Puissance  $\times 2$  / Intensité du feu. En cas d'échec, la victime s'asphyxie et tombe dans l'inconscience jusqu'à ce qu'elle puisse de nouveau respirer normalement.

Feu	Intensité	Dégâts
Bougie, poêle chaude	1	1d10
Torche, petit feu de camp, brasero	3	1d10+1
Grand feu de camp, incendie d'une maison d'habitation	5	1d10 + 5
Feu de joie, incendie d'un étage entier d'une maison	10	1d10 + 10
Bûcher, incendie de plusieurs étages d'une maison	15	1d10 + 15
Incendie impliquant de grandes quantités de surfaces inflammables (Alchimie, Sorcellerie...)	20	1d10 + 20





## DROGUES, MALADIES ET POISONS

Dans le monde de Mournblade, les maladies et les risques d'empoisonnement sont multiples – comme les drogues qui permettent d'échapper aux tourments d'une existence trop difficile. Les drogues, les maladies et les poisons sont caractérisés par les trois mêmes paramètres :

La Virulence définit le SD du test de Puissance + Trempe que doit réussir la victime pour échapper aux effets de la drogue, de la maladie ou du poison. En cas de réussite lors de ce test, la victime guérit ou n'est pas affectée. En cas d'échec, la victime subit les effets pathologiques et létaux de l'affection. Les résultats exceptionnels sont traités comme des résultats normaux, sauf si le MJ en décide autrement.

**Effet pathologique** : décrit les effets de la drogue, de la maladie ou du poison autre qu'une perte de niveaux de Combativité – tremblements, fièvres, perte d'acuité sensorielle, nausées, toux etc.

**Effet léthal** : indique à quel rythme les niveaux de Combativité sont perdus. Après chaque perte, le malade refait un test contre la Virulence de la drogue, de la maladie ou du poison, pour voir s'il reste soumis à ses effets. Dès qu'il réussit un test, il s'en libère (et entame la guérison dans le cas d'une maladie ou d'un poison).

Ci-dessous se trouvent des exemples de maladies, drogues et poisons naturels. Les drogues et poisons issus de l'alchimie commune (qui incluent d'autres drogues et poisons naturels) sont présentés dans *Drogues, poisons et autres recettes* de l'alchimie commune tandis que des exemples de potions issues de l'alchimie supérieure se trouvent dans *Exemples de potions de l'alchimie supérieure*.

### ALCOOL (DROGUE À INGÉRER)

**Virulence** : variable, 15 en moyenne (10 pour un alcool léger, 20 pour une eau-de-vie)

**Effet pathologique** : désinhibition, somnolence, nausée, inconscience.

**Effet léthal** : aucun. La Virulence de cette drogue est testée toutes les 5 minutes tant que le consommateur boit. Tant qu'il est sous l'effet de cette drogue, le consommateur perd une bonne partie de ses inhibitions et agit de manière souvent comique ou stupide. Il parle fort, émet des opinions absurdes, fait des propositions indécentes, etc. Au bout d'une trentaine de minutes, il sombre dans une somnolence qui peut rapidement se ponctuer de violentes nausées (lesquelles ne réveillent pas forcément l'ivrogne). Une consommation excessive d'alcool peut causer une perte de conscience chez le consommateur. Cette drogue est moyennement addictive. Une cuite tous les deux jours suffit à échapper aux symptômes de manque.

### AMANITE PHALLOÏDE (POISON À INGÉRER)

**Virulence** : 30

**Effet pathologique** : destruction du foie.

**Effet léthal** : la Combativité baisse d'un niveau par heure. Lorsqu'il est Vaincu, le malade est pris d'horribles douleurs à l'abdomen et sombre dans l'inconscience. Il meurt Trempe minutes plus tard. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 25 pourra arrêter l'action du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

### FIÈVRE DES MARAIS (MALADIE TRANSMISE PAR LES MOUSTIQUES DES MARAIS)

**Virulence** : 15

**Effet pathologique** : tremblements, forte fièvre, hallucinations et délire lors du sommeil.

**Effet léthal** : la victime perd un niveau de Combativité tous les deux jours. Elle ne peut pas regagner de niveaux par quelque moyen que ce soit, à moins d'être soignée. La fièvre se déclenche lorsque la Combativité tombe au niveau Affaibli. Quand il est Très Affaibli, le malade est victime de délires et d'hallucinations. Dès qu'il est Vaincu, il sombre dans le coma. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 pourra arrêter l'effet de la fièvre. Le malade récupère alors ses niveaux de Combativité normalement.

### FIÈVRE DU MANQUE (TROUBLE OCCASIONNÉ PAR L'ABSENCE D'UNE TOXINE À LAQUELLE LE PERSONNAGE EST DÉPENDANT)

**Virulence** : 15

**Effet pathologique** : fièvre, amaigrissement, hypersalivation, hypersensibilité à la lumière, délires et démence.

**Effet léthal** : le malade perd 1 point de Clairvoyance (définitif) par jour et un niveau de Combativité tous les deux jours. Il prend un teint cireux et maigrit très rapidement. Si la victime devient Très Affaibli, son état physique stagne (plus de Combativité perdue), mais elle commence à avoir des visions cauchemardesques et un comportement névrotique. Elle perd à présent un niveau d'Âme toutes les cinq heures : à l'état Brisé, elle sombre dans une folie sans rémission. Il est conseillé de se tenir au chaud et d'inhaler des infusions de thé et de girofle, mais en réalité seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 pourra arrêter la perte de Combativité ou d'Âme. Le malade récupère alors ses niveaux d'Âme normalement (la Combativité revient aussitôt à son maximum).



## LE MAL DE LA MER BOUILLONNANTE (MALADIE ÉPIDÉMIQUE)

(Le Seigneur des ruines p. 55)

Cette maladie d'origine inconnue ne survient qu'aux abords de la Mer Bouillonnante. Elle est faiblement contagieuse, mais peut se révéler mortelle.

**Virulence** : de 10 à 20 selon les pics de chaleur.

**Effet pathologique** : toux, tremblements, fièvre, maux de tête insupportables troublant le sommeil, amnésie temporaire.

**Effet léthal** : perte d'un niveau de Combativité par jour à partir de l'incubation. La maladie se manifeste d'abord par une toux et des tremblements légers. Lorsque l'on devient Affaibli, la fièvre s'installe et de violents maux de tête surgissent ; le sommeil est désormais quasiment impossible. Lorsque l'on devient Très Affaibli, tous les symptômes s'intensifient, les tremblements peuvent devenir spectaculaires et des douleurs soudaines font hurler le patient. Une amnésie et une sorte de délire léger peuvent apparaître du fait du manque de sommeil, et persister pendant quelques jours. Un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 permet d'arrêter tous les effets et de guérir. Un jet de Virulence (de difficulté 10) déterminera si la maladie contamine ceux qui sont au contact du malade.

## PESTE (MALADIE ÉPIDÉMIQUE)

**Virulence** : 20

**Effet pathologique** : squames noirâtres, varices, troubles nerveux, odeur insoutenable, putréfaction des extrémités.

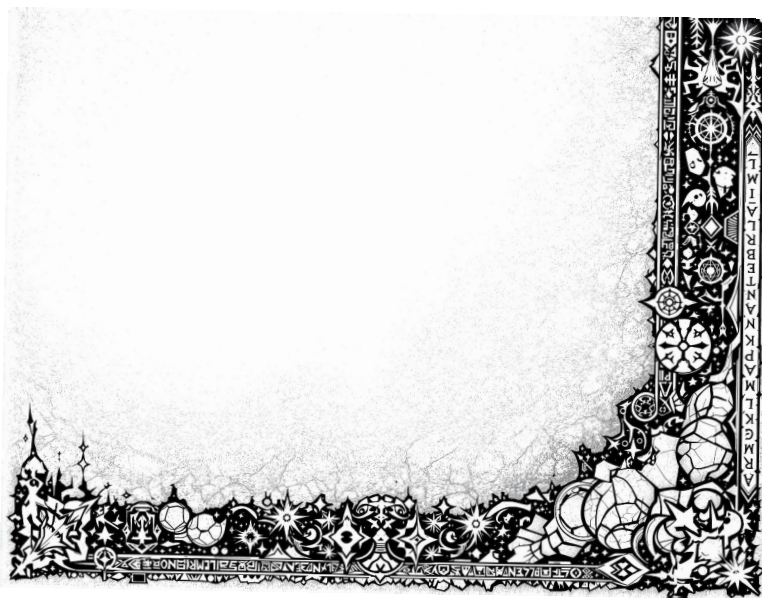
**Effet léthal** : la peau commence par se couvrir de taches foncées et de larges varices brunâtres apparaissent sur le corps du malade. Le malade perd 1 niveau de Combativité tous les deux jours. Lorsqu'il est Affaibli, la peste ronge les extrémités du malade (orteils, doigts, nez, oreilles) et cette putréfaction s'accompagne d'une odeur rapidement insoutenable. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins (Remèdes) / 20 pourra arrêter la perte des niveaux de Combativité. Le malade récupère alors ses niveaux au rythme de 1 par semaine.

## POISON DE VIPÈRE ASPIC COURANTE (POISON À INJECTER)

**Virulence** : 10

**Effet pathologique** : douleur, vomissement, œdème qui se mue en syncope

**Effet léthal** : la Combativité baisse d'un niveau par minute. Quand il est Très Affaibli, le malade est pris de vomissements. Quand il est Vaincu, le malade est cloué au sol par un œdème pulmonaire qui le fait étouffer ; il meurt au bout de Trempes minutes. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 pourra arrêter l'effet du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.





## SORCELLERIES ET ENTITÉS DU MULTIVERS

### RÈGLES GÉNÉRALES

Ce chapitre compile les règles nécessaires à l'utilisation des multiples Sorcelleries connues dans les Jeunes Royaumes. Dans un souci d'exhaustivité et afin de faciliter la tâche du MJ souhaitant manier la Sorcellerie dans le *CYD System 2.0*, il inclut les magies décrites dans le supplément L'Œil du Sorcier, et tous les ajouts (nouvelles Runes par exemple) à travers l'ensemble de la gamme. C'est aussi pour cette raison que les différentes options de chaque Sorcellerie sont toujours exposées de façon complète (par exemple, vous trouverez ici le catalogue entier de toutes les Runes et de tous les Sortilèges). De même, lorsque ces Sorcelleries convoquent des créatures surnaturelles, les statistiques de toutes ces dernières seront mises à jour (même si ces fiches sont, pour la plupart, rassemblées dans un livret à part). En revanche, les descriptions des créatures, ainsi que les très nombreux détails relatifs aux concepts théoriques, ou servant à narrer l'ambiance souvent sulfureuse de ces Sorcelleries ne seront pas repris ici : malgré l'ambition d'exhaustivité propre à ce document, nous invitons donc le MJ à se référer au livre de Mournblade et à L'Œil du Sorcier pour y trouver la matière nécessaire à la mise en scène de la Sorcellerie si particulière de Mournblade.

### LES DIFFÉRENTES SORCELLERIES

Les différentes magies sont regroupées dans les prochaines sections de la façon suivante :

- la Sorcellerie runique et ses usages dérivés, à savoir la science des potions (liée à l'alchimie) et la Nécromancie ;
- l'appel aux Seigneurs Élémentaires ou aux Seigneurs des Bêtes ;
- les contrats passés avec des Démons du Chaos ;

- les enchantements et esprits de la Loi ;
- la magie du Rêve et les magies encore plus rares : le Chemin de Roses et de Ronces, la Greffe, et la sorcellerie lunaire de Soom.

Deux sections plus courtes viennent clore ce chapitre : l'une décrivant les entités les plus étranges des Jeunes Royaumes, ses artefacts et ses lieux magiques, l'autre s'attardant sur les spécificités des voyages à travers le Multivers.

**Il est indispensable de posséder le Talent Œil du Sorcier pour pouvoir utiliser n'importe laquelle des Sorcelleries existantes (à l'exception de l'alchimie simple et dite « non magique »).** On notera qu'il est possible de se spécialiser dans la plupart de ces magies grâce à des Talents spécifiques. Toutefois, aucun Profil ne permet de maîtriser toutes ces Sorcelleries à la fois, et les multiples Talents qui les reflètent.

Chaque type de magie ou presque fait appel à des **Compétences** distinctes, et dispose également, en général, d'un ou plusieurs « **limitants** » : une ou plusieurs Compétences qui ne sont pas utilisées dans les tests de cette magie, mais qui définissent le score maximum utilisable dans la Compétence en question, comme l'explique le livre de base de *Mournblade* (par exemple pour la magie runique à la page 200). **Si une Sorcellerie a plusieurs limitants, alors la Capacité de Sorcellerie sera limitée par le limitant dont le score est le plus bas.**

Le tableau suivant récapitule tous les tests de Capacité de Sorcellerie, et les limitants respectifs des Compétences utilisées dans ces tests de Capacité.

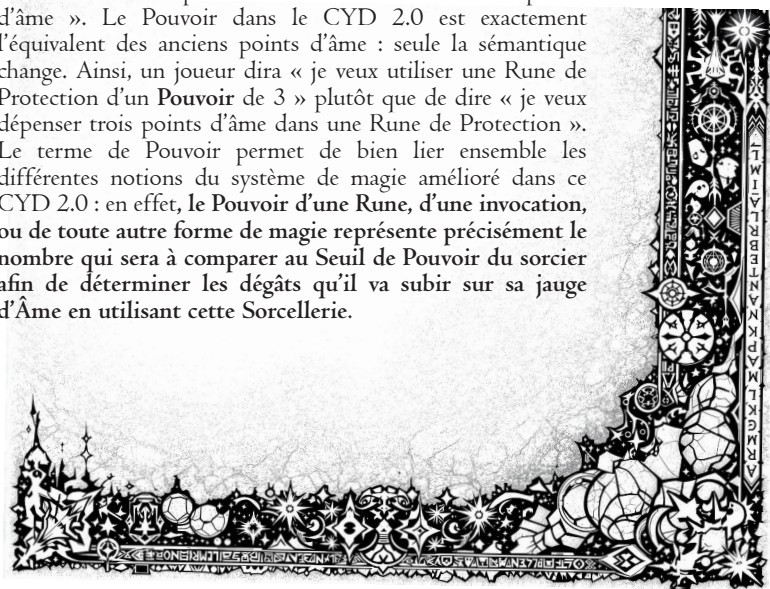


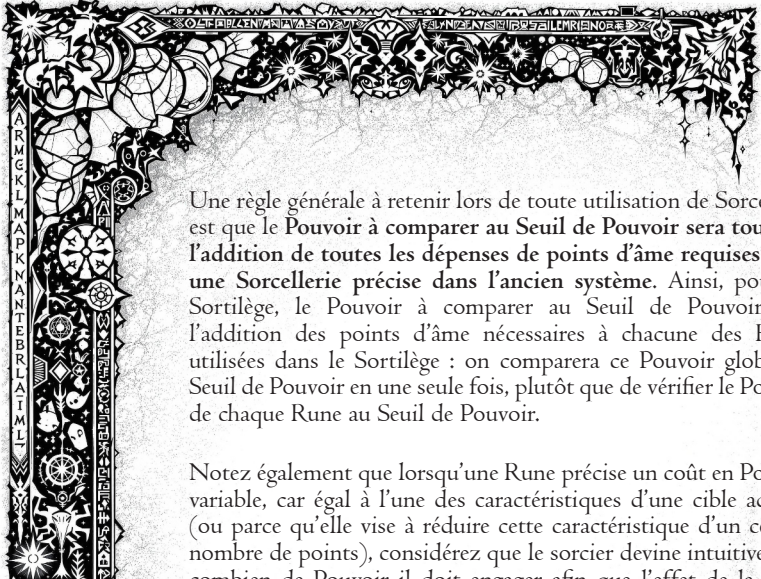
Sorcellerie	Capacité utilisée	Limitants
Alchimie (non magique)	Clairvoyance + Savoir : Alchimie	Aucun
Sorcellerie runique	Clairvoyance + Savoir : Runes	Savoir : Haut-parler
Alchimie supérieure : potions	Clairvoyance + Savoir : Runes	Savoir : Haut-parler + Savoir : Alchimie
Nécromancie	Clairvoyance + Savoir : Runes	Savoir : Haut-parler
Élémentaires	Présence + Persuasion	Savoir : Haut-parler + Savoir : Seigneurs Élémentaires
Seigneurs des Bêtes	Clairvoyance + Persuasion	Savoir : Haut-parler + Savoir : Seigneurs des Bêtes
Démons	Trempe + Coercition	Savoir : Haut-parler + Savoir : Loi & Chaos
Automata	Trempe + Persuasion	Savoir : Haut-parler + Savoir : Loi & Chaos
Magie des Rêves	Clairvoyance + Savoir : Rêve	Aucun, mais de nombreuses autres Compétences sont utilisées dans les Rêves
Chemin de Roses et de Ronces (Savoir : Alchimie 3 minimum)	Clairvoyance + Savoir : Plantes & Animaux	Soins
Greffe	Adresse + Soins	Savoir : Logique & Mécanique (Loi) ou Savoir : Plantes & Animaux (Chaos)
Sorcellerie lunaire de Soom	Clairvoyance + Savoir : Sorcellerie lunaire	Savoir : Mathématique & Astronomie

## PRÉCISIONS SUR LE LEXIQUE EMPLOYÉ ; POUVOIR ET SEUIL DE POUVOIR

Pour la plupart des sorciers, les termes de **Rune** et **Sort** sont équivalents et indifféremment employés. Le terme **Sortilège** désigne un assemblage de Runes. Enfin, un **Sortilège** ou un **Sort** qui est créé à plusieurs est nommé **Rituel**. Tout contact avec une entité du Multivers, quel que soit son type, sera désignée comme une **invocation**. Les sorciers eux-mêmes peuvent porter de très nombreux noms, comme l'explique L'Œil du Sorcier. Nous utiliserons ici trois termes en particulier sans que cela porte à conséquence : **sorcier**, **invocateur**, ou **enchanteur** (ce dernier terme désignant fréquemment les sorciers de la Loi).

Pour éviter toute confusion, dans ce *Mourblade* 2.0, entre les anciens *points d'âme* et la nouvelle jauge d'Âme, nous vous recommandons de parler de « **Pouvoir** » au lieu de « points d'âme ». Le **Pouvoir** dans le CYD 2.0 est exactement l'équivalent des anciens points d'âme : seule la sémantique change. Ainsi, un joueur dira « je veux utiliser une Rune de Protection d'un **Pouvoir** de 3 » plutôt que de dire « je veux dépenser trois points d'âme dans une Rune de Protection ». Le terme de **Pouvoir** permet de bien lier ensemble les différentes notions du système de magie amélioré dans ce CYD 2.0 : en effet, le **Pouvoir d'une Rune**, d'une **invocation**, ou de toute autre forme de magie représente précisément le **nombre** qui sera à comparer au **Seuil de Pouvoir** du sorcier afin de déterminer les dégâts qu'il va subir sur sa jauge d'Âme en utilisant cette Sorcellerie.





Une règle générale à retenir lors de toute utilisation de Sorcellerie est que le **Pouvoir à comparer au Seuil de Pouvoir sera toujours l'addition de toutes les dépenses de points d'âme requises pour une Sorcellerie précise dans l'ancien système**. Ainsi, pour un Sortilège, le Pouvoir à comparer au Seuil de Pouvoir sera l'addition des points d'âme nécessaires à chacune des Runes utilisées dans le Sortilège : on comparera ce Pouvoir global au Seuil de Pouvoir en une seule fois, plutôt que de vérifier le Pouvoir de chaque Rune au Seuil de Pouvoir.

Notez également que lorsqu'une Rune précise un coût en Pouvoir variable, car égal à l'une des caractéristiques d'une cible adverse (ou parce qu'elle vise à réduire cette caractéristique d'un certain nombre de points), considérez que le sorcier devine intuitivement combien de Pouvoir il doit engager afin que l'effet de la Rune puisse s'appliquer, ou quelle est la valeur de cette caractéristique s'il veut par exemple la réduire à son minimum.

Afin de mieux préciser les effets de la Sorcellerie qui n'ont été qu'esquissés dans le premier chapitre du présent document, voici ce qui se passe lorsque l'on compare le nombre de points de Pouvoir de la Sorcellerie utilisée au Seuil de Pouvoir du sorcier :

- Si le *Seuil de Pouvoir* n'est pas atteint, le sorcier ne perd pas d'autre niveau d'Âme que celui qui est perdu automatiquement du fait de la réussite de la Sorcellerie utilisée.
- Si le *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, le sorcier perd deux niveaux d'Âme en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement du fait de la réussite de la Sorcellerie utilisée).
- Si le double du *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, le sorcier perd trois niveaux en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement).
- Si le triple du *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, le sorcier perd quatre niveaux en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement).
- Si le quadruple du *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, le sorcier perd cinq niveaux en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement).
- Si le quintuple du *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, le sorcier perd six niveaux en tout (en incluant le niveau perdu automatiquement).
- Si le sextuple du *Seuil de Pouvoir* est atteint ou dépassé, la Sorcellerie souhaitée est si puissante pour ce sorcier que son esprit sera automatiquement « Brisé », même si son Âme est à l'état « Serein » avant l'utilisation de cette Sorcellerie. En pratique, tout sorcier sensé évitera d'utiliser une telle Sorcellerie, qui dépasse manifestement ses capacités psychiques.

*Exemple : dans Elric des Dragons, après que sa trahison a été révélée et qu'il a été emprisonné par Elric, Yyrkoon souhaite invoquer une monstruosité nébuleuse capable de l'aider à s'échapper. Il s'agit d'un très puissant Démon Majeur et, après avoir discuté des termes de l'invocation (et notamment du fait que le Démon devra affronter rien de moins que de nombreux soldats de la Garde impériale melnibonéenne), on détermine que le SD pour l'invoquer, est de 25 (et le Pouvoir nécessaire de 26). Le Seuil de Pouvoir de Yyrkoon est de 10 : ainsi, le Pouvoir nécessaire à cette invocation dépasse le double de son Seuil de Pouvoir (tout en restant inférieur au triple de ce Seuil), et lui infligera donc une perte de trois niveaux d'Âme. Une fois qu'il a réussi à invoquer et maîtriser ce Démon (en utilisant ses Talents et en dépensant un point d'Éclat pour optimiser son résultat), son Âme passe à « Stressé 4 » car il était initialement à « Stressé 1 » au moment de l'invocation du Démon.*

*Un sorcier dont le Seuil de Pouvoir serait de 4 ou moins ne serait pas capable d'un tel prodige : en effet, le Pouvoir nécessaire à cette invocation dépasserait le sextuple de son Seuil de Pouvoir. En admettant qu'il puisse atteindre par miracle le formidable SD de 25, un tel « sorcier » verrait son Âme passer aussitôt au statut « Brisé ».*

## **SORCELLERIES INSIGNIFIANTES (DONT LE POUVOIR EST ÉGAL À 1)**

Le Pouvoir minimum de n'importe quelle Sorcellerie est de 1.

Toute Sorcellerie, quel que soit son type, ne coûtant que 1 point d'âme seulement dans l'ancien système (son Pouvoir dans le 2.0 sera donc de 1) n'aura normalement pas d'impact sur la jauge d'Âme, comme cela a été expliqué dans le premier chapitre de ce document. Cela dépendra toutefois de la réussite ou non du test de Capacité qui reste nécessaire pour utiliser cette Sorcellerie, aussi insignifiante soit-elle. Les effets varient en fonction du résultat de ce test :

**Réussite ou réussite héroïque :** la Sorcellerie peut être utilisée avec succès et l'Âme n'est pas affaiblie. En cas de réussite héroïque, cette Sorcellerie mineure pourrait avoir des effets très légèrement supérieurs à ce qui était attendu (à la discrétion du MJ).

**Échec :** le sorcier ne parvient pas à utiliser cette Sorcellerie et perd un niveau d'Âme (et un seul).

**Échec dramatique :** comme ci-dessus ; de plus, les effets d'échec dramatique propres à ce type de Sorcellerie s'activent (jet d'Id20 en lien avec le tableau de la page 202 de *Mournblade* pour la Sorcellerie runique par exemple).

*Notez qu'il existe plusieurs situations où une Sorcellerie de Pouvoir 1 impactera toujours l'Âme du sorcier.*

- C'est le cas tout d'abord d'une Sorcellerie maintenue (voir ci-dessous).
- De même, une Rune ayant un Pouvoir de 1 sera fréquemment utilisée dans un Sortilège : dans ce cas-là, son Pouvoir, même s'il n'est que de 1, est bien pris en compte dans le Pouvoir total du Sortilège, comme toute autre Rune.
- Enfin, les Runes de Pouvoir 1 nécessaires aux invocations (les quatre Runes Élémentaires et les Runes de Balance, Chaos et Loi) voient leur Pouvoir comptabilisé dans le Pouvoir total requis pour ces Sorcelleries (voir les sections explicitant ces diverses invocations).

## **SORCELLERIES NÉCESSITANT UN INVESTISSEMENT PROLONGÉ DE L'ÂME**

Certaines Sorcelleries impliquent un investissement prolongé de l'Âme : les Runes inscrites dont on veut maintenir l'effet, le contrôle sur le long terme d'un Élémentaire invoqué, ou les enchantements de la Loi par exemple.

Lorsque cela se produit (et plutôt que de décompter, comme on le faisait auparavant, de façon précise mais fastidieuse, chaque point d'âme ainsi investi), nous vous proposons une nouvelle façon de suivre le nombre d'effets maintenus de ce genre. **Il suffit désormais de poser des jetons nommés "Investissements d'Âme"** sur votre fiche de personnage de *Mournblade 2.0*. Par défaut, et pour les différencier des jetons utilisés pour les Adversités notamment, nous vous proposons d'utiliser des jetons d'une couleur différente, par exemple des jetons verts. Si vous possédez *Hawkmooon*, vous pouvez utiliser les jetons de Résistance de ce jeu à cet effet, puisque les règles liées à la Résistance n'interviennent pas dans *Mournblade*. Ces jetons seront appelés « **jetons d'investissement d'Âme** », mais vous pouvez aussi parler « **d'Âme Réservée** », en particulier si vous utilisez les jetons de *Hawkmooon* et souhaitez absolument que le « R » se rattache à la mécanique utilisée ici. Ils matérialisent en effet une partie de votre Âme qui est mise « en réserve » tant qu'elle est consacrée à des Sorcelleries actives, et que vous pouvez récupérer relativement rapidement dès que vous cessez de maintenir ces Sorcelleries.

Cette méthode simule, tout comme le jeu original, un affaiblissement de l'Âme qui dépend de la puissance des Sorcelleries maintenues. Dans le CYD 2.0, plus un sorcier dispose d'un Seuil de Pouvoir élevé, plus il sera capable de maintenir un nombre élevé de Sorcelleries puissantes. À chaque fois qu'un investissement d'Âme doit être réalisé (même si le Pouvoir de la sorcellerie à maintenir n'est que de 1), comparez la somme totale du Pouvoir nécessaire à votre Seuil de Pouvoir, tel que l'indique le tableau suivant :

Chaque investissement nécessite toujours de prendre au minimum un jeton (même si le Pouvoir n'est que de 1), c'est pourquoi le tableau parle de « tranches entamées de points ».

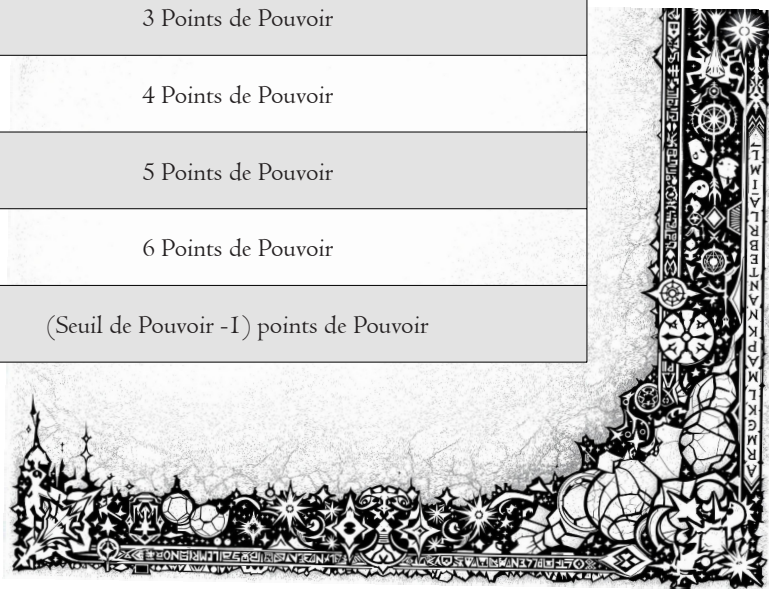
Chaque jeton d'investissement symbolise un affaiblissement temporaire de votre niveau d'Âme maximal. Modifiez de ce fait ce niveau dans la case « Maximum actuel d'Âme » et réduisez de 1 votre niveau d'Âme chaque fois que vous prenez un jeton. Vous pouvez prendre autant de jetons d'investissements que vous le souhaitez, dans la limite de votre jauge d'Âme. **Pour rappel, tomber à l'état « Brisé » interdit toute utilisation de la Sorcellerie : si cela se produit, toutes vos Sorcelleries maintenues sont aussitôt désactivées.**

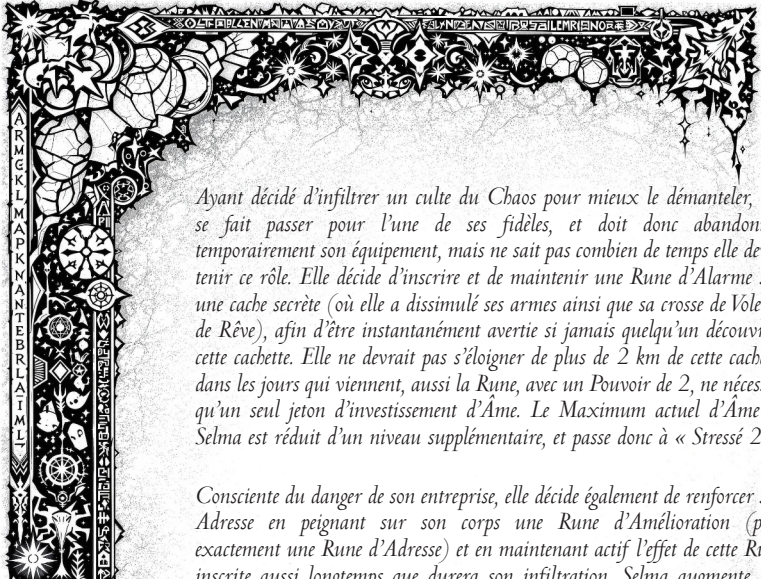
Notez que cet affaiblissement du niveau maximal se cumule avec celui dont souffrent les Élus qui investissent leur Âme dans leur Pacte pour obtenir leurs puissants Dons. Mais cela se calcule d'une autre manière, et avec un autre tableau, celui présenté dans 5.1.3 Sacrifice d'Âme ; de plus, l'investissement d'Âme des Élus est permanent (il est lié à leurs Pactes) tandis que les jetons d'investissement d'âme peuvent être défaussés aussitôt que le joueur souhaite cesser de maintenir les Sorcelleries liées à ces jetons (c'est pourquoi il est utile de différencier ces deux types d'investissements en utilisant des jetons différents, ou les jetons à deux faces de *Hawkmooon*).

Dès que vous cessez de maintenir une Sorcellerie qui était maintenue, retirez les jetons d'investissement d'Âme qui étaient liés à cette Sorcellerie (si nécessaire en vous référant à nouveau au tableau précédent pour retrouver cette valeur) et augmentez votre « Maximum actuel » d'Âme de 1 niveau par jeton défaussé (mais ne regagnez pas un niveau d'Âme tout de suite : comme toujours, il faut un certain temps et du repos pour régénérer votre Âme, selon la procédure normale).

*Exemple : Selma est une Éluë de Théril et une Voleuse de Rêve très agile (son Adresse est de 8) qui connaît aussi quelques Runes. Dotée d'une Clairvoyance de 7 et d'une Trempe de 6, elle devrait avoir un Seuil de Pouvoir égal à 6, mais elle possède le Talent « Résilience de l'Âme » qui l'augmente de 1 : son Seuil de Pouvoir effectif est donc de 7. Son Alignement est loyal : elle a 3 en Chaos, 5 en Loi ; son Aspect de 5 lui a permis de choisir 5 Dons de la Loi, ce qui, d'après le tableau de 5.1.3 Sacrifice d'Âme, indique que son Maximum actuel d'Âme est réduit d'un niveau, soit « Stressé 1 ».*

Seuil de Pouvoir	Un jeton d'investissement d'Âme est ajouté pour chaque tranche entamée de :
I ou 2	1 Point de Pouvoir
3	2 Points de Pouvoir
4	3 Points de Pouvoir
5	4 Points de Pouvoir
6	5 Points de Pouvoir
7	6 Points de Pouvoir
8 et +	(Seuil de Pouvoir - I) points de Pouvoir





Ayant décidé d'infiltrer un culte du Chaos pour mieux le démanteler, elle se fait passer pour l'une de ses fidèles, et doit donc abandonner temporairement son équipement, mais ne sait pas combien de temps elle devra tenir ce rôle. Elle décide d'inscrire et de maintenir une Rune d'Alarme sur une cache secrète (où elle a dissimulé ses armes ainsi que sa crosse de Voleuse de Rêve), afin d'être instantanément avertie si jamais quelqu'un découvrirait cette cachette. Elle ne devrait pas s'éloigner de plus de 2 km de cette cachette dans les jours qui viennent, aussi la Rune, avec un Pouvoir de 2, ne nécessite qu'un seul jeton d'investissement d'Âme. Le Maximum actuel d'Âme de Selma est réduit d'un niveau supplémentaire, et passe donc à « Stressé 2 ».

Consciente du danger de son entreprise, elle décide également de renforcer son Adresse en peignant sur son corps une Rune d'Amélioration (plus exactement une Rune d'Adresse) et en maintenant actif l'effet de cette Rune inscrite aussi longtemps que durera son infiltration. Selma augmente son Adresse de 2, ce qui est possible si la Rune d'Amélioration est dotée de 10 points de Pouvoir. Comme l'indique le tableau, elle doit prendre un jeton d'investissement d'Âme pour chaque tranche entamée de 6 points de Pouvoir : en l'occurrence, elle doit donc ajouter deux jetons sur sa fiche pour maintenir une Rune de Pouvoir 10. Son Maximum actuel d'Âme diminue encore de deux niveaux supplémentaires. Selma a désormais un niveau d'Âme maximal et actuel égal à « Stressé 4 », mais elle est dotée de 5 Dons puissants, et son Adresse passe temporairement de 8 à 10 grâce à la Rune (ce qui lui donne une Initiative de  $1d10+10$ , mais aussi une Vitesse de 7, puisque l'Adresse impacte directement la Vitesse, comme on le voit dans le tableau de « Bonus de Vitesse ») : elle pense pouvoir s'enfuir et récupérer son équipement sans trop de difficultés si les choses venaient à mal tourner dans les prochains jours.

Tout se passe finalement bien, même si elle ne regrette pas d'avoir été prévoyante. Après quatre jours d'infiltration, elle quitte le culte, récupère son équipement et cesse de maintenir les deux Sorcelleries actives. Elle se débarrasse de ses trois jetons d'Investissements d'Âme, ce qui fait aussitôt repasser son Maximum actuel d'Âme à « Stressé 1 », mais son niveau d'Âme actuel est toujours à « Stressé 4 » : elle récupérera les trois niveaux manquants de façon naturelle en douze heures, ou en se reposant pendant au moins six heures.

## SORCELLERIE RUNIQUE

La méthode d'apprentissage de nouvelles Runes (ou de création de Runes inédites) n'a pas changé (page 214 de Mournblade).

## ACTIVER ET MAINTENIR UNE RUNE

### RÈGLES GÉNÉRALES

Lorsqu'un sorcier souhaite activer une Rune, il doit d'abord choisir le Pouvoir qu'il confère à la Rune, et s'il prononce son nom ou s'il l'inscrit sur un support. Inscrire une Rune permet de la maintenir active aussi longtemps que souhaité. Prononcer le nom de la Rune prend 1 action complexe pour chaque tranche de 3 points de Pouvoir utilisés. On arrondit au supérieur. Inscrire une Rune prend 2 actions complexes pour chaque tranche de 3 points de Pouvoir utilisés. On arrondit au supérieur.

### TEST DE CAPACITÉ ET POUVOIR REQUIS

À chaque fois que le sorcier prononce le nom d'une Rune ou l'inscrit, il doit réussir un test de Clairvoyance + Savoir : Runes. Le niveau de difficulté dépend de la Rune.

- Une **réussite simple** permet d'activer l'effet souhaité lors du lancement de la Rune. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Une **réussite héroïque** indique que le sorcier a réussi à manipuler l'énergie de la Rune de manière particulièrement efficace. Si la Rune vise une cible autre que le sorcier, toute tentative pour y résister est vouée à l'échec et le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale. Si la Rune n'est dirigée que sur le sorcier, le nombre de points de Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est le nombre qu'il avait l'intention d'investir dans le sort divisé par deux (on arrondit au supérieur).
- Si le résultat du test est un échec simple, la Rune échoue et le sorcier subit tout de même des dégâts d'Âme : le nombre de points de Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est le nombre qu'il avait l'intention d'investir dans le sort divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur).
- Si c'est un **échec dramatique**, le sorcier subit des dégâts d'Âme identiques à ceux qu'il aurait subis avec une réussite simple, mais la Rune n'est pas activée, et un effet catastrophique survient. Lancez un dé du Chaos (un d20 où les impairs sont, comme toujours, considérés comme zéro ou comme le signe du Chaos) et appliquez l'effet correspondant tel qu'indiqué dans le tableau de la page 202 de Mournblade.

### DURÉE D'EFFET D'UNE RUNE ; RUNES INSCRITES MAINTENUES

L'effet d'une Rune dont le nom a été prononcé dure une heure. On peut allonger cette durée d'une heure pour 2 points de Pouvoir supplémentaires attribués à la Rune lors de son activation. Comme signalé dans la section ces points supplémentaires doivent être comptés dans le Pouvoir total requis pour activer la Rune, avant de pouvoir comparer ce Pouvoir global au Seuil de Pouvoir du sorcier. On peut ajouter autant d'heures que l'on souhaite de cette manière, même si en pratique il sera souvent plus simple d'inscrire une Rune au lieu de la prononcer si on veut obtenir un effet très long, et quasi permanent. Quelle que soit la durée de la Rune prononcée, l'Âme engagée dans cette Sorcellerie peut ensuite être regagnée à partir du moment où la Rune est activée (au rythme normal de récupération).

Les Runes inscrites ont une durée d'effet infinie. Cependant, maintenir leur effet représente un investissement prolongé de l'Âme du sorcier. Il n'est pas nécessaire d'augmenter le Pouvoir de la Rune pour la maintenir de façon durable, mais tant que l'effet de la Rune est maintenu actif, l'Âme engagée dans cette Sorcellerie ne peut être récupérée. Suivez les règles décrites dans la section pour ce faire. En cas d'échec (simple ou dramatique) au test pour lancer la Rune, aucun investissement n'a lieu, et la perte d'Âme est une perte ordinaire ne nécessitant pas de prendre des jetons d'investissement d'Âme.

## SORTILÈGES ET RITUELS

### SORTILÈGES

Tout sorcier peut assembler des Runes en un Sortilège. Il doit pour ce faire définir les effets souhaités, et donc le Pouvoir exact de chacune des Runes qu'il va combiner. Le Pouvoir de ces différentes Runes s'additionne pour former le Pouvoir du Sortilège. La seule limite au nombre de Runes qu'un sorcier peut assembler est le Pouvoir combiné que peut supporter son Seuil de Pouvoir, comme expliqué dans la section 7.1.2. Chaque Rune utilisée dans le Sortilège doit avoir au minimum un Pouvoir de 1. L'ordre de l'assemblage n'a pas d'importance ; toutes les Runes se déclenchent simultanément quand le Sortilège est activé.

Il faut réussir un test de *Clairvoyance + Savoir : Runes* dont la difficulté est égale à celle de la Rune la plus puissante + 1 par Rune supplémentaire. Le Talent Maître des Sortilèges permet de réduire ce SD de 2, sans pouvoir le faire baisser en dessous du SD de la Rune la plus puissante. En d'autres termes, ce Talent permet de combiner deux Runes « gratuitement » à une Rune principale, pour ce qui est du SD (mais le Pouvoir global du Sortilège qui sera comparé à son Seuil de Pouvoir n'est, quant à lui, pas réduit).

Les durées nécessaires pour activer chaque Rune s'additionnent les unes aux autres pour déterminer le temps total nécessaire à l'activation du Sortilège.

*Note : l'assemblage de Runes variées pouvant produire des effets originaux et inventifs, le MJ est libre de modifier les effets exacts d'un Sortilège selon son jugement personnel (le Pouvoir total requis peut également être personnalisé dans certains cas, mais ne touchez pas au SD).*

### RITUELS : ACTIVER UNE RUNE À PLUSIEURS

Si plusieurs sorciers, comme les membres d'un culte, souhaitent combiner leurs capacités pour activer une Rune ou un Sortilège, ils peuvent chacun affronter une partie du Pouvoir total de la Rune ou du Sortilège à leur propre Seuil de Pouvoir : c'est ce que l'on appelle un Rituel. En se répartissant ainsi la charge du Pouvoir total, les sorciers peuvent lancer des Rituels particulièrement puissants, comme ceux décrits p. 74 de *L'Œil du Sorcier* qui nécessitent plusieurs centaines de points de Pouvoir combinés. Cependant, chaque sorcier participant au Rituel doit réussir son test de *Clairvoyance + Savoir : Runes*. Si un seul d'entre eux échoue, la Rune ne fonctionne pas et chacun subit des dégâts d'Âme appropriés au Pouvoir qu'il avait personnellement engagé dans ce Rituel.

## LISTE COMPLÈTE DES RUNES

L'idée principale du nouveau système de Sorcellerie (et l'utilisation du Seuil de Pouvoir) est d'incorporer les nouvelles mécaniques introduites dans le CYD 2.0 de *Hawkmoon* tout en conservant intact l'esprit de la Sorcellerie originale de *Mournblade*. Ainsi, la très grande majorité des Runes, Sortilèges et Rituels présentés dans tous les livres de *Mournblade* peuvent être utilisés directement et sans aucune modification particulière, une fois que l'on applique les règles expliquées dans les sections précédentes.

Ci-dessous se trouvent la liste des Runes, et des explications sur celles qui nécessitent un ajustement ou des précisions permettant de lever tous les doutes possibles sur leur utilisation. C'est aussi l'occasion de corriger certaines Runes qui, dans *L'Œil du Sorcier*, ne comportaient pas de précisions sur leur coût en points d'âme : leur coût en Pouvoir est désormais indiqué ici. Pour simplifier la recherche du MJ en cours de jeu, toutes les Runes du jeu sont répertoriées ci-dessous, et triées par ordre alphabétique, plutôt qu'en fonction du livre dont elles proviennent. Si une Rune ne comporte qu'une simple référence de page à côté de son nom dans la liste qui suit, c'est que son texte original peut être utilisé tel quel, en suivant toutefois les règles générales présentées dans les pages précédentes.

*Exemple : un joueur veut utiliser la Rune « Air » pour dissiper un gaz empoisonné se trouvant dans une pièce. On voit dans la liste ci-dessous que la Rune renvoie au livre de base, sans aucune autre précision. On utilise donc les règles originales : activer cette Rune de cette manière coûte 5 points d'âme dans l'ancien système, ce qui signifie que la Rune a un Pouvoir de 5, à comparer au Seuil de Pouvoir du sorcier pour connaître la perte d'Âme que cela lui infligera. Si la Rune est au contraire simplement utilisée pour appeler un Élémentaire d'Air, son Pouvoir est seulement de 1 (mais sera comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire à l'invocation, comme l'explique la section *En appeler aux Élémentaires*).*

**Adhère** (*L'Œil du Sorcier* p. 65)

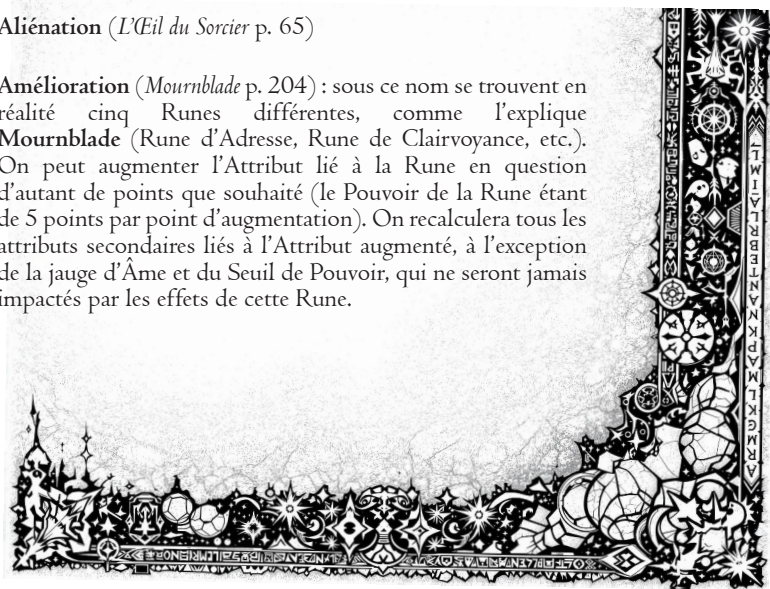
**Affliction** (*L'Œil du Sorcier* p. 65) : sous ce nom se trouvent en réalité cinq Runes différentes, une pour chaque sens (Rune de Cécité, Rune de Surdité, etc.). Le Pouvoir de chacune de ces Runes doit être égal à la Trempe de la cible visée. Cette dernière peut tenter d'y résister en réussissant un test d'opposition *Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes* du sorcier.

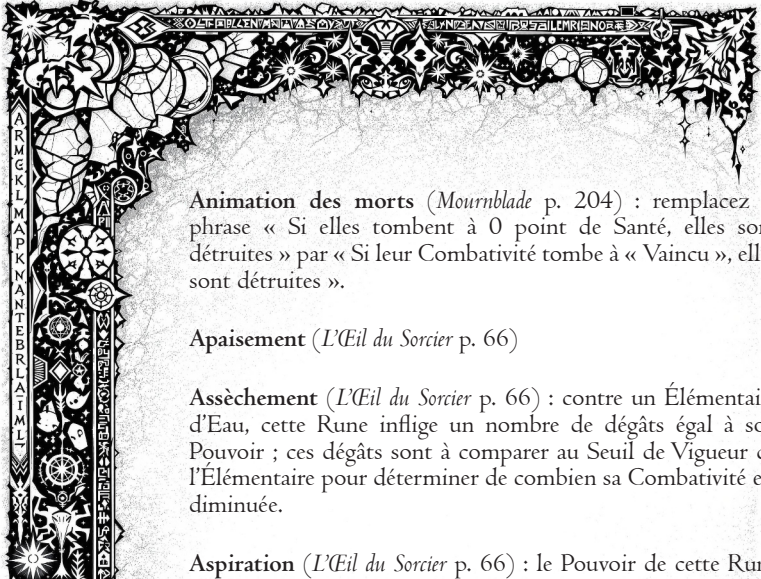
**Air** (*Mournblade* p. 203) : cette Rune est également utilisée lors des invocations d'Élémentaires, auquel cas son Pouvoir (alors égal à 1) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire.

**Alarme** (*Mournblade* p. 203)

**Aliénation** (*L'Œil du Sorcier* p. 65)

**Amélioration** (*Mournblade* p. 204) : sous ce nom se trouvent en réalité cinq Runes différentes, comme l'explique *Mournblade* (Rune d'Adresse, Rune de Clairvoyance, etc.). On peut augmenter l'Attribut lié à la Rune en question d'autant de points que souhaité (le Pouvoir de la Rune étant de 5 points par point d'augmentation). On recalculera tous les attributs secondaires liés à l'Attribut augmenté, à l'exception de la jauge d'Âme et du Seuil de Pouvoir, qui ne seront jamais impactés par les effets de cette Rune.





**Animation des morts** (*Mournblade* p. 204) : remplacez la phrase « Si elles tombent à 0 point de Santé, elles sont détruites » par « Si leur Combativité tombe à « Vaincu », elles sont détruites ».

**Apaisement** (*L'Œil du Sorcier* p. 66)

**Assèchement** (*L'Œil du Sorcier* p. 66) : contre un Élémentaire d'Eau, cette Rune inflige un nombre de dégâts égal à son Pouvoir ; ces dégâts sont à comparer au Seuil de Vigueur de l'Élémentaire pour déterminer de combien sa Combativité est diminuée.

**Aspiration** (*L'Œil du Sorcier* p. 66) : le Pouvoir de cette Rune doit être égal à la Clairvoyance de la cible visée.

**Attraction** (*L'Œil du Sorcier* p. 66)

**Barrage, Interdiction ou Excommunication** (*Mournblade* p. 204) : en plus de la Rune de Passage, une Rune de Contre-sort (ou de Garde) peut être utilisée pour briser l'effet de cette Rune.

**Balance** (*Ile des Cités Pourpres* p. 93) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante, mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège. Si la Rune est inscrite, son effet est différent, puisqu'il permet d'enchanter un objet pour l'utiliser contre la Loi et le Chaos. Cette Rune est également utilisée lors des invocations des créatures de la Balance (Élémentaires et serviteurs des Seigneurs des Bêtes), auquel cas son Pouvoir (alors égal à 1) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire à l'invocation.

**Bêtes** (*Mournblade* p. 204) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante, mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège. Cette Rune est également utilisée pour la Magie des Bêtes, auquel cas son Pouvoir est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire.

**Changeforme** (*L'Œil du Sorcier* p. 66) : cette Rune a toujours un Pouvoir de 8, qu'elle soit inscrite ou prononcée. Contrairement à la Rune de Confusion, il n'y a aucun moyen de percer cette illusion (sauf avec l'Œil du Sorcier, mais le test requis de Clairvoyance + Perception aura alors un SD de 20).

**Chaos** (*Mournblade* p. 206) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante, mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège. Si la Rune est inscrite, son effet est différent, puisqu'il permet d'enchanter un objet pour l'utiliser contre la Loi. Enfin, cette Rune est également utilisée lors d'une invocation de Démon, auquel cas son Pouvoir (alors égal à 1) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire à l'invocation.

**Châtiment** (*L'Œil du Sorcier* p. 67) : si la cible échoue à son test de Trempe x 2 (dont le SD est de 16, et non de 15), déterminer les effets de l'échec en utilisant les nouvelles règles de folie (voir « 0.5.2 Règle avancée : la folie »).

**Chimère** (*Mournblade* p. 206)

**Clone** (*L'Œil du Sorcier* p. 67)

**Confusion** (*Mournblade* p. 206) : le Pouvoir de cette Rune est de 1 par élément altéré sur une personne, comme indiqué dans la description du sort, ou simplement de 2 s'il altère l'apparence générale d'un objet.

**Conservation** (*L'Œil du Sorcier* p. 67) : le Pouvoir de cette Rune est de 1 (c'est une Sorcellerie insignifiante).

**Contact** (*Mournblade* p. 206)

**Contact avec l'Infini** (*L'Œil du Sorcier* p. 124)

**Contre-sort** (*Mournblade* p. 206) : le Pouvoir investi dans cette Rune réduit d'autant le Pouvoir de la Rune que l'on souhaite contrer (et qui doit également être connue par le sorcier qui veut la contrer). La distance d'effet de Contre-sort est de 1 mètre par point de Pouvoir (ces points de Pouvoir s'ajoutent à ceux déjà requis pour contrer la Rune ciblée par Contre-sort).

**Création** (*L'Œil du Sorcier* p. 67)

**Croissance** (*L'Œil du Sorcier* p. 68) : les « points de taille » mentionnés dans la description de ce sort ne renvoient à rien dans les règles du CYD system. Considérez qu'un « point de taille » correspond à une augmentation de moitié de la taille de la cible. Chaque « point de taille » confère aussi un bonus de 2 à la Puissance, mais un malus de 2 à l'Adresse. Doubler la taille originale d'un être vivant (ce qui nécessite de lui donner deux « points de taille » en plus, et donc de doter cette Rune d'au moins 10 points de Pouvoir) donne aussi un niveau de Combativité « Éprouvé » supplémentaire - voir « Convertir une bête naturelle ou une créature surnaturelle (et «... » à la page 156 (et « Combativité accrue ») - mais réduit d'un niveau l'Âme maximale. Ces bonus sont cumulatifs si la taille initiale est quadruplée (et à chaque doublement suivant). Enfin, quadrupler la taille originale d'un être vivant (ou le faire croître encore davantage) provoque un test de folie chez celui-ci (voir « Règle avancée : » à la page 15).

**Déchiffrement** (*L'Œil du Sorcier* p. 68) : le Pouvoir de cette Rune est de 1 (c'est une Sorcellerie insignifiante, mais pour déchiffrer un texte, il faut inscrire la Rune, et donc la maintenir).

**Dégradation** (*Mournblade* p. 207) : sous ce nom se trouvent en réalité cinq Runes différentes, comme l'explique *Mournblade* (Rune de Maladresse, Rune d'Imbécilité, etc.). On peut diminuer l'Attribut lié à la Rune en question d'autant de points que souhaité (le Pouvoir de la Rune étant de 5 points par point d'augmentation) jusqu'à un minimum de 1. On recalculera tous les attributs secondaires liés à l'Attribut diminué, à l'exception de la jauge d'Âme et du Seuil de Pouvoir, qui ne seront jamais impactés par les effets de cette Rune.

**Dissolution** (*Mournblade* p. 207) : quand cette Rune est utilisée contre un être vivant, son Pouvoir représente le nombre de dégâts à confronter au Seuil de Vigueur de cette cible pour déterminer combien de niveaux de Combativité cette cible va perdre (il faut pour cela combiner la Rune de Dissolution avec la Rune appropriée à la cible, comme l'explique *Mournblade*).

**Domination** (*Mournblade* p. 207)

**Eau** (*Mournblade* p. 207) : cette Rune est également utilisée lors des invocations d'Élémentaires, auquel cas son Pouvoir (alors égal à I) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire.

**Écoute** (*Mournblade* p. 208) : l'effet « tracé » de cette Rune a un Pouvoir de 5. Ce Pouvoir minimal peut être augmenté de la même façon que l'effet « prononcé », si l'on veut, en plus d'écouter à distance, augmenter ses chances de réussite dans le test de perception auditive lié à cette écoute.

**Emprise** (*L'Œil du Sorcier* p. 68) : le Pouvoir de cette Rune doit être égal à la Clairvoyance de la cible visée (ou qui touche l'objet sur lequel la Rune est inscrite).

**Emprisonnement** (*Mournblade* p. 208) : le Pouvoir de cette Rune est défini comme pour la Rune de Barrage. On ne peut sortir de la zone délimitée par cette Rune qu'en utilisant une Rune de Passage, de Contre-sort ou de Garde.

**Enchantement** (*L'Œil du Sorcier* p. 68) : cette Rune a un effet similaire à celui d'autres Runes (comme Protection) mais en diffère quelque peu. Si le choix de ses effets est plus large (et généralement moins coûteux en Pouvoir), ces derniers sont plus limités que ceux d'une Rune dédiée à cet effet, puisqu'on ne peut améliorer un objet de plus de 3 points avec cette Rune (tandis que les autres Runes ne sont pas limitées de cette façon).

**Excroissance** (*L'Œil du Sorcier* p. 68)

**Femme** (*Mournblade* p. 208) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de I), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège.

**Feu** (*Mournblade* p. 208) : cette Rune est également utilisée lors des invocations d'Élémentaires, auquel cas son Pouvoir (alors égal à I) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire.

**Froid** (*Mournblade* p. 208) : quand cette Rune est utilisée contre un être vivant, son Pouvoir (réduit de I [coût de base de la Rune pour refroidir] puis divisé par deux et arrondi à l'inférieur) représente le nombre de dégâts à confronter au Seuil de Vigueur de cette cible pour déterminer combien de niveaux de Combativité cette cible va perdre, et ce à chaque tour d'exposition à l'objet affecté par cette Rune.

**Garde** (*Mournblade* p. 209) : cette Rune a le même effet que Contre-sort, mais permet de contrer n'importe quelle Rune, même si le sorcier ne les connaît pas. En contrepartie, le SD de cette Rune est très élevé.

**Homme** (*Mournblade* p. 209) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de I), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège.

**Hybride** (*Mournblade* p. 209) : quand cette Rune est désactivée, la créature hybride se disloque et subit Id10 + 4 points de dégâts.

**Image** (*L'Œil du Sorcier* p. 69)

**Jouissance** (*L'Œil du Sorcier* p. 69) : utilisée en combat, cette Rune inflige une Adversité bleue pour chaque tranche de 3 points de Pouvoir, jusqu'à un maximum de 5 Adversités infligées.

**Incandescence** (*Mournblade* p. 209) : quand cette Rune est utilisée contre un être vivant, son Pouvoir (réduit de I [coût de base de la Rune pour réchauffer] puis divisé par deux et arrondi à l'inférieur) représente le nombre de dégâts à confronter au Seuil de Vigueur de cette cible pour déterminer combien de niveaux de Combativité cette cible va perdre, et ce à chaque tour d'exposition à l'objet affecté par cette Rune.

**Influence** (*Mournblade* p. 209)

**Lien de l'Âme** (*Mournblade* p. 210)

**Loi** (*Mournblade* p. 210) Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de I), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège. Si la Rune est inscrite, son effet est différent, puisqu'il permet d'enchanter un objet pour l'utiliser contre le Chaos. Enfin, cette Rune est également utilisée lors d'une invocation d'une création de la Loi, auquel cas son Pouvoir (alors égal à I) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire à l'invocation.

**Lumière** (*Mournblade* p. 210)

**Lune** (*L'Œil du Sorcier* p. 124)

**Masque du sorcier** (*L'Œil du Sorcier* p. 69) : Sorcellerie qui est insignifiante (Pouvoir de I), sauf lorsqu'elle est utilisée pour dissimuler l'invocation d'une entité du Multivers (auquel cas le Pouvoir de la Rune doit être égal au Pouvoir requis pour cette invocation).

**Modelage** (*L'Œil du Sorcier* p. 69)

**Miroir** (*Mournblade* p. 210)

**Musique** (*Les Seigneurs d'En-Haut* p. 93) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de I), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège. Si la Rune est inscrite, elle n'a aucun pouvoir, si ce n'est pour les fidèles de Baló : elle possède alors les mêmes propriétés qu'une Rune inscrite de Chaos.

**Opacité** (*L'Œil du Sorcier* p. 70) : si elle est prononcée, cette Rune a un Pouvoir égal à la Trempe de la créature invisible, ou au Pouvoir de la Rune créant une invisibilité.

**Or** (*Les Seigneurs d'En-Haut* p. 83) : outre son utilisation plus ordinaire, cette Rune est également utilisée lors des invocations du Prodiges, auquel cas son Pouvoir (alors égal à I) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire (voir 5.3.4 Dons et Tendances de l'Araignée aux Coussins d'Or).

**Oubli** (*L'Œil du Sorcier* p. 70) : le Pouvoir de cette Rune est de 2 par cible affectée (on peut augmenter la durée de l'effet selon les règles ordinaires).

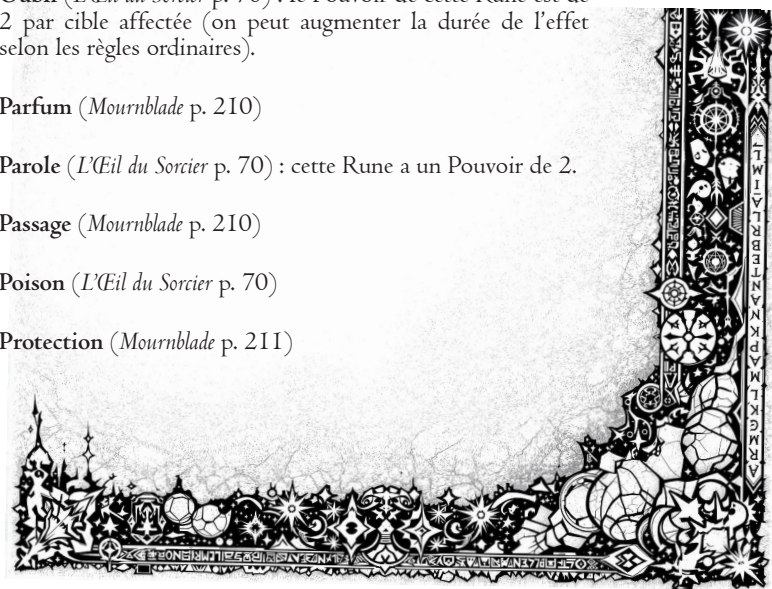
**Parfum** (*Mournblade* p. 210)

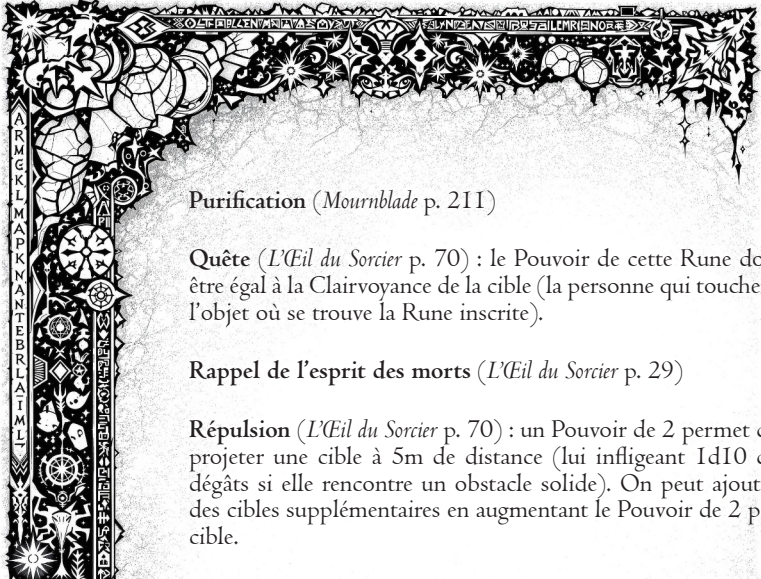
**Parole** (*L'Œil du Sorcier* p. 70) : cette Rune a un Pouvoir de 2.

**Passage** (*Mournblade* p. 210)

**Poison** (*L'Œil du Sorcier* p. 70)

**Protection** (*Mournblade* p. 211)





**Purification** (*Mournblade* p. 211)

**Quête** (*L'Œil du Sorcier* p. 70) : le Pouvoir de cette Rune doit être égal à la Clairvoyance de la cible (la personne qui touchera l'objet où se trouve la Rune inscrite).

**Rappel de l'esprit des morts** (*L'Œil du Sorcier* p. 29)

**Répulsion** (*L'Œil du Sorcier* p. 70) : un Pouvoir de 2 permet de projeter une cible à 5m de distance (lui infligeant 1d10 de dégâts si elle rencontre un obstacle solide). On peut ajouter des cibles supplémentaires en augmentant le Pouvoir de 2 par cible.

**Rêve** (*L'Œil du Sorcier* p. 71) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de 1), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège.

**Ruine** (*Le Seigneur des Ruines* p. 96)

**Santé** (*Mournblade* p. 211) : l'effet de soins des blessures est changé. Si cette Rune est utilisée pendant une scène d'action, elle permet de récupérer un niveau de Combativité par tranche de 5 points de Pouvoir investis dans cette Rune (on arrondit à l'inférieur) et toutes les Adversités rouges liées au niveau de Combativité en question sont défaussées. Par exemple, un personnage Affaibli défausse ses deux Adversités rouges si la Rune fait remonter sa Combativité à « Éprouvé 2 ». Cette Rune peut également être utilisée aussitôt qu'une scène d'action se termine : elle offre alors un bonus sur le jet de Puissance + Trempe effectué à la fin de cette scène, même pour un personnage Vaincu (voir 0.3.I Récupération de Combativité à l'issue d'une scène d'action). Ce bonus est égal au Pouvoir de la Rune divisé par deux (on arrondit à l'inférieur). Elle peut enfin être inscrite pour offrir un bonus équivalent, mais cette fois au jet de Soins lors d'une convalescence (voir « Les soins et remèdes » à la page 12). La Rune peut toujours être utilisée (en étant inscrite sur le corps) pour lutter contre les effets d'une maladie, en suivant ce que dit *Mournblade* sur cette utilisation, p. 211.

**Secret des morts** (*Mournblade* p. 211)

**Silence** (*Mournblade* p. 211)

**Sommeil** (*Mournblade* p. 212)

**Son** (*L'Œil du Sorcier* p. 71) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de 1), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège.

**Souffle de vie** (*L'Œil du Sorcier* p. 72)

**Ténèbres** (*Mournblade* p. 212)

**Terre** (*Mournblade* p. 212) : les effets visant à affaiblir ou renforcer un objet en terre ou fait de pierre sont liées aux règles concernant la résistance des objets (voir « Endommager un objet » à la page 141). Chaque point de Pouvoir représente 2 points de dégâts, ou ajoute deux points de résistance. Cette Rune est également utilisée lors des invocations d'Élémentaires, auquel cas son Pouvoir (alors égal à 1) est comptabilisé dans le Pouvoir total nécessaire.

**Toucher** (aussi appelée Caresse) (*Mournblade* p. 213)

**Transfert** (*Mournblade* p. 213)

**Transparence** (*L'Œil du Sorcier* p. 72) : si elle est utilisée sur une personne, cette Rune doit avoir un Pouvoir égal à la Puissance de la cible.

**Vérité** (*Mournblade* p. 213)

**Végétaux** (*Mournblade* p. 213) : Sorcellerie qui est toujours insignifiante (Pouvoir de 1), mais qui peut être combinée avec d'autres Runes pour former un Sortilège.

**Vision** (*Mournblade* p. 213) : l'effet « tracé » de cette Rune a un Pouvoir de 5. Ce Pouvoir minimal peut être augmenté de la même façon que l'effet « prononcé », si l'on veut, en plus de voir à distance, augmenter ses chances de réussite dans le test de perception visuelle lié à cette vision.

**Vitesse** (*Mournblade* p. 214) : il n'y a aucun maximum au bonus de Vitesse et d'initiative conféré par cette Rune.

**Voyage** (*L'Œil du Sorcier* p. 124)

## LISTE COMPLÈTE DES SORTILÈGES ET RITUELS

Les Sortilèges et Rituels sont présentés de la même façon que les Runes dans la section précédente. Pour simplifier la recherche du MJ en cours de jeu, ils sont tous répertoriés ci-dessous, et triés par ordre alphabétique, plutôt qu'en fonction du livre dont ils proviennent.

**Absorber la vie** (*L'Œil du Sorcier* p. 31) : le SD de ce sortilège est erroné dans le livre. Puisque la Rune la plus puissante (Aspiration) a un SD de 25, le SD du Sortilège ne doit pas être de 17, mais plutôt de 27. Ce Sortilège permet d'absorber la Combativité d'une cible. Le Pouvoir total du Sortilège est égal à la Clairvoyance ou la Puissance de la cible (la plus forte des deux) + 1 + 5 points par niveau de Combativité volé. La cible perd les niveaux qui sont volés, tandis que le sorcier peut augmenter sa Combativité d'autant de niveaux, si celle-ci avait baissé (voir la Rune de Santé pour plus de détails sur les effets du gain de Combativité).

**Affaiblir (ou renforcer) la barrière de la Loi** (*Le Seigneur des Ruines* p. 97) : ce Rituel absolument mythique ne peut être appris qu'à l'issue de la campagne *Le Seigneur des Ruines*.

**Âme de substitution** (*L'Œil du Sorcier* p. 33) : le Pouvoir de ce Sortilège est de 25. L'Âme factice perd un niveau d'Âme tous les cinq jours (son niveau de base est le niveau maximal d'Âme dont disposait le sorcier au moment où il a lancé ce sortilège).

**Arpenter les rayons de lune** (*L'Œil du Sorcier* p. 124)

**Bénédictio du navire** (*L'Œil du Sorcier* p. 74)

**Brèche** (*L'Œil du Sorcier* p. 74)

**Coffre sans fond** (*Les Seigneurs d'En-Haut* p. 83)

**Créer une goule** (*L'Œil du Sorcier* p. 33)



**Emprisonner un Démon grâce à la Loi** (*L'Œil du Sorcier* p. 103) : voir « *Emprisonner un Démon* » à la page 120

**Emprisonner un Démon grâce au Chaos** (*L'Œil du Sorcier* p. 103) : voir « *Emprisonner un Démon* » à la page 120

**Exorcisme de la Loi** (*L'Œil du Sorcier* p. 102) : voir « *Possession démoniaque et exorcismes* » à la page 119

**Exorcisme du Chaos** (*L'Œil du Sorcier* p. 102) : voir « *Possession démoniaque et exorcismes* » à la page 119

**Feu de camp** (*L'Œil du Sorcier* p. 73)

**Illusion parfaite** (*L'Œil du Sorcier* p. 73) : si l'illusion attaque, elle provoque des dégâts factices, même s'ils sont égaux aux dégâts réels que l'équivalent réel de l'illusion causerait. Ces dégâts étant factices, ils dégradent la Combativité de façon illusoire : la cible reçoit des Adversités bleues à la place des rouges si elle est Affaiblie ou pire, et tombe inconsciente si elle est Vaincue, mais à l'issue de la scène, la cible retrouve toute sa Combativité et n'a aucun autre effet négatif que les Adversités bleues reçues, qui sont défaussées comme celles infligées par une dégradation de l'Âme.

**La Porte des Ténèbres** (*L'Œil du Sorcier* p. 125) : Il est possible de s'assurer de la brièveté du trajet en offrant un sacrifice à la porte (en influant sur le dé à lancer pour le tableau p.124 du livre). Faire couler le sang d'un être humain pour l'équivalent de deux niveaux de Combativité permet par exemple d'abaisser de 1 le résultat du dé. Sacrifier une vie humaine permet de diviser par 4 le résultat du dé.

**La Tempête de la Mer du Destin** (*L'Œil du Sorcier* p. 125) La cible, si elle est consciente de la nature de la Tempête, peut tenter de lui résister en réussissant un test de Trempe x 2 / 30.

- Échec dramatique : la victime est emportée et la Tempête se venge de sa résistance en infligeant des dégâts spirituels à son Âme (le Pouvoir de ces dégâts est de 20).
- Échec simple : la victime est emportée.
- Réussite simple : la victime reste dans sa Dimension mais la Tempête inflige des dégâts spirituels à son Âme (le Pouvoir de ces dégâts est de 20), et continue à ravager les alentours pendant un mois.
- Réussite héroïque : la victime reste dans sa Dimension, que la Tempête ravage pendant un mois.

**Malédiction d'outre-tombe** (*Le Seigneur des Ruines* p. 97)

**Poison de l'Âme** (*L'Œil du Sorcier* p. 73) : ce sortilège inflige 1d8 points de dégâts spirituels (dégâts à comparer au Seuil de Pouvoir de la cible pour déterminer le nombre de niveaux d'Âme qu'elle perd) à chaque tour, mais la cible peut mettre fin au Sortilège si elle réussit son test de résistance (qu'elle peut retenter à chaque tour).

**Relever la légion des morts** (*L'Œil du Sorcier* p. 28)

**Résurrection** (*L'Œil du Sorcier* p. 31) : le Pouvoir de ce Sortilège (qui nécessitera probablement d'être lancé en tant que Rituel) est de 50. En cas de réussite simple sur le test, le ressuscité voit son Âme maximale réduite pour toujours de

deux niveaux, acquiert une tendance chaotique et doit chaque mois boire un nombre de litres de sang égal à sa Puissance, sous peine de se décomposer (perte cumulative d'un niveau de Combativité toutes les cinq heures). Les autres résultats (échec, etc.) ne changent pas par rapport au livre.

**Semblant de vie** (*L'Œil du Sorcier* p. 29) : ce Sortilège nécessite un coût additionnel : la perte d'un niveau de Combativité maximum tous les cinq cadavres affectés par ce Sortilège (arrondir à l'inférieur : ainsi, ce coût ne s'applique qu'à partir du cinquième cadavre). Cela fonctionne comme un investissement d'Âme, mais pour la Combativité. La Combativité est regagnée dès que les cadavres ne sont plus animés.

**Tempête de sable** (*L'Œil du Sorcier* p. 74)

**Transfert d'Âme** (*L'Œil du Sorcier* p. 32) : le Pouvoir de ce Sortilège est de 30.

**Tueur de cauchemars** (*L'Œil du Sorcier* p. 73)

**Vol de vie** (*L'Œil du Sorcier* p. 32) : le Pouvoir de ce Sortilège (qui nécessitera probablement d'être lancé en tant que Rituel) est de 60. Notez qu'il y a une erreur dans la liste des Runes combinées : la Rune d'Absorption est en réalité la Rune d'Aspiration. En cas d'échec dramatique, le sorcier voit sa Combativité maximale réduite de trois niveaux et ce, de façon définitive. Les autres résultats (échec, etc.) ne changent pas par rapport au livre.

## ALCHIMIE ET POTIONS

Si le connaisseur perdu dans ses cuves, pilons et bocaux ne voit pas de frontières nettes entre les différentes facettes de son art, certains érudits au regard surplombant distinguent deux grandes branches de l'alchimie : l'alchimie commune et l'alchimie supérieure. Cette dernière permet « la mise en bouteille de la magie », c'est-à-dire la création des Potions. Seule cette dernière branche (connue aussi comme « l'Hergazé ») a, à proprement parler, quelque chose à voir avec la Sorcellerie.

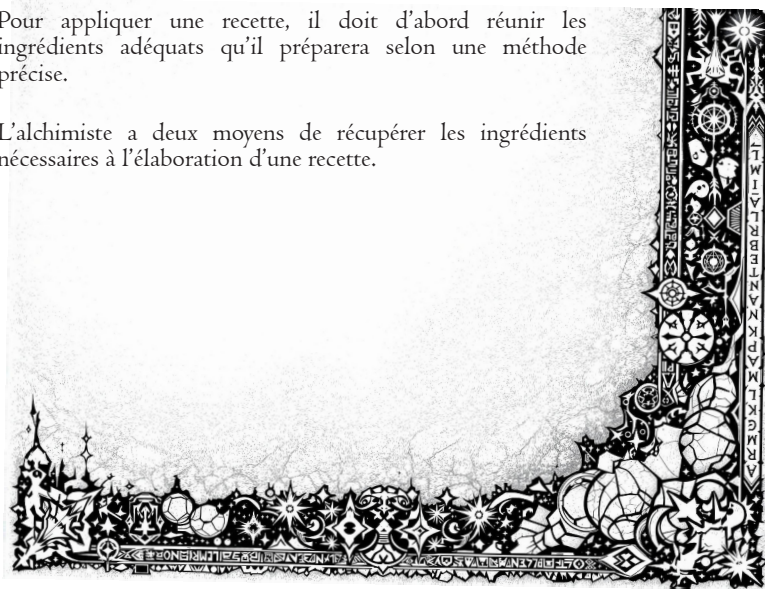
### L'ALCHIMIE COMMUNE

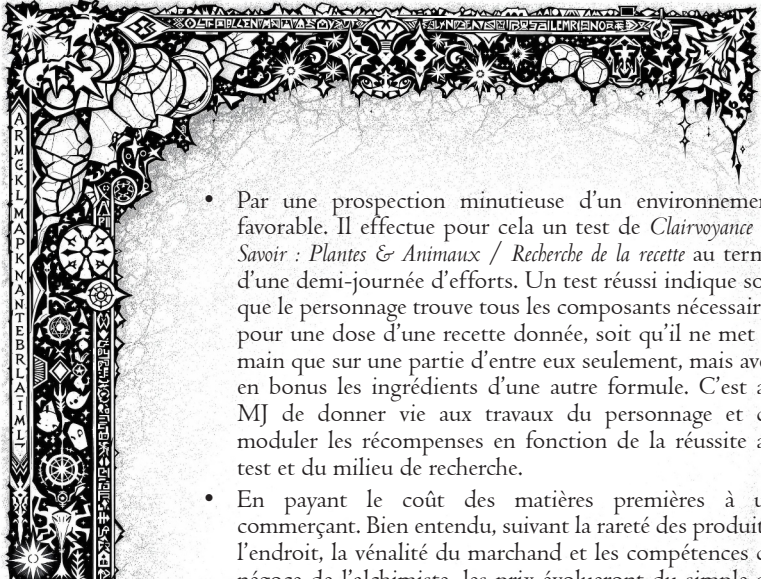
(Les recettes sont rassemblées dans la section *Drogues, poisons et autres recettes de l'alchimie commune*.)

Un initié faisant acte d'alchimie commune ne se préoccupe pas de Runes ou de Sorts, il applique des recettes qu'il a apprises par l'intermédiaire de grimoires occultes ou de son maître.

Pour appliquer une recette, il doit d'abord réunir les ingrédients adéquats qu'il préparera selon une méthode précise.

L'alchimiste a deux moyens de récupérer les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une recette.





- Par une prospection minutieuse d'un environnement favorable. Il effectue pour cela un test de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Plantes & Animaux* / *Recherche de la recette* au terme d'une demi-journée d'efforts. Un test réussi indique soit que le personnage trouve tous les composants nécessaires pour une dose d'une recette donnée, soit qu'il ne met la main que sur une partie d'entre eux seulement, mais avec en bonus les ingrédients d'une autre formule. C'est au MJ de donner vie aux travaux du personnage et de moduler les récompenses en fonction de la réussite au test et du milieu de recherche.
- En payant le coût des matières premières à un commerçant. Bien entendu, suivant la rareté des produits, l'endroit, la vénalité du marchand et les compétences de négoce de l'alchimiste, les prix évolueront du simple au centuple.

Chaque recette indique le temps d'exécution (Préparation) et la rareté globale des composants dans la nature (Recherche) entrant dans la composition de la formule. En ce qui concerne le temps de préparation des potions, il vaut pour une dose, mais si l'alchimiste dispose de matières premières en quantités suffisantes, rien ne s'oppose à ce qu'il mette au point plusieurs mesures de son produit.

L'alchimiste doit réussir un test de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Alchimie* / *seuil de difficulté de la recette* pour créer une dose du produit voulu. Ce test s'effectue derrière l'écran du MJ.

- En cas de **réussite simple**, il crée une dose avec succès (ou davantage de doses s'il a rassemblé suffisamment de matières premières d'une manière ou d'une autre).
- En cas de **réussite héroïque**, le personnage a particulièrement bien réussi l'opération. Il peut au choix augmenter la Virulence de son produit de 5 points ou créer deux doses supplémentaires gratuitement.
- En cas d'**échec**, l'alchimiste a gâché ses ingrédients et des heures voire des jours de travail. Il sait cependant que son travail est impropre à tout usage.
- En cas d'**échec dramatique**, le personnage ignore tout de son insuccès. De plus, le MJ décide si le produit ne fonctionne pas, s'il fonctionne mais se trouve accompagné d'effets secondaires imprévus et particulièrement désagréables ou si un accident frappe le laboratoire du personnage avec des conséquences néfastes.

Les doses créées sont efficaces pendant un à deux ans (au gré du MJ). Si un personnage consomme, volontairement ou non, un produit plus ancien, le MJ détermine son efficacité en fonction des conditions de conservation en maintenant, diminuant ou annulant les effets de la préparation selon son bon vouloir.

## RUNES ET POTIONS : L'ALCHIMIE SUPÉRIEURE

(Des exemples de potions issues de l'alchimie supérieure sont rassemblés dans la section *Exemples de potions de l'alchimie supérieure*.)

Une potion est une Rune ayant une forme consommable (pâte, liquide, cachet ou poudre). Cette méthode a l'avantage de faire fonctionner la Rune sur celui qui la consomme sans que la présence du sorcier soit requise. Elle permet également au sorcier de garder le pouvoir d'une Rune pour plus tard. Pour créer la plupart des Potions, il est nécessaire d'utiliser des composants rares et très toxiques comme des herbes magiques, des minéraux hors du commun et des venins

exotiques. Ces composants permettent d'augmenter la durée de l'effet de la Potion. Il est très difficile de se procurer ces matériaux. Plutôt que sur l'étal des marchands, on les trouve dans des régions dangereuses.

## PRÉPARER UNE POTION

Pour concocter une potion, le préparateur (ou le sorcier, ou tout pratiquant des Runes) doit investir un certain nombre de points de Pouvoir qui ne sont récupérés que lors de l'utilisation ou de l'expiration de ladite potion : **le sorcier obtient donc des jetons d'investissement d'Âme** plutôt que de perdre simplement des niveaux d'Âme. Le pratiquant des Runes doit également réussir un test de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Runes* / *Seuil de la Rune* + *nombre de points de Pouvoir investis dans la potion*. **Afin de laisser les joueurs dans une incertitude semblable à celle de leurs personnages, ce test doit être effectué en secret par le MJ.**

- Une **réussite simple** donne une potion efficace contenant l'équivalent de trois doses. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Une **réussite héroïque** crée une potion dont l'effet ne peut être contré ou évité. De plus, elle contient l'équivalent de cinq doses. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Un **échec simple** rend la potion inefficace et l'apothicaire le réalise immédiatement. Le nombre de points de **Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir** est le nombre qu'il avait l'intention d'investir dans le sort divisé par deux (on arrondit au supérieur). Puisque le sorcier n'aura pas de Sorcellerie à maintenir, cette perte d'Âme n'est pas un investissement d'Âme.
- Un **échec dramatique** crée, sans que le magicien le réalise, un poison meurtrier ayant les mêmes effets que la cigüe (voir « *Drogues, poisons et autres recettes de l'alchimie commune* » à la page 146) et dont la *Virulence* est égale au nombre de points de Pouvoir investis multiplié par trois. Dans ce cas, les points de Pouvoir restant investis restent dans la potion (le sorcier obtient le nombre de jetons d'investissement d'Âme qu'il recevrait avec une réussite simple), ce qui ne permet pas au joueur de faire la différence entre une potion réussie et une autre potentiellement mortelle.

Préparer une potion demande 1 heure de travail par tranche de 3 points de Pouvoir investis.

Avaler ou appliquer sur la peau une potion déclenche son effet au tour suivant. **Les effets durent 1 heure par point de Pouvoir contenu dans la dose.**

Si le sorcier souhaite créer un onguent, des cachets ou des pilules à partir de la Potion, ce qui permet souvent de mieux la conserver et facilite son transport, il doit faire un test supplémentaire de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Alchimie* / *Seuil de la Rune* + *nombre de points de Pouvoir investis*. Un échec dramatique rend la potion inutilisable.

## LA VIRULENCE D'UNE POTION

Toutes les potions peuvent être des poisons ou des drogues en puissance. Et plus la potion sera forte, plus le corps y cédera. Le corps de celui qui ingère la potion résistera toujours et de manière instinctive, même si cette potion est curative et que le malade en est conscient. Si le MJ ou un PJ souhaite créer une nouvelle potion à partir de Runes existantes, nous vous invitons à utiliser les exemples de potions (dans la section 8.5 Exemples de potions de l'alchimie supérieure) afin de déterminer leurs effets curatifs et leurs effets létaux. La *Virulence* peut être calculée comme indiqué ci-dessous.

**Virulence** : elle varie selon les potions. Elle est égale au SD de la Rune la plus puissante utilisée dans la potion (avec un minimum de 15). Celui qui ingère la potion devra réussir un test de *Puissance + Trempe / Virulence*. S'il réussit, il résiste à tous les effets de la potion qu'ils soient curatifs ou létaux.

**Effet curatif ou pathologique** : l'effet provoqué par la potion et des effets secondaires variés pouvant aller d'une sensation de nausée et de vertige provoquant des malus à une addiction pure et simple.

**Effet léthal** : certaines potions ont aussi un effet léthal qui s'exprime en général par une perte de Combativité ou l'obtention d'Adversités bleues.

## CONSERVER UNE POTION

Une fois la potion prête, le magicien peut la conserver dans un contenant hermétique pendant 1 mois par point de Pouvoir placé dans la Rune. Les formes les plus stables (comme les cachets, les onguents et pilules) conservent leur efficacité 6 mois par point de Pouvoir. Une fois que son contenant a été ouvert, la potion se dégrade rapidement et ne reste utilisable que pour un nombre de jours égal au nombre de points de Pouvoir utilisés pour la créer. Une potion peut être consommée en plusieurs fois. À chaque fois, elle procure un fragment du pouvoir total qui dépend de la dose de potion ingurgitée. La grande complexité qui entoure la préparation des potions les rend précieuses. Elles peuvent cependant être achetées chez certains marchands des grandes villes ou peuvent être données en guise de récompense par des sorciers ou des grands-prêtres reconnaissants.

## NÉCROMANCIE

Les Nécromanciens agissent sur l'Âme et le corps au moyen de Runes, avant ou après la mort. Dans les Jeunes Royaumes, les êtres pensants sont dotés d'un corps physique et d'un corps psychique, l'Âme, qui anime le corps physique. C'est la partie de l'être qui est en contact, bien que de manière inconsciente, avec le Multivers. Elle est l'étincelle, le minuscule fragment en chacun de nous de la force prodigieuse qui a fait naître le Multivers. Quand le corps physique meurt, l'Âme est immédiatement aspirée par l'au-delà, c'est-à-dire qu'elle quitte la terre pour se retrouver dans le Multivers pour son dernier voyage (pour savoir ce qu'il advient de l'Âme au bout de ce périple, voir *L'Œil du Sorcier* p. 33).

Puisque la Nécromancie repose entièrement sur l'usage de Runes et de Sortilèges spécifiques, la plupart des règles nécessaires à cette Sorcellerie (en particulier les changements à appliquer à certains des Sortilèges et des Runes employés par les Nécromanciens) sont déjà exposées dans les sections précédentes. Ci-dessous se trouvent certains détails supplémentaires qui n'ont pas déjà été couverts. Le reste des règles et tous les textes d'ambiance et d'explications de *L'Œil*

du *Sorcier* restent inchangés.

## LES DAMES DU VIDE

Pour parler à un mort et faire revenir son Âme de l'au-delà, la Rune la plus employée est le **Secret des morts**. Cette Rune est très compliquée à mettre en œuvre mais c'est la plus sûre, notamment parce qu'il n'est pas nécessaire de faire appel à une autre Rune pour contrôler le mort. Cependant son effet est extrêmement limité. Le mort ne reste qu'une seule minute parmi les vivants, ce qui limite les informations qu'il peut délivrer et l'empêche d'agir pour le compte du Nécromancien. D'autres Runes, peu employées de nos jours, permettent de faire revenir l'Âme pour un séjour plus long, mais elles attirent inmanquablement l'attention des **Dames du Vide**, comme des phalènes fascinées par la lumière. Les Dames du Vide sont des favorites de la Duchesse Equor. À chaque fois que la Rune **Rappel de l'esprit des morts** est utilisée, le MJ doit lancer un d10 et consulter le tableau des Effets secondaires de la Rune de Rappel de l'esprit des morts (*L'Œil du Sorcier* p. 29) pour vérifier si une Dame du Vide apparaît et si elle bénéficie de bonus à ses tests. Notez qu'une Dame du Vide apparaîtra également en cas d'échec dramatique lors de l'utilisation du Sortilège Résurrection.

## COMMERCER AVEC LES MORTS ; LANCER DES MALÉDICTIONS

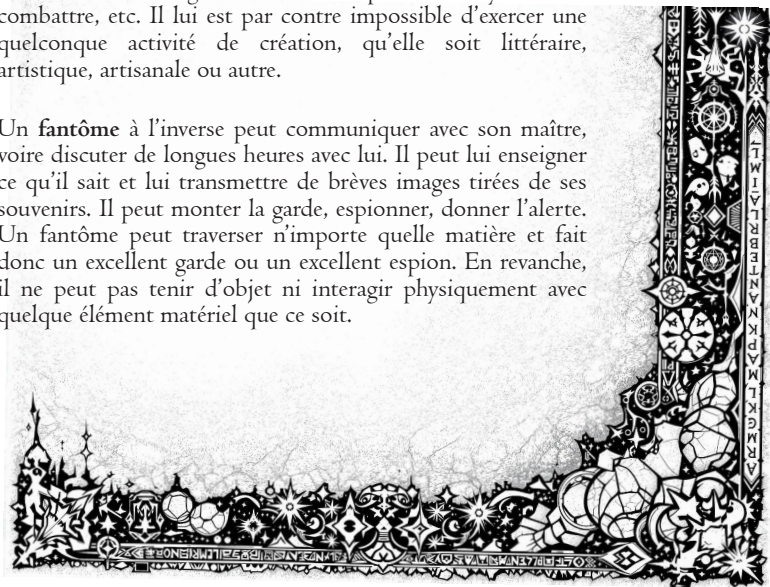
Deux Runes permettent à un sorcier de dominer les morts qu'il a réveillés, qu'ils soient cadavres ou fantômes : la Rune d'Aliénation et la Rune de Domination.

La **Rune d'Aliénation** est très difficile à activer mais elle permet d'obtenir une soumission totale du mort-vivant. Il sera aux ordres exclusifs du sorcier tout au long de sa non-vie et lui obéira en tout point.

La **Rune de Domination** est plus facile à activer que la Rune d'Aliénation mais sa puissance est plus limitée. En effet, contrairement à la Rune d'Aliénation, le **mort-vivant a droit à un test d'opposition à chaque ordre reçu** (cf. *le livre de base*, p. 207). S'il réussit, il attaque directement le Nécromancien. S'il échoue, il se comporte sagement jusqu'à la prochaine tentative.

Un **cadavre animé** peut servir un Nécromancien tout au long de sa non-vie, jusqu'à ce qu'il ne soit plus en état de le faire. Les tâches que l'on peut donner à un cadavre animé doivent être simples. De même, un cadavre ne parle pas et ne peut communiquer avec les vivants. Il peut seulement indiquer par un hochement de tête s'il a compris ce que son maître lui ordonne. Généralement, un Nécromancien assigne à un mort une seule et même tâche, proche de ce qu'il faisait de son vivant : monter la garde, tanner des peaux, nettoyer le sol, combattre, etc. Il lui est par contre impossible d'exercer une quelconque activité de création, qu'elle soit littéraire, artistique, artisanale ou autre.

Un **fantôme** à l'inverse peut communiquer avec son maître, voire discuter de longues heures avec lui. Il peut lui enseigner ce qu'il sait et lui transmettre de brèves images tirées de ses souvenirs. Il peut monter la garde, espionner, donner l'alerte. Un fantôme peut traverser n'importe quelle matière et fait donc un excellent garde ou un excellent espion. En revanche, il ne peut pas tenir d'objet ni interagir physiquement avec quelque élément matériel que ce soit.





## DAME DU VIDE (L'ŒIL DU SORCIER P. 28)

Terreur (20)

### CARACTÉRISTIQUES

Adresse 4 Clairvoyance 5 Présence 6 Puissance 4 Trempe 3  
Mêlée 6, Mouvements 4, Perception 6, Persuasion 8

### TALENTS

Prédilections : Armes naturelles (Mêlée), Acrobatie (Mouvements), Charme (Persuasion), Vigilance (Perception)

### COMBAT

Vitesse : 5

Initiative : Id10 + 5

Seuil de Vigueur : 3

Seuil de Pouvoir : 4

Capacité Offensive : 13 (griffes)

Seuil de Défense : 13

Protection : 3

### ATTAQUES ET TRAITS DÉMONIAQUES

**Griffes** : une Dame du Vide possède une paire de griffes dont elle peut se servir pour attaquer (dégâts Id10 +2 ; bonus de maniement : +3 / +0). Elle visera toujours en priorité le Nécromancien qui est responsable de son apparition (sauf si elle survient lors de l'utilisation du Sortilège de Résurrection, auquel cas elle s'empare aussitôt du mort qui est ressuscité). Si la Dame du Vide blesse sa victime pendant deux tours de suite, elle parvient à lui ouvrir le ventre et se glisse à l'intérieur. Les griffes de la Dame du Vide ignorent les protections et peuvent même fendre en deux une armure de plates, mais pas une armure melnibonéenne. Leur substance fond et s'infiltré entre les organes du Nécromancien. Elles referment de l'intérieur la plaie et contrôlent totalement leur corps d'emprunt (cette forme de possession est unique, la plupart des autres Démons possèdent leurs victimes de la manière décrite dans « *Possession démoniaque et exorcismes* »). L'Âme de la victime est mise en sommeil le temps de la possession. Une fois maîtresse de son nouveau corps, la Dame du Vide en change bien souvent l'apparence (avec son Trait Polymorphie) pour que son aspect ne rebute pas ses futurs disciples. Elle usera en outre de ses charmes pour créer une secte à la gloire de sa maîtresse, la Dame Bleue du Désarroi.

**Polymorphie** : une Dame du Vide peut changer de forme et d'apparence, mais conserve sa taille, ses caractéristiques, et ses Traits spécifiques. La transformation prend deux tours pour devenir effective.

### FAIBLESSES DÉMONIAQUES

**Haine** : les autres Démons haïssent les Dames du vide et les attaquent à vue s'ils détectent leur présence.

## LES VAMPIRES

Le vampirisme n'est pas originaire des Jeunes Royaumes. Même si les Nécromanciens qui prolongent leur existence en buvant le sang et l'énergie vitale d'autrui ressemblent à des vampires, ils n'en sont pas. C'est une créature extra-planaire qui apporta le vampirisme dans les Jeunes Royaumes il y a quelques siècles. Elle est aujourd'hui encore vivante et se déplace de continent en continent en se gorgeant du sang des mortels qu'elle rencontre. Elle crée occasionnellement des vampires à son image, parfois même sur la demande de ses victimes.

- Les vampires des Jeunes Royaumes craignent la lumière du soleil qui leur fait perdre un niveau de *Combativité* par minute.
- Un vampire doit boire du sang : il perd un niveau de *Combativité* chaque jour, et ne peut se soigner. Sa *Combativité* ne peut être récupérée qu'en buvant du sang humain (voir ci-dessous).
- Un vampire qui réussit une attaque avec ses crocs (armes naturelles n'infligeant aucun dégât en soi, et possédant un bonus de maniement de +2 / +0) paralyse automatiquement son adversaire et commence à boire son sang au rythme d'un niveau de *Combativité* de sa victime tous les 2 tours et, s'il ne se restreint pas, finira par la tuer. La *Combativité* absorbée régénère celle du vampire si elle était réduite, et peut même lui faire gratuitement défausser les Adversités rouges qu'il viendrait de recevoir, s'il sort des états Affaibli et Très Affaibli en se régénérant ainsi.
- Une fois par nuit, le vampire peut devenir une créature de cauchemar, mi-loup mi-chauve-souris, qui ressemble à la créature à l'origine du vampirisme dans les Jeunes Royaumes. Sous cette forme, le vampire gagne +5 en *Puissance* et +5 en *Adresse*. Ses griffes et ses crocs occasionnent Id10 + 3 points de dégâts. Il peut également voler sur une courte distance. La transformation peut durer une heure mais fait perdre au vampire trois niveaux de *Combativité*.
- Un vampire peut transformer un mortel en vampire en lui faisant boire son sang. La victime a droit à un test de *Trempe* x 2 / 25 pour ne pas se métamorphoser en vampire.

Un fantôme peut enfin permettre au Nécromancien de lancer des malédictions : les esprits des morts sont en effet capables de transporter un sortilège composé d'une ou plusieurs Runes et de les déclencher au moment où le Nécromancien le souhaite, quel que soit le lieu où il se trouve. Les Nécromanciens les plus puissants envoient donc des malédictions par l'intermédiaire de fantômes qui, une fois qu'ils ont retrouvé leur victime, libèrent le sortilège que leur a confié le Nécromancien. Aucune barrière, aucune sorcellerie ne peut arrêter un fantôme : il peut traverser n'importe quelle paroi, n'importe quel mur et n'est affecté par aucune Rune, qu'elle soit de Barrage ou autre.

Pour réussir ce prodige, le sorcier doit d'abord mettre le fantôme en contact avec l'empreinte psychique de la personne qu'il souhaite atteindre. Il lui montre un objet auquel la victime tient particulièrement, à moins que le fantôme l'ait connue de son vivant. Dans ce cas il retrouvera la victime sans la moindre difficulté. Le Nécromancien doit ensuite prononcer la (ou les) Rune(s) à l'oreille du fantôme. Les malédictions ne fonctionnent donc qu'avec des Runes que l'on peut prononcer. Le Nécromancien fait alors un test de Clairvoyance + Savoir : Runes / niveau de la Rune ou du Sortilège. Les effets ordinaires d'un test d'utilisation des Runes s'appliquent, mais on y ajoute les effets suivants.

- En cas de réussite, héroïque ou normale, le sort fonctionne mais son déclenchement n'intervient qu'au moment où le Nécromancien le souhaite : quand le fantôme rencontre une personne donnée, quand il arrive dans un lieu précis, etc.
- Si le sort est un échec simple ou dramatique, ni le sorcier ni le fantôme ne peuvent s'en apercevoir. Le fantôme emporte le sortilège qui sera sans effet au moment de se déclencher.

Si le fantôme est sous l'effet d'une Rune de Domination et non d'une Rune d'Aliénation, il peut tenter un test d'opposition Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier pour tenter de se libérer de son obligation. S'il réussit le test, il peut prononcer la Rune devant le sorcier qui devient alors la cible de son propre sortilège.

## SERVIR LES SEIGNEURS ÉLÉMENTAIRES ET LES SEIGNEURS DES BÊTES

### CONVOQUER UN ÉLÉMENTAIRE

#### RÈGLES GÉNÉRALES

Il est impossible de contrôler simultanément plusieurs Élémentaires de nature différente. Il est toutefois possible au sorcier de contrôler plusieurs Élémentaires d'un même type, tant que sa jauge d'Âme le permet, bien que les Seigneurs Élémentaires apprécient peu cette pratique quand l'invocateur n'a pas lié de Pacte avec eux. Pour rappel, si un sorcier voit son Âme atteindre l'état « Brisé », toutes ses sorcelleries prennent fin, ce qui inclut le contrôle des créatures qu'il a invoquées.

Invoquer un Élémentaire nécessite tout d'abord d'être en présence de l'élément lié au Seigneur Élémentaire concerné, puis de tracer à proximité de cet élément deux Runes spécifiques : la Rune de Balance (les Élémentaires étant

neutres dans le Conflit Cosmique, leurs actions favorisent plutôt la Balance) et la Rune de l'Élément auquel on fait appel (Air, Eau, Feu ou Terre). **Aucun test n'est requis pour cela, car tracer ces Runes fait partie de l'invocation.** Cela nécessite deux actions complexes, soit deux tours entiers. Puis, le sorcier doit se concentrer et laisser son esprit errer dans les méandres de l'élément. **Ce temps de concentration supplémentaire dure un tour de jeu pour un Élémentaire mineur, une minute pour un Élémentaire médian, et une heure pour un Élémentaire majeur.**

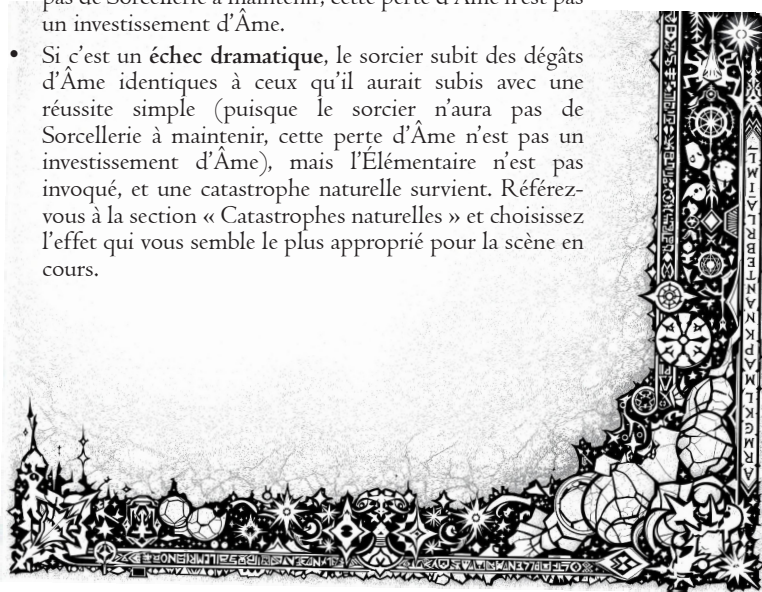
#### TEST DE CAPACITÉ ET POUVOIR REQUIS

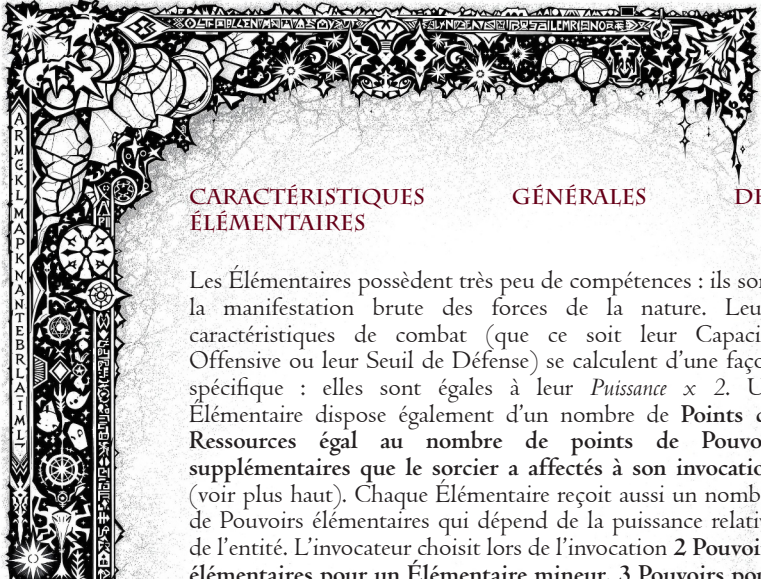
L'invocateur tente alors un test de Présence + Persuasion afin d'invoquer son Élémentaire.

Le Seuil de difficulté du test est égal à la qualité de l'Élémentaire invoqué, soit 15 (mineur), 20 (médian), 25 (majeur), + 1 par point de Pouvoir supplémentaire investi dans l'invocation pour octroyer des points de Ressource supplémentaires à l'Élémentaire invoqué (voir ci-dessous). Si le sorcier a conclu un Pacte avec le Seigneur Élémentaire, il bénéficie d'un bonus de + 5 aux invocations liées à cet élément, comme indiqué dans le Talent Élu d'un Seigneur Élémentaire.

Quant au Pouvoir total requis pour cette invocation, il est égal au Seuil de difficulté à battre + 2 (un point de Pouvoir est requis pour chacune des deux Runes tracées : Balance + élément concerné). Ce Pouvoir est un investissement d'Âme (voir Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme) qui doit être maintenu tant que l'on veut garder le contrôle sur l'Élémentaire invoqué.

- Une réussite simple fait apparaître l'Élémentaire souhaité au terme de l'invocation. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale. L'invocateur doit rapidement donner un ordre à l'Élémentaire pour s'assurer qu'il ne succombe pas à son instinct et à ses tendances naturelles. Une Ondine laissée sans consignes se mettra par exemple à danser en chantant tandis qu'une Salamandre pourrait entreprendre de détruire la première chose lui passant sous les yeux.
- Une réussite héroïque a le même effet que ci-dessus ; de plus, l'invocateur peut majorer gratuitement de + 2 un attribut de l'Élémentaire invoqué.
- Si le résultat du test est un échec simple, l'Élémentaire n'est pas invoqué, et le sorcier subit tout de même des dégâts d'Âme : le nombre de points de Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est le nombre qui avait été déterminé pour cette invocation, mais divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur). Puisque le sorcier n'aura pas de Sorcellerie à maintenir, cette perte d'Âme n'est pas un investissement d'Âme.
- Si c'est un échec dramatique, le sorcier subit des dégâts d'Âme identiques à ceux qu'il aurait subis avec une réussite simple (puisque le sorcier n'aura pas de Sorcellerie à maintenir, cette perte d'Âme n'est pas un investissement d'Âme), mais l'Élémentaire n'est pas invoqué, et une catastrophe naturelle survient. Référez-vous à la section « Catastrophes naturelles » et choisissez l'effet qui vous semble le plus approprié pour la scène en cours.





## CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES ÉLÉMENTAIRES

Les Élémentaires possèdent très peu de compétences : ils sont la manifestation brute des forces de la nature. Leurs caractéristiques de combat (que ce soit leur Capacité Offensive ou leur Seuil de Défense) se calculent d'une façon spécifique : elles sont égales à leur *Puissance*  $\times 2$ . Un Élémentaire dispose également d'un nombre de **Points de Ressources** égal au nombre de **Pouvoirs supplémentaires** que le sorcier a affectés à son invocation (voir plus haut). Chaque Élémentaire reçoit aussi un nombre de Pouvoirs élémentaires qui dépend de la puissance relative de l'entité. L'invocateur choisit lors de l'invocation **2 Pouvoirs élémentaires pour un Élémentaire mineur**, **3 Pouvoirs pour un médian** et **4 Pouvoirs pour un majeur**.

Une fois l'Élémentaire invoqué, le sorcier peut lui demander de combattre, de le suivre, mais également d'activer ses Pouvoirs élémentaires. Il lui suffit de prononcer la formule consacrée du Pouvoir en question et l'Élémentaire obéit. Prononcer la bonne formule en Haut-Parler nécessite une action complexe. Pour ce faire, aucun test n'est requis : l'Élémentaire doit simplement dépenser un point de Ressource pour chaque activation d'un Pouvoir élémentaire. Si la description d'un Pouvoir indique qu'il peut être maintenu, alors l'Élémentaire peut le maintenir en dépensant 1 point de Ressource par heure. Notez qu'un Élémentaire ne peut attaquer qu'en utilisant l'un de ses Pouvoirs (et ce Pouvoir doit faire partie de ceux qu'il connaît) : ainsi, chaque attaque d'un Élémentaire consomme 1 point de ses Ressources. Quand sa réserve de Points de Ressources tombe à zéro, il est épuisé et disparaît.

Il est à noter que les Élémentaires sont peu sensibles aux dommages physiques. **Tous les dégâts qui leur sont infligés sont divisés par 2**. En revanche, ils sont sensibles aux attaques de nature magique, qu'il s'agisse d'armes gravées de Runes, de sorts, de Démon ou autre créatures extra-planaires. Ces dommages magiques les blessent normalement.

### DURÉE D'UNE INVOCATION

En règle générale, tant qu'un invocateur ne met pas fin à son invocation (et qu'il maintient donc l'investissement d'Âme requis), l'Élémentaire reste à son service. Il existe trois grandes manières de mettre un terme à une invocation. Dès que celle-ci prend fin (quelle qu'en soit la raison), l'investissement d'Âme nécessaire à cette invocation se termine.

- **Bannir l'Élémentaire** : l'invocateur le libère de son service d'une simple parole. L'Élémentaire disparaît. Cela se produit automatiquement à la mort de l'invocateur, ou si l'Âme de ce dernier arrive à l'état « Brisé ».
- **Détruire l'Élémentaire** : l'Élémentaire possède une « forme physique » dans le Plan des Jeunes Royaumes qui peut être détruite.
- **Épuiser l'Élémentaire** : un Élémentaire s'incarne sur le plan des Jeunes Royaumes avec une réserve de points de Ressources qui lui permet d'activer des capacités magiques. Cette réserve ne se régénère pas hors du plan dont l'Élémentaire est issu. L'Élémentaire disparaît quand sa réserve de points de Ressources arrive à 0.

*Exemple : Belthas est un prêtre de Straasha maîtrisant l'Œil du Sorcier, ce qui lui permet d'utiliser la Sorcellerie. Il décide d'invoquer une ondine pour survivre à un environnement désertique dans lequel il se retrouve malgré lui lors d'une aventure périlleuse. Ses compagnons et lui répandent le contenu restant de leurs gourdes sur le sol, sacrifice nécessaire pour obtenir une quantité d'eau suffisante à l'invocation (le MJ décrète que cette quantité suffira tout juste à invoquer une ondine mineure), tandis que le prêtre trace la Rune de la Balance et celle de l'Eau sur le sable. Belthas a un Seuil de Pouvoir de 6 et décide de doter l'Élémentaire de l'Eau de 7 points de Ressources. Le SD de l'invocation est donc de 22 (15 + 7), mais Belthas est un Élu de Straasha, ce qui lui confère un bonus de +5 pour son test, qu'il réussit. Toutefois, le Pouvoir requis est de 24 (22 + les 2 points consacrés aux deux Runes), ce qui est un effort considérable pour son Âme : Belthas est un jeune prêtre qui a encore beaucoup de progrès à faire en sorcellerie.*

*Le tableau de la section Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme nous révèle qu'il doit prendre pas moins de 5 jetons d'investissement d'Âme ! Son maximum d'Âme passe aussitôt à « Traumatisé » et il reçoit 1 Adversité bleue et 1 Adversité noire.*

*L'invocation d'un Élémentaire n'est pas une mince affaire, mais grâce à ses 7 points de Ressources, l'ondine va pouvoir créer pendant plusieurs heures une pluie surnaturelle qui va rafraîchir le sorcier et ses compagnons, ce qui pourrait probablement leur sauver la vie. S'il n'avait donné que 3 points de Ressources à l'ondine, le sorcier aurait pu prendre un jeton d'investissement d'Âme en moins, car le Pouvoir requis aurait été de 20 seulement, soit exactement quatre tranches de « 5 points de Pouvoir » comme indiqué dans le tableau de la section 7.1.4 Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme. Mais Belthas préfère être prudent en octroyant davantage de pouvoir à l'Élémentaire, afin que la pluie dure le plus longtemps possible.*

## CATASTROPHES NATURELLES

Une catastrophe naturelle dure **une heure** pour l'invocation d'un Élémentaire mineur, **un jour** pour l'invocation d'un Élémentaire médian et **une semaine** pour l'invocation d'un Élémentaire majeur. Son rayon d'action varie entre cent mètres et dix kilomètres, à moins que le MJ n'en juge autrement. Lorsqu'elle cesse, ses effets prennent fin mais toutes les dégradations infligées par la catastrophe ou consécutives à celle-ci sont définitives (apparition de vermine, croissance de végétaux, dégâts des incendies...).

### AIR

- **Calme plat** : les vents cessent de souffler, il n'y a plus une brise d'air, aucun navire à voile ne peut plus avancer. Il est impossible d'invoquer un quelconque Élémentaire d'Air dans ces conditions.
- **Tempête** : les vents se déchaînent et une tempête surgit. Tous les personnages reçoivent 2 Adversités bleues dont ils ne peuvent se débarrasser qu'à la fin de cette tempête, ou s'ils peuvent se mettre à l'abri (dans un lieu fermé ou sous terre par exemple). Le nombre d'Adversités est de 4 si la scène se trouve en pleine mer, que l'on soit dans l'eau ou sur le pont d'un navire (à l'intérieur de ce navire, 2 Adversités suffisent pour représenter le tangage très violent du bateau). Les Élémentaires d'Air invoqués dans ces conditions sont incontrôlables.
- **Mouvements intempêtifs** : certains objets légers (moins de 5 kilos) se mettent à léviter et à se déplacer de manière anarchique, à des vitesses très variables. Des vases tombent, des chaises reculent seules, des verres se brisent contre les murs...

- **Légèreté de l'être** : la gravitation est perturbée. Tous les tests impliquant la rapidité et le mouvement bénéficient d'un bonus de + 3. Toutefois, cette légèreté a un prix : à cause du manque d'habitude et de la perte de repère, tous les tests requérant de la précision (art, artisanat, crochetage, combat...) voient leur SD augmenter de 3.

## EAU

- **Eau putride** : l'eau croupit et les liquides proches se dégradent au point de n'être plus potables et de devenir dangereux pour la santé.
- **Mer déchaînée** : la mer s'agite sans que les vents ne se lèvent. Tous les personnages sur un navire ou nageant dans la mer reçoivent 4 Adversités bleues dont ils ne peuvent se débarrasser que lorsque les flots se calment. (à l'intérieur de ce navire, 2 Adversités suffisent pour représenter le tangage très violent du bateau.)
- **Pluie diluvienne** : une pluie diluvienne s'abat sur la région et dure tout le temps de la catastrophe naturelle, provoquant toutes les conséquences logiques possibles (inondations, champs noyés, boue, glissements de terrain...). Certains tests peuvent voir leur SD augmenter de 2 ou plus, à la discrétion du MJ.
- **Inondation inexplicable** : les eaux montent subitement au point d'inonder le sol. Tous les êtres pataugent dans une petite mare d'environ 50 cm, ce qui divise la Vitesse par deux (arrondir à l'inférieur) tant que l'on ne réussit pas à atteindre un terrain en hauteur et hors de l'eau. Le test de Mouvements requis pour courir voit son SD majoré de 4.

## FEU

- **Canicule** : une abominable canicule s'abat brutalement. Tous les personnages reçoivent 2 Adversités bleues dont ils ne peuvent se débarrasser qu'à la fin de la canicule.
- **Ténèbres** : toutes les flammes s'éteignent et il devient impossible d'allumer le moindre feu, de quelque manière que ce soit.
- **Incendie** : un incendie d'une intensité de 10 se déclare sur les lieux de l'invocation et se propage rapidement. Il croît d'un point d'intensité toutes les minutes si rien n'est fait pour l'arrêter, jusqu'à atteindre une intensité de 15.
- **Combustion spontanée** : certains objets de petite taille et inflammables se consomment spontanément (papiers, bols en bois, vêtements...) de manière totalement imprévisible et anarchique.

## TERRE

- **Tremblement de terre** : la terre se met à trembler doucement mais de manière continue. Tous les personnages reçoivent 2 Adversités bleues dont ils ne peuvent se débarrasser qu'à la fin du tremblement de terre.
- **Invasion naturelle** : les végétaux se mettent à pousser de manière accélérée et anarchique, recouvrant les murs, le mobilier et les sols. Dans un cadre naturel, cette catastrophe se traduit par une croissance rapide, incontrôlée et dangereuse de la flore.
- **Pesanteur** : la gravité est perturbée. Tous les tests impliquant la rapidité et le mouvement voient leur SD augmenter de 3. En revanche, tous les tests requérant de la stabilité bénéficient d'un bonus de + 3.

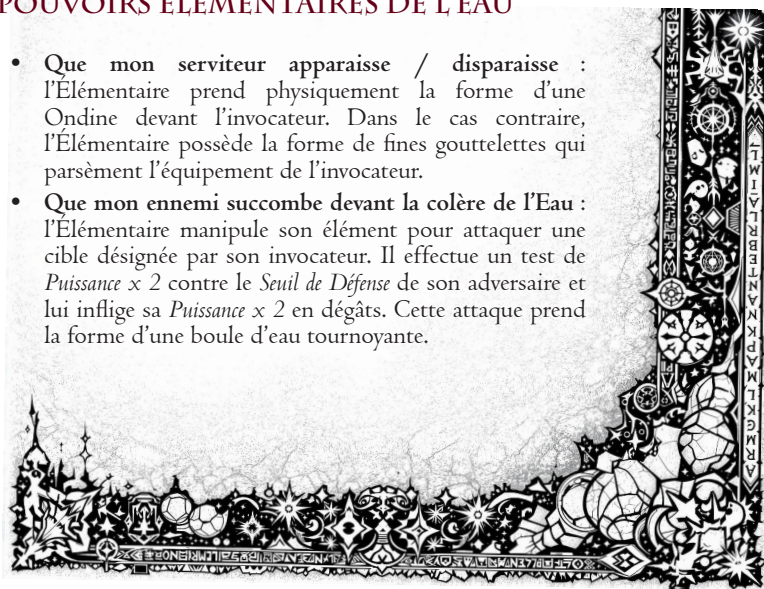
- **Moississure et vermine** : une vague de moisissure et de vermine s'abat sur la zone, détruisant les biens et éléments fragiles et dévorant les denrées consommables.

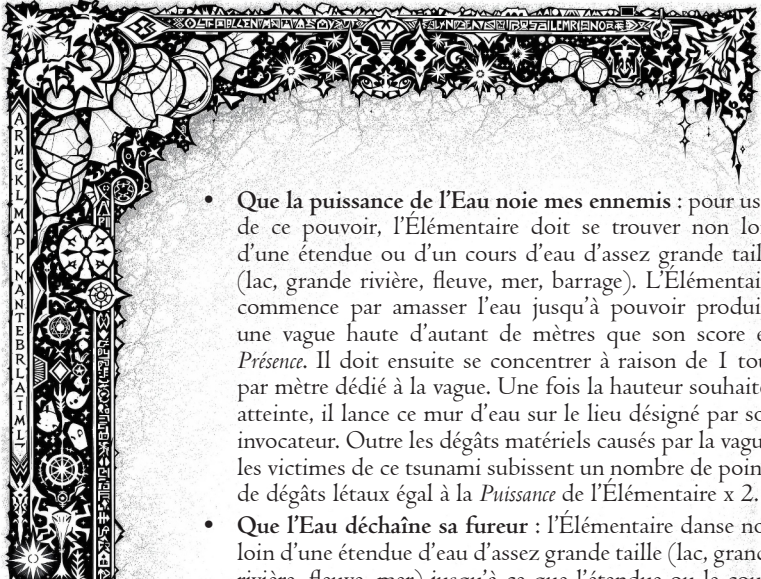
## POUVOIRS ÉLÉMENTAIRES DE L'AIR

- **Que mon serviteur apparaisse / disparaisse** : l'Élémentaire prend physiquement la forme d'un Sylphe devant l'invocateur. Dans le cas contraire, l'Élémentaire possède la forme d'une légère brise qui tourne en permanence autour du sorcier.
- **Que mon ennemi succombe devant la colère du Vent** : l'Élémentaire manipule son élément pour attaquer une cible désignée par son invocateur. Il effectue un test de *Puissance x 2* contre le *Seuil de Défense* de son adversaire et lui inflige sa *Puissance x 2* points de dégâts létaux. Cette attaque prend la forme d'un violent coup de vent.
- **Que le Vent chasse les nuages** : l'Élémentaire fait fuir les nuages et rétablit le beau temps dans une zone d'un rayon égal à sa *Puissance* en kilomètres. Ce beau temps dure au minimum une journée et peut durer davantage en fonction du climat.
- **Que le Vent me soit propice** : l'Élémentaire peut réduire ou augmenter la force du vent de 5km/h par point de *Trempe*. Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.
- **Que le Vent porte mon fardeau** : l'Élémentaire peut faire léviter un objet à raison de 1 kilogramme par point de *Puissance*. Il peut également le déplacer à sa *Vitesse*. Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.
- **Que l'Air que je respire soit purifié** : l'Élémentaire purifie l'air autour de lui à raison d'1 mètre cube par point de *Trempe*. Plus sa *Trempe* est élevée, plus grande est la quantité d'air purifiée et plus lourds sont les miasmes qu'il est capable de dissiper... Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.
- **Que se lève la Tempête** : l'Élémentaire souffle et provoque une tempête autour de lui, dans un rayon égal à *Trempe* kilomètres, et pour une durée de 1 heure par point de *Ressource* qu'il dépense. Quiconque affronte cette tempête subit deux Adversités bleues jusqu'à ce qu'il soit à l'abri. Tous les tests de *Perception* et de *Mouvements* voient leur SD augmenter de 3. Enfin, une fois par tour, l'invocateur peut désigner une cible à l'Élémentaire. Celui-ci dépense alors 1 point de *Ressource* pour souffler brusquement sur cette cible et la projeter violemment. En termes de jeu, l'Élémentaire doit réussir un test d'Adresse x 2 contre le *Seuil de Défense* de la cible. Si le test réussit, la cible subit un nombre de points de dégâts égal à la *Puissance x 2* de l'Élémentaire.

## POUVOIRS ÉLÉMENTAIRES DE L'EAU

- **Que mon serviteur apparaisse / disparaisse** : l'Élémentaire prend physiquement la forme d'une Ondine devant l'invocateur. Dans le cas contraire, l'Élémentaire possède la forme de fines gouttelettes qui parsèment l'équipement de l'invocateur.
- **Que mon ennemi succombe devant la colère de l'Eau** : l'Élémentaire manipule son élément pour attaquer une cible désignée par son invocateur. Il effectue un test de *Puissance x 2* contre le *Seuil de Défense* de son adversaire et lui inflige sa *Puissance x 2* en dégâts. Cette attaque prend la forme d'une boule d'eau tournoyante.





- **Que la puissance de l'Eau noie mes ennemis** : pour user de ce pouvoir, l'Élémentaire doit se trouver non loin d'une étendue ou d'un cours d'eau d'assez grande taille (lac, grande rivière, fleuve, mer, barrage). L'Élémentaire commence par amasser l'eau jusqu'à pouvoir produire une vague haute d'autant de mètres que son score en *Présence*. Il doit ensuite se concentrer à raison de 1 tour par mètre dédié à la vague. Une fois la hauteur souhaitée atteinte, il lance ce mur d'eau sur le lieu désigné par son invocateur. Outre les dégâts matériels causés par la vague, les victimes de ce tsunami subissent un nombre de points de dégâts létaux égal à la *Puissance* de l'Élémentaire x 2.
- **Que l'Eau déchaîne sa fureur** : l'Élémentaire danse non loin d'une étendue d'eau d'assez grande taille (lac, grande rivière, fleuve, mer) jusqu'à ce que l'étendue ou le cours d'eau s'agite puissamment de manière surnaturelle dans un rayon égal à la *Présence* de l'Élémentaire en kilomètres, devenant très difficile à franchir. Tous les tests de *Nage* et de *Navigation* voient alors leur SD majoré d'un nombre égal à la *Puissance* de l'Élémentaire tant que ce dernier poursuit sa danse.
- **Que l'Eau jaillisse** : en produisant un jet d'eau, l'Élémentaire peut projeter un objet dans un rayon égal à sa *Puissance* en mètres. Il ne peut projeter un objet dont la masse est supérieure à sa *Puissance* en kilos. Pour projeter un objet avec précision, l'Élémentaire doit réussir un test d'*Adresse* x 2 dont la difficulté est fixée par le MJ en fonction des circonstances. Enfin, ce jaillissement peut provoquer des dégâts égaux à sa *Puissance*. S'il vise une cible vivante, l'Élémentaire doit réussir un test d'*Adresse* x 2 contre le *Seuil de Défense* de sa cible.
- **Que coulent les larmes de Straasha** : par sa danse, l'Élémentaire provoque la pluie. Contrairement aux autres manifestations incluant de la pluie, comme la tempête, celle-ci offre une pluie tiède et agréable qui ne procure aucun malus. Elle est d'une pureté absolue et peut être bue sans hésitation. Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.
- **Que notre Eau soit purifiée** : l'Élémentaire purifie l'eau ou un autre liquide désigné (qui doit être composé majoritairement d'eau) de toutes les impuretés susceptibles de le corrompre, de la vermine aux maladies en passant par les poisons. Il ne peut purifier un nombre de litres supérieur à sa *Clairvoyance*.
- **Que le Feu m'obéisse** : l'Élémentaire peut contrôler le feu qui l'entoure sur ordre de son invocateur. Il peut ainsi orienter le sens de sa propagation mais il peut également faire varier son intensité sur une échelle d'une valeur inférieure ou égale à sa *Puissance*. L'Élémentaire refuse toutefois d'éteindre le Feu : il se contente, à contrecœur, d'atténuer son intensité jusqu'à ce que l'invocateur puisse l'éteindre aisément. Ce type d'ordre met les Élémentaires de Feu en colère. Dans cette situation, l'invocateur doit réussir un test de *Présence* + *Persuasion* / *SD d'invocation*. Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.
- **Que le Feu consume tout** : l'Élémentaire peut provoquer un feu pouvant consumer toute matière inflammable. Cette consommation est progressive : l'intensité du feu provoqué est au départ de 1 et augmente à chaque tour jusqu'à atteindre la *Puissance* de l'Élémentaire ou jusqu'à ce que la cible soit entièrement consumée. Un être conscient dans la pleine possession de ses moyens est théoriquement capable d'éteindre un tel feu rapidement.
- **Que le Feu caché s'éveille** (réservé aux Élémentaires majeurs) : l'Élémentaire doit se trouver non loin d'un volcan actif ou endormi. Il se transforme en tourbillon de flamme et se jette dans le volcan en question qu'il éveille ainsi instantanément. L'éruption volcanique se déroule ensuite normalement, avec toutes les conséquences épouvantables qu'elle peut avoir : son ampleur est conditionnée par la *Puissance* de l'Élémentaire, à la discrétion du MJ. Pour obtenir d'un Élémentaire majeur l'emploi de ce pouvoir, l'invocateur doit le convaincre car il est en général jaloux de la puissance du volcan. Pour ce faire, l'invocateur doit réussir un test de *Présence* + *Persuasion* / *Seuil de difficulté de l'invocation*. Cet effort consume l'Élémentaire qui disparaît en l'accomplissant.
- **Que la peur du Feu terrasse mon ennemi** : l'Élémentaire peut provoquer la peur chez une cible désignée par son invocateur en la fixant de ses grands yeux flamboyants et en rugissant de manière assourdissante. Il doit réussir un test de *Présence* x 2 en opposition à la *Trempe* x 2 de sa cible. S'il remporte l'opposition, la cible s'enfuit, prise d'une peur panique du feu pour une durée d'une heure.

## POUVOIRS ÉLÉMENTAIRES DU FEU

- **Que mon serviteur apparaisse / disparaisse** : l'Élémentaire prend physiquement la forme d'un animal de feu (souvent d'une Salamandre). Dans le cas contraire, l'Élémentaire possède la forme d'une petite flamme qui vient se nicher dans le support adéquat le plus proche (cheminée, pipe, chandelle, buisson...). Si aucun support convenable n'est disponible à proximité, l'Élémentaire reste sous sa forme de Salamandre.
- **Que mon ennemi succombe devant la colère du Feu** : l'Élémentaire manipule son élément pour attaquer une cible que lui désigne son invocateur. Il effectue un test de *Puissance* x 2 contre le *Seuil de Défense* de son adversaire et lui inflige sa *Puissance* x 2 dégâts. Cette attaque prend la forme d'une boule de feu lancée sur la cible.
- **Que la chaleur du Feu veille sur moi** : l'Élémentaire s'ébroue et réchauffe l'environnement qui l'entoure dans un rayon de 1 mètre par point de *Présence*. L'air s'attédie et le climat devient doux. Ce pouvoir dure aussi longtemps que l'Élémentaire le maintient.

## POUVOIRS ÉLÉMENTAIRES DE LA TERRE

- **Que mon serviteur apparaisse / disparaisse** : l'Élémentaire prend physiquement la forme d'un Gnome devant l'invocateur. Dans le cas contraire, l'Élémentaire possède la forme d'une fine couche de poussière qui macule l'équipement de l'invocateur.
- **Que la puissance de la Terre me protège** : l'Élémentaire fait surgir de terre un bouclier de la taille de l'invocateur qui confère une protection égale à la *Trempe* x 2 de l'Élémentaire. Lorsque ce bouclier a subi autant de dégâts que son score en *Protection*, il vole en éclats.
- **Que la Terre purifie mes aliments** : l'Élémentaire purifie les aliments désignés de toutes les impuretés susceptibles de les corrompre, de la vermine aux maladies en passant par les poisons. Il ne peut pas purifier une quantité de nourriture dont la masse en kilos est supérieure à sa *Trempe*.
- **Que la puissance de la Terre féconde ce lieu** : l'Élémentaire entame une danse dans un champ ou tout autre espace naturel et le rend incroyablement fécond : les récoltes y sont doublées pendant *Puissance* années sur un rayon de *Trempe* x 100 mètres.



- **Que la Terre tremble pour abattre mes ennemis :** l'Élémentaire commence à frapper le sol selon un rythme régulier qui provoque un tremblement de terre ayant un rayon de *Trempe* x 10 mètres, et durant 5 tours. Tous les êtres présents dans cette zone au déclenchement du tremblement de terre, hormis l'Élémentaire, doivent réussir un test d'*Adresse* + *Mouvements* / *Puissance* x 2 de l'Élémentaire pour rester debout. Les créatures volantes ne sont pas affectées tant qu'elles poursuivent leur vol. Quiconque est au sol pendant le tremblement de terre subit deux Adversités bleues pendant toute la durée de ce Pouvoir.
- **Que mon ennemi succombe devant la colère de la Terre :** l'Élémentaire manipule son élément pour attaquer une cible désignée par son invocateur. Il effectue un test de *Puissance* x 2 contre la Défense de son adversaire. S'il touche, l'Élémentaire inflige à sa cible *Puissance* x 2 dégâts. Cette attaque prend la forme d'un rocher, d'une motte de terre lancée ou d'un poing de pierre rageur qui vient frapper la cible.
- **Que la Terre emprisonne mon ennemi :** l'Élémentaire touche le sol et une gangue de terre et de cailloux se forme autour de la cible pour l'emprisonner jusqu'à mort. Pour briser cette prison, qui reste autrement active pendant une heure, il faut lui infliger un nombre de points de dégâts égal à la *Trempe* x 2 de l'Élémentaire.

Puis il faut tracer sur cet animal deux Runes : la Rune de Balance et la Rune des Bêtes correspondant à cet animal.

Il faut également connaître le nom du serviteur des Seigneurs des Bêtes que l'on souhaite invoquer. Les PJ commencent en connaissant un nombre de noms égal à leur valeur dans le Savoir : Seigneurs des Bêtes.

### TEST DE CAPACITÉ ET POUVOIR REQUIS

Le Pouvoir requis pour invoquer un serviteur est toujours de 7 (5 + 1 pour chaque Rune utilisée). Il ne s'agit pas d'un investissement d'Âme : celle-ci pourra être récupérée normalement à l'issue de l'invocation. Le SD est propre à chaque serviteur (il est indiqué dans la fiche du serviteur).

Le sorcier réalise un test de *Clairvoyance* + *Persuasion*. Si le sorcier a conclu un Pacte avec le Seigneur des Bêtes dont ce serviteur dépend, il bénéficie d'un bonus de + 5 aux invocations liées à cet élément, comme indiqué dans le Talent **Élu d'un Seigneur des Bêtes**. Le MJ peut accorder un modificateur de -4 à + 4 au SD du test si l'adepte offre un don ou un sacrifice intéressant à l'avatar, si le réceptacle retenu est plus ou moins proche des préférences du serviteur et si la faveur demandée est plus ou moins simple.

Un sorcier peut invoquer le serviteur d'un Seigneur avec lequel il n'a aucun lien. Il n'aura ni bonus, ni malus, mais il devra se montrer convaincant – et très respectueux – s'il veut obtenir une aide quelconque. Il est de bon ton d'offrir un don ou un sacrifice dans ce genre de situation pour gagner la confiance de l'avatar.

## INVOQUER LES SERVITEURS DES SEIGNEURS DES BÊTES

### RÈGLES GÉNÉRALES

Invoquer un serviteur des Seigneurs des Bêtes nécessite tout d'abord d'être en présence d'un animal représentant l'espèce de l'avatar qu'il sollicite (le plus simple reste d'avoir un animal de compagnie, possiblement grâce au Don Animal **Apprivoisé**), si possible un spécimen particulièrement beau et puissant. Cet animal servira de réceptacle au serviteur.

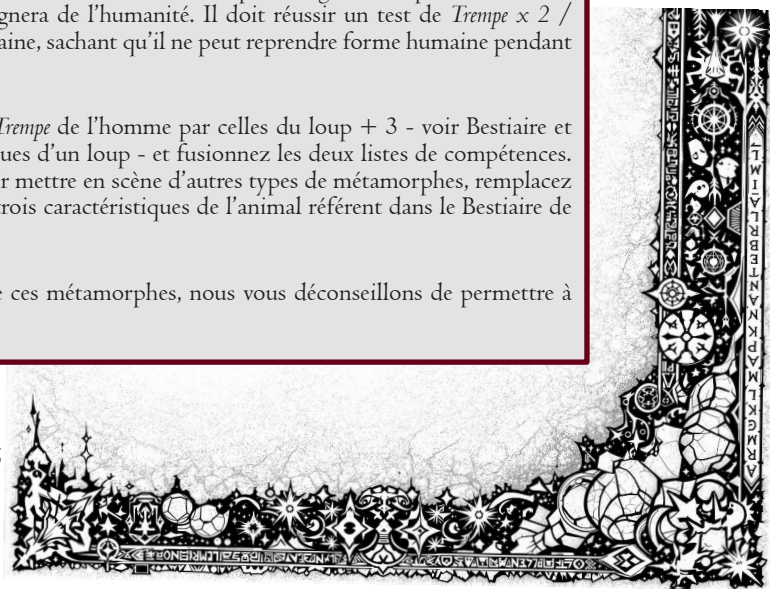
## LES MÉTAMORPHES

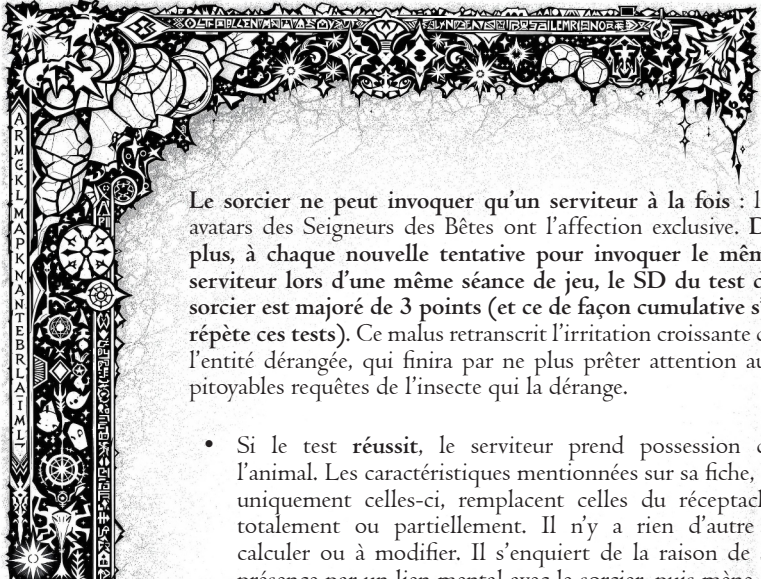
La lycanthropie (le fait de se transformer en loup) est un phénomène exceptionnel dans les Jeunes Royaumes, qui nécessite la réunion d'une particularité héréditaire et d'un artefact spécifique : un sang ancien et une peau de loup ensorcelée. À moins que la seconde ne se transmette de génération en génération au sein d'une famille de lycanthropes, il est rarissime qu'un homme dans l'ignorance de son héritage entre en possession d'une telle cape, si ce n'est lorsqu'une Puissance supérieure s'en mêle (comme dans *La Revanche de la Rose*). Leurs sens surnaturels leur permettent d'ailleurs de sentir la présence de leurs semblables ou de proies potentielles dans un large rayon (test de *Clairvoyance* + *Perception* / 12 sur [points de Pouvoir consacrés à cet effet] kilomètres).

Pour se transformer, l'individu se couvre de sa peau de loup ensorcelée et se transforme au bout de 10 tours pour devenir un loup-garou gigantesque. Le change-forme reste conscient de son identité, mais il doit prendre garde, car plus il reste sous les traits de l'animal, plus l'instinct naturel du prédateur l'éloignera de l'humanité. Il doit réussir un test de *Trempe* x 2 / nombre d'heures passées sous sa forme de loup pour retrouver forme humaine, sachant qu'il ne peut reprendre forme humaine pendant la nuit.

Pour créer un loup-garou, remplacez l'*Adresse*, la *Puissance* et la *Trempe* de l'homme par celles du loup + 3 - voir Bestiaire et entités surnaturelles (pour *Mourblade 2.0*) pour les caractéristiques d'un loup - et fusionnez les deux listes de compétences. Si certaines sont communes aux deux, prenez la plus haute. Pour mettre en scène d'autres types de métamorphes, remplacez la peau de loup par celle de la bête souhaitée et augmentez les trois caractéristiques de l'animal référent dans le Bestiaire de +3, comme spécifié ci-dessus.

Au vu du mode de vie et du caractère pour le moins asocial de ces métamorphes, nous vous déconseillons de permettre à vos Élus de jouer l'un d'eux.





Le sorcier ne peut invoquer qu'un serviteur à la fois : les avatars des Seigneurs des Bêtes ont l'affection exclusive. De plus, à chaque nouvelle tentative pour invoquer le même serviteur lors d'une même séance de jeu, le SD du test du sorcier est majoré de 3 points (et ce de façon cumulative s'il répète ces tests). Ce malus retranscrit l'irritation croissante de l'entité dérangée, qui finira par ne plus prêter attention aux pitoyables requêtes de l'insecte qui la dérange.

- Si le test réussit, le serviteur prend possession de l'animal. Les caractéristiques mentionnées sur sa fiche, et uniquement celles-ci, remplacent celles du réceptacle, totalement ou partiellement. Il n'y a rien d'autre à calculer ou à modifier. Il s'enquiert de la raison de sa présence par un lien mental avec le sorcier, puis mène sa mission au mieux pour la durée de la scène (cette durée reste donc à la discrétion du MJ et, si elle est longue, devrait se traduire par un malus au moment de l'invocation).
- Si le test est une réussite héroïque, il est possible de négocier une disponibilité plus grande, une plus grande ardeur et un plus grand zèle dans l'accomplissement de la mission.
- Si le test échoue, il ne se passe rien.
- Si le test est un échec dramatique, le serviteur laisse une marque indélébile sur le corps du sorcier (des oreilles de loup, des yeux à la pupille verticale, des crocs saillants, une odeur particulière...), et agit à sa guise pour la durée de la scène. Vous pouvez à la place décider qu'un cataclysme touchant le monde animal se produit à la manière des catastrophes naturelles des échecs dramatiques d'invocations d'Élémentaires : une nuée d'animaux apparaît, ils deviennent fous, ils se mettent à parler, etc.

## INVOQUER UN SEIGNEUR DES BÊTES

Dans le lointain Désert des Larmes ou en Shazaar, certains druides racontent qu'une fois tous les noms des affidés d'un Seigneur des Bêtes connus, on peut directement contacter le dieu. Malheureusement ces noms sont si nombreux...

Vous pouvez très bien décider de donner crédit aux rumeurs affirmant qu'un personnage qui connaîtrait tous les noms des serviteurs d'un Seigneur des Bêtes a accès à son patronyme complet, et peut l'invoquer. Sachez toutefois que les exemples de serviteurs de L'Œil du Sorcier sont loin d'être exhaustifs. Vous êtes libre d'en créer de nouveaux afin de ne concéder ce formidable pouvoir à vos PJ qu'au terme d'une campagne longue et éprouvante.

L'invocation d'un Seigneur des Bêtes est un acte d'une extraordinaire complexité. Le seuil du test est de 30 (sans bonus) et le Pouvoir requis est de [Seuil de Pouvoir du sorcier x 5] (minimum 15). Il ne s'agit pas d'un investissement d'Âme : celle-ci pourra être récupérée normalement à l'issue de l'invocation.

De plus, comme Elric dans ses aventures, un PJ ne peut invoquer un Seigneur des Bêtes qu'une seule et unique fois dans sa vie. Il a donc tout intérêt à choisir son moment avec soin et à ne pas déranger la créature pour un motif futile (selon l'idée que se fait le Seigneur des Bêtes de la futilité), car sa colère serait terrible...

## OUVRIR LES PORTES DES ENFERS

### INVOQUER UN DÉMON

#### RÈGLES GÉNÉRALES

Un invocateur de Démons doit être affilié au Chaos : son score en Chaos doit être strictement supérieur à son score en Loi. Avant de procéder à son invocation, il détermine le type et la puissance du Démon qu'il souhaite invoquer : il peut ainsi choisir ses attributs, ses compétences et ses Traits spécifiques ; il choisit également les termes exacts du service qu'il s'apprête à demander.

Ensuite, il doit préparer l'aire d'invocation en la purifiant et en inscrivant la Rune du Chaos en son centre (aucun test n'est requis, puisque tracer la Rune fait partie de l'invocation). Cela prend une action complexe.

Il lui faut également se livrer à un sacrifice pour sanctifier le pentacle. Le sacrifice doit toujours être sanglant et sa nature dépend de la puissance du Démon invoqué :

- un animal de bonne taille pour un Démon mineur ;
- un être conscient pour un Démon médian ;
- un groupe d'êtres conscients (autant d'individus que le plus haut attribut du Démon) pour un Démon majeur.

Enfin, il entame l'invocation en se concentrant, en psalmodiant et en laissant son esprit vagabonder dans les sphères et les plans du Multivers afin de trouver l'entité qui répond à son désir. Ce temps de concentration prend environ une minute pour un Démon mineur, une heure pour un Démon médian et un jour pour un Démon majeur.

Une fois l'entité trouvée, l'invocateur l'attire sur le plan des Jeunes Royaumes où elle se matérialise au sein de la Rune. Commence alors la phase de contrat, c'est-à-dire des intenses négociations entre l'invocateur et le Démon visant à s'assurer les services de ce dernier.

#### TEST DE CAPACITÉ ET POUVOIR REQUIS

L'invocateur tente alors un test de Trempe + Coercition afin de parvenir à invoquer et maîtriser le Démon souhaité.

Le Seuil de difficulté dépend de nombreux facteurs : la base du SD est de 5 pour un Démon mineur, 10 pour un Démon médian, et 15 pour un Démon majeur, mais il faut ensuite se référer au tableau qui suit (ainsi qu'à la page 226 de Mournblade pour plus de détails sur les termes du contrat que tente de négocier le Démon) pour définir les termes exacts de l'invocation et modifier ce SD en conséquence. Les mentions en italiques dans le tableau sont des options au choix de l'invocateur ; toutes les autres sections indiquent un choix obligatoire (ainsi, chaque invocation nécessite de définir la nature du service, le temps pendant lequel le Démon restera dans les Jeunes Royaumes, le lien du sorcier avec le Chaos, la présence de sacrifice, etc.)

Le Pouvoir nécessaire est égal au Seuil de difficulté à battre, majoré de 1 pour la Rune de Chaos. Il ne s'agit pas d'un investissement d'Âme : celle-ci pourra être récupérée normalement à l'issue de l'invocation.

## SEUIL DE DIFFICULTÉ D'UNE INVOCATION DE DÉMON

(ce tableau inclut les options ajoutées p. 94 de L'Œil du Sorcier)

### CARACTÉRISTIQUES DU DÉMON

(Choix obligatoire) Nature du Démon invoqué :

Démon mineur (5) / Démon médian (10) / Démon majeur (15)

(Choix obligatoire) Nombre de Traits spécifiques initiaux (dans la Limite de Traits du Démon) :

1 Trait spécifique (0) / 2 Traits spécifiques (+5) / 3 Traits spécifiques (+10)

(Optionnel) Augmentation des attributs et des Capacités spéciales (la valeur totale de ces augmentations est limitée par l'Aspect de l'invocateur) :

+1 par point d'attribut / +1 par point de Compétence / +1 par point de Capacité spéciale

(Optionnel) Personnalisation des autres caractéristiques du Démon :

Acquérir une Compétence supplémentaire au niveau I (+2) / Acquérir un Talent ou une Prédilection (+1 par Talent ou Prédilection) / Acquérir un Trait démoniaque supplémentaire et « gratuitement » (+1 Faiblesse au Démon par Don « gratuit », un Démon ne peut pas dépasser sa Limite de Traits de cette manière) / Acquérir un Trait démoniaque supplémentaire au-delà de la Limite de Traits du Démon (+5 au SD et +1 Faiblesse au Démon) / Bonifier un Trait démoniaque, avec l'accord du MJ (+1 à +3, en fonction de l'amélioration) / Atténuer une Faiblesse démoniaque, avec l'accord du MJ (+1 à +3, en fonction de l'affaiblissement) / Améliorer les possessions du Démon, avec l'accord du MJ (+1 à +3, en fonction de l'amélioration) / Étoffer les possessions du Démon (+1 par objet supplémentaire).

### TERMES DU MARCHÉ

(Choix obligatoire) Nature du service demandé :

Service facile (+0) / Service difficile (+5) / Service plaçant le Démon en danger de mort (+10)

(Choix obligatoire) Durée de l'invocation :

Une heure (+0) / Un jour (+5) / Une semaine (+10) / Plus d'une semaine (+15)

(Choix obligatoire) Marché passé avec le Démon :

Le sorcier accepte l'intégralité de ce que le Démon demande (-5) / Le sorcier trouve un compromis (+0) / Le sorcier ne cède sur rien (+10)

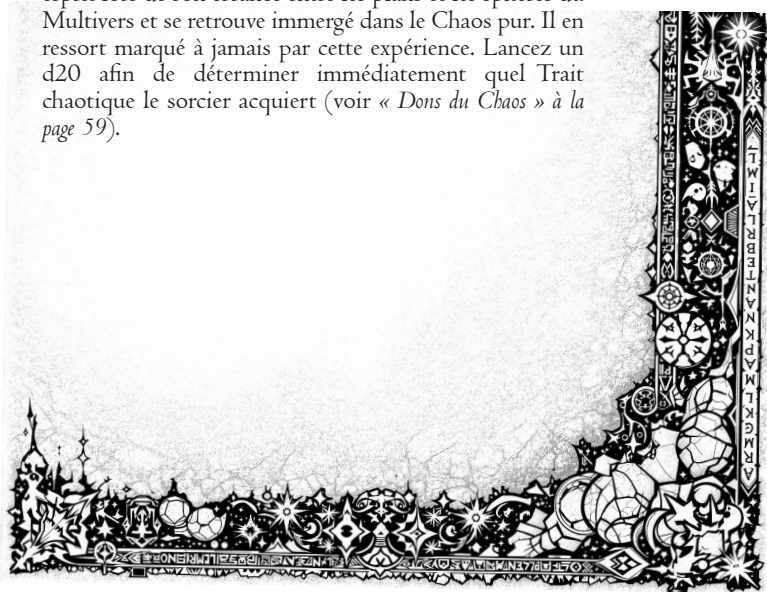
(Choix obligatoire) Lien du sorcier avec le Chaos :

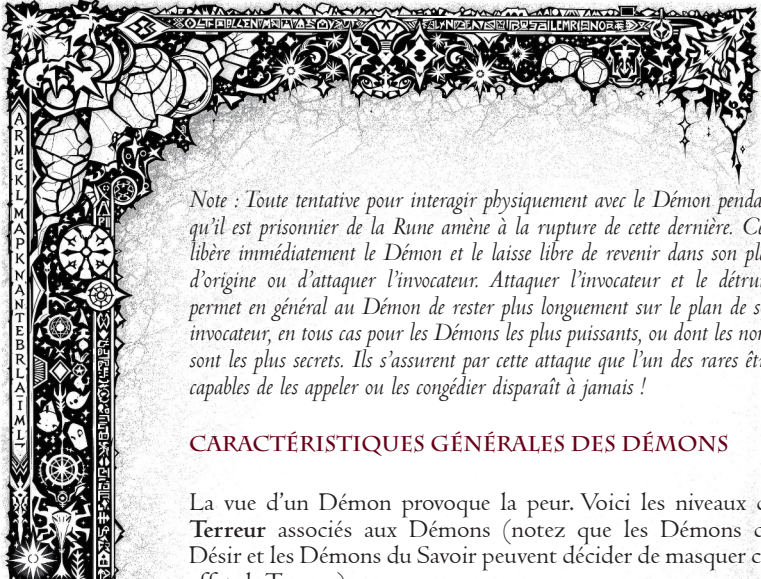
Le Démon dépend d'une divinité avec laquelle le sorcier entretient un Pacte (-5) / Le sorcier a un Aspect de 8 ou plus (-10)

(Choix obligatoire) Présence d'un sacrifice :

Pas de sacrifice (0) / Un sacrifice (-5) / Un sacrifice particulièrement violent (beaucoup plus de morts que nécessaire) et orgiaque (des adorateurs en transe se livrent à un sabbat débridé) (-10)

- Une **réussite simple** un accord peut être trouvé, l'invocateur libère le Démon de l'emprise de la Rune afin qu'il puisse accomplir les termes exacts de son contrat. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Une **réussite héroïque** a le même effet que ci-dessus ; de plus, l'invocateur obtient un accord plus favorable encore que celui qu'il visait ou reçoit la visite d'un Démon plus puissant. Il peut décider de ne céder sur rien lors de la négociation du contrat ou augmenter d'un cran le critère de son choix parmi cette liste : la nature du Démon invoqué, son nombre de Traits spécifiques initiaux, la nature du service demandé, la durée de l'invocation, ou améliorer un attribut ou une Capacité spéciale du Démon de 5 points. L'invocateur libère ensuite le Démon de l'emprise de la Rune afin qu'il puisse accomplir sa part du contrat.
- Si le résultat du test est un **échec simple**, le Démon n'est pas invoqué ou refuse d'entrer au service de l'invocateur et repart dans son plan d'origine au bout d'une heure. L'invocateur subit tout de même des dégâts d'Âme : le nombre de points de Pouvoir à comparer à son *Seuil de Pouvoir* est le nombre qui avait été déterminé pour cette invocation, mais divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur).
- Si c'est un **échec dramatique**, le sorcier subit des dégâts d'Âme identiques à ceux qu'il aurait subis avec une réussite simple, puis le PJ lance un d20.
- **Sur un résultat impair (hors I et II) :** un Démon est invoqué (pas nécessairement celui qui était destiné à être invité par le sorcier) et attaque immédiatement son invocateur.
- **Sur un résultat de I ou II :** l'invocation est un désastre absolu. Elle se manifeste d'une manière complètement inattendue et spectaculaire laissée au choix du MJ (une entité surpuissante est invoquée et devient un ennemi terrible du sorcier, le sorcier est désormais habité par un Démon qui le ronge petit à petit, etc.). Le sorcier perd l'usage de l'Œil pendant Clairvoyance semaines.
- **Sur un résultat pair :** le sorcier perd le contrôle de son esprit lors de son errance entre les plans et les sphères du Multivers et se retrouve immergé dans le Chaos pur. Il en ressort marqué à jamais par cette expérience. Lancez un d20 afin de déterminer immédiatement quel Trait chaotique le sorcier acquiert (voir « *Dons du Chaos* » à la page 59).





Note : Toute tentative pour interagir physiquement avec le Démon pendant qu'il est prisonnier de la Rune amène à la rupture de cette dernière. Cela libère immédiatement le Démon et le laisse libre de revenir dans son plan d'origine ou d'attaquer l'invocateur. Attaquer l'invocateur et le détruire permet en général au Démon de rester plus longtemps sur le plan de son invocateur, en tous cas pour les Démons les plus puissants, ou dont les noms sont les plus secrets. Ils s'assurent par cette attaque que l'un des rares êtres capables de les appeler ou les congédier disparaît à jamais !

## CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES DÉMONS

La vue d'un Démon provoque la peur. Voici les niveaux de **Terreur** associés aux Démons (notez que les Démons du Désir et les Démons du Savoir peuvent décider de masquer cet effet de Terreur) :

- Démon mineur : Terreur 15
- Démon médian : Terreur 20
- Démon majeur : Terreur 25

Les Démons sont tous protégés par des armures naturelles et/ou artificielles. La valeur de leur Protection dépend de leur catégorie. (Démon mineur : 1 / Démon médian : 3 / Démon majeur : 5.) Cette Protection peut être augmentée par des Traits démoniaques et, dans le cas des Démons de Protection, par leur Capacité spéciale.

Les Démons apparaissent dotés d'une **Capacité spéciale** qui dépend de leur nature. Elle doit être définie lors de l'invocation car elle affecte le Pouvoir requis pour l'invocation et, par la même occasion, le Seuil de difficulté de cette dernière. On peut choisir de n'investir aucun point dans une Capacité Spéciale, auquel cas elle reste inactive.

Note : nous vous suggérons de contraindre tous les Démons à n'utiliser que le dé 20 (« le dé de Chaos ») pour tous leurs tests de Capacité, ceci afin de refléter leur Alignement extrême. Cette règle reste optionnelle et peut être modulée selon les besoins narratifs du scénario (par exemple, vous pourriez décider qu'un Démon utilise en général le dé 20, mais que certaines exceptions sont admises).

Pour finir, chaque Démon est un être unique au même titre que les Élus. Outre la diversité de leurs apparences, les Démons possèdent nombre de Traits spécifiques qui leur sont propres pour les différencier. Le nombre initial et la nature de ces **Traits démoniaques** sont définis lors de l'invocation car, comme la Capacité spéciale, ils affectent le Pouvoir requis et le Seuil de difficulté. L'invocateur peut, s'il le souhaite, doter son Démon de Traits supplémentaires jusqu'à hauteur de son maximum, sans accroître le SD de l'invocation, **mais chacun de ces Traits additionnels « gratuits » doit alors s'accompagner d'une Faiblesse démoniaque**. Le nombre de Traits maximum que peut normalement posséder un Démon dépend de sa nature : 1 pour un Démon mineur, 2 pour un Démon médian et 3 pour un Démon majeur. Mais, puisque le Chaos évolue en permanence au-delà de toute limite, il est possible d'outrepasser ce maximum lors du contrat passé avec un Démon, si l'on est prêt à augmenter le Seuil de Difficulté (et donc le Pouvoir requis) de +5 par Trait bonus (de plus, là aussi, le Démon acquiert une Faiblesse Démoniaque par Trait supplémentaire). Les Traits spécifiques peuvent être pris plusieurs fois et cumuler leurs effets.

Note : les règles qui suivent (ainsi que les exemples de Démons que vous trouverez dans le livret Bestiaire et entités surnaturelles (pour Mourblade 2.0) expliquent comment créer rapidement un Démon lorsqu'un PJ veut en invoquer un, et proposent des exemples qui suivent ces règles de façon scrupuleuse. Toutefois, chaque Démon étant unique, n'hésitez pas, en tant que MJ et lorsque vous souhaitez créer des PNJ haut en couleurs, à personnaliser les Démons qui servent d'exemple. Contrairement aux Automata de la Loi, les Démons peuvent faire évoluer leurs Compétences, leurs Pouvoirs, acquérir des Faiblesses, et les Démons majeurs les plus anciens peuvent même finir par apprendre des Compétences qui ne seraient pas accessibles à leur type, par exemple.

## DÉMON MINEUR

Seuil de difficulté de base de l'invocation : 5

**Niveaux des attributs** (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 4, 3, 2, 2, 1

**Nombre de Talents connus** : 2, dont au moins 1 Prédilection

**Nombre de compétences maîtrisées** : 2

**Niveaux des compétences** (au choix de l'enchanteur) : 5, 5

En cas de réussite héroïque, le Démon invoqué peut gagner (si le sorcier fait ce choix) un Trait spécifique gratuit susceptible de dépasser le maximum défini par le type de Démon.

## DÉMON MÉDIAN

Seuil de difficulté de base de l'invocation : 10

**Niveaux des attributs** (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 6, 5, 4, 4, 3

**Nombre de Talents connus** : 4, dont au moins 2 Prédilections

**Nombre de compétences maîtrisées** : 4

**Niveaux des compétence** (au choix de l'enchanteur) : 8, 6, 6, 4

En cas de réussite héroïque, le Démon invoqué peut gagner (si le sorcier fait ce choix) jusqu'à deux Traits spécifiques gratuits susceptibles de dépasser le maximum défini par le type de Démon.

## DÉMON MAJEUR

Seuil de difficulté de base de l'invocation : 15

**Niveaux des attributs** (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 9, 8, 7, 5, 5

**Nombre de Talents connus** : 6, dont au moins 3 Prédilections

**Nombre de compétences maîtrisées** : 6

**Niveaux des compétence** (au choix de l'enchanteur) : 10, 8, 8, 6, 6, 4

En cas de réussite héroïque, le Démon invoqué peut gagner (si le sorcier fait ce choix) jusqu'à trois Traits spécifiques gratuits susceptibles de dépasser le maximum défini par le type de Démon.

*Note : le Chaos est, par nature, évolution et adaptation. Lorsqu'un Démon ne possède pas une compétence, comme n'importe quel personnage, il peut tenter sa chance en appliquant un malus de -3 à sa Capacité.*

### DURÉE D'UNE INVOCATION

En règle générale, le contrat passé avec l'invocateur stipule la durée de l'invocation (qui peut être prolongée si le Démon parvient à le négocier avec son invocateur). Il existe d'autres manières de mettre un terme à une invocation.

- **Libérer le Démon** : l'invocateur libère le Démon du contrat qu'il a passé avec lui. Il retourne alors dans son monde.
- **Détruire le Démon** : le Démon possède une forme physique qui peut être détruite.
- Il est à noter que la **mort de l'invocateur** équivaut généralement à une rupture de contrat libérant le Démon de ses obligations. La plupart des Démons retournent dans leur monde d'origine mais certaines rumeurs colportent le bruit que les plus malins s'arrangeraient pour prolonger leur séjour dans les Jeunes Royaumes... Notez que puisqu'un contrat a été conclu, le Démon ne peut en revanche y échapper si jamais l'Âme du sorcier arrive à l'état « Brisé », et il reste donc soumis au contrat même quand le sorcier ne peut plus utiliser la Sorcellerie.

### LES DIFFÉRENTS TYPES DE DÉMONS

Avant toute chose, l'invocateur doit déterminer quel type de Démon il souhaite invoquer. Il en existe cinq. Chaque type de Démon possède un certain nombre de spécificités : une Capacité spéciale ; une liste des compétences auxquelles il a accès ; des possessions.

#### LES DÉMONS DE COMBAT

Les Démons de Combat ignorent tout ordre qui n'implique pas l'usage brut et direct de la force et peuvent aisément se retourner contre leur invocateur si ce dernier néglige de leur désigner une cible. Si les Démons de Combat apparaissent toujours munis d'une arme (ne serait-ce que naturelle), ils sont capables de manier toute arme fournie par leur invocateur.

#### Capacité spéciale :

L'invocateur peut consacrer des points de Pouvoir afin d'augmenter les dégâts de son Démon de Combat à raison d'un point de Pouvoir par point de dégâts supplémentaire. Ce bonus s'ajoute à n'importe quel dégât infligé par le Démon, quel que soit le Trait Démoniaque ou la Capacité Offensive qu'il utilise pour attaquer, mais ne peut pas excéder l'Aspect de l'invocateur.

#### Compétences :

Armes à distance, Coercition, Mêlée, Mouvements, tous les Savoirs en rapport avec le maniement des armes et la guerre.

#### Possessions :

Une arme de mêlée au choix de l'invocateur (si le Démon ne dispose pas déjà d'une arme naturelle).

### LES DÉMONS DU DÉSIR

Les Démons du Désir sont des créatures de rêve capables de combler les souhaits et les désirs de leur invocateur. Ils ont le tempérament et le degré de docilité (ou d'indocilité) exact que souhaite l'invocateur. Ils refusent toujours de se battre et répugnent à mettre leur intégrité physique en jeu dans un cadre autre que celui des plaisirs.

#### Capacité spéciale :

Le Démon du Désir peut connaître et maîtriser des Runes. L'invocateur doit consacrer un point de Pouvoir par Rune maîtrisée. Toutefois, s'il peut les lancer au bon vouloir de son invocateur, il ne les enseigne jamais à quiconque. Le nombre de Runes maîtrisées par le Démon du Désir est limité par l'Aspect de l'invocateur.

#### Compétences :

Coercition, Commerce, Discrétion, Filouterie, Mouvements, Perception, Persuasion, tous les Savoirs en rapport avec les arts et l'artisanat ou les Runes.

#### Possessions :

Tout instrument nécessaire à la pratique de son art.

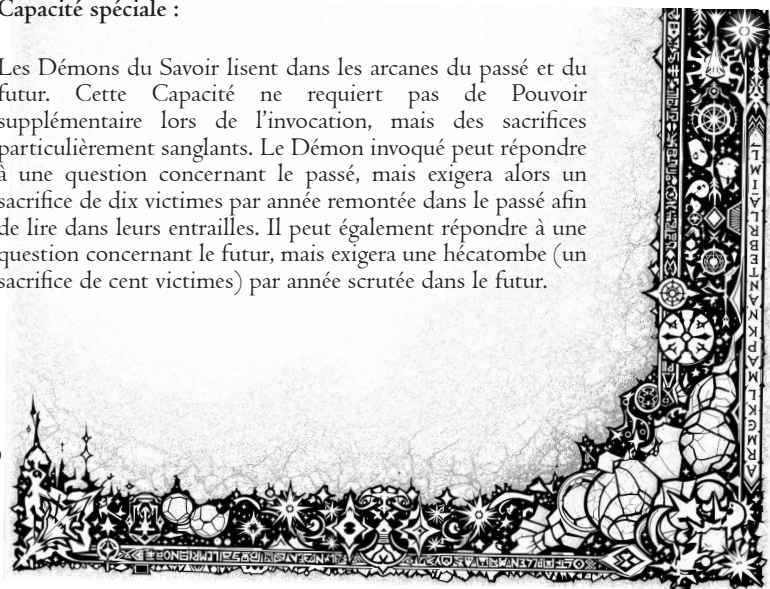
### LES DÉMONS DU SAVOIR

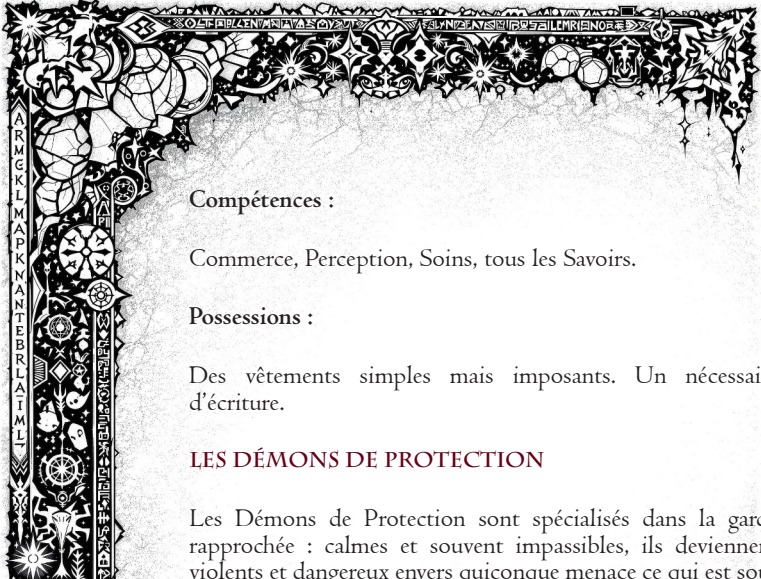
Les Démons du Savoir ne combattent jamais, mais ils possèdent d'extraordinaires savoirs tactiques et stratégiques. Ils peuvent enseigner leurs savoirs, mais le prix à payer est habituellement très lourd...

*Note : un Démon du Savoir peut connaître un très grand nombre de Runes mais n'utilisera jamais ces Runes pour le compte du sorcier qui l'a invoqué (contrairement aux Démons du Désir). En revanche, il fera miroiter l'éventail de ses connaissances occultes, et se fera un plaisir d'apprendre la connaissance de ces Runes au sorcier qui veut l'invoquer... moyennant toujours plus de sacrifices et un marché plus contraignant.*

#### Capacité spéciale :

Les Démons du Savoir lisent dans les arcanes du passé et du futur. Cette Capacité ne requiert pas de Pouvoir supplémentaire lors de l'invocation, mais des sacrifices particulièrement sanglants. Le Démon invoqué peut répondre à une question concernant le passé, mais exigera alors un sacrifice de dix victimes par année remontée dans le passé afin de lire dans leurs entrailles. Il peut également répondre à une question concernant le futur, mais exigera une hécatombe (un sacrifice de cent victimes) par année scrutée dans le futur.





#### Compétences :

Commerce, Perception, Soins, tous les Savoirs.

#### Possessions :

Des vêtements simples mais imposants. Un nécessaire d'écriture.

### LES DÉMONS DE PROTECTION

Les Démons de Protection sont spécialisés dans la garde rapprochée : calmes et souvent impassibles, ils deviennent violents et dangereux envers quiconque menace ce qui est sous leur garde. Armés et surtout très bien protégés, ils n'hésitent jamais à s'interposer entre ce qu'ils gardent (être, lieu ou objet) et un assaillant. Ils ne s'éloignent jamais de plus de quelques mètres de ce qui est sous leur protection, qu'il s'agisse d'une personne, d'un objet ou d'un lieu.

#### Capacité spéciale :

Le Démon de Protection peut bénéficier d'une armure naturelle particulièrement solide : sa Protection de base est augmentée d'un point par point de Pouvoir consacré à cette Capacité par l'invocateur. Ce bonus de Protection est limité par l'Aspect de l'invocateur.

#### Compétences :

Armes à distance, Coercition, Discrétion, Mêlée, Mouvements, tous les Savoirs en rapport avec le maniement des armes et la guerre.

#### Possessions :

Une arme de mêlée au choix de l'invocateur (si le Démon ne dispose pas déjà d'une arme naturelle).

### LES DÉMONS DE VOYAGE

Les Démons du Voyage peuvent prendre la forme de toutes sortes de montures et voyager à travers tous les types de paysages, du moment que leurs Traits Démoniaques le leur permettent. Ainsi, un Démon doté d'Ailes pourra voler, un autre possédant le Trait Aquatique pourra nager, et le Trait Air Pur permet de circuler indéfiniment sous l'eau ou à travers les dimensions. Notez toutefois que seul un Démon médian ou majeur de Voyage peut voyager à travers les Plans (et qu'il doit être doté du Trait Air Pur s'il veut permettre à des passagers de survivre au voyage). De plus, un Démon médian du voyage ne pourra pas transporter un voyageur vers un plan soumis à une Loi de 3 ou plus ; un Démon majeur du voyage ne pourra pas transporter un voyageur vers un plan soumis à une Loi de 4 ou plus. L'invocateur doit prendre garde à prolonger son invocation aussi longtemps que nécessaire pour parvenir à destination. Rien ne peut arrêter un Démon du Voyage. Il ne se bat pas mais préfère sortir rapidement du combat pour continuer dans la direction qui lui a été donnée. Les Démons du Voyage ne peuvent transporter d'êtres plus lourds qu'eux : leur Puissance détermine leur capacité d'encombrement totale.

#### Capacité spéciale :

L'invocateur peut rendre sa monture plus rapide en dépensant des points de Pouvoir : la Vitesse du Démon du Voyage augmente d'un point par point de Pouvoir consacré à cette Capacité. Cette augmentation de Vitesse est toutefois limitée par l'Aspect de l'invocateur.

#### Compétences :

Discrétion, Mêlée, Mouvements, Nage, Navigation, Perception, Survie, tous les Savoirs géographiques.

#### Possessions :

Un coffre contenant toutes sortes d'affaires et des nécessaires de survie pour tous les climats et toutes les circonstances.

### TRAITS DÉMONIAQUES

(cette liste inclut les options ajoutées pages 95 à 97 dans *L'Œil du Sorcier*)

#### Absorption

Le Démon invoqué draine toute magie runique utilisée contre lui. Chaque point de Pouvoir d'une Rune (une fois que les effets de cette dernière se sont appliqués au Démon) vient ainsi alimenter pour le tour suivant son attribut le plus haut et l'augmente, pour ce tour seulement, d'une valeur égale au Pouvoir de la Rune.

#### Acidité

Le Démon invoqué possède un sang acide blessant tout attaquant parvenant à le toucher et à le faire saigner. À chaque fois que le Démon est touché, l'attaquant perd un niveau de Combativité, sauf s'il est protégé par une armure intégrale (Protection 8 ou plus) ; si c'est le cas, l'armure perd un point de Protection à chaque attaque et cesse de le protéger dès que sa Protection tombe à 6.

#### Adresse

Le Démon invoqué est particulièrement adroit et agile. Son *Adresse* est majorée de 3 points.

#### Ailes

Le Démon invoqué possède des ailes et sait voler ; sa vitesse de vol est égale à sa *Vitesse* x 3. Le Démon utilise la compétence *Mouvements* pour se servir de ses ailes.

#### Air pur

Le Démon invoqué est capable de respirer sous l'eau ou dans le vide inter-dimensionnel, et peut fournir à volonté aux personnes qu'il transporte de l'air pur pour respirer dans ces environnements.

## Allure

Le Démon invoqué émet des phéromones qui séduisent ses cibles. Il bénéficie d'un bonus de + 10 à tous ses tests de *Persuasion*.

## Antennes

Le Démon invoqué possède des antennes qui lui permettent de bénéficier d'un sens supplémentaire à choisir. Il peut percevoir au choix : les volumes, la chaleur, la folie, les êtres vivants ou les manifestations magiques.

## Aquatique

Le Démon invoqué possède des extrémités palmées qui lui donnent une grande aisance dans l'eau. Il bénéficie d'un bonus de + 10 à toute action impliquant la *Nage*.

## Arbalétrier

L'un des avant-bras du Démon est une arbalète naturelle faite d'os, de cartilages et de tendons qui se déplie à volonté et qu'il peut utiliser avec la compétence *Armes à distance* (bonus de maniement : + 2 / + 0). Elle envoie des épines osseuses produites par le corps du Démon (dégâts : Id10 + 3). Le Démon peut produire 5 épines par heure. Il se matérialise avec cinq épines prêtes.

## Arme spécifique

Le Démon invoqué possède une très belle arme. Les dégâts de base de cette arme (voir *Armes, armures et boucliers* pour ses statistiques de base) sont majorés de 2 points.

## Armure naturelle

La peau du Démon invoqué est très résistante car recouverte par une substance ou une matière la protégeant (écailles, cristal, cuir épais, fourrure...). Le Démon bénéficie d'un bonus de *Protection* de + 3 (qui s'ajoute à sa valeur innée de *Protection*).

## Armure spécifique

Le Démon invoqué possède une très belle armure. La *Protection* de base offerte par cette armure (voir « *Armes, armures et boucliers* » à la page 141 pour ses statistiques de base) est majorée de 2 points (et remplace la valeur innée de *Protection* du Démon, mais peut être augmentée par la *Capacité spéciale* des Démons de *Protection*).

## Arrêt du temps (Réservé aux Démons majeurs)

Le Démon arrête le temps autour de lui dans un lieu clos au prix d'une action complexe. Il n'est pas affecté par son propre pouvoir et toute personne qu'il touche est libérée de l'effet. Durée : *Clairvoyance* du Démon tours de jeu. Aire d'effet : 20 mètres de rayon, toutes les personnes prises dans l'aire d'effet sont figées. Le Démon peut utiliser cette faculté une fois par jour. Un test réussi de *Clairvoyance* + *Trempe* / 25 permet de résister à l'effet.

## Artiste surnaturel

Toute œuvre sculptée ou peinte par le Démon émerveille le spectateur et implante dans son esprit un sentiment, un souvenir, une histoire, simple et courte, en fonction du souhait de l'Invocateur. Pour réussir à échapper au pouvoir de l'œuvre, la victime doit réussir un test d'*Extase* (15) et subir tous les effets d'un test d'*Extase* ordinaire.

## Asymétrie

Le Démon invoqué est asymétrique et disproportionné. En raison du trouble provoqué par son aspect, le Démon bénéficie d'un bonus de + 5 à son *Seuil de Défense*.

## Beauté

Le Démon invoqué est particulièrement beau et charismatique. Sa *Présence* est majorée de 3 points.

## Bec

Le Démon invoqué possède un bec avec lequel il peut attaquer (dégâts : Id10 + 2 ; bonus de maniement : + 3 / + 0).

## Bras supplémentaires

Le Démon invoqué possède une paire de bras supplémentaires. Outre les avantages évidents offerts par une deuxième paire de bras, le Démon bénéficie gratuitement du Talent *Ambidextre* et peut donc se battre avec deux armes.

## Brûlure

Le Démon invoqué irradie de chaleur et brûle quiconque ose le toucher. Quiconque l'approche à moins de cinq mètres (en étant engagé en mêlée avec lui par exemple) subit Id10 point de dégât par tour, à partir du deuxième tour de jeu d'exposition. Aucune protection ne peut contrer ces dégâts, si ce n'est une protection magique liée au froid.

## Brume

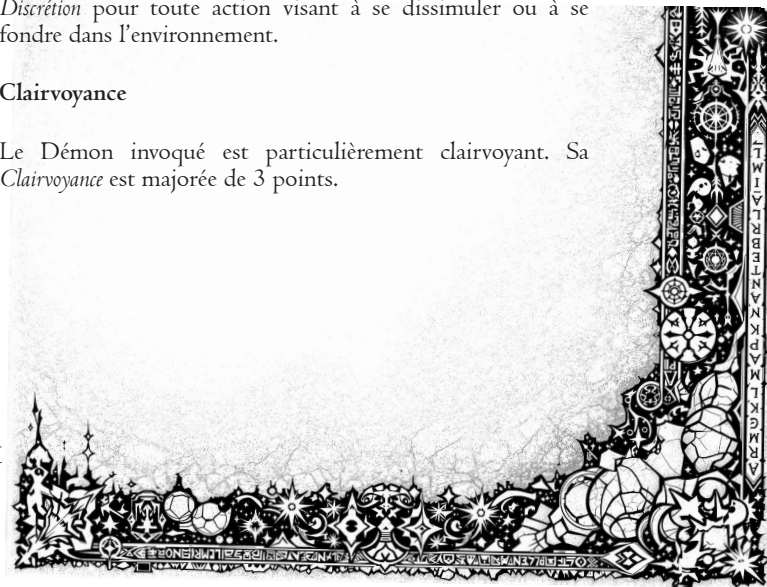
Le Démon invoqué sait s'entourer d'une brume. Son assaillant doit réussir un test de *Clairvoyance* + *Perception* / 12 chaque tour pour pouvoir essayer de l'attaquer ou de le cibler de quelque façon que ce soit.

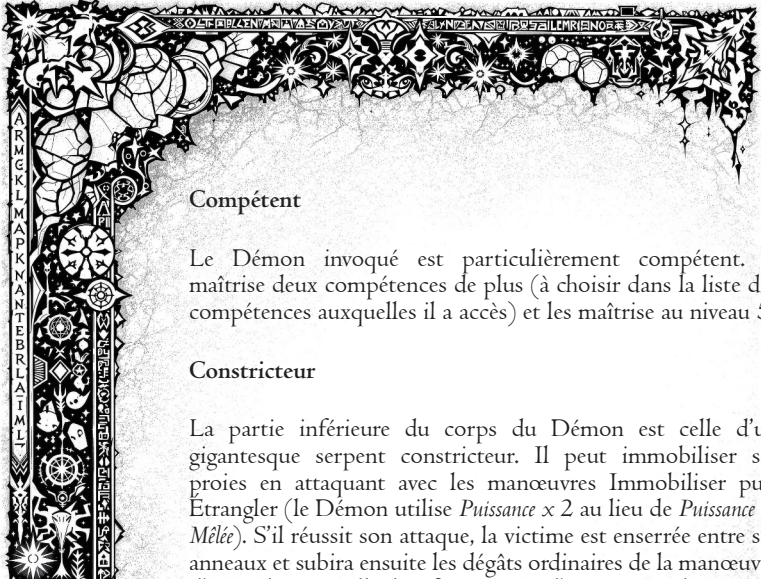
## Caméléon

Le Démon possède une enveloppe qui lui permet de se fondre dans son environnement. Il bénéficie d'un bonus de + 5 en *Discretion* pour toute action visant à se dissimuler ou à se fondre dans l'environnement.

## Clairvoyance

Le Démon invoqué est particulièrement clairvoyant. Sa *Clairvoyance* est majorée de 3 points.





### Compétent

Le Démon invoqué est particulièrement compétent. Il maîtrise deux compétences de plus (à choisir dans la liste des compétences auxquelles il a accès) et les maîtrise au niveau 5.

### Constricteur

La partie inférieure du corps du Démon est celle d'un gigantesque serpent constricteur. Il peut immobiliser ses proies en attaquant avec les manœuvres Immobiliser puis Étrangler (le Démon utilise *Puissance x 2* au lieu de *Puissance + Mêlée*). S'il réussit son attaque, la victime est enserrée entre ses anneaux et subira ensuite les dégâts ordinaires de la manœuvre d'étranglement. Elle doit faire un test d'opposition de *Puissance x 2* contre la *Puissance x 2* du Démon pour se libérer de son étreinte. Notez que, puisque le Démon se sert uniquement de la partie inférieure de son corps, il peut accomplir une autre action complexe (comme une attaque) pendant qu'il étrangle quelqu'un.

### Contagion

Le Démon invoqué peut contaminer sa victime en lui soufflant ou en lui crachant dessus. Il doit pour cela être engagé en mêlée avec sa cible et réussir un test de Capacité offensive (bonus de maniement : + 3 / + 0). La victime est contaminée par une maladie de *Virulence 15*. Effet pathologique : fièvre, amaigrissement, tremblements, délires et cauchemars, démence. Effet létal : le malade perd 1 niveau de *Combativité* et 1 point de *Clairvoyance* par jour. Après avoir perdu trois niveaux de *Combativité*, le malade perd 1 niveau d'Âme toutes les cinq heures jusqu'à ce qu'il devienne fou (« Brisé »). La perte de *Clairvoyance* est définitive, mais ne baisse pas le maximum d'espèce : on peut donc regagner des points en dépensant de l'expérience.

### Cornes

Le Démon invoqué est doté d'une corne (ou d'une paire de cornes) avec laquelle il peut se battre (dégâts : Id10 + 2 ; bonus de maniement : + 3 / + 0). (La plupart du temps, le Démon utilisera la manœuvre *Charger* lorsqu'il attaque avec ses cornes.)

### Dents / Crocs

Le Démon est doté d'une dentition impressionnante qu'il peut utiliser comme une arme (dégâts : Id10 + 3 ; bonus de maniement : + 2 / + 0).

### Dérangeant

L'aspect du Démon provoque un malaise durable. Quiconque approche le Démon doit réussir tous les trois tours un test de *Terreur* (15).

### Dévoreur

Le Démon mâche, aspire et avale tout et n'importe quoi, quel que soit le matériau ou la forme de l'objet ou de l'être vivant. Il peut s'attaquer à un mur, une arme, un liquide, un gaz, un véhicule, un être humain... Tout est bon ! Si le Démon réussit une attaque contre son adversaire, il peut manger son arme ou commencer à le dévorer vivant (dégâts : Id10 + 1 ; bonus de maniement : + 3 / + 0). Si le Démon fait une réussite

héroïque, il dévore une main ou un pied de son adversaire, qui perd le membre consommé de manière irrémédiable. Le Démon ne peut engloutir un objet, ou un matériau, de volume 4 fois supérieur au sien. Une fois qu'il a atteint cette limite, il doit « digérer » pendant 20 – Puissance heures.

### Discorde

Le Démon génère en permanence une aura chaotique indétectable qui exacerbe les sentiments négatifs. Toutes les personnes prises dans la zone arrêtent leurs actions pour se disputer et se battre entre elles. Les victimes doivent réussir un test d'opposition de *Trempe x 2* contre la *Présence x 2* du Démon pour ne pas se laisser emporter par la colère.

### Drain

Le Démon invoqué possède la capacité d'entrer dans l'esprit de sa victime et d'affaiblir sa volonté au prix d'une action simple. À chaque tour où le Démon utilise cet effet, la victime doit réussir un test d'opposition de *Trempe x 2* contre la *Trempe x 2* du Démon. Si elle échoue, la victime perd un point de *Trempe*. Les points de *Trempe* sont regagnés dès que le Démon retourne d'où il vient.

### Épines

Le Démon invoqué est couvert d'épines : tout attaquant qui le touche en mêlée, même avec une arme, s'y blesse à son tour (dégâts des épines : Id10 points).

### Flétrissement

Le toucher du Démon provoque immédiatement une dégradation rapide de tout objet ou être vivant. Lorsque le Démon touche un adversaire au combat, il ajoute 2 points de dégâts au résultat du dé de dégât classique, même s'il frappe avec une arme non naturelle. Si un adversaire touche de lui-même directement le Démon (par exemple s'il attaque à mains nues), il perd aussitôt un niveau de *Combativité*, et ce, à chaque contact direct.

### Gazeux

Le Démon est une créature composée de matière gazeuse. Sa seule attaque possible est la suffocation de ses adversaires (il s'agit d'une manœuvre *Étrangler* qui n'a pas besoin au préalable d'être précédée de la manœuvre *Immobiliser* ; la victime doit faire un test d'opposition de *Puissance x 2* contre la *Puissance x 2* du Démon pour se libérer de son « étreinte »). Il est invulnérable aux attaques physiques sauf lorsqu'elles sont basées sur l'Air, le Feu et l'Eau.

### Glace

Le Démon invoqué est froid comme la glace et irradie le froid au point d'infliger, à partir du deuxième tour d'exposition, Id10 de dégât par tour à tous ceux qui approchent à moins de cinq mètres, par exemple s'ils attaquent en mêlée (à moins qu'ils ne bénéficient d'une protection magique liée au feu).



## Glue

Le Démon invoqué secrète une substance gluante des plus gênantes. Après un contact avec le Démon (par exemple si le Démon touche sa cible, ou si un agresseur touche le Démon), la victime doit réussir un test de *Puissance*  $\times 2 / 15$  pour se libérer (ou libérer un objet).

## Griffes

Le Démon invoqué possède une paire de griffes dont il peut se servir pour attaquer (dégâts *IdIO* +2 ; bonus de maniement : +3 / +0).

## Hurlement terrifiant

Par ses hurlements, le Démon invoqué sait inspirer une terreur telle qu'il peut faire fuir ses opposants dans un rayon de vingt mètres au prix d'une action complexe. Le Hurlement terrifiant se résout en un test d'opposition *Présence*  $\times 2 /$  *Trempe*  $\times 2$ . En cas d'échec, la victime est prise de panique et fuit la présence du Démon pendant une heure.

## Hypnose

Le Démon invoqué peut hypnotiser sa victime à l'aide d'un léger bourdonnement et de mouvements souples et réguliers. Cette hypnose nécessite une action complexe. La victime doit réussir un test d'opposition de *Trempe*  $\times 2$  contre la *Présence*  $\times 2$  du Démon. Si le test est un échec, la victime ne peut agir à ce tour et le Démon lui donne un ordre simple que la victime exécute au tour suivant (à l'exception du suicide et de l'automutilation).

## Insensibilité

Le Démon invoqué ne ressent pas la souffrance. Il ne subit jamais les malus dus aux Adversités (quel que soit leur type).

## Invisible

Le Démon est indétectable par la vue. Il est en revanche bien matériel et peut être détecté par le bruit de son déplacement, son odeur, les empreintes qu'il laisse sur le sol, etc.

## Invulnérabilité

Le Démon invoqué est invulnérable à un (et un seul) type de dégâts : métal, feu, poison, froid, maladie, bois... Il ne peut bénéficier que d'une invulnérabilité à la fois car sa perfection irait contre les principes dynamiques du Chaos.

## Jambes exceptionnelles

Le Démon invoqué possède une paire de jambes aux proportions et à la musculature parfaites. Il bénéficie d'un bonus de +10 à toute action de *Mouvements* impliquant de courir ou de sauter.

## Langue

Le Démon possède une langue gigantesque lui permettant d'attaquer ses victimes (en les frappant ou avec les manœuvres Immobiliser puis *Étrangler*), ou d'attraper des objets. La langue peut être projetée jusqu'à cinq mètres de distance (dégâts : *IdIO* +2 ; bonus de maniement : +3 / +0).

## Lévitiation

Le Démon invoqué ne touche pas réellement le sol : il se déplace en lévitant quelques centimètres au-dessus de la surface sur laquelle il se trouve. Le Démon peut franchir n'importe quelle étendue solide ou liquide sans la toucher.

## Maître de l'air

Le Démon possède deux Pouvoirs élémentaires de l'Air au choix de l'Invocateur. Pour les utiliser, il dispose également de six points de Ressources (qui se régénèrent au bout de 24 h si le Démon est invoqué sur une longue durée). Utiliser l'un de ces Pouvoirs coûte une action complexe.

## Maître de la terre

Le Démon possède deux Pouvoirs élémentaires de la Terre au choix de l'Invocateur. Pour les utiliser, il dispose également de six points de Ressources (qui se régénèrent au bout de 24 h si le Démon est invoqué sur une longue durée). Utiliser l'un de ces Pouvoirs coûte une action complexe.

## Maître de l'eau

Le Démon possède deux Pouvoirs élémentaires de l'Eau au choix de l'Invocateur. Pour les utiliser, il dispose également de six points de Ressources (qui se régénèrent au bout de 24 h si le Démon est invoqué sur une longue durée). Utiliser l'un de ces Pouvoirs coûte une action complexe.

## Maître du feu

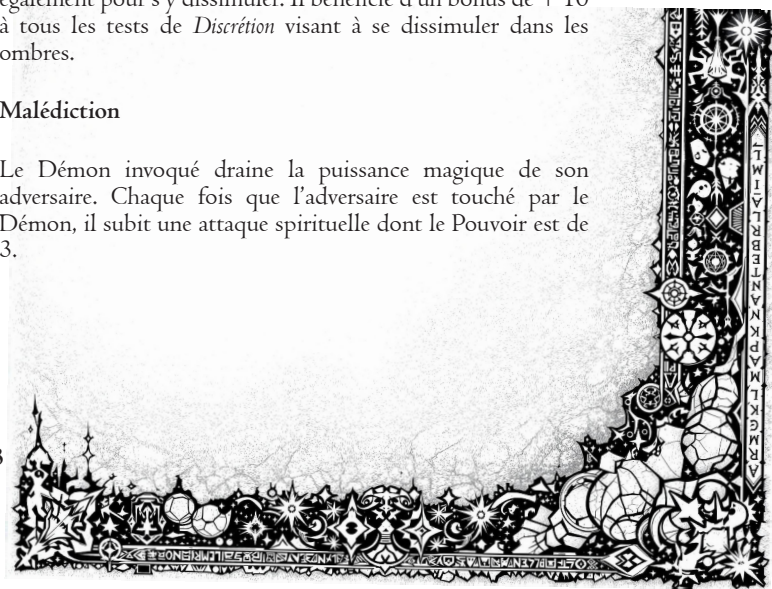
Le Démon possède deux Pouvoirs élémentaires du Feu au choix de l'Invocateur. Pour les utiliser, il dispose également de six points de Ressources (qui se régénèrent au bout de 24 h si le Démon est invoqué sur une longue durée). Utiliser l'un de ces Pouvoirs coûte une action complexe.

## Maître des Ombres

Le Démon invoqué sait manipuler les ombres qui l'entourent à sa guise (au prix d'une action simple), pour provoquer des manifestations particulièrement impressionnantes, mais également pour s'y dissimuler. Il bénéficie d'un bonus de +10 à tous les tests de *Discrétion* visant à se dissimuler dans les ombres.

## Malédiction

Le Démon invoqué draine la puissance magique de son adversaire. Chaque fois que l'adversaire est touché par le Démon, il subit une attaque spirituelle dont le Pouvoir est de 3.





### Mandibules

La bouche du Démon est composée de deux parties cartilagineuses crantées évoquant les mandibules d'un insecte et capables de broyer (dégâts : Id10 + 1 ; bonus de maniement : + 3 / + 0). S'il utilise ces mandibules avec la manœuvre Désarmer et qu'il réussit son test, il parvient à saisir l'arme de son adversaire et la détruit en la broyant.

### Mou

Le Démon invoqué n'a pas d'os. Il peut se couler dans n'importe quel trou et survit à n'importe quelle chute.

### Nuage suffocant

Le Démon peut cracher sur ses ennemis un nuage de fumée noire et étouffante au prix d'une action complexe. Aucun test n'est nécessaire du fait de l'Aire d'effet qui est très large : un cône de 10 x 5 mètres devant le Démon (dégâts : Id10 points pour toutes les créatures se trouvant dans l'aire d'effet).

### Paralysie

Le Démon invoqué paralyse peu à peu sa victime à chaque coup qu'il lui inflige. À chaque attaque qu'elle subit, la cible du Démon perd temporairement un point d'Adresse. Ses points d'Adresse reviennent à raison d'un point par heure dès lors qu'elle s'est éloignée d'au moins une centaine de mètres du Démon.

### Perception exceptionnelle

Le Démon invoqué possède des appareils sensoriels hyper-développés qui lui permettent de percevoir son environnement avec une acuité surhumaine. Il bénéficie d'un bonus de + 10 à tous ses tests de *Perception*.

### Pinces-mâchoires

La partie inférieure de la tête du Démon possède deux pinces préhensiles qui découpent les chairs avant de les amener à sa bouche édentée (dégâts : Id10 + 3 ; bonus de maniement : + 2 / + 0)

### Pince

L'un des avant-bras du Démon est une gigantesque pince broyeuse. Elle est également très efficace pour parer les attaques d'un adversaire (dégâts : Id10 + 2 ; bonus de maniement : + 2 / + 3)

### Pitié

Le Démon invoqué provoque la pitié ou la tristesse au point qu'il est difficile de le contrarier ou de l'attaquer. Avant de contrarier ou d'attaquer le Démon, il faut réussir un test d'opposition de *Trempe* x 2 contre la *Trempe* x 2 du Démon.

### Poison

Le Démon invoqué peut asperger une cible jusqu'à cinq mètres (avec un test de *Capacité Offensive* à distance ; bonus de maniement : + 3 / + 0) d'un venin possédant une *Virulence* de 15. Effet pathologique : douleur, vomissement, œdème. Effet létal : perte d'un niveau de *Combativité* par minute. Quand il est Très Affaibli, le malade est pris de vomissements. Quand il est Vaincu, le malade est cloué au sol par un œdème pulmonaire qui le fait étouffer ; il meurt au bout de *Trempe* minutes. Seul un test réussi de *Clairvoyance* + *Soins* / 15 pourra arrêter l'effet du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

### Polymorphie

Le Démon invoqué peut changer de forme et d'apparence, mais conserve sa taille, ses caractéristiques, et ses Traits spécifiques. La transformation prend deux tours pour devenir effective.

### Portée

Le dos du Démon est couvert de grosses cloques abritant de petites créatures insectoïdes qui éclosent automatiquement quand le Démon attaque. Les créatures bondissent sur les adversaires et attaquent à leur tour. Chaque portée compte 2d6 larves et ne se régénère que lorsque le Démon retourne d'où il vient.

### Larves démoniaques

Vitesse : 4 ; Initiative : Id10 ; Capacité Offensive : 9 ; Seuil de Défense : 13 ; Seuil de Vigueur : 1 ; Seuil de Pouvoir : NA ; Dégâts : Id10

### Prison dimensionnelle (Réservé aux Démons majeurs)

Au prix d'une action complexe, le Démon envoie sa victime dans une prison située sur un autre plan. Une fois là-bas, la victime est en stase : elle ne souffre pas, ne guérit pas, ne vieillit pas. Le Démon doit réussir un test d'opposition de *Clairvoyance* + *Savoir* : *Plans contre Trempe* x 2 de la victime. Si la réussite est héroïque, le Démon envoie la victime dans la prison pour une durée indéterminée d'au minimum trois ans. Si la réussite est normale, la victime est envoyée dans la prison pendant le temps de présence du Démon dans les Jeunes Royaumes. L'échec simple n'a pas de conséquence particulière tandis que l'échec dramatique renvoie immédiatement le Démon dans sa dimension d'origine. Ce pouvoir ne peut affecter qu'une seule cible par Invocation. La cible est désignée par l'Invocateur.

### Puanteur

Le Démon invoqué émet en permanence une puanteur telle qu'il incommoder son entourage au point de causer la nausée voire de faire vomir. Quiconque se trouve à moins de cinq mètres du Démon doit réussir un test de *Trempe* x 2 / 10 sous peine de subir deux Adversités bleues tant qu'il reste à proximité du Démon.

### Puissance

Le Démon invoqué est particulièrement puissant. Sa *Puissance* est majorée de 3 points.

## Queue

Le Démon invoqué possède une queue suffisamment longue et puissante pour constituer une arme. Le Démon peut attaquer avec sa queue et bénéficie gratuitement du Talent *Ambidextre* s'il veut attaquer d'une autre manière tout en utilisant sa queue (dégâts : Id10 + 3 ; bonus de maniement : + 3 / + 0).

## Queue de scorpion

Le Démon possède une longue queue articulée terminée par une glande noirâtre armée d'un aiguillon. Le Démon bénéficie gratuitement du Talent *Ambidextre* s'il veut attaquer d'une autre manière tout en utilisant sa queue. Celle-ci inflige Id10 points de dégâts et empoisonne aussi la cible. Le venin a une Virulence de 15. Effet pathologique : douleur, vomissement, œdème. Effet létal : la Combativité de la victime baisse d'un niveau par minute. Quand il est Très Affaibli, le malade est pris de vomissements. Quand il est Vaincu, le malade est cloué au sol par un œdème pulmonaire qui le fait étouffer ; il meurt au bout de Trempe minutes. Seul un test réussi de *Clairvoyance* + *Soins* / 15 pourra arrêter l'effet du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

## Rapidité

Le Démon invoqué est d'une rapidité surnaturelle. Il bénéficie d'un bonus de + 10 à sa *Vitesse* et à son *Initiative*.

## Réflexion (Réservé aux Démons Majeurs)

Toutes les Runes lancées contre le Démon sont réfléchies et leurs effets affectent le lanceur plutôt que le Démon.

## Régénération

Le Démon régénère ses blessures. Il régénère un niveau de *Combativité* par minute (soit dix tours de jeu). Cela peut même lui faire gratuitement défausser les Adversités rouges qu'il vient de recevoir, en combat ou à l'issue d'un combat, s'il sort des états Affaibli et Très Affaibli en se régénérant.

## Reptation spectaculaire

Le Démon invoqué possède la capacité de l'araignée et du lézard de grimper sur les murs. Il bénéficie d'un bonus de + 10 pour toute action de *Mouvements* visant à se déplacer sur un mur.

## Résurrection

Si le Démon meurt de mort violente avant de retourner dans les Enfers, il peut se relever une seule et unique fois pour achever sa mission. Tous ses attributs sont diminués de 1 après la résurrection.

## Rugissement

Le Démon invoqué peut rugir si fort qu'il étourdit ses adversaires dans un rayon de vingt mètres au prix d'une action complexe. Ce rugissement se résout par un test d'opposition *Puissance du Démon* x 2 / *Trempe* x 2. Si une victime ne parvient pas à résister, elle est abasourdie pendant au moins un tour et doit réussir un nouveau test en opposition (elle peut le faire une fois chaque tour) avant de pouvoir reprendre ses esprits.

## Sarcasmes

Le Démon se moque ouvertement de sa victime d'une manière particulièrement vicieuse en s'appuyant sur ses peurs, ses difficultés ou ses haines les plus viscérales et les plus intimes. Cela lui demande une action simple. La victime est tellement furieuse qu'elle se précipite au mépris du danger sur le Démon pour le faire taire. Si la victime rate son test de *Trempe* x 2 / 15, elle utilise immédiatement la manœuvre de Charge contre le Démon, en abandonnant ce qu'elle était en train de faire, même si le Démon représente une menace trop dangereuse pour elle.

## Scintillement

Le Démon possède une apparence mouvante et scintillante qui provoque la stupéfaction et la fascination chez ceux qui le regardent. Pour réussir à échapper à la fascination provoquée par le scintillement, la victime doit réussir tous les trois tours un test d'*Extase* (15) et subir tous les effets d'un test d'*Extase* ordinaire.

## Serpents

Chacune des deux épaules du Démon est surmontée d'un serpent noir et sifflant aux yeux vert émeraude. Le Démon bénéficie gratuitement du Talent *Ambidextre* s'il veut attaquer d'une autre manière tout en utilisant l'un de ces serpents, ou ces deux serpents simultanément plutôt que d'autres attaques.

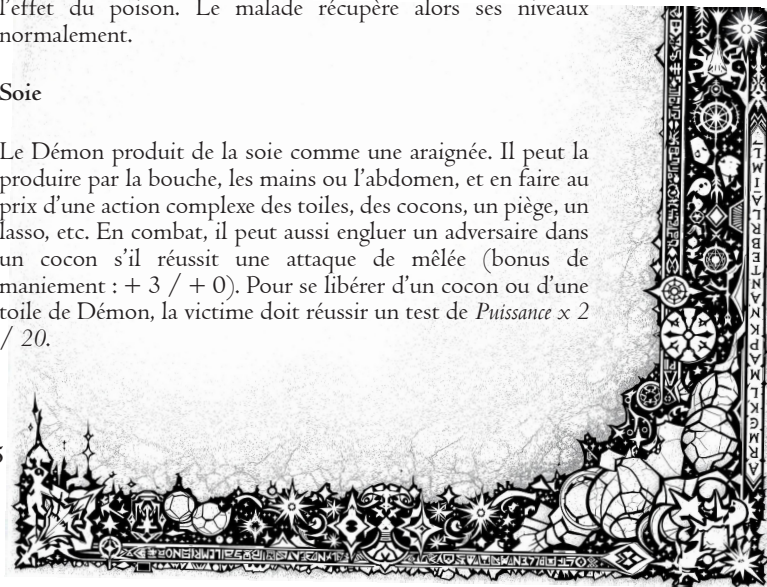
## Tête de serpent

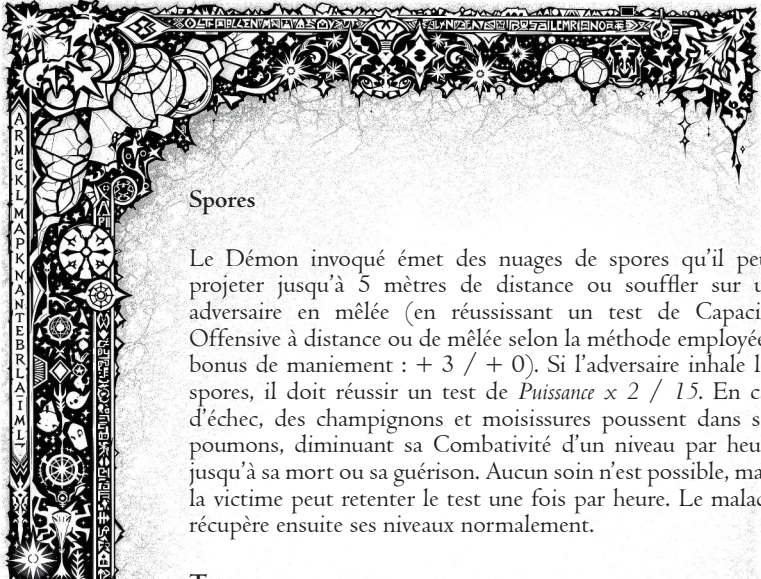
Vitesse : 5 ; Initiative : Id10 + 5 ; Capacité Offensive : 10 ; Seuil de Défense : 15 ; Seuil de Vigueur : 3 ; Seuil de Pouvoir : identique à celui du Démon ; Dégâts : Id10 + Venin

Le Venin a une *Virulence* de 15. Effet pathologique : douleur, vomissement, œdème. Effet létal : la Combativité de la victime baisse d'un niveau par minute. Quand il est Très Affaibli, le malade est pris de vomissements. Quand il est Vaincu, le malade est cloué au sol par un œdème pulmonaire qui le fait étouffer ; il meurt au bout de Trempe minutes. Seul un test réussi de *Clairvoyance* + *Soins* / 15 pourra arrêter l'effet du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

## Soie

Le Démon produit de la soie comme une araignée. Il peut la produire par la bouche, les mains ou l'abdomen, et en faire au prix d'une action complexe des toiles, des cocons, un piège, un lasso, etc. En combat, il peut aussi engluier un adversaire dans un cocon s'il réussit une attaque de mêlée (bonus de maniement : + 3 / + 0). Pour se libérer d'un cocon ou d'une toile de Démon, la victime doit réussir un test de *Puissance* x 2 / 20.





### Spores

Le Démon invoqué émet des nuages de spores qu'il peut projeter jusqu'à 5 mètres de distance ou souffler sur un adversaire en mêlée (en réussissant un test de Capacité Offensive à distance ou de mêlée selon la méthode employée ; bonus de maniement : + 3 / + 0). Si l'adversaire inhale les spores, il doit réussir un test de *Puissance*  $\times 2 / 15$ . En cas d'échec, des champignons et moisissures poussent dans ses poumons, diminuant sa *Combativité* d'un niveau par heure jusqu'à sa mort ou sa guérison. Aucun soin n'est possible, mais la victime peut retenter le test une fois par heure. Le malade récupère ensuite ses niveaux normalement.

### Tatouages

Le Démon possède des tatouages, colorés ou non, qui le rendent particulièrement fascinant à regarder et peuvent atteindre un remarquable niveau de détail. Certains racontent qu'un savoir étrange se cache dans les entrelacs de ces tatouages raffinés. Pour réussir à échapper à la fascination constamment provoquée par les tatouages, la victime doit réussir un test d'*Extase* (15) et subir tous les effets d'un test d'*Extase* ordinaire.

### Tentacules

Le Démon possède une paire de tentacules larges et puissants qui peuvent manier des objets ou frapper un ennemi. Le Démon bénéficie gratuitement du Talent *Ambidextre* s'il veut attaquer d'une autre manière tout en utilisant ses tentacules (dégâts : IdIO + 3 ; bonus de maniement : + 3 / + 0).

### Tête supplémentaire

Le Démon possède une deuxième tête pouvant diriger le reste du corps même si la première tête est endommagée.

### Transmutation

Le Démon peut changer ce qu'il touche en un matériau à définir (cristal, poussière, or, eau, vin...). Ses victimes peuvent résister à son pouvoir de transmutation avec un test de *Puissance*  $\times 2 / 20$ . Si elle échoue, la partie touchée se transforme et la victime perd deux niveaux de *Combativité* (qui remplacent les dégâts ordinaires si le Démon effectuait une attaque pour toucher la victime).

### Traumatisme

Lorsqu'on le blesse, le Démon invoqué répercute la souffrance qu'il ressent sur tous les êtres vivants présents dans un rayon de cinq mètres. Chaque être vivant présent doit alors effectuer un test de *Trempe*  $\times 2 / 15$  chaque fois que le Démon subit des dégâts. S'il échoue, il subit une attaque spirituelle dont le Pouvoir est égal à la moitié des dégâts subis par le Démon.

### Trempe

Le Démon possède une trempe hors du commun. Sa *Trempe* est majorée de 3 points.

### Vampirisme

Le Démon est capable de voler de l'énergie vitale à son adversaire à chaque coup qu'il lui porte. À chaque attaque qu'elle subit, la cible du Démon perd temporairement un point de *Puissance* (en plus des dégâts normaux reçus). Ses points de *Puissance* reviennent à raison d'un point par heure dès lors que la victime s'est éloignée d'au moins une centaine de mètres du Démon.

## FAIBLESSES DÉMONIAQUES

(à tirer au hasard en lançant un dé 20)

1. **Apathie.** Le Démon invoqué manque de *Trempe*. Son attribut *Trempe* est minoré de 3 points.
2. **Bavardages.** Le Démon invoqué est un bavard impénitent. La difficulté du test d'invocation est majorée de + 2. Lors de son invocation, le Démon ne laisse pas le sorcier en placer une. Il ergote par plaisir et parle sans arrêt.
3. **Cécité.** Le Démon invoqué est aveugle. Il subit un malus de - 3 à tous ses tests de *Perception* et ne peut réussir de test de *Perception* visuelle.
4. **Surdité.** Le Démon invoqué est sourd. Il subit un malus de - 3 à tous ses tests de *Perception* et ne peut réussir de test de *Perception* auditive. Il est de surcroît plus difficile à contrôler pour son invocateur, car il n'entend pas ses ordres.
5. **Maladresse.** Le Démon invoqué est maladroit. Son attribut *Adresse* est minoré de 3 points.
6. **Faiblesse.** Le Démon invoqué est faible. Son attribut *Puissance* est minoré de 3 points.
7. **Fragilité.** Le Démon invoqué est fragile. Sa *Combativité* de base et maximale est « Éprouvé 2 ».
8. **Ennemi.** Le Démon invoqué déteste un certain type de créatures (animal, peuple, Démon, Élémentaire) et attaque celles-ci à vue pour les tuer.
9. **Fixation.** Le Démon invoqué ne peut fixer son attention que sur une chose à la fois. En combat, le Démon ne peut attaquer qu'une seule cible et se concentre sur elle jusqu'à ce qu'elle soit hors de combat. Il n'en change pas, quelle que soit la situation stratégique.
10. **Haine.** Une espèce (chiens par exemple) ou un peuple hait ce Démon et l'attaque à vue.
11. **Mégalomanie.** Le Démon invoqué se prend pour l'équivalent d'un Seigneur d'En-Haut ou d'une puissante Entité obscure. Le Démon est sensible à la flatterie, mais le sorcier doit découvrir pour quelle entité se prend le Démon. S'il y parvient, il obtient un bonus de +2 pour sa négociation. Sinon, le SD est majoré de 4.
12. **Phobie.** Le Démon invoqué souffre d'une phobie. Il perd

tous ses moyens lorsqu'il est confronté à la source de sa phobie et ne peut alors rien faire, si ce n'est fuir.

13. **Nu.** Le Démon invoqué n'a pas d'Armure et ne supporte pas d'en porter. Son indice de *Protection* est toujours de 0.
14. **Visqueux.** Le Démon invoqué sécrète une substance inutile mais encombrante et peu discrète. Ses tests de *Discretion* subissent un malus de -10. Il laisse des traînées verdâtres sur son passage et des flaques là où il s'arrête.
15. **Lenteur.** Le Démon invoqué est désespérément lent. Sa *Vitesse* est divisée par deux et son *Initiative* est minorée de 10 points.
16. **Stupidité.** Le Démon invoqué est stupide. Son attribut *Clairvoyance* est minoré de 3 points.
17. **Sensibilité.** Le Démon invoqué est sensible à une substance particulière (alcool, argent, feu...). Les dégâts infligés à l'aide de cette substance sont doublés.
18. **Point faible.** Le Démon invoqué a une faiblesse de constitution. Si cette partie de son corps est touchée et subit au moins 5 points de dégâts, le Démon est détruit. Pour toucher ce point faible, il faut effectuer une réussite héroïque lors d'une attaque normale ; une réussite simple peut suffire si l'on utilise le Talent Feinte pour pratiquer un Coup de Maître (voir « *Manœuvres de combat* » à la page 80).
19. **Sacrifice.** Le sorcier doit impérativement sacrifier une victime au Démon sans quoi l'invocation ne peut avoir lieu. Ce sacrifice implique une torture et non un meurtre direct. Cette victime doit être d'un type spécifique : une jeune fille vierge, un type d'animal, etc. Le sorcier doit réussir un test de *Trempe*  $\times 2 / 15$  pour torturer la victime d'une manière suffisamment plaisante pour le Démon.
20. **Don.** Le sorcier doit donner une année de sa vie pour pouvoir invoquer ce Démon. Le sorcier perd définitivement 1 point dans l'un de ses attributs. Son maximum d'espèce n'est pas réduit pour autant, il est donc possible de faire remonter ce score en dépensant de l'expérience.

## LIER UN DÉMON DANS UN OBJET

### CRÉER UN LIEN

Les Démons ne s'incarnent pas dans n'importe quel objet. Cependant, contrairement aux Esprits de la Loi, ils n'ont le plus souvent que faire du matériau de l'objet, puisque celui-ci, une fois « habité », prendra une consistance quasi indestructible. Ce qui les intéresse avant tout, c'est sa forme. L'objet doit correspondre au type de Démon invoqué.

- **Démon de Combat** : arme.
- **Démon du Désir** : vêtement, image (peinture, médaillon etc.), livre, ou bijou.
- **Démon du Savoir** : livre, miroir, appareil d'optique ou bijou.
- **Démon de Protection** : arme, armure, bijou, élément d'architecture.
- **Démon du Voyage** : véhicule, élément de harnachement.

Un Objet Démoniaque doit se différencier des objets profanes et afficher son statut d'exception. Sa forme doit rappeler le Chaos et doit être sculptée de manière à évoquer l'être démoniaque qui sommeille en lui. Le joueur qui souhaite créer un Objet Démoniaque doit le décrire ou le dessiner au MJ. En fonction de l'aspect de l'objet, le MJ est libre de baisser le seuil de difficulté du Lien de 1 à 10 points. Il n'y a pas d'échelle précise. En effet, le jugement du MJ reflète la

nature capricieuse et changeante du Chaos et des Démons ! L'objet doit ensuite être consacré par la gravure de la Rune du Chaos et baigné dans le sang du sacrifice qui sert à l'invocation.

Pour lier un Démon à un objet et créer ainsi un Objet Démoniaque, il faut d'abord réussir à l'invoquer et perdre les niveaux d'Âme appropriés au Pouvoir requis pour cette invocation. Il faut ensuite contraindre le Démon ou le persuader de s'introduire dans l'objet à l'aide d'un test en opposition de Trempe + Coercition ou de Présence + Persuasion (au choix du PJ, selon qu'il décide de se montrer caressant ou autoritaire) / Clairvoyance + Trempe du Démon. C'est ce qu'on appelle le Lien. Le seuil de difficulté du Lien est majoré de + 5 pour un Démon mineur, + 10 pour un Démon médian et + 15 pour un Démon majeur.

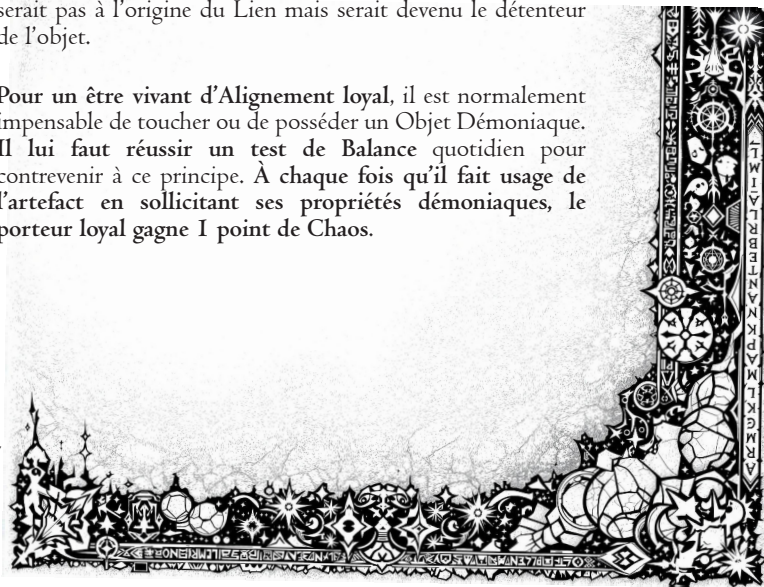
### SACRIFICES REQUIS ET LIMITE DE LIENS

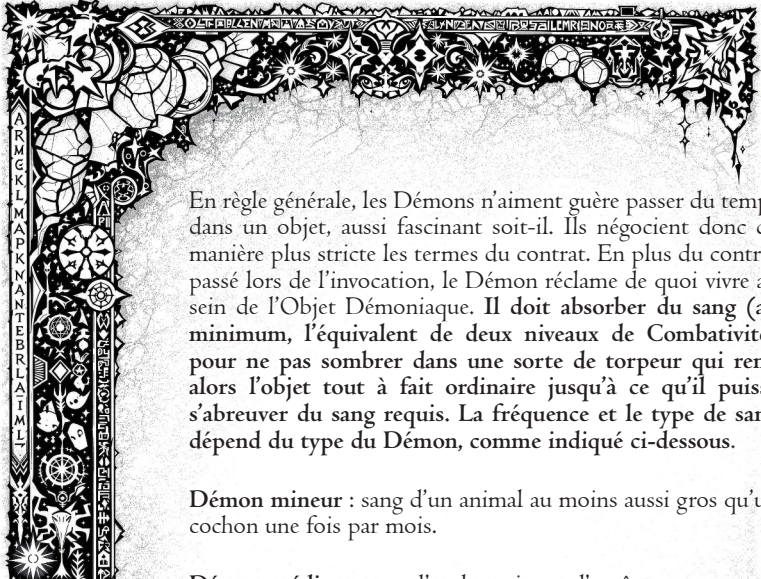
Le sorcier gagne 3 points de Chaos à chaque fois qu'il passe un Lien.

Par ailleurs, au moment du Lien, qui implique une forme de relation fusionnelle entre l'homme et le Démon, le sorcier investit une partie de son énergie vitale dans l'Objet Démoniaque. L'acquisition de Liens ne coûte plus systématiquement des points d'âme comme c'était le cas dans Mournblade. Dans le CYD 2.0, ce n'est qu'à partir d'un certain nombre de Liens, lorsque le sorcier multiplie ces derniers, que les sacrifices croissants d'infimes portions de son Âme aux Démons qui lui sont liés commencent à l'impacter. Vérifiez dans le tableau suivant à quel moment ce sera le cas. Cette perte est symbolisée par l'obtention d'un jeton d'investissement d'Âme (identique à ceux utilisés pour un investissement d'Âme de Sorcellerie), qui ne pourra être défaussé que si le Sorcier met fin aux Liens surnuméraires. Dans le cas où l'Objet Démoniaque n'est plus en sa possession mais où le Lien du Démon à l'objet perdure, le Lien continue de compter. Si l'Objet est en sa possession, le sorcier peut mettre fin au Lien à n'importe quel moment.

Notez que les sorciers dotés d'un trop faible Seuil de Pouvoir pourraient recevoir deux jetons de cette façon, mais en théorie, cela ne devrait se produire qu'une seule fois, en raison de la limite de Liens : un être vivant ne peut ne peut établir plus de Liens ou posséder plus d'Objets Démoniaques (liés par d'autres) que sa Marge en faveur du Chaos. Un être vivant contrevenant à cette règle acquiert un jeton d'investissement d'Âme (en plus de ceux déjà obtenus normalement du fait du tableau précédent) tous les cinq jours passés à porter un Objet Démoniaque supplémentaire. Il ne pourra défausser ces jetons acquis qu'en se débarrassant des Liens qui outrepassent sa limite. Cette limitation vaut aussi pour un simple porteur, qui ne serait pas à l'origine du Lien mais serait devenu le détenteur de l'objet.

Pour un être vivant d'Alignement loyal, il est normalement impensable de toucher ou de posséder un Objet Démoniaque. Il lui faut réussir un test de Balance quotidien pour contrevenir à ce principe. À chaque fois qu'il fait usage de l'artefact en sollicitant ses propriétés démoniaques, le porteur loyal gagne 1 point de Chaos.





En règle générale, les Démons n'aiment guère passer du temps dans un objet, aussi fascinant soit-il. Ils négocient donc de manière plus stricte les termes du contrat. En plus du contrat passé lors de l'invocation, le Démon réclame de quoi vivre au sein de l'Objet Démoniaque. Il doit absorber du sang (au minimum, l'équivalent de deux niveaux de Combativité) pour ne pas sombrer dans une sorte de torpeur qui rend alors l'objet tout à fait ordinaire jusqu'à ce qu'il puisse s'abreuver du sang requis. La fréquence et le type de sang dépend du type du Démon, comme indiqué ci-dessous.

**Démon mineur** : sang d'un animal au moins aussi gros qu'un cochon une fois par mois.

**Démon médian** : sang d'un humain ou d'un être pensant une fois par mois.

**Démon majeur** : sang et âme (c'est-à-dire la mort) d'un humain ou d'un être pensant une fois par semaine.

### POUVOIRS DES OBJETS DÉMONIAQUES

Une fois le Démon installé dans l'Objet, le sorcier peut se servir des Capacités spéciales et des Traits du Démon tant qu'il est en contact physique avec l'artefact qui l'abrite. Notez que si un sorcier bénéficie d'un bonus quelconque grâce à un Objet Démoniaque, il n'est limité d'aucune façon : il n'y a pas de valeur maximale qui pourrait s'appliquer à ces bonus.

L'utilisation des Capacités spéciales dépend du type de Démon.

- **Capacité spéciale d'un Démon de Combat** : le bonus aux dégâts du Démon s'applique à l'arme dans laquelle le Démon est enfermé.
- **Capacité spéciale d'un Démon du Désir** : le Démon utilise les Runes qu'il connaît sur simple demande du porteur de l'Objet.
- **Capacité spéciale d'un Démon de Protection** : le bonus de protection du Démon s'applique à l'armure dans laquelle le Démon est enfermé ou aux vêtements du porteur de l'objet si ce n'est pas une armure. Si le Démon est installé dans un élément d'architecture, celui-ci est indestructible par des moyens ordinaires.
- **Capacité spéciale d'un Démon du Savoir** : le porteur

pose la question à l'Objet comme s'il s'agissait du Démon. Celui-ci répond en faisant entendre sa voix.

- **Capacité spéciale d'un Démon du Voyage** : le bonus de vitesse du Démon est appliqué au véhicule où le Démon séjourne ou aux animaux auquel l'objet est attaché. Le véhicule ou l'objet est par ailleurs indestructible par des moyens ordinaires.

Concernant les Traits démoniaques, le porteur peut utiliser le pouvoir normalement, avec les précisions suivantes :

- si le **Trait démoniaque est une caractéristique physique** : bec, griffe, corne, ailes etc., il est sans effet si le Démon est mineur ou médian ; si le Démon est majeur, il pousse sur le corps du sorcier tant que ce dernier est en contact avec l'objet et disparaît si le contact est rompu ;
- si le **Trait est un pouvoir d'ordre «psychique»** : Clairvoyance, Compétent, Insensibilité, Perception exceptionnelle, etc., il se manifeste dans l'esprit du porteur de l'objet tant qu'il est en contact avec lui ;
- si le **Trait est de l'ordre du pouvoir magique** : Brume, Maître du Feu, Polymorphie, etc., il s'applique à l'objet si le Démon est mineur ou médian ; si le Démon est majeur, le sorcier peut choisir de le faire naître de lui ou de l'objet.

### DURÉE DE VIE DES OBJETS DÉMONIAQUES

Un Démon lié à un Objet Démoniaque peut rester beaucoup plus longtemps au sein des Jeunes Royaumes, il est en effet installé dans un « corps » originaire de ce plan et peut donc l'habiter pendant plusieurs dizaines d'années voire plusieurs siècles. Tant qu'il est nourri par son possesseur et que celui-ci remplit son contrat, le Démon le sert le plus fidèlement qu'un Démon puisse le faire. Si le sorcier perd l'Objet, le Lien se fragilise et la suite dépend du pouvoir du Démon.

Les Démons mineurs et médians entrent en torpeur et restent dans l'Objet jusqu'à ce qu'un être humain s'en empare. Le Démon communique alors avec lui par des rêves pour lui enjoindre de lui offrir du sang. Si le nouveau porteur s'exécute, il peut développer avec le Démon la même relation que s'il l'avait invoqué lui-même.

Seuil de pouvoir du sorcier	Un jeton d'investissement d'Âme est ajouté
1 à 3	Tous les 2 liens
4 à 6	Tous les 4 liens
7 à 9	Si l'on atteint 6 liens
10 à 12	Si l'on atteint 8 liens
13 et +	Si l'on atteint 10 liens

Les Démons majeurs se libèrent assez facilement et retournent dans leur plan d'origine. Ils gardent toutefois un lien puissant avec l'artefact et peuvent y retourner si son nouveau porteur les intéresse. Ils tâcheront alors de développer une relation étroite avec lui en tentant, cette fois-ci, de prendre le dessus.

## POSSESSION DÉMONIAQUE ET EXORCISMES

### POSSESSION

Quand un Démon visite les Jeunes Royaumes, que ce soit à la suite d'une invocation ou d'une brèche dans la réalité, une troisième possibilité lui est offerte en plus de la manifestation physique et du lien avec un objet : la possession démoniaque. Cela signifie que le Démon reste une énergie purement spirituelle et qu'il tente de prendre le contrôle du corps d'un être humain. Cette décision peut être un élément du pacte passé entre le sorcier et le Démon au moment d'une invocation. **Pour le Démon, cela représente un service difficile (+ 5 au test d'invocation), qui le prive d'une partie de sa liberté.** Le Démon peut rester dans le corps de son hôte aussi longtemps qu'il le désire jusqu'à ce qu'on le chasse, qu'il ait de lui-même envie de repartir ou que son hôte meure.

**Pour le sorcier, ordonner une possession lui fait automatiquement gagner 2 points de Chaos.**

Pour posséder l'esprit d'un être humain et s'en rendre maître, un Démon doit réussir un test en opposition de *Clairvoyance + Persuasion* ou de *Trempe + Coercition (selon sa préférence) / Clairvoyance + Trempe de la cible*.

- **Échec dramatique** : le Démon est brutalement rejeté par l'esprit de la cible et subit une attaque spirituelle d'un Pouvoir égal à Id10. Cette cuisante défaite le pousse généralement à retourner immédiatement dans le Chaos soigner ses blessures spirituelles et son ego meurtri.
- **Échec simple** : le Démon est rejeté par l'esprit de la cible. Il subit une attaque spirituelle d'un Pouvoir égal à Id4 points d'Âme. À la suite de cet échec, il peut recommencer une tentative sur la même personne, mais avec un malus de -5 au test de possession. Un nouvel échec le renvoie dans sa Dimension.
- **Réussite simple** : le Démon entre dans l'esprit de la victime mais la victime reste consciente. Le Démon est une force tapie dans l'inconscient de son hôte et doit réussir, à chaque fois qu'il veut prendre le dessus, un test en opposition de *Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Trempe de la victime*.
- **Réussite héroïque** : le Démon possède sa victime dont l'Âme est immédiatement mise en sommeil. Le Démon est complètement maître du corps de son hôte et a un accès total à ses connaissances et à ses souvenirs. Il peut, s'il le désire, réveiller l'Âme de son hôte pour s'y dissimuler et la remettre en sommeil quand bon lui semble.

Lorsqu'il possède son hôte, le Démon dispose de ses caractéristiques mentales et de ses compétences, mais il est limité par son corps d'accueil. **Il utilise sa Clairvoyance et sa Trempe ainsi que ses propres compétences, mais doit se contenter de la Puissance, de l'Adresse et de la Présence du corps de son hôte.**

### EXORCISMES

Un sorcier ou un prêtre de la Loi peuvent tenter de chasser le Démon du corps de sa victime. Selon l'affiliation du personnage pratiquant l'exorcisme, la procédure sera différente.

**Dans les deux cas, si l'exorcisme est réussi, le sorcier ou le prêtre gagnent 2 points de Loi.**

#### EXORCISME DE LA LOI

Le prêtre de la Loi utilise un Sortilège fondé sur la Rune de la Loi pour projeter le Démon hors du corps de son hôte. Pour cela, il doit au préalable recouvrir le corps du possédé de Runes de la Loi, soit en les peignant directement sur sa peau, soit en le recouvrant d'amulettes gravées de la Rune de la Loi. Ces Runes créent un contexte qui rend le Démon mal à l'aise et facilite l'exorcisme. Les Runes ne chassent pas le Démon mais elles octroient un bonus de + 5 à l'exorciste, qui peut toutefois s'en passer. Si, par manque de temps ou d'amulettes, le corps n'est pas entièrement recouvert de Runes de la Loi, le bonus n'est pas applicable. Le prêtre peut alors prononcer le Sortilège d'exorcisme.

**Runes combinées** : Loi + Domination + Excommunication (autre nom de la Rune de Barrage)

**Difficulté** : 22

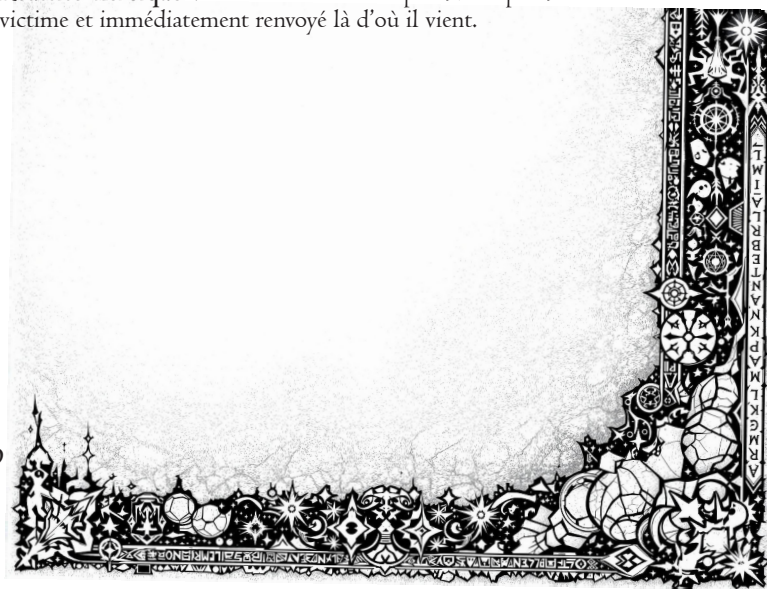
**Pouvoir nécessaire** : ce Sortilège très spécial a un Pouvoir variable, égal à (Seuil de Pouvoir du Démon x 4) + 5. Pour un Démon majeur, l'Exorcisme doit être pratiqué en tant que Rituel pour plus de sûreté.

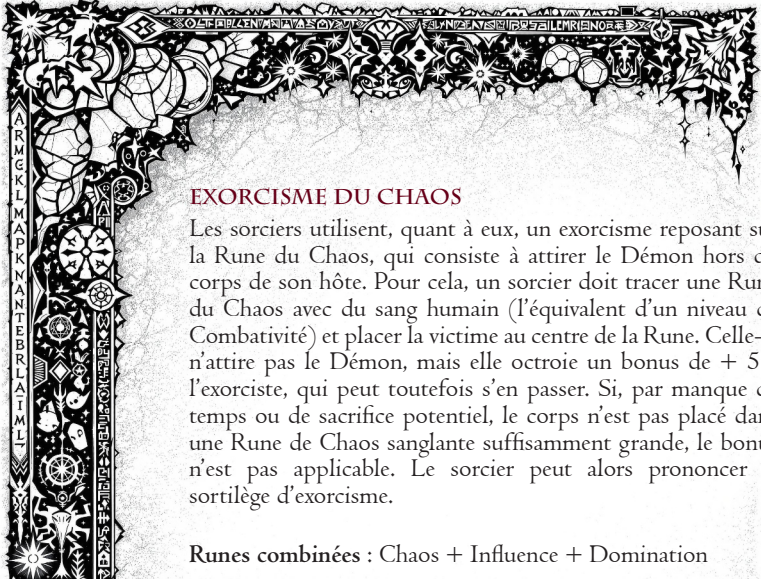
**Échec dramatique** : le Démon reste dans le corps de la victime et inflige au prêtre une attaque spirituelle d'un Pouvoir égal à Id10. Ce prêtre ne peut retenter l'exorcisme qu'au bout d'une semaine.

**Échec simple** : le Démon reste dans le corps de la victime. Le prêtre ne peut retenter l'exorcisme que trois jours plus tard.

**Réussite simple** : le Démon est extirpé du corps de la victime et se matérialise non loin d'elle.

**Réussite héroïque** : le Démon est extirpé du corps de la victime et immédiatement renvoyé là d'où il vient.





## EXORCISME DU CHAOS

Les sorciers utilisent, quant à eux, un exorcisme reposant sur la Rune du Chaos, qui consiste à attirer le Démon hors du corps de son hôte. Pour cela, un sorcier doit tracer une Rune du Chaos avec du sang humain (l'équivalent d'un niveau de Combativité) et placer la victime au centre de la Rune. Celle-ci n'attire pas le Démon, mais elle octroie un bonus de + 5 à l'exorciste, qui peut toutefois s'en passer. Si, par manque de temps ou de sacrifice potentiel, le corps n'est pas placé dans une Rune de Chaos sanglante suffisamment grande, le bonus n'est pas applicable. Le sorcier peut alors prononcer le sortilège d'exorcisme.

**Runes combinées :** Chaos + Influence + Domination

**Difficulté :** 22

**Pouvoir nécessaire :** ce Sortilège très spécial a un Pouvoir variable, égal à (Seuil de Pouvoir du Démon x 4) + 5. Pour un Démon majeur, l'Exorcisme doit être pratiqué en tant que Rituel pour plus de sûreté.

**Échec dramatique :** le Démon reste dans le corps de la victime et inflige au sorcier une attaque spirituelle d'un Pouvoir égal à Id10. Ce sorcier ne peut retenter l'exorcisme qu'au bout d'une semaine.

**Échec simple :** le Démon reste dans le corps de la victime. Le sorcier ne peut retenter l'exorcisme que trois jours après.

**Réussite simple :** le Démon est extirpé du corps de la victime et se matérialise non loin d'elle.

**Réussite héroïque :** le Démon est extirpé du corps de la victime et immédiatement renvoyé là d'où il vient.

## EMPRISONNER UN DÉMON

Tuer un Démon dans les Jeunes Royaumes signifie simplement qu'il est renvoyé dans son monde d'origine et qu'il ne peut plus se manifester à nouveau avant un certain temps. La pire chose qu'un mortel puisse faire à un Démon, c'est de le priver de sa liberté en l'emprisonnant dans un lieu ou un objet. Un Démon peut rester emprisonné pendant des centaines d'années sans possibilité d'agir par un sorcier assez doué, mais cela le rendra encore plus fou qu'il ne l'est déjà. Pour enfermer un Démon dans un objet, il faut graver sur cet objet un Sortilège comprenant au minimum trois Runes.

Emprisonner un Démon entraîne un gain de 3 points de Loi.

## EMPRISONNER UN DÉMON GRÂCE AU CHAOS

**Runes combinées :** Chaos + Aspiration + Emprisonnement (pour enfermer un Démon dans un lieu, remplacer la Rune d'Emprisonnement par des Runes de Barrage placées sur les murs et les ouvertures, ce qui élève d'autant le seuil de difficulté du Sortilège).

**Difficulté :** 27

**Pouvoir nécessaire :** ce Sortilège très spécial a un Pouvoir variable, égal à (Seuil de Pouvoir du Démon x 4) + 5. Pour un Démon majeur, ce Sortilège doit être pratiqué en tant que Rituel pour plus de sûreté.

Le Démon n'acceptant jamais d'être emprisonné, seule la *Rune d'Aspiration* permet de faire entrer de force un Démon dans un objet. Il y sera contraint s'il est mis en contact avec cet objet (même un Démon sous forme gazeuse est aspiré dans le réceptacle). La *Rune du Chaos* sert à sélectionner le type d'énergie à aspirer. Le sorcier peut y accoler la *Rune du Nom du Démon*. En ce cas, la difficulté du test est divisée par 2. (Elle devrait être de 28, elle devient de 14.) La Rune du Démon peut être apprise auprès d'un Démon du Savoir ou après Id10 mois de recherches dans une bibliothèque ésotérique bien fournie (*Clairvoyance + Savoir : Bibliothèque / 25*). La *Rune d'Emprisonnement* permet d'empêcher le Démon de sortir du réceptacle après y être entré. Cette Rune a un effet secondaire qu'aucun sorcier n'a jamais pu contourner jusqu'à présent : si le Démon est sous l'effet d'une Rune d'Emprisonnement, il ne peut pas se servir de ses pouvoirs et la prison ne fonctionne donc pas comme un Objet Démoniaque.

Une fois le Sortilège lancé et les Runes activées, la force vitale du Démon est aspirée dans le lieu ou l'objet. Il peut toutefois tenter de résister en effectuant un test d'opposition de *Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier*. Si le sorcier a gravé la Rune du nom du Démon, le Démon souffre d'un malus de -4 pour ce test.

## EMPRISONNER UN DÉMON GRÂCE À LA LOI

**Runes combinées :** Loi + Barrage + Conservation

**Difficulté :** 12

**Pouvoir nécessaire :** ce Sortilège très spécial a un Pouvoir variable, égal à (Seuil de Pouvoir du Démon x 4) + 5. Pour un Démon majeur, ce Sortilège doit être pratiqué en tant que Rituel pour plus de sûreté. Si ce Sortilège est facile à lancer, il aura en revanche bien souvent un Pouvoir élevé.

Une fois le Sortilège lancé et les Runes activées, la force vitale du Démon est aspirée dans le lieu ou l'objet. Il peut toutefois tenter de résister en effectuant un test d'opposition de *Clairvoyance + Trempe / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier*. Si le sorcier a gravé la Rune du nom du Démon, le Démon souffre d'un malus de -4 pour ce test.

## EFFETS DE L'EMPRISONNEMENT

Quand un Démon est emprisonné, il ne peut se servir d'aucun de ses pouvoirs et s'étiolle très lentement au cours du temps. Un Démon emprisonné ne peut en aucun cas retourner sur son plan d'origine. Il vit une dégénérescence longue et infiniment lente. Sa nature démoniaque finit par imprégner l'objet au bout d'un certain temps et par affaiblir très légèrement l'emprise de ses Runes. Le Démon peut ainsi communiquer faiblement avec l'extérieur.

- **Démon mineur :** au bout de dix ans, toute personne entrée en contact régulier avec la prison éprouve des sentiments étranges envers elle, la plupart du temps une gêne voire une certaine répulsion qui montre bien que l'objet possède une force surnaturelle.



- **Démon médian** : au bout d'un an, le Démon peut envoyer des rêves suggestifs à toute personne ayant touché au moins une fois sa prison ou nourrissant une obsession pour elle.
- **Démon majeur** : au bout d'un mois, le Démon peut établir un contact télépathique avec toute personne ayant touché au moins une fois sa prison ou nourrissant une obsession pour elle, et lui parler pour lui demander de le libérer.

## LIBÉRER LE DÉMON

Libérer un Démon s'avère extrêmement dangereux. Même après négociation, l'idéal pour libérer un Démon et éviter les destructions est de placer la prison, si c'est un objet, au centre d'un pentacle parsemé d'un minimum de cinq Runes de Barrage, afin d'éviter les probables débordements. On peut ainsi détruire l'objet à distance, par exemple en lui jetant un projectile. Le Démon peut tenter malgré tout d'outrepasser le Barrage en réussissant un test en opposition de *Trempe x 2 / Clairvoyance + Savoir : Runes du sorcier*. La coopération du Démon est acquise si le libérateur réussit un test de *Présence + Persuasion* contre une difficulté de 15 (Démon mineur), 20 (Démon médian) ou 25 (Démon majeur). La difficulté est minorée de 5 points si le sorcier peut indiquer au Démon l'identité de son tortionnaire, ou de ses descendants si l'emprisonnement remonte à longtemp, et le lieu où il(s) habite(nt).

## VIVRE AVEC UN DÉMON AU QUOTIDIEN

### FAIRE D'UN DÉMON INVOQUÉ SON SERVITEUR

Les Démons sont des serviteurs efficaces et zélés, dont il faut toutefois se méfier. La nature chaotique de ces créatures s'exprime dans la manière dont elles exécutent leur partie du marché : elles ne peuvent s'empêcher d'y mettre de la ruse, de la mauvaise volonté, de l'humour ou du désordre. Si toutefois le Démon reçoit un ordre d'un Duc du Chaos pendant qu'il est au service d'un mortel, il s'y pliera et fera tout pour l'exécuter sans rompre les termes de son contrat. S'il y a contradiction, ce qui est excessivement rare, le Démon suivra les ordres du Duc, au mépris des règles édictées de toute éternité. Dans ce cas, le Démon a une dette envers le sorcier. Avant de faire ce que le Duc ordonne, il murmure à l'oreille du sorcier un de ses noms. Lorsque le sorcier l'invoquera à nouveau, il pourra prononcer ce nom, qui obligera le Démon à faire ce que le sorcier lui demande sans exiger de contrepartie pour une seule et unique action.

Les Démons n'ont pas besoin de se reposer ou de manger comme les êtres humains. Leurs seuls besoins ont été édictés par le contrat passé lors de l'invocation, mais ils ont également leurs habitudes et leurs manies. Chaque Démon n'en a souvent qu'une seule :

- torturer des animaux ou de jeunes enfants ;
- manger des matières insolites : du bois, de la pierre, des tissus ;
- boire une boisson spécifique en grande quantité ;
- s'accoupler avec tout type d'êtres vivants à portée de main ;
- pousser des hurlements terrifiants plusieurs fois par jour ;
- émettre des odeurs particulièrement nauséabondes plusieurs fois par jour ;
- détruire les objets qui l'entourent ;

- voler des objets, n'importe lesquels (c'est le geste qui compte, pas la valeur de l'objet, ce qui peut occasionner de gênantes situations) ;
- passer ses journées à lire.

Le MJ est libre d'en inventer beaucoup d'autres. Plus le Démon est puissant, plus ses manies sont compulsives et gênantes. Notez bien qu'un Démon ne laisse libre cours à sa manie que s'il passe plus d'un jour complet sur le plan où il a été invoqué.

## VIVRE AVEC UN OBJET DÉMONIAQUE

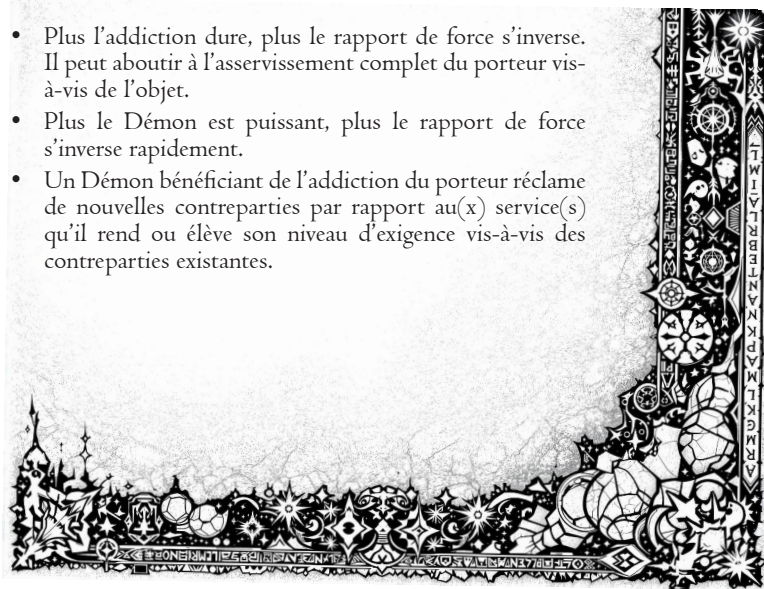
Un Démon lié à un Objet Démoniaque tâchera, comme un Démon ordinaire, de prendre l'ascendant sur son porteur, afin notamment d'obtenir plus de sang et de contreparties. Il essaiera parfois de se rendre indispensable de manière à ce que le sorcier ne puisse se passer de lui et de ses pouvoirs. Beaucoup de possesseurs d'Objets Démoniaques ont ainsi développé une addiction aux pouvoirs que leur procure leur Objet. Un sorcier qui abuse des pouvoirs d'un Objet Démoniaque fera tout pour contenter le Démon et lui fournir le sang, les richesses ou les divers plaisirs qu'il réclame de manière fréquente afin de garder les pouvoirs qu'il lui confère. Ceci passera avant toute autre considération.

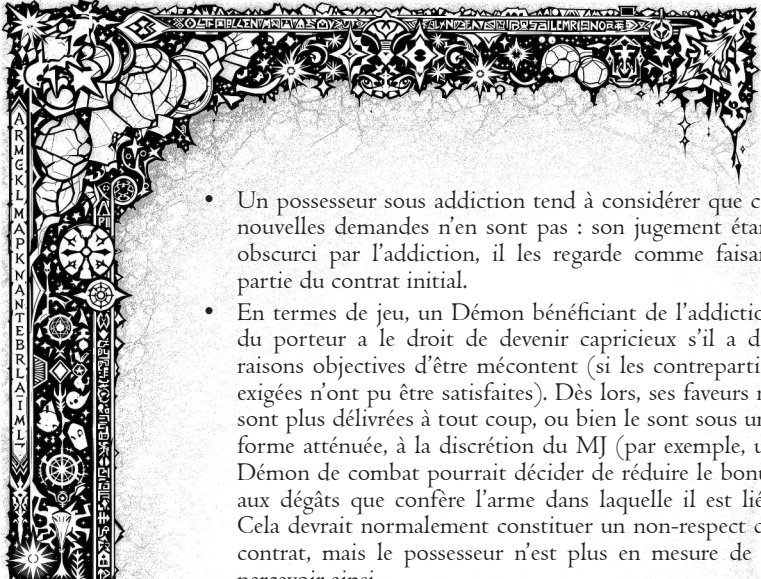
**Si, de lui-même, un sorcier fait appel plus de trois fois par jour trois jours consécutifs au pouvoir de son Objet Démoniaque, il développe automatiquement une addiction.** À vous de voir dans quelle mesure vos PJ sorciers connaissent précisément cette règle pourtant vitale ! Le Démon peut également tenter par des suggestions mentales et des paroles doucereuses de faire naître l'addiction chez son porteur. Il peut tenter une fois par mois un test en opposition de *Trempe + Coercition* ou de *Présence + Persuasion / Clairvoyance + Trempe* du porteur. En cas de réussite, l'addiction se développe.

- Le porteur atteint d'addiction est obligé de recourir au moins une fois par jour au pouvoir de l'Objet Démoniaque pour n'importe quel prétexte sous peine de subir, chaque jour de privation, des dégâts spirituels dont le Pouvoir est égal à Id10.
- **Au bout d'un an d'addiction**, il lui faut utiliser deux fois par jour l'objet sous peine de subir, chaque jour de privation, des dégâts spirituels dont le Pouvoir est égal à 2d10.
- **Au bout de cinq ans d'addiction**, il lui faut utiliser l'objet trois fois par jour sous peine de subir, chaque jour de privation, des dégâts spirituels dont le Pouvoir est égal à 3d10, etc. D'autre part, et c'est là le plus important, un possesseur d'Objet Démoniaque en état d'addiction commence à se mettre au service du Démon.

Vous pourriez utiliser les principes suivants.

- Plus l'addiction dure, plus le rapport de force s'inverse. Il peut aboutir à l'asservissement complet du porteur vis-à-vis de l'objet.
- Plus le Démon est puissant, plus le rapport de force s'inverse rapidement.
- Un Démon bénéficiant de l'addiction du porteur réclame de nouvelles contreparties par rapport au(x) service(s) qu'il rend ou élève son niveau d'exigence vis-à-vis des contreparties existantes.





- Un possesseur sous addiction tend à considérer que ces nouvelles demandes n'en sont pas : son jugement étant obscurci par l'addiction, il les regarde comme faisant partie du contrat initial.
- En termes de jeu, un Démon bénéficiant de l'addiction du porteur a le droit de devenir capricieux s'il a des raisons objectives d'être mécontent (si les contreparties exigées n'ont pu être satisfaites). Dès lors, ses faveurs ne sont plus délivrées à tout coup, ou bien le sont sous une forme atténuée, à la discrétion du MJ (par exemple, un Démon de combat pourrait décider de réduire le bonus aux dégâts que confère l'arme dans laquelle il est lié). Cela devrait normalement constituer un non-respect du contrat, mais le possesseur n'est plus en mesure de le percevoir ainsi.

### SE DÉFAIRE DE L'ADDICTION

Pour se défaire d'une telle addiction, il faut d'abord se rendre compte que l'on en est atteint. L'entourage du possesseur de l'Objet peut l'y aider, mais il doit s'en rendre compte de lui-même. Il a droit à un test de *Clairvoyance + Savoir : Loi & Chaos / 15* par mois pour prendre conscience de son état. La difficulté augmente de 1 à chaque nouvelle tentative (après chaque mois consécutif passé dans le régime de l'addiction, donc).

Pour lutter contre l'addiction, le sujet doit réussir un test en opposition de *Trempe x 2 / Trempe x 2* ou *Présence x 2* (son attribut le plus élevé est pris en compte) du Démon, qui bénéficie par ailleurs d'un bonus de + 5 s'il est médian et de + 10 s'il est majeur.

- En cas de réussite héroïque, l'addiction prend fin.
- En cas de réussite, elle s'atténue. Il faudra une nouvelle réussite, au cours d'un nouveau test le mois suivant, pour s'en libérer complètement.
- En cas d'échec, le porteur ne se libère pas de son addiction.
- En cas d'échec dramatique, l'addiction est renforcée.

Les effets d'atténuation ou d'aggravation de l'addiction sont à la discrétion du MJ.

## AUTOMATA ET ENCHANTEMENTS DE LA LOI

### DE L'USAGE DES ARTEFACTS DE LA LOI

Un être vivant ne peut avoir un total d'objets enchantés (voir « *Enchantements de la Loi* » à la page 122) et d'Automata en sa possession (Accueillir un Automaton) supérieur à sa Marge en faveur de la Loi. Un être vivant dépassant cette limite acquiert un jeton d'investissement d'Âme tous les cinq jours passés à porter un objet enchanté ou un Automata supplémentaire. Il ne pourra défausser ces jetons acquis qu'en se débarrassant des Liens qui outrepassent sa limite. De plus, il attire sur lui l'attention d'un Duc du Chaos et devrait se méfier des visiteurs qui viendront bientôt frapper à sa porte.

Pour un être vivant d'Alignement chaotique, il est normalement impensable de toucher ou de posséder un objet enchanté ou un Automaton. Il lui faut réussir un test de Balance quotidien pour contrevenir à ce principe. À chaque fois qu'il fait usage de l'artefact en sollicitant ses propriétés loyales, le porteur chaotique gagne 1 point de Loi.

### ENCHANTEMENTS DE LA LOI

Si beaucoup de Runes permettent d'enchanter un objet pour lui donner des bonus de Protection ou de dégâts, aucune Sorcellerie ne permet d'enchanter un objet pour lui conférer un bonus de Compétence, hormis celle qui est offerte par les Seigneurs blancs Donblas et Ionarat. Ces derniers peuvent aussi apprendre à leurs serviteurs à enchanter un objet de telle sorte qu'il émet une aura à même de protéger contre les séides du Chaos, et même de les blesser.

Ces deux types d'enchantements très spécifiques, également appelés des charmes, ne peuvent être obtenus qu'en passant plusieurs mois en méditation dans un temple de la Loi permettent d'attirer l'attention d'un Seigneur Blanc ; ce dernier répond ou rejette la demande de l'enchanteur, à la discrétion du MJ. Une fois le charme envoyé, souvent par le biais d'un rêve (car il est quasi-impossible que le Seigneur Blanc se manifeste autrement), l'enchanteur peut l'utiliser une seule et unique fois. Il doit alors graver la Rune de la Loi sur l'objet qu'il désire enchanter. Notez que les enchantements de la Loi sont toujours des investissements d'Âme, et que ces investissements sont permanents jusqu'à la destruction de l'objet enchanté, ou si le sorcier décide de rompre de lui-même l'enchantement (ce qui risque d'offenser le Seigneur Blanc qui lui avait offert ce charme).

Il murmure le charme et réalise un investissement d'Âme, en choisissant le Pouvoir qu'il veut conférer au charme : 5 points de Pouvoir augmentent de 1 point le bonus de la compétence correspondant à son usage (il n'y a pas de limite maximale à ce bonus). Pour des objets spécialement enchantés contre le Chaos, la méthode est sensiblement la même. Pour 5 points de Pouvoir investis, l'arme dégage une aura de lumière de 1 mètre de diamètre qui ajoute une Protection de 1 à toute attaque provenant du Chaos et cause 5 points de dégâts à comparer au Seuil de Vigueur de toute créature chaotique dans son aire d'effet, et ce à chaque tour.

Il faut alors faire un test de *Clairvoyance + Savoir : Runes* pour fixer le pouvoir de la Loi. La difficulté est égale au nombre de points de Pouvoir investis. Le test est limité par le score de l'enchanteur en *Savoir : Haut-Parler* et en *Savoir : Artisanat*.

- Si le test réussit, le pouvoir de la Loi s'inscrit dans l'objet. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Si le test est une réussite héroïque, a le même effet que ci-dessus, et le bonus conféré est augmenté de + 1.
- Si le test échoue, le charme n'est pas activé et il est perdu ; de plus le sorcier subit tout de même des dégâts d'Âme : le nombre de points de Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est le nombre qui avait été déterminé pour cet enchantement, mais divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur). Puisque le sorcier n'aura pas de Sorcellerie à maintenir, cette perte d'Âme n'est pas un investissement d'Âme.

- Si le test est un **échec dramatique**, l'enchanteur le sorcier subit des dégâts d'Âme identiques à ceux qu'il aurait subis avec une réussite simple, le charme est perdu, et l'objet est détruit. Puisque le sorcier n'aura pas de Sorcellerie à maintenir, cette perte d'Âme n'est pas un investissement d'Âme.

## ACCUEILLIR UN AUTOMATON

### RÈGLES GÉNÉRALES ET RÉCEPTACLES

Avant tout, pour créer un Automaton, il faut fabriquer son **Réceptacle**. Les Esprits de la Loi n'acceptent que le contact de matériaux considérés comme nobles ou purs, c'est-à-dire dégagés de leur aspect naturel pour prendre une pureté qui les rapproche de l'absolu qu'est la Loi. Les Réceptacles doivent être faits de métal, de verre, de cristal ou de pierres précieuses (voir le tableau page 242 de *Mourblade*). Un Esprit inférieur peut tout à fait s'incarner dans un Réceptacle initialement destiné à une catégorie supérieure mais l'inverse n'est pas possible. En outre, le Réceptacle doit comporter au moins un type de métal et un type de pierre. Le Réceptacle peut avoir été créé par l'enchanteur ou par un artisan de grand talent. Il faut ensuite sanctifier le réceptacle puis invoquer l'Esprit de la Loi destiné à l'animer. Ces différentes étapes accomplies, le Réceptacle devient véritablement un Automaton. **Pour ce faire, l'invocateur doit être affilié à la Loi : son score en Loi doit être strictement supérieur à son score en Chaos.**

Si l'enchanteur fait fabriquer le Réceptacle, il doit d'abord trouver un artisan de grand talent qui a l'habitude de ce genre de commande. La plupart sont installés dans les capitales des royaumes affiliés à la Loi. Seuls quelques-uns parmi les plus renommés vivent retirés du monde dans des régions inaccessibles. Le prix de la fabrication est égal à quatre fois le prix des matières premières.

Si le sorcier souhaite fabriquer le Réceptacle lui-même, il doit avoir un score minimum en **Savoir : Artisanat** de 4 pour un Automaton mineur, de 6 pour Automaton médian et de 8 pour un Automaton majeur. Si l'enchanteur fabrique lui-même le Réceptacle, il divisera par deux le Pouvoir qui sera nécessaire plus tard à l'invocation, et multipliera par deux la durée de sa présence dans le Réceptacle.

Les travaux durent **une semaine** pour un Automaton mineur, **un mois** pour un Automaton médian et **six mois** pour un Automaton majeur. À la fin de cette période de travail, le fabricant du Réceptacle fait un test d'*Adresse + Savoir : Artisanat* contre une *difficulté de 10* si c'est un Automaton mineur, de 15 si c'est un Automaton médian et de 20 si c'est un Automaton majeur.

Si la construction du Réceptacle est couronnée de succès, le **Rituel de sanctification** peut commencer. L'enchanteur doit méditer pendant un jour sur le Réceptacle. À l'issue de ce laps de temps, le Réceptacle est fin prêt à recevoir l'Esprit de la Loi.

Avant de procéder à son enchantement, l'invocateur doit déterminer le type et la puissance de l'Esprit de la Loi qu'il souhaite invoquer : il peut ainsi choisir ses attributs, ses compétences et ses Traits spécifiques. Ensuite, il doit préparer l'**aire d'invocation** en la purifiant et en inscrivant la Rune de la Loi en son centre (aucun test n'est requis, puisque tracer la Rune fait partie de l'invocation). Cela prend une action complexe. Il installe alors le Réceptacle sur la Rune de la

Loi. Enfin, il entame l'invocation en tant que telle en se concentrant et en laissant son esprit vagabonder dans les sphères et les plans du Multivers afin de trouver l'entité qui répond à son désir. **Ce temps de concentration est d'une heure pour un Esprit mineur, d'un jour pour un Esprit médian et d'une semaine pour un Esprit majeur.**

### TEST DE CAPACITÉ ET POUVOIR REQUIS

L'enchanteur tente alors un test de **Trempe + Persuasion** afin d'invoquer l'Esprit souhaité.

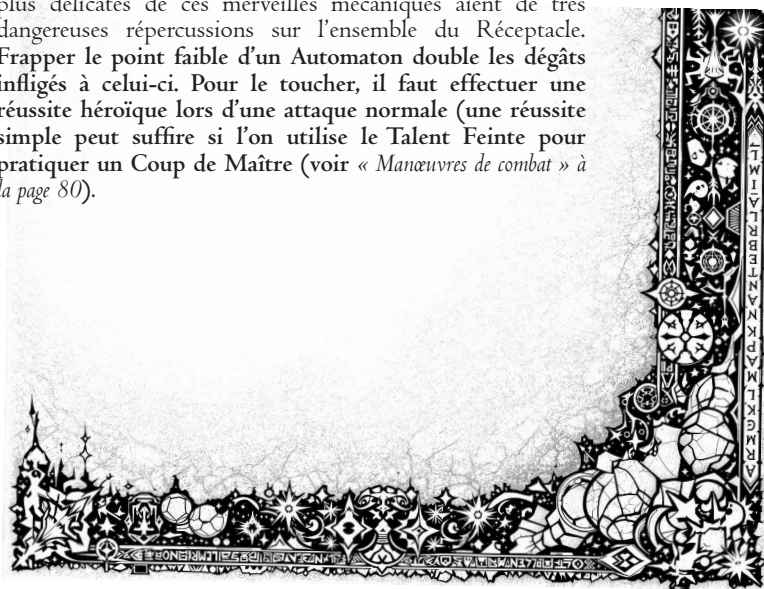
Le **Seuil de difficulté** du test est de 15 pour un Automaton mineur, de 20 pour un Automaton médian et de 25 pour un Automaton majeur.

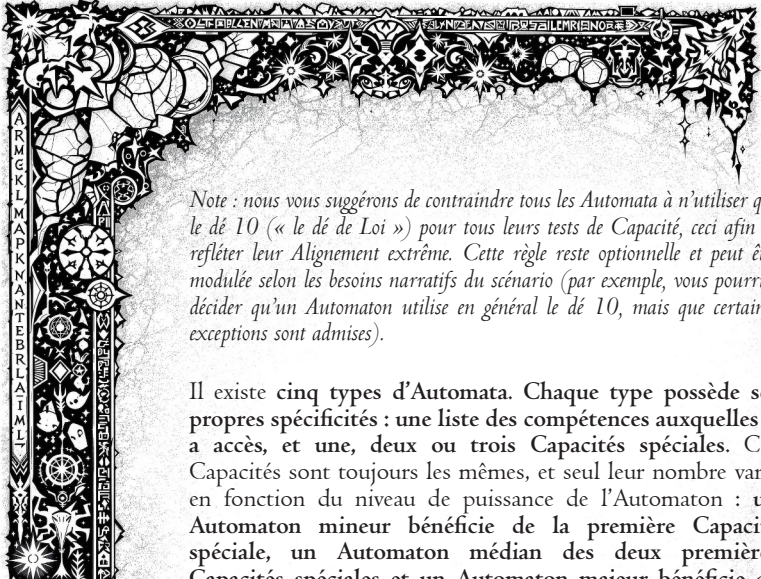
Le **Pouvoir nécessaire** est égal au **Seuil de difficulté à battre, majoré de 1 pour la Rune de Loi (le tout divisé par deux et arrondi au supérieur si l'enchanteur a conçu lui-même le Réceptacle)**. Il ne s'agit pas d'un investissement d'Âme : celle-ci pourra être récupérée normalement à l'issue de l'invocation.

- Une **réussite simple** invoque l'esprit souhaité, qui habite la machine. Le sorcier perd un nombre de niveaux d'Âme déterminé selon la procédure normale.
- Une **réussite héroïque** a le même effet que ci-dessus ; de plus, l'enchanteur peut majorer gratuitement un attribut de l'Automaton invoqué de 2 points.
- Si le résultat du test est un **échec simple**, l'Esprit n'est pas invoqué, et le sorcier subit tout de même des dégâts d'Âme : le nombre de points de Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est le nombre qui avait été déterminé pour cette invocation, mais divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur).
- Si c'est un **échec dramatique**, le sorcier subit des dégâts d'Âme identiques à ceux qu'il aurait subis avec une réussite simple, mais l'Esprit n'est pas invoqué, et le Réceptacle est détruit de manière irrémédiable. La possible récupération des matériaux bruts utilisés pour la fabrication est laissée à l'appréciation du MJ.

### CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES DES AUTOMATA

La **robustesse** des Automata est définie non pas par un **Seuil de Vigueur** et une **Combativité**, mais par un **Seuil de Résistance structurelle** et une **Structure**. Ces attributs fonctionnent, dans les règles, comme le **Seuil de Vigueur** et la **Combativité** des êtres vivants, avec une exception importante : la **Structure** ne se régénère jamais à l'issue des scènes d'action, contrairement à la **Combativité**. De plus, les Automata ont des faiblesses. Les mécanismes qui les composent sont extrêmement complexes et, malgré l'habileté des artisans qui les créent, il arrive qu'un coup bien placé dans les zones les plus délicates de ces merveilles mécaniques aient de très dangereuses répercussions sur l'ensemble du Réceptacle. **Frapper le point faible d'un Automaton double les dégâts infligés à celui-ci. Pour le toucher, il faut effectuer une réussite héroïque lors d'une attaque normale (une réussite simple peut suffire si l'on utilise le Talent Feinte pour pratiquer un Coup de Maître (voir « Manœuvres de combat » à la page 80).**





Note : nous vous suggérons de contraindre tous les Automata à n'utiliser que le dé 10 (« le dé de Loi ») pour tous leurs tests de Capacité, ceci afin de refléter leur Alignement extrême. Cette règle reste optionnelle et peut être modulée selon les besoins narratifs du scénario (par exemple, vous pourriez décider qu'un Automaton utilise en général le dé 10, mais que certaines exceptions sont admises).

Il existe cinq types d'Automata. Chaque type possède ses propres spécificités : une liste des compétences auxquelles il a accès, et une, deux ou trois Capacités spéciales. Ces Capacités sont toujours les mêmes, et seul leur nombre varie en fonction du niveau de puissance de l'Automaton : un Automaton mineur bénéficie de la première Capacité spéciale, un Automaton médian des deux premières Capacités spéciales et un Automaton majeur bénéficie de toutes les Capacités spéciales.

Le niveau de puissance d'un Automaton détermine les niveaux de ses attributs, le nombre de compétences et de Talents dont il dispose, les niveaux de ses compétences et le nombre de Capacités spéciales qu'il possède. L'enchanteur répartit les scores numériques comme il l'entend, et peut choisir les compétences maîtrisées par l'Automaton parmi celles qui sont disponibles pour son type. Les Talents peuvent être choisis librement, du moment que le nombre minimal de Prédilections est respecté.

Note : un Automaton n'est, au fond, qu'une machine animée par un Esprit de la Loi. Il n'a donc aucune capacité d'adaptation : s'il ne possède pas une compétence, il ne peut tout simplement pas tenter d'agir. Ainsi, les Automata qui ne disposent pas de la compétence Mêlée ne peuvent pas attaquer, ce qui est indiqué dans leur fiche par la mention « NA ». De plus, et dans ce même esprit, lorsque vous créez un Automaton, ne déviez jamais des valeurs numériques présentées ci-dessous, ni du nombre de compétences ou de Talents connus par exemple. La Loi est rationnelle et immobile : elle ne permet donc aucune originalité ni extravagance dans ce domaine - à l'exception peut-être des Automata de légende présentés dans le livret Bestiaire et entités surnaturelles (pour Mouriblade 2.0).

#### AUTOMATON MINEUR

- Seuil de difficulté de fabrication du Réceptacle : 10
- Seuil de difficulté d'invocation : 15
- Niveaux des attributs (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 4, 3, 2, 2, 1
- Nombre de Talents connus : 2, dont au moins 1 Prédilection
- Nombre de compétences maîtrisées : 2
- Niveaux des compétences (au choix de l'enchanteur) : 5, 5
- Capacités spéciales : 1
- Protection : 3

#### AUTOMATON MÉDIAN

- Seuil de difficulté de fabrication du Réceptacle : 15
- Seuil de difficulté d'invocation : 20
- Niveaux des attributs (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 6, 5, 4, 4, 3
- Nombre de Talents connus : 4, dont au moins 2 Prédilections
- Nombre de compétences maîtrisées : 4
- Niveaux des compétences (au choix de l'enchanteur) : 8, 6, 6, 4
- Capacités spéciales : 2
- Protection : 5

#### AUTOMATON MAJEUR

- Seuil de difficulté de fabrication du Réceptacle : 20
- Seuil de difficulté d'invocation : 25
- Niveaux des attributsD (l'enchanteur les répartit à sa préférence) : 9, 8, 7, 5, 5
- Nombre de Talents connus : 6, dont au moins 3 Prédilections
- Nombre de compétences maîtrisées : 6
- Niveaux des compétence (au choix de l'enchanteur) : 10, 8, 8, 6, 6, 4
- Capacités spéciales : 3
- Protection : 7

#### DURÉE D'UNE INVOCATION ; RÉPARATION D'UN RÉCEPTACLE ENDOMMAGÉ

L'Esprit invoqué reste dans le Réceptacle un nombre de jours égal au nombre de points de Pouvoir consacrés à l'invocation (multiplié par deux si l'enchanteur a conçu lui-même le Réceptacle). En cas de destruction (c'est-à-dire si sa Structure est tombée à l'état « Vaincu »), l'Esprit disparaît en revanche instantanément. Notez que l'enchanteur ne peut bannir un Esprit invoqué : la Loi est durée et immobilisme (et selon cette même logique, le fait que le sorcier soit « Vaincu » ou Brisé » n'affecte en rien la présence de l'Automaton). Une fois l'Esprit reparti, l'ecclésiaste ou l'alchimiste peut tout à fait invoquer un nouvel Esprit pour animer le même Réceptacle. Toutefois, si le Réceptacle a été endommagé, il est nécessaire de le réparer et de changer les pièces manquantes. Un Réceptacle endommagé, même légèrement, est parfaitement inutilisable pour convoquer un nouvel Esprit de la Loi. Il faut alors réussir le même test que celui qui était nécessaire à sa construction (voir plus haut).

- Avec une réussite simple, les réparations prennent un nombre de jours égal au SD de la réparation (10, 15 ou 20) et rendent à l'Automaton deux niveaux de Structure perdus.
- une réussite héroïque les réparations prennent deux fois moins de temps qu'avec une réussite simple, et rendent à l'Automaton tous les niveaux de Structure perdus.
- le résultat du test est un échec simple, la réparation n'aboutit pas ; l'enchanteur peut réessayer après un nombre de jours égal au SD de la réparation (10, 15 ou 20).
- Si c'est un échec dramatique, l'Automaton devient irréparable. La possible récupération des matériaux bruts utilisés pour la fabrication est laissée à l'appréciation du MJ.



## LES DIFFÉRENTS TYPES D'AUTOMATA

### AUTOMATON DE COMBAT

Les Automata de Combat ont pour but de défendre un lieu ou de venir en aide à une personne ou un groupe de personnes en détresse. Ils se battent dans un but lié (ou qui paraît lié) à l'entité ou à l'enchanteur qu'ils servent. Ils sont implacables, impitoyables et absolus dans leurs choix. Ils ne montrent aucune subtilité. L'Automaton de Combat utilise l'arme qui lui a été attribuée à sa création à l'exclusion de toute autre.

**Compétences :** Armes à distance, Coercition, Mêlée, Mouvements, tout Savoir lié aux armes ou à la guerre.

#### Capacités spéciales

- **Absorption :** L'Automaton draine toute magie runique utilisée contre lui. Chaque point de Pouvoir d'une Rune (une fois que les effets de cette dernière se sont appliqués à l'Automaton) vient ainsi alimenter pour le tour suivant son attribut le plus haut et l'augmente, pour ce tour-là seulement, d'une valeur égale au Pouvoir de la Rune.
- **Bénédition :** L'Automaton bénit ses partenaires de combat. À chaque tour de combat, il augmente de 3 points les Capacités offensives et le Seuil de Défense de ses alliés.
- **Aura :** L'Automaton génère une aura lumineuse de protection contre le Chaos : tout au long du combat, les créatures et les êtres marqués par le Chaos ne peuvent approcher à moins de 5 mètres de l'Automaton sous peine de subir 10 points de dégâts.

### AUTOMATON DE FABRICATION (L'ŒIL DU SORCIER P. 87)

Les Automata de Fabrication sont les favoris de Ionarat l'Indifférent. Ce sont tous de bons artisans capables de fabriquer des objets ou, pour les plus doués, de construire des bâtiments solides et sans défaut. Ces objets possèdent automatiquement un bonus de qualité de + 1 mais cela n'est possible que si les matières premières fournies à l'Automaton sont elles-mêmes de qualité suffisante. Les Automata de Fabrication peuvent se battre avec les armes qu'ils savent créer. Un Automaton de Fabrication est incapable de réparer un objet – c'est le domaine des Automata de Réparation. À l'inverse, un Automaton de Réparation est incapable de créer un objet à partir de matières premières.

Chaque Automaton est spécialisé dans la fabrication d'un type d'objet :

- objets utilitaires (Automata de tous niveaux)
- armes (Automata de tous niveaux)
- armures (Automata de tous niveaux)
- instruments de musique (Automata médians et majeurs)
- véhicules (Automata médians et majeurs)
- bâtiments (Automata médians et majeurs)
- murailles (Automata majeurs)
- engins de siège (Automata majeurs)
- objets enchantés (Automata majeurs)

**Compétences :** Commerce, Perception, Mêlée, Mouvement, tous les Savoirs artisanaux liés au type d'objet fabriqué, Savoir : Architecture pour les médians et les majeurs.

#### Capacités spéciales :

- **Expertise :** L'Automaton sait faire la différence entre des matériaux de bonne ou de mauvaise qualité. Il privilégiera les meilleurs afin de pouvoir travailler correctement. Il est de ce fait capable de distinguer une vraie pierre précieuse d'une fausse, etc., sans aucune erreur possible.
- **Rapidité :** L'Automaton travaille très vite et très bien. Il met la moitié du temps qu'il faudrait à un être humain pour la même tâche.
- **Chef-d'œuvre :** L'objet ou le bâtiment créé par l'Automaton est d'une qualité bien supérieure à tout ce qu'un être humain pourrait fabriquer. Le bonus de qualité passe à + 2.

### AUTOMATON DE PERCEPTION

Un Automaton de Perception ne se bat pas. Il donne toujours une information exacte. Il peut : discerner le mensonge de la vérité (tout type d'Automaton) ; lire les sentiments (tout type d'Automaton) ; voir et/ou entendre à distance ce qui se passe dans un lieu éloigné (tout type d'Automaton) ; identifier des plantes, des animaux ou des matériaux et leurs propriétés (tout type d'Automaton) ; comprendre une langue inconnue écrite ou parlée (Automata médians ou majeurs) ; lire les pensées (Automata médians ou majeurs) ; voir dans le passé d'un lieu, d'un objet ou d'une personne (Automata médians ou majeurs) ; voir dans le futur d'une personne (Automata majeurs).

**Compétences :** Commerce, Perception, tous les Savoirs en lien avec la spécialité de l'Automaton.

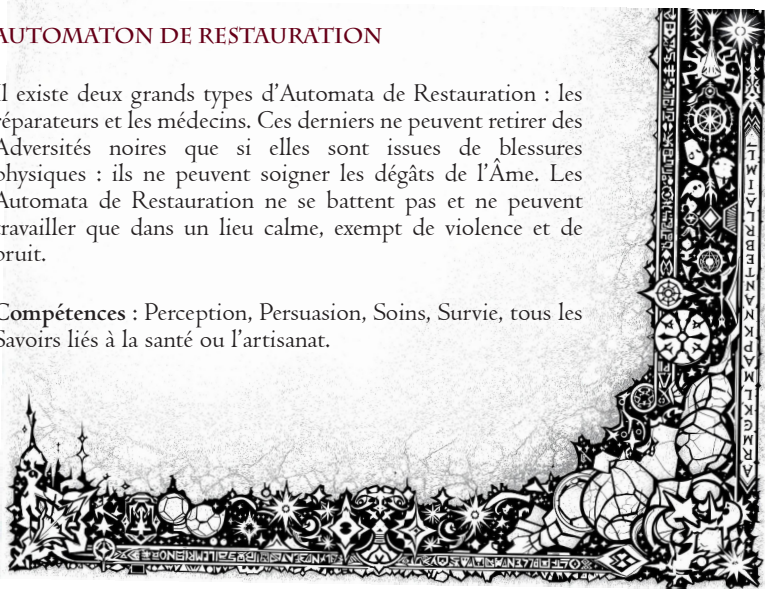
#### Capacités spéciales

- **Alarme :** L'Automaton ne parle pas. Sa réponse, du type oui ou non, est donnée sous la forme d'un changement de couleur, d'un son particulier ou d'une lumière.
- **Réponse :** L'Automaton répond à une question qui lui est posée de manière simple et concise. S'il s'agit de traduire un texte ou une parole, il le fait de manière scrupuleuse et sans poésie, mais ne peut se lancer dans une conversation ou apporter des précisions.
- **Dissertation :** L'Automaton est capable de dialoguer avec le sorcier. Il apporte toutes les précisions possibles sur le sujet sur lequel il est interrogé. Seules les réponses relatives au futur sont données de manière imprécise et plongent souvent l'Automaton dans l'embarras.

### AUTOMATON DE RESTAURATION

Il existe deux grands types d'Automata de Restauration : les réparateurs et les médecins. Ces derniers ne peuvent retirer des Adversités noires que si elles sont issues de blessures physiques : ils ne peuvent soigner les dégâts de l'Âme. Les Automata de Restauration ne se battent pas et ne peuvent travailler que dans un lieu calme, exempt de violence et de bruit.

**Compétences :** Perception, Persuasion, Soins, Survie, tous les Savoirs liés à la santé ou l'artisanat.





## AUTOMATON RÉPARATEUR

### Capacités spéciales

- **Petite réparation** : L'Automaton répare les dégâts mineurs de deux objets par jour. Ces objets doivent être peu endommagés (à l'appréciation du MJ).
- **Réparation** : L'Automaton est capable de réparer chaque jour jusqu'à quatre objets, y compris d'autres Automata (mais pas lui-même). Il régénère jusqu'à deux niveaux de Structure sur les Automata. Il peut réparer les dégâts sérieux causés aux objets (à l'appréciation du MJ).
- **Rénovation** : L'Automaton peut reconstruire un objet entièrement détruit, même un Réceptacle (auquel il rend alors l'intégralité de sa Structure) – il faut cependant invoquer à nouveau un Esprit afin de refaire fonctionner l'Automaton abîmé. Il est également capable de restaurer un bâtiment.

## AUTOMATON MÉDECIN

### Capacité spéciale

- **Soin des blessures légères et des maladies mineures** : L'Automaton soigne les maladies jusqu'à une Virulence de 15 et peut retirer une Adversité noire par jour à un ou deux êtres vivants.
- **Soin des blessures graves et des maladies majeures** : L'Automaton soigne tous les types de maladies non magiques. Il est capable d'exercer la chirurgie et peut retirer deux Adversités noires à quatre êtres vivants par jour. Il peut aussi stabiliser un mourant en effectuant le test requis d'Adresse ou Clairvoyance + Soins.
- **Soin des blessures mortelles et réalisation de prothèses** : L'Automaton est capable de véritables prouesses chirurgicales et peut poser une prothèse rudimentaire (une fois par invocation) qui permet au blessé de retrouver l'usage partiel d'un bras, d'une main ou d'une jambe. L'Automaton peut retirer toutes les Adversités noires à un maximum de quatre êtres vivants par jour. L'Automaton ne peut soigner un être dont le score en Chaos est strictement supérieur au score de Loi.

## AUTOMATON DE VOYAGE

Chaque Automaton est fait pour un seul type de voyage : Voyage terrestre, Voyage aquatique (eau douce et mer), Voyage aérien ou Voyage extra-dimensionnel (seuls les Automata majeurs en sont capables). Notez qu'un Automaton majeur du voyage ne pourra pas transporter un voyageur vers un plan soumis à un Chaos de 4 ou plus.

Rien ne peut stopper un Automaton de Voyage. Il ne se bat pas et préfère sortir rapidement des combats pour continuer dans la direction qui lui a été donnée. Les Automata de Voyage ne peuvent transporter d'êtres plus lourds qu'eux : leur Puissance détermine leur capacité d'encombrement.

**Compétences** : Discrétion, Mêlée, Mouvements, Nage, Navigation, Perception, Survie, tous les Savoirs géographiques.

### Capacité spéciale

- **Vitesse** : La vitesse de l'Automaton triple lorsqu'il doit fuir un danger. Cette fuite accélérée dure 5 tours, après quoi l'Automaton reprend sa vitesse normale pendant au moins 5 autres tours).
- **Air pur** : L'Automaton fournit à son (ses) passager(s) de l'air pur pour respirer sous l'eau (et dans le vide interdimensionnel si c'est un Automaton majeur). Cet effet dure tout le long du voyage, tant que l'Esprit est présent dans le Réceptacle.
- **Invulnérabilité** : L'Automaton est invulnérable aux armes humaines. Il reste cependant vulnérable aux attaques du Chaos, aux attaques magiques et aux attaques élémentaires.

## MAGIE DES RÊVES ET AUTRES SORCELLERIES PLUS RARES

### GÉNÉRALITÉS SUR LA MAGIE DES RÊVES

La Magie des Rêves est rare dans les Jeunes Royaumes. Elle concerne à la fois le Vol de Rêve et les Quêtes oniriques, qui ont des liens cosmologiques puisqu'ils reposent sur le Rêve, mais relèvent de pratiques complètement différentes. Le Vol de Rêve est présenté plus en détails dans L'Œil du Sorcier, et les Quêtes oniriques dans la campagne Le Seigneur des Ruines. Ces deux magies suivent des règles générales similaires, que nous récapitulons ici.

Lors d'un voyage onirique, quel qu'il soit, le MJ doit se souvenir que les voyageurs exposent leur âme et non leur corps : si l'on considère qu'ils jouissent de toutes leurs caractéristiques et compétence comme lorsqu'ils sont éveillés, leur Combativité n'est pas affectée par les dégâts qu'ils pourraient subir. C'est uniquement leur jauge d'Âme qui détermine leur résistance face aux sources de souffrances qui sont purement spirituelles. **Toute blessure infligée en combat « physique » dans le Rêve réduit la jauge d'Âme et non celle de Combativité (les dégâts sont calculés à partir des armes « physiques » employées dans le Rêve, mais sont comparés au Seuil de Pouvoir plutôt qu'à celui de Vigueur).**

De plus, les PJ n'ont pas besoin de boire, manger ou dormir, mais ils peuvent avoir besoin de nourritures spirituelles pour regagner des niveaux d'Âme : prendre le temps de discuter agréablement, contempler le paysage, écouter une histoire, courtiser l'être aimé... En termes de jeu, nous vous invitons à compter le nombre de « points de nourritures spirituelles » acquis lors de ces activités, et ce pour chaque rêveur. **Un rêveur regagne un niveau d'Âme tous les 5 points de nourriture spirituelle récoltés.** Notez que l'Âme d'un personnage ne peut jamais dépasser son Maximum actuel d'Âme, comme toujours (voir « Âme » à la page 13). Voici quelques exemples d'activités susceptibles de soigner l'Âme de vos voyageurs :

- Prendre le temps de contempler le paysage, prendre un peu de repos, jouer aux cartes en bonne compagnie : 1 point de nourriture spirituelle.
- Écouter une histoire captivante, discuter à bâtons rompus avec ses compagnons, se livrer à une activité grisante comme la course, goûter la gastronomie locale (onirique) : 2 points de nourriture spirituelle.

- Évoquer un souvenir heureux avec des amis, se livrer à une joute amicale, se livrer au badinage amoureux : 3 points de nourriture spirituelle.
- Courtiser l'être aimé, aider un ami, être soutenu par des amis fidèles, réussir une épreuve, apprendre quelque chose : 4 points de nourriture spirituelle.
- Passer une nuit torride, défaire un ennemi dangereux, créer une œuvre d'art : 5 points de nourriture spirituelle, soit un niveau d'Âme récupéré directement.

Les Voleurs de Rêve ont codifié un certain nombre de lois qu'Oone expose à Elric lors de leur voyage, et qui restent toujours avérées quelle que soit la Magie du Rêve employée :

*Si quelqu'un s'offre à te guider, accepte toujours, mais n'y crois jamais.*

*Méfie-toi du familier.*

*Accueille l'étrange avec circonspection.*

*Tout gain se paie, que ce soit avant ou après l'événement.*

*Ne t'accroche à rien, sinon à ton Âme.*

Les autres règles spécifiques aux Quêtes oniriques et présentées dans *Le Seigneur des Ruines* peuvent être utilisées sans ajustement supplémentaire. Les règles du Vol de Rêve (certaines d'entre elles étant d'ailleurs parfois utilisées dans les Quêtes oniriques) sont actualisées pour le CYD 2.0 dans les trois sections suivantes.

## VOYAGER DANS LES RÊVES

Le Vol de Rêve est à la fois un talent particulier qui peut apparaître chez n'importe qui et une pratique codifiée relevant d'un apprentissage. Ainsi, les Voleurs de Rêve servent la Guilde des Songes qui les a formés et à laquelle ils ont prêté serment. Le symbole de cette appartenance et de ce serment est la crosse qu'ils ne quittent jamais et que la Guilde leur a donnée à la fin de leur apprentissage.

Avant tout, le Voleur de rêve doit apprendre à voyager dans les rêves, ce qui peut s'avérer extrêmement dangereux, voire mortel : le voyageur peut faire de mauvaises rencontres, se perdre voire être absorbé par la réalité du rêve pour ne jamais revenir et mourir.

En termes de jeu, les rêves se définissent par leur **Intensité** : celle-ci détermine leur puissance, la difficulté du voyage pour y parvenir, le nombre de points de Pouvoir à y investir pour les voler, et la difficulté du vol.

Pour voyager dans les rêves, il faut passer par le canal d'un rêveur : celui-ci est en quelque sorte le seuil que doit franchir le Voleur pour entrer dans les Contrées oniriques. Une fois franchi ce seuil, le voyageur peut circuler dans les rêves de son rêveur.

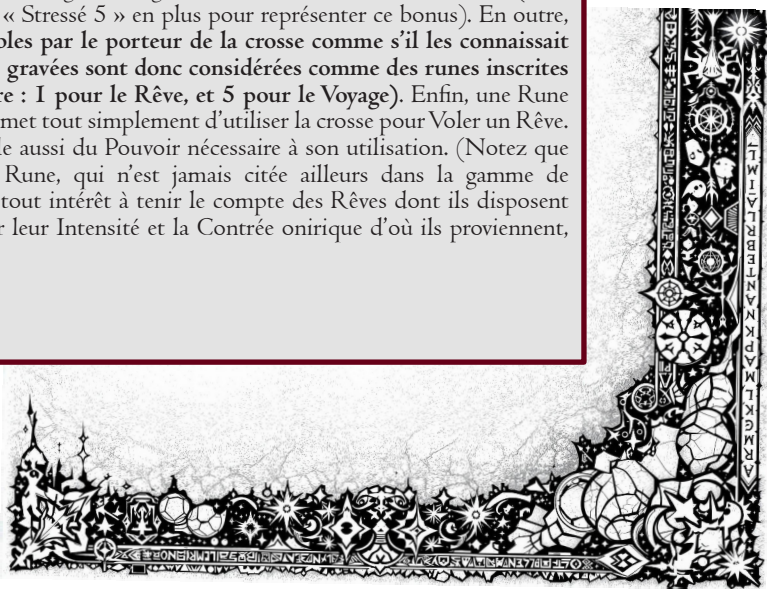
Les Contrées oniriques sont au nombre de sept. Les nombreuses générations de Voleurs de rêve les ont nommées et leur ont attribué une symbolique qui tend à définir au mieux leur nature. Plus on y progresse, plus l'Intensité des rêves qu'ils abritent croît, même si celle-ci varie d'un rêve à l'autre.

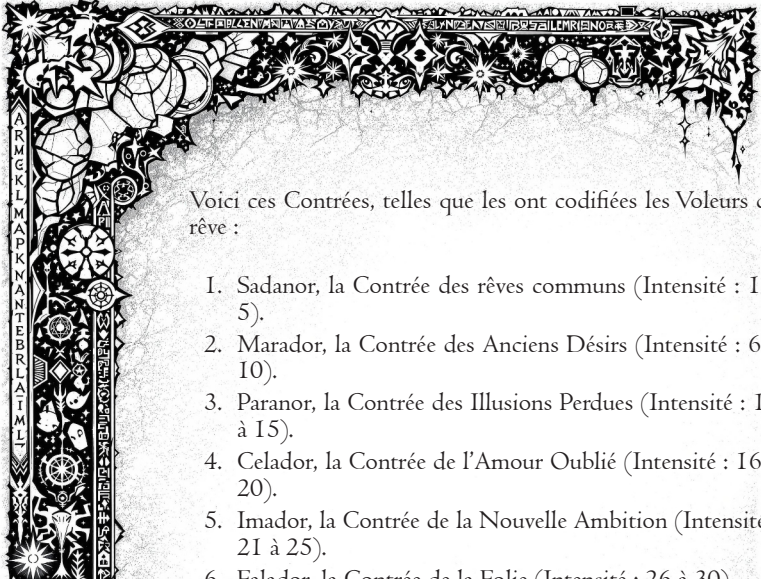
### LA CROSSE DES VOLEURS DE RÊVE

Il s'agit du symbole des Voleurs de Rêve et de leurs aptitudes particulières. Elle leur permet de concentrer leur énergie spirituelle pour voyager et voler. Il s'agit d'un bout de bois d'une longueur d'un mètre environ, recourbé comme un bâton de berger et le plus souvent ouvragé. Toutefois, comme les Rêves contenus dans la crosse du Voleur se matérialisent sous la forme de cisèlures ou de gemmes, l'ornementation d'une crosse est le reflet direct du nombre de Rêves qu'elle contient, sachant qu'elle peut en abriter une infinité. Il est impossible de pratiquer le Vol de Rêve sans crosse. Ainsi, la Guilde des Songes punit parfois ceux qui transgressent ses règles en brisant leur crosse. Comme elle est la seule organisation à posséder le secret de leur fabrication, une telle sentence équivaut à un bannissement sans retour du monde des Rêves. Ces crosses persistent après la mort de leur porteur : certaines sont devenues de véritables objets de quête.

En termes de jeu, par tranche entière de cinq rêves incrustés dans la crosse, celle-ci fournit un niveau d'Âme supplémentaire à son porteur tant qu'elle est intacte. Ce bonus augmente également le Maximum actuel d'Âme (si ce maximum est déjà « Serein », alors le rêveur dispose d'une case « Stressé 5 » en plus pour représenter ce bonus). En outre, les Runes de Rêve et de Voyage y sont gravées et sont utilisables par le porteur de la crosse comme s'il les connaissait lui-même sans avoir besoin d'y investir du Pouvoir (ces Runes gravées sont donc considérées comme des runes inscrites dotées de façon permanente du Pouvoir qui leur est nécessaire : 1 pour le Rêve, et 5 pour le Voyage). Enfin, une Rune unique en son genre, la Rune de Vol, y est gravée : cette Rune permet tout simplement d'utiliser la crosse pour Voler un Rêve. Seul un Voleur de Rêve peut utiliser cette Rune, qui dispose elle aussi du Pouvoir nécessaire à son utilisation. (Notez que L'Œil du Sorcier n'explique pas comment fonctionne cette Rune, qui n'est jamais citée ailleurs dans la gamme de Mournblade.) Les PJ désirant incarner un Voleur de Rêve ont tout intérêt à tenir le compte des Rêves dont ils disposent dans un carnet onirique. Ils doivent leur donner un nom, noter leur Intensité et la Contrée onirique d'où ils proviennent, ainsi que la cible qu'ils ont volée.

Un Voleur débute avec trois Rêves communs dans sa crosse.





Voici ces Contrées, telles que les ont codifiées les Voleurs de rêve :

1. Sadanor, la Contrée des rêves communs (Intensité : 1 à 5).
2. Marador, la Contrée des Anciens Désirs (Intensité : 6 à 10).
3. Paranor, la Contrée des Illusions Perdues (Intensité : 11 à 15).
4. Celador, la Contrée de l'Amour Oublié (Intensité : 16 à 20).
5. Imador, la Contrée de la Nouvelle Ambition (Intensité : 21 à 25).
6. Falador, la Contrée de la Folie (Intensité : 26 à 30).
7. Le septième Monde n'a pas de nom : les Rêves qui le peuplent sont le domaine du Chaos (Intensité : 31 et +).

Avant toute chose, le voyageur doit cartographier sommairement les rêves de son rêveur afin d'avoir une petite idée de la manière dont il doit s'orienter pendant son voyage. Pour ce faire, il doit toucher le front du rêveur de sa crosse et réussir un test de Clairvoyance + Perception / Intensité du rêve recherché.

Une fois le parcours cartographié, le voyageur peut pénétrer dans les Contrées oniriques. Il doit toucher d'une main le rêveur qui lui sert de seuil et tenir de l'autre sa crosse sans laquelle il ne peut ni voyager ni voler. Pour entrer dans les Contrées oniriques, le voyageur doit réussir un test de Clairvoyance + Savoir : Rêve / Intensité du rêve visé.

- Si son test **réussit**, il parvient à entrer dans le rêve visé.
- Si son test est une **réussite héroïque**, il parvient à entrer dans le rêve visé et bénéficie d'un bonus de + 2 pour le voler.
- Si son test **échoue**, il ne parvient pas à trouver son chemin. Il est expulsé des rêves de son rêveur mais peut tenter à nouveau sa chance.
- Si son test est un **échec dramatique**, il ne parvient pas à trouver son chemin et se perd dans la Contrée onirique visitée. Il subit une perte de niveaux d'Âme (le Pouvoir à comparer à son Seuil de Pouvoir est égal à l'Intensité du rêve visité).

La relation qui s'instaure entre le rêveur et le voyageur n'est pas sans contreparties. En effet, plus le voyageur entre dans les Rêves du rêveur, mieux il le connaît : franchir le même seuil est de plus en plus facile et les interactions éveillées avec le rêveur sont de plus en plus transparentes. Ainsi, après le premier voyage par le canal d'un rêveur, chaque nouveau passage du seuil par son entremise bénéficie d'un bonus cumulatif de + 1 (jusqu'à un maximum de + 4). De plus, ce bonus s'applique aux interactions sociales du voyageur avec son rêveur.

**Si le rêveur s'éveille, le canal est coupé :** le voyageur doit se projeter hors de la Contrée onirique dans laquelle il se trouve le plus rapidement possible. Pour cela, il doit réussir un test de Clairvoyance + Trempe / Intensité du Rêve. Toutefois, la qualité du réveil influe sur cette difficulté : s'il s'agit d'un réveil doux et progressif, le seuil de difficulté pour s'extraire de la Contrée onirique est abaissé de 5. S'il s'agit d'un réveil brutal et violent (substance excitante, coups, cris, blessures), le seuil de difficulté est augmenté de 5.

- Si le test **réussit**, le voyageur sort indemne du rêve.
- Si le test est une **réussite héroïque** le voyageur obtient un bonus de + 2 pour pénétrer à nouveau dans les rêves de ce même rêveur.
- Si le test **échoue**, le voyageur reste bloqué dans la Contrée onirique dans laquelle il se trouve. Il doit attendre que son rêveur dorme à nouveau pour en sortir.
- Si le test est un **échec dramatique**, le rêveur voit ou sent qu'une présence a essayé de briser sa conscience et voler son rêve. De plus ce rêve ne pourra plus jamais être volé, il est immédiatement propulsé dans le septième et dernier monde, domaine du Chaos. Et si le rêveur meurt, le voyageur en reste prisonnier pour l'éternité, devenant une créature onirique à son tour.

C'est pourquoi la plupart des voyageurs et des Voleurs s'assurent la maîtrise du sommeil de leur rêveur, soit par des narcotiques, soit par leur technique d'induction de sommeil. Cette dernière permet, par des massages et des paroles apaisantes, de faire sombrer le rêveur dans un profond sommeil que seuls ceux qui maîtrisent cette technique peuvent interrompre. La cible doit être consentante et bien installée : toute tentative pour endormir une cible qui tente de résister au sommeil se solde par un échec automatique. De plus, cette technique requiert de disposer d'au moins dix minutes. À l'issue de ce temps de préparation, le « masseur » doit effectuer un test de *Présence + Savoir : Soins du corps / Trempe* x 2 de sa cible. S'il réussit, la cible est endormie jusqu'à ce qu'il la réveille. Toutefois, beaucoup de Voleurs de Rêve utilisent des narcotiques (en particulier l'Achrandir N'aälab, le Tyr NaäNoög et le RhateelHanoöt qui sont décrits dans « 8.4 Drogues, poisons et autres recettes de l'alchimie commune »).

## LE VOL DE RÊVE

Une fois que le voyageur est arrivé dans le Rêve recherché, il peut tenter de le voler. Il doit pour cela réussir un test de Trempe + Filouterie / Intensité du Rêve et consacrer à cette Sorcellerie un Pouvoir égal à cette Intensité. Il ne s'agit pas d'un investissement d'Âme : celle-ci pourra être récupérée normalement à l'issue du Vol de Rêve.

- Si le test **réussit**, le Voleur a volé le Rêve visé. Il se réveille automatiquement, frais et dispos.
- Si le test est une **réussite héroïque**, le Voleur a volé le Rêve visé et le Pouvoir requis est divisé par deux.
- Si le test **échoue**, le Rêve résiste. Le Voleur peut retenter sa chance lors du prochain sommeil de sa cible.
- Si le test est un **échec dramatique**, le vol échoue et le Rêve est endommagé. Il se métamorphose, généralement de manière désagréable, à la convenance du MJ.

Une fois le vol accompli, le Voleur se réveille : le Rêve volé se sera matérialisé sur sa crosse sous la forme d'une ciselure, d'un joyau ou d'une incrustation.



## ANEMONE SANGLANTE

### CARACTÉRISTIQUES

Adresse 7 Clairvoyance - Présence 3 Puissance 12 Trempe 10

Mêlée 10

### TALENTS

Prédilections : Armes naturelles (Mêlée)

### COMBAT

Vitesse : -

Seuil de Vigueur : 11

Capacité Offensive : 22 (bouche végétale)

Protection : 0

Initiative : Id10 + 7

Seuil de Pouvoir : -

Seuil de Défense : 20

### ATTAQUES ET TRAITS

**Immobilisé** : l'Anémone Sanglante lance son effroyable bouche végétale à partir de la plaie de son porteur (dégâts Id10 +3 ; bonus de maniement + 2 / + 0). Celui-ci, inanimé, lui sert de socle. Les mouvements de l'Anémone, quoique vifs, sont limités dans l'espace.

Un Vol de Rêve peut avoir de nombreuses conséquences sur l'Âme d'une cible : un gain d'Adversités (ou la possibilité de défausser immédiatement des Adversités), mais aussi, dans certains cas, une modification permanente du Maximum actuel d'Âme. Les effets négatifs (gains d'Adversités ou perte permanente d'Âme) ou positifs (défausse d'Adversités ou gain permanent d'Âme) qui sont évoqués plus bas dans cette section dépendent de la puissance de la Contrée onirique où le Vol de Rêve est effectué, selon le tableau suivant :

Les effets sont cumulatifs : par exemple, si un personnage subit les effets d'un rêve de Falador, une Contrée onirique de Puissance 6, il gagne aussitôt (ou perd aussitôt, selon le but et le résultat du Vol de Rêve) 3 Adversités bleues, 1 niveau de Maximum actuel d'Âme, et 2 Adversités noires.

On ne peut dépasser l'état « Serein » grâce à une augmentation du Maximum actuel d'Âme de cette manière. Si un personnage doit défausser des Adversités qu'il ne possède pas, il ne se passe rien. Atteindre un total de 3 Adversités noires peut, comme toujours, provoquer la folie selon les règles normales.

Voici quelques exemples d'effets possibles :

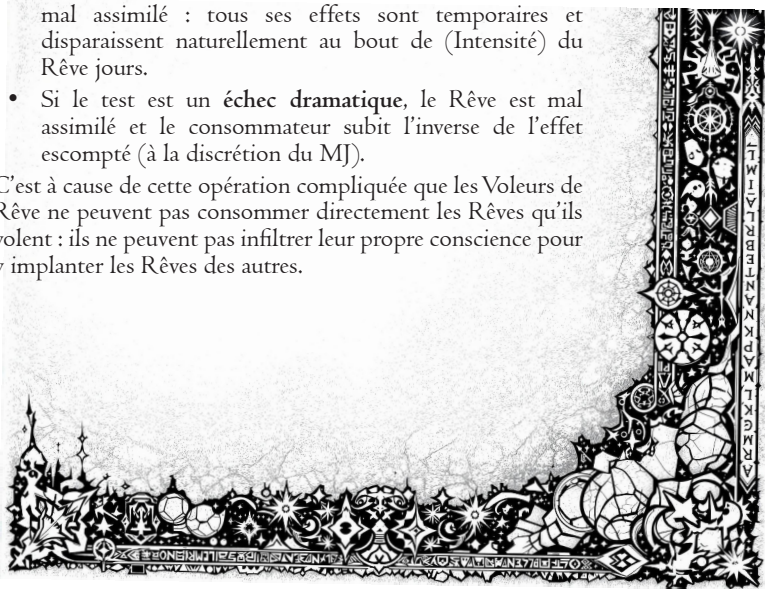
- **Guérir d'une affection grave, d'une passion ou d'une folie** : le Voleur de Rêve doit diagnostiquer l'affection, la passion ou la folie qui ronge le rêveur en réussissant un test de Clairvoyance + Perception / 15. Il détermine ainsi la Contrée onirique dans laquelle il doit réaliser son vol et l'Intensité du Rêve à voler. Une fois le vol effectué, le rêveur est guéri de son affection, de sa passion ou de sa folie. Il subit les effets positifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique en question (voir le tableau précédent).
- **Faire sombrer dans la mélancolie ou le chagrin** : le Voleur de Rêve doit d'abord diagnostiquer la source de bonheur et de joie de sa cible en réussissant un test de Clairvoyance + Perception / 15. Il détermine ainsi la Contrée onirique dans laquelle il doit réaliser son vol et l'Intensité du Rêve à voler. Une fois le vol effectué, le rêveur a perdu le Rêve à l'origine de sa joie ou de son bonheur. Il subit les effets négatifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique en question (voir le tableau précédent).

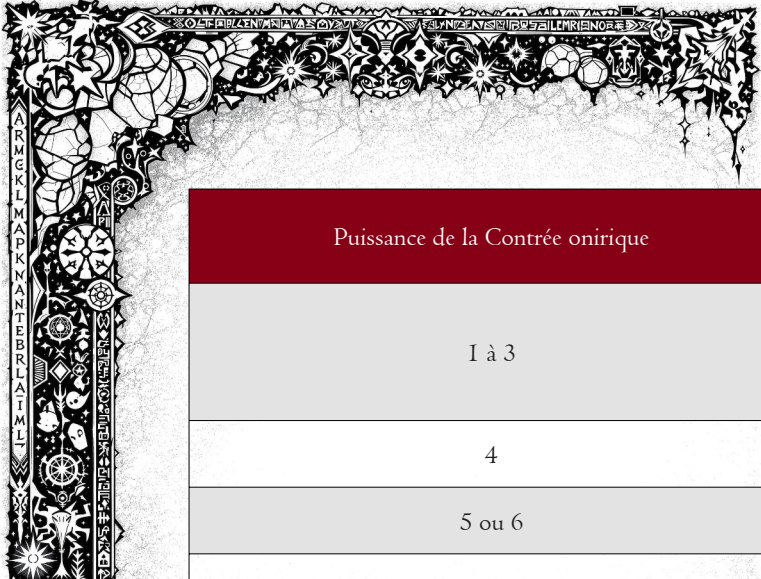
- **Altérer ses relations avec un individu ou un groupe** : le Voleur de Rêve doit d'abord diagnostiquer la nature des relations qui lient le rêveur avec l'individu ou le groupe en question en réussissant un test de Clairvoyance + Perception / 15. Il détermine ainsi si le Rêve de sa cible envers l'individu ou le groupe est positif ou négatif, dans quelle Contrée onirique il se trouve et son Intensité. Une fois le vol effectué, le rêveur a perdu le Rêve qui influençait ses relations avec l'individu ou le groupe en question. Si cette influence était négative, il est bien mieux disposé à leur égard : l'individu ou le groupe bénéficient d'un bonus dans leurs interactions avec le rêveur égal à la puissance de la Contrée (+ 1 pour un Rêve commun, + 2 pour un Ancien Désir..., jusqu'à un maximum de + 4 cependant) où se trouvait le Rêve. Si cette influence était positive, il est très mal disposé envers eux : l'individu ou le groupe voit les SD des tests de ses interactions avec le rêveur majorés d'une valeur égale à la puissance du Monde dans lequel se trouvait le Rêve (jusqu'à un maximum de + 4).

Mais les Rêves sont également une denrée spirituelle que l'on peut vendre et consommer. Un rêveur ne peut consommer un Rêve qu'avec l'aide d'un Voleur. Celui-ci doit pénétrer dans la Contrée onirique où le Rêve doit être implanté (la Contrée où ce Rêve avait été initialement volé chez un autre rêveur) en réussissant son test de voyage, puis effectuer un test de Clairvoyance + Filouterie / Intensité du Rêve.

- Si le test réussit, le Rêve est consommé avec succès.
- Si le test est une réussite héroïque, le Rêve est consommé avec succès et ses effets techniques (sur le tableau précédent) sont doublés.
- Si le test est un échec, le Rêve est consommé mais il est mal assimilé : tous ses effets sont temporaires et disparaissent naturellement au bout de (Intensité) du Rêve jours.
- Si le test est un échec dramatique, le Rêve est mal assimilé et le consommateur subit l'inverse de l'effet escompté (à la discrétion du MJ).

C'est à cause de cette opération compliquée que les Voleurs de Rêve ne peuvent pas consommer directement les Rêves qu'ils volent : ils ne peuvent pas infiltrer leur propre conscience pour y implanter les Rêves des autres.





Puissance de la Contrée onirique	Gains ou pertes
1 à 3	I Adversité bleue (2 si la puissance de la Contrée est de 2, et 3 si cette puissance est de 3 ou +). Les Adversités bleues gagnées de cette façon ne pourront être défaussées qu'après un sommeil de 8 heures paisible et sans cauchemars.
4	I niveau de Maximum actuel d'Âme
5 ou 6	I Adversité noire (ou 2 si la puissance de la Contrée est de 6 ou +)
7	I niveau supplémentaire de Maximum actuel d'Âme

Consommer le Rêve d'autrui peut avoir de nombreux effets sur l'Âme du consommateur. Voici quelques exemples d'effets possibles :

- **Créer une affection grave, une passion ou une folie** : le Voleur de Rêve doit disposer d'un Rêve issu d'une affection, d'une passion ou d'une folie. Une fois le Rêve consommé, en général contre la volonté du rêveur, celui-ci est touché par l'affection, la passion ou la folie du Rêve. Il subit les effets négatifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique à laquelle appartenait le Rêve consommé (voir le tableau précédent).
- **Rendre joyeux, heureux ou énergique** : le Voleur de Rêve doit disposer d'un Rêve qui est source de joie ou de bonheur. Une fois le Rêve consommé, le rêveur est affecté par cette source de joie ou de bonheur. Il subit les effets positifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique à laquelle appartenait le Rêve consommé (voir le tableau précédent).
- **Altérer ses relations avec un individu ou un groupe** : le Voleur de Rêve doit disposer d'un Rêve connoté positivement ou négativement envers un individu ou un groupe donné. Une fois le Rêve consommé, si le Rêve était positif, le rêveur est bien mieux disposé à leur égard. Ils bénéficient d'un bonus dans leurs interactions avec le rêveur égal à la puissance de la Contrée (+ 1 pour un Rêve commun, + 2 pour un Ancien Désir... jusqu'à un maximum de + 4) du Rêve. Si le Rêve était négatif, le rêveur est très mal disposé envers eux : l'individu ou le groupe voit les SD des tests de ses interactions avec le rêveur majorés d'une valeur égale à la puissance du Monde dans lequel se trouvait le Rêve (jusqu'à un maximum de + 4).
- **Gagner des connaissances sur un sujet précis** : le Voleur de Rêve doit disposer d'un Rêve dont le thème central relève de la compétence qu'il désire voir la cible acquérir. Une fois le Rêve consommé, le rêveur est un peu plus érudit dans le domaine en question. Le coût en PX pour gagner un point dans la Compétence ou le Savoir ciblé est divisé par deux. De plus, le MJ peut lui délivrer des informations s'il le désire, mais seulement de vive voix, et sans certitude quant à leur véracité. Un Rêve consommé est par nature illusoire, capricieux et mensonger. Aucune connaissance solide ne peut naître du Rêve.

**Attention ! Consommer le Rêve d'autrui met l'Âme en péril car le Rêve est lui-même une parcelle d'âme.** Ainsi, à chaque absorption de Rêve, le consommateur doit faire un test de *Trempé*  $\times 2$  / *Intensité du Rêve consommé* + *nombre total de Rêves consommés durant son existence*.

- Si le test réussit, aucun désagrément ne se produit.
- Si le test est une réussite héroïque, le Rêve est consommé sans effet secondaire et il n'est pas comptabilisé dans le nombre total de Rêves consommés durant l'existence du consommateur.
- Si le test échoue, le consommateur subit les effets négatifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique à laquelle appartenait le Rêve consommé (voir le tableau précédent).
- Si le test est un échec dramatique, le consommateur subit les effets négatifs appropriés à la puissance de la Contrée onirique à laquelle appartenait le Rêve consommé (voir le tableau précédent) et ces effets techniques sont doublés.

*Exemple : Selma décide d'affaiblir l'esprit d'un sectateur du Chaos en implantant dans son esprit un cauchemar qu'elle a récupéré dans la Contrée de l'Amour Oublié (Celador) d'un noble des Cités Pourpres dont elle a pénétré les rêves. Elle doit pour ce faire consommer ce Rêve, qui se trouvait stocké dans sa crosse (autrement dit, ce Rêve ne sera plus utilisable, et le nombre total de Rêves de la crosse diminue de 1). Selma voyage jusqu'à la Contrée de Celador de l'esprit du sectateur et réussit le test nécessaire de Clairvoyance + Filouterie (le MJ choisit un SD approprié à cette Contrée, et décide que le SD est de 17). Le sectateur souffre désormais de cette folie insidieuse qui s'implante dans son inconscient. Comme indiqué dans le tableau plus haut, il subit une perte correspondante à la puissance onirique de Celador : il reçoit donc trois Adversités bleues dont il ne pourra se débarrasser qu'après un repos suffisamment paisible, et perd de façon permanente un niveau d'Âme. Il prend un jeton d'investissement d'Âme et, puisque son Maximum actuel d'Âme était déjà égal à « Stressé 1 », son nouveau maximum devient « Stressé 2 ». Si les Adversités bleues pourront être défaussées avec le repos approprié, ce n'est pas le cas du jeton d'investissement d'Âme. Avec tous ces malus, le sectateur est désormais une proie facile pour Selma, qui veut infiltrer son culte, et compte le manipuler dans ce but.*

Enfin, les Voleurs de Rêve savent tirer mille et une merveilles des larcins conservés dans leur crosse. Voici quelques exemples d'effets possibles :

- **Matérialiser un objet onirique** : le Voleur de Rêve peut matérialiser rapidement un objet se trouvant dans l'un des Rêves contenus dans sa crosse, qu'il doit tenir en main, ou au moins toucher. Pour ce faire, il doit d'abord localiser l'objet en question dans les Rêves dont il dispose en effectuant un test de *Clairvoyance + Perception / 15*. Cette opération lui prend un tour de jeu. Puis il matérialise l'objet onirique dont il veut disposer en réussissant un test de *Trempe + Filouterie / Intensité du Rêve* et en le dotant d'un nombre de points de Pouvoir dépendant de la taille de l'objet conjuré : 1 point pour un objet de petite taille, 2 pour un objet de taille moyenne, 3 pour un objet de grande taille. Il s'agit d'un investissement d'Âme (le Voleur prend donc le ou les jetons d'investissement requis) qui prendra fin lorsque l'objet matérialisé se dissipera (voir plus bas). Le temps nécessaire à la matérialisation dépend de la taille de l'objet conjuré : 1 tour pour un objet de petite taille (un poignard, un carnet, un fruit), 2 tours pour un objet de taille moyenne (une épée, un petit bouclier, une robe), 3 tours pour un objet de grande taille (un trône, un lit, un char). Ces objets semblent magnifiques et donnent l'illusion de la réalité quand on ne les observe pas attentivement. Toutefois, comme les Rêves, ils sont illusoire : un observateur attentif ne trouvera nulle ciselure précise sur le magnifique cimeterre conjuré et l'érudite ne pourra jamais attraper que des bribes de phrases incompréhensibles dans le grimoire à la si belle reliure. De même, ils peuvent sembler magiques par leur apparence, mais ils sont incapables d'influer sur le réel comme peuvent le faire des objets magiques. De plus, ces objets matérialisés disparaissent au prochain lever du soleil. Enfin, matérialiser un objet brise le Rêve dont il est issu et le rend à jamais inutilisable (ce Rêve n'est plus stocké dans la crosse du Voleur).
- **Matérialiser un personnage onirique** : le Voleur de Rêve peut matérialiser un personnage se trouvant dans l'un des Rêves contenus dans sa crosse. Pour ce faire, il doit d'abord localiser le personnage en question dans les Rêves dont il dispose en effectuant un test de *Clairvoyance + Perception / 15*. Cette opération lui prend un tour de jeu. Puis il matérialise le personnage onirique désiré en réussissant un test de *Trempe + Coercition / Intensité du Rêve* et en le dotant d'un nombre de points de Pouvoir égal à l'Intensité du Rêve. Il s'agit d'un investissement d'Âme (le Voleur prend donc le ou les jetons d'investissement requis) qui prendra fin lorsque le personnage onirique disparaîtra (voir plus bas). Le temps nécessaire à la

matérialisation dépend de l'Intensité du Rêve utilisé : 1 tour pour une Intensité de 1 à 10, 1 minute pour une Intensité de 11 à 20, 1 heure pour une Intensité de 21 à 30, 1 jour pour une Intensité de 31 et +. Le personnage onirique possède des caractéristiques, des compétences et un trait spécifique. Il sert celui ou celle qui l'a conjuré jusqu'à la mort. S'il est capable de faire montre d'un certain nombre de savoirs et de compétences, le personnage onirique est toutefois toujours décalé par rapport au réel et ne passe jamais inaperçu. C'est le plus souvent un personnage doté d'une personnalité très affirmée et originale. Il disparaît au prochain lever du soleil. Matérialiser un personnage onirique brise le Rêve dont il est issu et le rend à jamais inutilisable (ce Rêve n'est plus stocké dans la crosse du Voleur).

• **Confondre Rêve et réalité** : le Voleur de Rêve peut superposer la réalité et un Rêve contenu dans sa crosse. Il choisit le Rêve qu'il sacrifie et il le brise net par la seule force de sa volonté en réussissant un test de *Trempe x 2 / Intensité du Rêve* tout en consacrant à cet effet un nombre de points de Pouvoir égal à l'Intensité du Rêve sacrifié. Cette action lui prend un tour. Note : il est évident qu'une manipulation magique aussi spectaculaire doit rester rare, en particulier sur les terres vouées à la Loi. Par la transgression des lois naturelles qu'elle suppose, elle est une abomination aux yeux de tout serviteur des Seigneurs

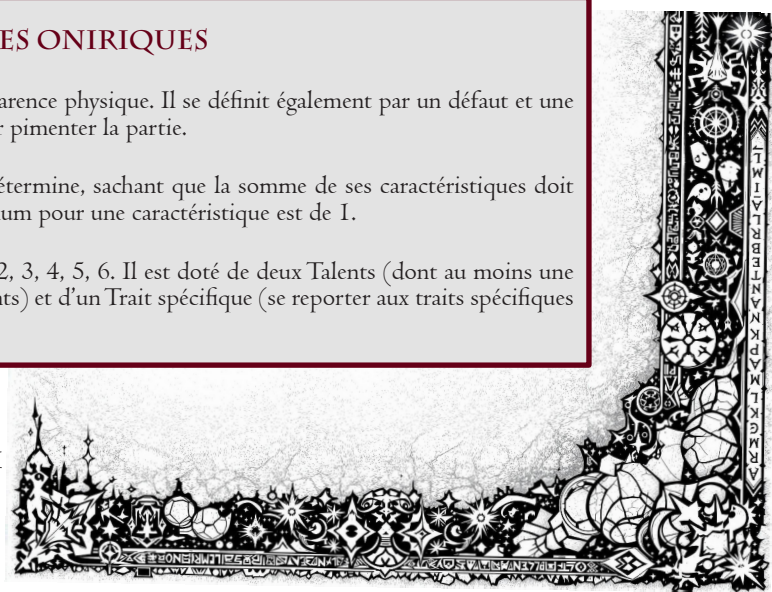
- Si le test réussit, le Rêve recouvre la réalité sur un rayon égal à son (Intensité) mètres.
- Si le test est une réussite héroïque, le Rêve recouvre la réalité sur un rayon égal à son (Intensité) x 2 mètres et le Pouvoir requis pour le Voleur est divisé par deux.
- Si le test échoue, le Rêve vole en éclats et l'opération échoue, mais le Voleur perd les niveaux d'Âme appropriés à cette action, comme s'il avait réussi normalement son test.
- Si le test est un échec dramatique, le Rêve vole en éclats infligeant dégâts spirituels d'une valeur de 2d10 points de Pouvoir à tous les êtres présents dans un rayon égal à son (Intensité) mètres. Quelques lambeaux de rêves sont encore accrochés à la réalité, la pratique de l'Œil du Sorcier sera altérée et aucun Sorcier ne pourra utiliser de Rune dans un rayon de (Intensité) mètres pendant (Intensité) heures.

## LES PERSONNAGES ONIRIQUES

Avant tout, le personnage onirique possède un nom et une apparence physique. Il se définit également par un défaut et une qualité, choisis par le PJ, dont PJ et MJ pourront se servir pour pimenter la partie.

Il a également des caractéristiques que le PJ Voleur de Rêve détermine, sachant que la somme de ses caractéristiques doit être égale à l'Intensité du Rêve dont il provient et que le minimum pour une caractéristique est de 1.

Il maîtrise également cinq compétences aux valeurs suivantes : 2, 3, 4, 5, 6. Il est doté de deux Talents (dont au moins une Prédilection ; il doit remplir les prérequis nécessaires à ces Talents) et d'un Trait spécifique (se reporter aux traits spécifiques démoniaques). Il possède l'équipement que requiert son rôle.





Lorsque le Rêve recouvre la réalité, tous les témoins pris dans le Rêve doivent effectuer un test d'Extase ou de Terreur en fonction de la nature du Rêve, c'est-à-dire un test de Clairvoyance + Trempe / Intensité du Rêve. Les conséquences du test sont gérées comme lors d'un test d'Extase ou de Terreur habituel. Ce test ne peut être retenté que toutes les heures. En outre, le Voleur de Rêve est dans son élément : il bénéficie d'un + 2 à tous ses tests d'action tant qu'il est dans cette zone de réalité instable. La confusion entre le Rêve et la réalité dure (Intensité du Rêve) heures. Le Rêve sacrifié est définitivement détruit.

## IMPLANTER UN NOUVEAU RÊVE

Certains Voleurs de Rêve ont étudié la manière dont ils pouvaient influencer ou créer un Rêve commun par le biais de différents arts. Les plus talentueux des Voleurs de Rêve affirment même qu'il serait possible de créer des Rêves individuels artificiels et de les implanter dans un rêveur afin de manipuler son Âme. C'est une procédure longue, difficile, compliquée et dangereuse maîtrisée par quelques rares Voleurs au talent hors du commun. Toutefois, un Voleur ne peut greffer un Rêve artificiel seul : cette opération ne peut se faire qu'en groupe. De plus, elle se divise en trois étapes.

Toutes les règles relatives à l'implantation de Rêve (pages 44 et 45 de L'Œil du Sorcier) peuvent être utilisées dans le CYD 2.0 sans ajustement particulier.

## LE CHEMIN DE ROSES ET DE RONCES

Contrairement à un sorcier, celui qui emprunte le Chemin de Roses et de Ronces ne maîtrise pas des sorts, mais des méthodes de croissance végétale appelées **Pousses**. Afin de concevoir les préparations pour le bon développement des graines, l'arpenteur (certains grimoires occultes emploient indifféremment ce terme ou celui d'herboriste pour désigner le pratiquant de la magie des fleurs) doit appréhender les bases de l'Alchimie, c'est-à-dire posséder un score d'au moins 3 en *Savoir : Alchimie*.

Pour réaliser une Pousse, l'herboriste doit traiter la graine adéquate et y consacrer le temps de préparation correspondant.

C'est durant cette manipulation qu'il investira les points de Pouvoir nécessaires, qui ne seront regagnés qu'à la plantation de la graine ou au terme de sa dégénérescence (une semaine sans bain, un an avec bain). Il s'agit donc d'un investissement d'Âme : le personnage reçoit les jetons et ne peut les défausser avant que le temps de préparation ne soit terminé. Il devra tremper ses semences dans des solutions spécifiques (mélange d'engrais, d'eau, décoction de fleurs, de cendre de bois, d'os et d'insectes broyés, voire d'urine !), qu'il réalisera lui-même grâce à ses connaissances de base en *Savoir : Alchimie*. Si l'arpenteur ne peut pas raviver ses semences par des bains hebdomadaires, elles perdent leur pouvoir au bout d'une semaine et l'on peut défausser les jetons d'investissement d'Âme.

Une fois la graine prête, l'adepte doit, pour la planter et déclencher sa croissance, réussir un test de *Clairvoyance + Savoir : Plantes & Animaux* contre un seuil de difficulté variant selon les Pousses. La compétence Soins sert de limitant au *Savoir : Plantes & Animaux*. En effet, il ne sert à rien de savoir contrôler le végétal si on ne connaît rien à l'anatomie humaine.

Les graines issues du jardin de simples de l'arpenteur procurent un modificateur de + 2 au test de Pousse et ne provoquent aucun échec dramatique, quel que soit le résultat du test. En veillant sur elles jusqu'à leur maturité, l'arpenteur les maîtrise mieux que les semences d'une plante sauvage.

- Si la Pousse est **réussie**, on applique, au terme de la durée avant action, son effet et son effet secondaire.
- Si le test donne lieu à une **réussite héroïque**, l'arpenteur peut décider de ne pas appliquer les effets secondaires.
- En cas **d'échec**, l'herboriste a gâché ses graines (il peut défausser les jetons d'investissements d'Âme) et la manipulation inflige seuil de difficulté / 2 points de dégâts à la *Combativité* de son patient.
- En cas **d'échec dramatique**, le patient subit seuil de difficulté points de dégâts. Les plantes se développent follement dans sa chair, avec toutes les conséquences néfastes que cela peut avoir (à la discrétion du MJ).

Ci-dessous se trouvent la liste des Pousses, et des explications sur celles qui nécessitent un ajustement ou des précisions permettant de lever tous les doutes possibles sur leur utilisation. Si une Pousse ne comporte qu'une simple référence de page à côté de son nom dans la liste qui suit, c'est que son texte original peut être utilisé tel quel, en suivant toutefois les règles générales présentées précédemment.

**La Digitale blanche** (L'Œil du Sorcier p. 48). Effet : on bénéficie d'un + 5 sur le jet de Soins visant à soigner un patient d'Adversités noires reçues à cause du feu (voir « Soins » à la page 89). Le patient défausse ces Adversités noires deux fois plus vite par la convalescence naturelle (soit 1 tous les deux jours).

**L'Échinacée de fièvre** (L'Œil du Sorcier p. 48). Effet : on bénéficie d'un + 5 sur le jet de Soins visant à soigner un patient d'Adversités noires d'origine non spirituelle (voir « Soins » à la page 89). Le patient défausse ces Adversités noires quatre fois plus vite par la convalescence naturelle (soit 1 tous les jours).

**L'Iris mange-poison** (L'Œil du Sorcier p. 48).

**Le Lierre-suture** (L'Œil du Sorcier p. 49). Effets secondaires : le sujet ressent une vive douleur pendant la pousse de la liane qui dure un mois. Il doit réussir un test de *Trempe* x 2 / 25 pour pouvoir agir et conserve pour toute action trois Adversités bleues pendant ce laps de temps, sinon le sujet sombre dans un bienheureux coma au premier mouvement. Quoi qu'il arrive, il reçoit aussi un nombre de dégâts égal à 10 – sa *Trempe* ; la perte de *Combativité* qui en résulte (un niveau minimum) est définitive.

**La Mousse cicatrisante** (L'Œil du Sorcier p. 49). Pouvoir : 1 par heure d'utilisation. Effet : le patient peut défausser une Adversité noire d'origine non spirituelle au bout de cinq heures d'utilisation de la Mousse ; si la Mousse est appliquée plus longtemps, cet effet est cumulable.

**Les Orties de velours** (L'Œil du Sorcier p. 49). Effet : au bout de douze heures, le patient guérit entièrement et peut donc défausser toutes les Adversités noires d'origine non spirituelle qu'il a reçues.

**La Rose gorge-gangrène** (L'Œil du Sorcier p. 49).

**Les Tournesols aveugles** (L'Œil du Sorcier p. 49).

**L'Anémone sanglante** (L'Œil du Sorcier p. 49).

**Anémone sanglante** (L'Œil du Sorcier p. 49)

## LA GREFFE

Désireux de se rapprocher des Automata, êtres purs et parfaits, certains très rares serviteurs de la Loi ont conçu une magie dont l'usage est tenu secret et dont les bénéficiaires sont soigneusement choisis au terme de longs rites initiatiques : la Greffe, à même de les débarrasser de leurs tares organiques. Son principe est simple : la chair est imparfaite, il faut donc la remplacer. L'officiant substitue donc aux muscles défaillants et aux membres périssables des artefacts façonnés dans des matériaux nobles (cristal, marbre, argent, etc.) qui, une fois greffés, transcendent les faiblesses de l'humain pour le rapprocher de la perfection. Démonstration de grande piété aux yeux de certains représentants privilégiés du haut clergé des Puissances de la Loi, ces améliorations restent rarissimes et surtout peu connues.

Avec son adaptabilité coutumière, le Chaos n'a pas tardé à dévoyer cette école de magie. Et si les « déviants » sont rares et isolés, ils n'en possèdent pas moins une totale maîtrise de leur art, peut-être supérieure à celle des serviteurs de la Loi. Des rumeurs évoquent des greffés de crocs de tigre pantangien ou d'appendices de toutes sortes.

**Lorsqu'un Greffon est un succès**, le personnage doit perpétuellement lutter contre le rejet du Greffon par son organisme. Pour ce faire, il doit absorber chaque semaine de petites quantités de la matière qui le constitue. Pilule, composé brut ou travaillé, etc., la forme importe peu tant que le greffé les ingère au terme de trances et de prières les liant symboliquement à lui. En termes de jeu, **cet effort hebdomadaire pour éviter un rejet se traduit par un nombre des dégâts spirituels doté d'un Pouvoir dépendant du Greffon en question. L'Âme perdue ainsi se regagne très lentement, au rythme d'un niveau par jour, ce qui signifie concrètement que la Greffe affaiblit la psyché de ceux qui s'y soumettent**, certains Greffons étant si difficiles à supporter que l'Âme ne peut plus retrouver son niveau de base). Si ce rituel d'absorption n'a pas lieu, le greffé reçoit 1 Adversité noire tous les cinq après le 7e (le 12e jour, puis le 17e, puis le 22e, etc.), jusqu'à ce qu'il ingère une petite quantité de la matière appropriée dans les conditions adéquates.

Le futur porteur d'un Greffon se doit d'acquérir l'objet répondant à ses désirs, qu'il s'agisse de gemmes taillées en forme d'yeux par un joaillier, d'un bras en marbre sculpté par un tailleur de pierre ou de fines tiges d'or fondues par un orfèvre. Comme l'artefact répond à un cahier des charges précis, ce doit être un objet d'excellente facture réalisé par un maître. Il faut donc au moins trois mois de travail au maître artisan pour le réaliser. Il doit ensuite réussir un test d'Adresse + Savoir : Artisanat / 25.

Le sorcier peut ensuite s'atteler à sa tâche et, au terme d'une longue et éprouvante opération, réaliser un test d'Adresse + Soins / Virulence du Greffon. La compétence Soins est limitée par la compétence Savoir : Logique & Mécanique pour une Greffe de la Loi, et par la compétence Savoir : Plantes & Animaux pour une Greffe du Chaos.

## CRAPAUDS DRAMIENS (DÉMONS MÉDIANS DU SAVOIR)

(L'Œil du Sorcier p. 128)

Terreur (20)

### CARACTÉRISTIQUES

Adresse 3 Clairvoyance 6 Présence 4 Puissance 5 Trempe 4

Commerce 6, Perception 4, Savoir : Loi & Chaos 6, Savoir : Plans 8

### TALENTS

Prédilections : Recherche (Perception), Mer Lourde (Savoir : Plans)

Milieu nourricier : Mer Lourde, Qui-vive

### COMBAT

Vitesse : 4

Seuil de Vigueur : 4

Capacité Offensive : NA

Protection : 3

Initiative : Id10 + 3

Seuil de Pouvoir : 5

Seuil de Défense : 7

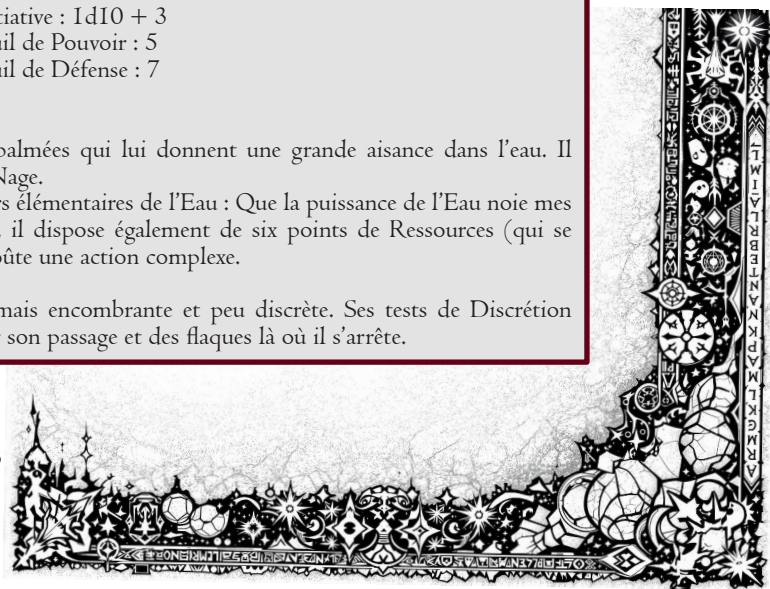
### ATTAQUES ET TRAITS DÉMONIAQUES

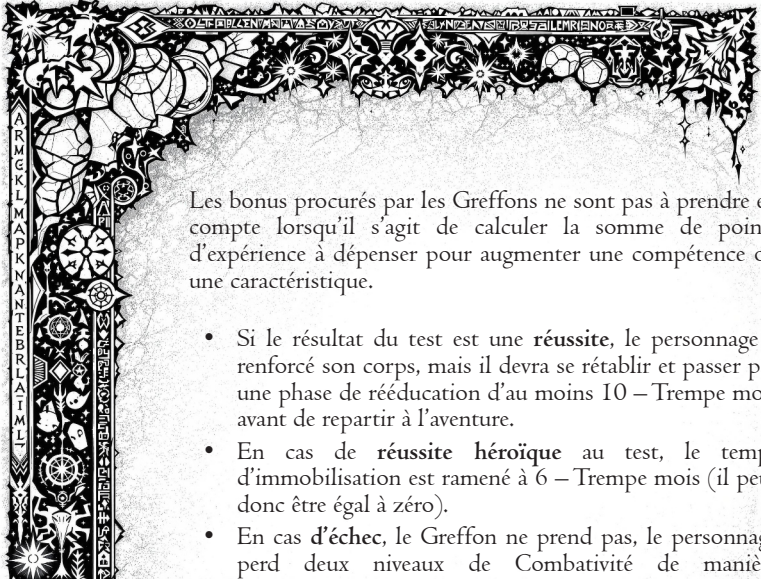
**Aquatique** : un crapaud dramien possède des extrémités palmées qui lui donnent une grande aisance dans l'eau. Il bénéficie d'un bonus de + 10 à toute action impliquant la Nage.

**Maître de l'Eau** : un crapaud dramien possède deux Pouvoirs élémentaires de l'Eau : Que la puissance de l'Eau noie mes ennemis et Que l'Eau déchaîne sa fureur. Pour les utiliser, il dispose également de six points de Ressources (qui se régénèrent au bout de 24 h). Utiliser l'un de ces Pouvoirs coûte une action complexe.

### FAIBLESSES DÉMONIAQUES

**Visqueux**. Un crapaud dramien sécrète une bave inutile, mais encombrante et peu discrète. Ses tests de Discretion subissent un malus de -10. Il laisse des traînées verdâtres sur son passage et des flaques là où il s'arrête.





Les bonus procurés par les Greffons ne sont pas à prendre en compte lorsqu'il s'agit de calculer la somme de points d'expérience à dépenser pour augmenter une compétence ou une caractéristique.

- Si le résultat du test est une **réussite**, le personnage a renforcé son corps, mais il devra se rétablir et passer par une phase de rééducation d'au moins 10 – Trempe mois avant de repartir à l'aventure.
- En cas de **réussite héroïque** au test, le temps d'immobilisation est ramené à 6 – Trempe mois (il peut donc être égal à zéro).
- En cas d'**échec**, le Greffon ne prend pas, le personnage perd deux niveaux de Combativité de manière permanente et l'artefact doit repasser entre les mains d'un artisan.
- Si le test est un **échec dramatique**, les conséquences sont aussi extrêmes que la pratique de cet art : amputation, cécité, handicap grave et définitif, voire mort...

Ci-dessous se trouvent la liste des Greffons, et des explications sur ceux qui nécessitent un ajustement ou des précisions permettant de lever tous les doutes possibles sur leur utilisation. Si un Greffon ne comporte qu'une simple référence de page à côté de son nom dans la liste qui suit, c'est que son texte original peut être utilisé tel quel, en suivant toutefois les règles générales présentées précédemment.

**L'Ambre bonne-étoile** (L'Œil du Sorcier p. 51).

**Les Bras du colosse de pierre** (L'Œil du Sorcier p. 51). Effet de l'obsidienne : gain de 2 points de Puissance et possibilité de parer avec le bras comme si c'était un bouclier ordinaire (+ 1 en Protection) ; perte de 2 points d'Adresse.

**L'Émeraude-cœur** (L'Œil du Sorcier p. 51).

**Les Tiges d'intuition melnibonéennes** (L'Œil du Sorcier p. 51). Le traumatisme psychique infligé par ce Greffon est matérialisé par une Adversité noire qu'on ne peut défausser tant que le Greffon est en place.

**Les Griffes du fauve d'airain** (L'Œil du Sorcier p. 52). Ce Greffon permet à la cible de ne pas avantager son adversaire et d'infliger de véritables dégâts lorsqu'elle se bat « à mains nues » (ou plutôt avec ses griffes). Fer : le bonus de maniement des armes naturelles passe de + 3 / 0 à + 4 / + 2 et les dégâts sont de Id10. Acier : le bonus de maniement des armes naturelles passe à + 4 / + 3 et les dommages à Id10 + 1 dégâts létaux.

**Les Mains divines** (L'Œil du Sorcier p. 52).

**Les Nerfs précieux** (L'Œil du Sorcier p. 52). Les traumatismes psychiques infligés par ce Greffon sont matérialisés par deux Adversités noires qu'on ne peut défausser tant que le Greffon est en place. De plus, le patient perd également de façon permanente un niveau de Combativité.

**Le Reflet de l'âme du Seigneur** (L'Œil du Sorcier p. 52).

## SORCELLERIE LUNAIRE DE SOOM

Avant de sombrer dans l'oubli, Soom était la capitale du continent austral. Son histoire tragique et le bruit de ses victoires nourrissent les récits des conteurs du Lormyr et les longues veillées de l'Oin. Car les habitants de Soom, des réfugiés venus d'un autre plan du Multivers, avaient réussi à imposer leur cité-État et leur domination par une magie née dans leur univers d'origine : la Sorcellerie lunaire. L'initié à la Sorcellerie lunaire de Soom est un homme patient, un sage qui sait que les effets les plus puissants ne peuvent être obtenus que par des configurations célestes bien particulières. Cette magie peu commune, appelée **École du Firmament** par ses pratiquants, requiert un sacrifice de temps et d'argent proportionnel au résultat souhaité.

Cependant, devant le besoin d'applications immédiates, répondant aux exigences d'un instant donné, une magie fondée sur les horoscopes est née : l'**École de l'Encre**. Si cette dernière était considérée avec mépris, elle ne s'est pas moins imposée aux côtés de la branche majeure. Il est à noter que si cette distinction toute pratique est née de besoins et de façons de procéder différents, ces disciplines appartiennent toutes deux à la Sorcellerie lunaire de Soom. Elles manipulent les mêmes forces, le temps et les étoiles, et requièrent les mêmes compétences, c'est-à-dire **Savoir : Mathématique & Astronomie** et **Savoir : Sorcellerie lunaire**.

**Le joueur qui souhaite manipuler la Sorcellerie lunaire doit réussir un test de Clairvoyance + Savoir : Sorcellerie lunaire (limité par sa valeur en Savoir : Mathématique & Astronomie) contre un seuil de difficulté déterminé pour chaque sort. Les échecs et échecs dramatiques sont comparables à ceux de la Sorcellerie runique.**

Dans le cadre de l'**École de l'Encre**, les points de Pouvoir consacrés à cette Sorcellerie sont stockés dans l'objet vecteur du sort (horoscope ou miroir), et donc inaccessibles pour le sorcier jusqu'à la fin de ce sort, comme pour une Rune gravée. Ce Pouvoir est donc un **investissement d'Âme** (voir « Sorcelleries nécessitant un investissement prolongé de l'Âme » à la page 90) qui doit être maintenu.

**Le Pouvoir attribué aux sorts de l'École du Firmament n'est en revanche pas investi**, et les pertes d'Âme qu'il provoque sont donc aussitôt récupérables, comme pour une Rune prononcée. De plus et contrairement à l'École de l'Encre, qui est une magie personnelle, plusieurs sorciers peuvent combiner leurs forces lorsqu'ils utilisent l'École du Firmament afin de modeler le Destin. Ils peuvent y consacrer le Pouvoir qu'ils souhaitent pour arriver au Pouvoir total requis par le sort. Cependant, chaque participant doit réussir un test de *Clairvoyance + Savoir : Sorcellerie lunaire* (limité par sa valeur en *Savoir : Mathématique & Astronomie*). Si un seul échoue, le sort avorte, mais des niveaux d'Âme sont perdus comme pour une réussite simple.

Un horoscope donné ne peut servir que pour un seul et unique sort. Vous pouvez multiplier les ingérences sur la destinée d'une personne, mais il vous faudra dresser des horoscopes différents à chaque fois (et donc prendre plus de temps). De même, les miroirs ne peuvent servir que pour un sort à la fois, mais ils sont réutilisables si vous y capturez de nouveau, ultérieurement, le reflet de votre cible. Et n'oubliez pas qu'une cible n'a qu'un reflet : celui-ci ne peut être capturé que par un seul miroir à la fois. Il est impossible de contrer la Sorcellerie Lunaire, les connaissances permettant ce tour de

force ayant été perdues depuis longtemps. Cependant chaque individu peut tenter d'y résister en réussissant un test d'opposition *Clairvoyance* + *Trempe* / *Clairvoyance* + *Savoir* : *Sorcellerie lunaire du lanceur du sort*. Tout homme a une Destinée et celle-ci n'entend pas être violée facilement...

La durée des sorts de la sorcellerie lunaire (de même que leur moyen, c'est-à-dire l'artifice nécessaire à ces sorts) est identique à ce qui est exposé page 59 de L'Œil du Sorcier, de même que le prix et la taille des ateliers requis pour l'École du firmament (page 63 de ce même livre).

Ci-dessous se trouvent la liste des sorts de la sorcellerie lunaire, et des explications sur ceux qui nécessitent un ajustement ou des précisions permettant de lever tous les doutes possibles sur leur utilisation. Si un sort ne comporte qu'une simple référence de page à côté de son nom dans la liste qui suit, c'est que son texte original peut être utilisé tel quel, en suivant toutefois les règles générales présentées précédemment (comme la transformation des points d'âme en points de Pouvoir).

## ÉCOLE DE L'ENCRE

Les âmes sœurs (L'Œil du Sorcier p. 59)

Bonne conjonction (L'Œil du Sorcier p. 59)

Connais ton ennemi (L'Œil du Sorcier p. 59)

Coup du sort (L'Œil du Sorcier p. 59)

Le futur m'obéit (L'Œil du Sorcier p. 60)

Le futur n'a aucun secret pour moi (L'Œil du Sorcier p. 60)

L'infime sacrifice (L'Œil du Sorcier p. 60)

L'influence des astres (L'Œil du Sorcier p. 60) : la cible voit le SD de tous ses tests impliquant la *Clairvoyance* majoré de 5.

Ma destinée ne s'interrompra pas ici ! (L'Œil du Sorcier p. 60) : le sorcier annule entièrement les dégâts d'une unique attaque physique portée contre lui et qui aurait dû baisser sa Combativité à « Affaibli » ou pire.

Mauvaise conjonction (L'Œil du Sorcier p. 60) : la cible voit le SD de tous ses tests impliquant la *Puissance* ou la *Trempe* majoré de 5.

Mon pays d'adoption (L'Œil du Sorcier p. 60)

Mon témoin, ma destinée (L'Œil du Sorcier p. 60) : le bonus s'applique à toutes les Capacités Offensives du sorcier ainsi qu'à son *Seuil de Défense*, mais ne s'applique qu'envers un seul adversaire, celui qui est ciblé par le sort.

Petite malchance (L'Œil du Sorcier p. 61)

Les rumeurs naissent avec le temps (L'Œil du Sorcier p. 61) : la cible voit le SD de ses tests de *Présence* majoré de 2, ou bénéfice au contraire d'un bonus de 2 sur ces mêmes tests.

Signes de la décrépitude (L'Œil du Sorcier p. 61) : la cible voit le SD de tous ses tests impliquant la *Trempe* majoré de 2.

Le temps du combat est mien (L'Œil du Sorcier p. 62) : le bonus s'applique à toutes les Capacités Offensives du sorcier ainsi qu'à son *Seuil de Défense*, et s'applique contre tous les ennemis.

Le temps des ruines (L'Œil du Sorcier p. 62)

Toujours prêt (L'Œil du Sorcier p. 62) : ce sort doit être lancé entre deux sessions, mais les niveaux d'Âme perdus à cet effet ne peuvent pas être récupérés avant le début de la session suivante.

Tu combattras le temps... et moi ! (L'Œil du Sorcier p. 62) : le bonus s'applique à toutes les Capacités Offensives qu'au *Seuil de Défense* de tous ceux qui combattent la cible de ce sort, et seulement lorsqu'ils l'affrontent.

## ÉCOLE DU FIRMAMENT

La chance est de mon côté (L'Œil du Sorcier p. 63)

Les cieux, reflets de la bataille des hommes (L'Œil du Sorcier p. 63) : le bonus s'applique à toutes les Capacités Offensives ainsi qu'au *Seuil de Défense* de tous les combattants d'un même camp, et ce, pour toute la durée d'une bataille.

Les mystères d'une vie (L'Œil du Sorcier p. 64)

Laisser le temps vierge de sa souillure (L'Œil du Sorcier p. 64)

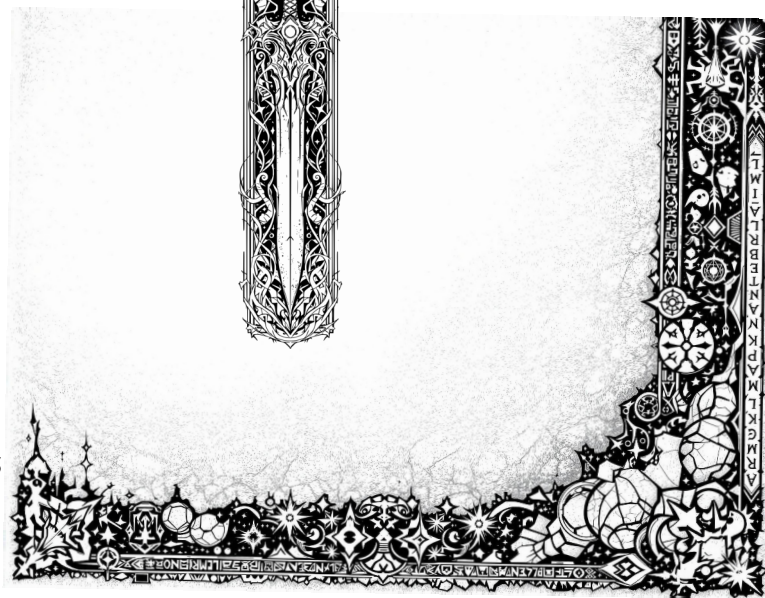
Noyé dans le fleuve du temps (L'Œil du Sorcier p. 64)

Les signes de l'âge (L'Œil du Sorcier p. 64)

Les spectres du passé (L'Œil du Sorcier p. 64)

Visions cauchemardesques (L'Œil du Sorcier p. 64) : la cible voit le SD de tous ses tests impliquant la *Clairvoyance* ou la *Trempe* majoré de 2.

Les yeux du temps (L'Œil du Sorcier p. 64)





## ENTITÉS OBSCURES ET AUTRES MERVEILLES DES JEUNES ROYAUMES

### ENTITÉS OBSCURES

Ces créatures ne peuvent être invoquées comme on invoque un Démon ou un Élémentaire, même majeur. Il faut des rituels et des incantations uniques que l'on ne trouve que dans d'antiques parchemins ou sur des tablettes de pierre ou d'argile à demi effacées par le temps et la poussière. Pour utiliser ces puissants Sortilèges, il faut d'abord étudier le manuscrit pendant des mois (à la discrétion du meneur de jeu) dans une bibliothèque contenant suffisamment de sources pour retrouver la signification réelle de chacun des mots de l'invocation. À l'issue de cette période, il faut faire un test de *Clairvoyance* +/- *Savoir* : *Haut-Parler* / 25. Trois mois d'étude supplémentaires abaissent de 5 la difficulté jusqu'à un minimum de 15. Si le test échoue, l'étude doit être recommencée depuis le début. Si le test est réussi, l'invocation est comprise et peut être utilisée par le sorcier. Si la réussite est héroïque, le sorcier abaisse de 5 le Seuil de difficulté de l'invocation proprement dite.

Il tente alors un test de *Présence* + *Persuasion* afin de parvenir à contacter l'entité. Il est limité par son score en *Savoir* : *Haut-Parler*. Le Pouvoir de cette invocation est égal au Seuil de difficulté à battre. Ce dernier dépend de l'entité : il est de 20 pour une entité « jeune » et peut s'élever jusqu'à 30 pour une entité telle que Kalakak (différentes entités obscures sont présentées pages 112 et 113 de L'Œil du Sorcier). Ces invocations ne sont pas sans danger ; bon nombre de sorciers inexpérimentés et avides de pouvoir « immédiat » sont morts pour n'avoir pas su se faire apprécier de l'entité qu'ils eurent le tort de considérer comme un jouet. Même si celle-ci ne se manifeste pas physiquement, elle châtie à distance l'importun qui ose la réveiller sans y mettre les formes.

**La Terreur** : le test de Terreur face à une Entité obscure est en général d'une difficulté de 25.

### MERVEILLES DES JEUNES ROYAUMES

La richesse des Jeunes Royaumes vient de sa longue histoire fertile et mouvementée. La profusion de races anciennes s'étant livré des guerres acharnées, de civilisations disparues dans des circonstances mystérieuses et de sorcelleries oubliées a laissé des vestiges plus ou moins discrets, encore lisibles dans les contes et légendes des Jeunes Royaumes, qui mentionnent parfois, au détour d'une page, les créations fabuleuses de ce passé glorieux. Cet héritage immémorial, qu'il constitue une étape de la quête de vos Élus ou le moteur de leurs péripéties, se décline principalement sous trois formes : les sombres ouvrages, les artefacts magiques et les vestiges antiques. Toutes les merveilles présentées dans L'Œil du Sorcier peuvent être utilisées sans aucun ajustement, à l'exception des objets-sorciers, qui sont convertis ci-dessous (les objets dont seul le nom apparaît ne nécessitent aucune modification).

**La Cornée du Géant aveugle** : cette targe ne peut être utilisée pour attaquer dans le CYD 2.0, mais son bonus de Protection est égal à 3, et elle permet de percer les illusions lorsqu'on regarde à travers le bouclier.

### Les Fers de Nihrain

**Le Fouet des Délices** : Lors d'un combat, quiconque est blessé par ce fouet doit réussir un test de Trempe x 2 / 25 ou perdre sa prochaine action complexe sous le coup d'une humiliante extase. Bonus de maniement : +3 / + 0, dégâts Id10 +1

### La Peinture des Horreurs

### La Plume de Vérité

**La Rapière de l'Oubli** : l'épée n'inflige aucun dégât physique. Tous les dégâts qu'elle inflige font baisser l'Âme, et non la Combativité. Chaque blessure détruit un souvenir. Parvenu au niveau « Traumatisé », le personnage perd des pans entiers de sa vie ; à « Très Traumatisé », il devient entièrement amnésique. Bonus de maniement : +3 / + 1, dégâts Id10 +3

**Les Scalpels de Pan Tang** : Quand un Scalpel blesse un ennemi, celui-ci, en plus des dégâts subis, perd des niveaux d'Âme, du fait de dégâts spirituels dont le Pouvoir est égal à la moitié des dégâts physiques (arrondis au supérieur) en raison de la douleur ressentie et de la vision de ses blessures atroces. De plus, la victime voit le Seuil de Défense de ses adversaires augmenté de 5 pour sa prochaine attaque : traumatisée, la victime n'ose plus attaquer avec autant de hargne. Bonus de maniement : +3 / + 0, dégâts Id10 +3

## LE MULTIVERS

### DIFFÉRENCES ENTRE LES PLANS

Le Multivers est composé d'une infinité de mondes différents appelés Dimensions, plans, Réalités, Univers ou encore Plateaux de la Balance. Avant toute chose, il convient de savoir comment se positionne la Dimension par rapport aux deux absolus que sont la Loi pure et le Chaos pur. Le tableau de la page 119 de L'Œil du Sorcier décrit l'échelle des valeurs possibles. Toutes les règles décrivant l'influence de ce score de Loi ou Chaos d'un plan, que ce soit sur l'environnement, la sorcellerie, les créatures et les peuples restent entièrement compatibles dans le 2.0, du moment que l'on transforme toute référence aux points d'âme en points de Pouvoir. Il est possible de personnaliser davantage chaque monde, comme cela a été fait pour *Hawkmoon* (page 13 de la campagne *Les Armes du Crépuscule*). Nous évoquons ces modifications dans « *Campagnes partagées entre les mondes de Hawkmoon et Mournblade* ».

### VOYAGER ENTRE LES PLANS

Les frontières entre les Dimensions étant plutôt perméables, le voyage entre les différents mondes est possible bien que très difficile. En règle générale, seuls des êtres dotés de grands pouvoirs magiques peuvent parcourir les distances colossales dans le temps et dans l'espace qui permettent de passer d'un monde à l'autre, d'une époque à une autre. Toutes les Runes et tous les Sortilèges permettant de tels voyages sont décrits dans « 7.2 Sorcellerie runique », et les modifications éventuellement nécessaires à ces Sorcelleries sont abordées dans cette section.



Il est également possible de voyager grâce aux Seigneurs d'En-Haut, ou des Démons ou Automata du Voyage, ou encore des Élémentaires ; toutes les règles à ce sujet dans L'Œil du Sorcier restent applicables. Notez que les Démons aiment renégocier les termes de leur contrat pendant le voyage et qu'un test pourrait être nécessaire (page 126).

Enfin, tous les passages spéciaux décrits en tant que « Lieux » (page 127 et 128) mais aussi les artefacts (page 129) sont également compatibles avec le CYD 2.0. Les **crapauds dramiens** sont toutefois mis à jour dans la fiche suivante.

## LE QUOTIDIEN D'UN VOYAGEUR DU MULTIVERS

Les règles du voyage entre les plans sont, dans l'ensemble, entièrement compatibles avec le CYD 2.0. Deux points doivent toutefois être revus : la Santé mentale et les « Maux de l'Arpente ».

**Au cours du premier voyage interplanétaire, puis tous les trois voyages** (il est donc important d'en tenir scrupuleusement le compte) : au bout de Trempe jours, l'arpenteur doit faire un test de *Clairvoyance + Trempe / 15*. La difficulté augmente de 1 par monde déjà visité (pour un voyageur expérimenté, il est donc de plus en plus ardu de résister aux effets de cette accoutumance).

- En cas d'**échec**, la dépendance au voyage entre les Dimensions se manifeste. Cela se traduit par une difficulté à rester au même endroit, de l'impatience et de l'irritabilité, voire de la claustrophobie, et par un appétit de plus en plus impérieux de changer de Dimension, ou à défaut de découvrir des endroits inconnus dans la Dimension où il se trouve pour l'instant. En termes de jeu, le personnage reçoit deux Adversités bleues qu'il ne pourra défausser qu'en assouvissant son désir. Il doit se soumettre à un nouveau test dans Trempe jours.
- En cas d'**échec dramatique**, l'inconfort devient un handicap : le personnage reçoit 3 Adversités bleues et 1 Adversité noire ! Son tempérament devient colérique, instable et misanthrope. Il doit se soumettre à un nouveau test dans Trempe heures. Un nouvel échec le rend incapable d'agir jusqu'au prochain test. Un nouvel échec dramatique fait immédiatement passer son Âme au niveau « Brisé » et le soumet à la folie.
- En cas de **réussite**, le personnage domine son inconfort, même s'il reste tenté par l'aventure. Il devra cependant se soumettre à un nouveau test dans Trempe semaines.
- En cas de **réussite héroïque**, le personnage n'éprouve pas d'inconfort et gagne une forme de quiétude. Il ne devra pas se soumettre à un test avant Trempe mois et il efface 5 voyages de son compte. Le seuil de difficulté du prochain test qu'il effectuera sur un autre plan sera donc abaissé de 4 (- 5 + 1).

À chaque fois qu'il change de plan, que ce soit pour atteindre une nouvelle Dimension ou pour revenir à son monde d'origine : le voyageur affronte le **Mal de l'Homme-Dieu** (voir ci-dessous).

Au cours de chaque voyage entre les plans : le voyageur peut avoir à affronter le **Mal du Démon aux Mille Visages** (voir ci-dessous).

## MAL DE L'HOMME-DIEU (MALADIE MENTALE DU VOYAGE PLANAIRE)

**Virulence** : 15 à 30 (en fonction de la difficulté à atteindre la Dimension et donc du sentiment de puissance qui en découle)

**Effet pathologique** : sentiment de supériorité, accès d'humeurs extrêmes, surexcitation suivie d'une mélancolie à tendance suicidaire, indifférence au sort d'autrui, désir de domination.

**Effet léthal** : le voyageur peut résister au Mal de l'Homme-Dieu en réussissant un test de *Clairvoyance + Trempe* contre une *Virulence* de 15 à 30. Le test doit être tenté chaque fois que le voyageur change de Dimension.

En cas d'**échec**, le Mal est contracté, le voyageur devient instable, violent et extrêmement réceptif à toute tension nerveuse. Dès qu'il se trouve en situation de stress, il doit réussir un test de *Trempe x 2 / 20* pour ne pas subir une crise : en cas d'échec il reçoit deux Adversités bleues et subit des dégâts spirituels d'un Pouvoir égal à Id10. S'il en vient, au terme d'une série de crises ou d'aventures particulièrement éprouvantes, à perdre tous ses niveaux d'Âme, il franchit le seuil de la folie.

En cas d'**échec dramatique**, les effets sont plus puissants : dès qu'il se trouve en situation de stress, il doit réussir un test de *Trempe x 2 / 20* pour ne pas subir une crise, en cas d'échec il reçoit trois Adversités bleues et 1 Adversité noire, et subit des dégâts spirituels d'un Pouvoir égal à 2d10.

En cas de **réussite, simple ou héroïque**, le voyageur échappe au Mal.

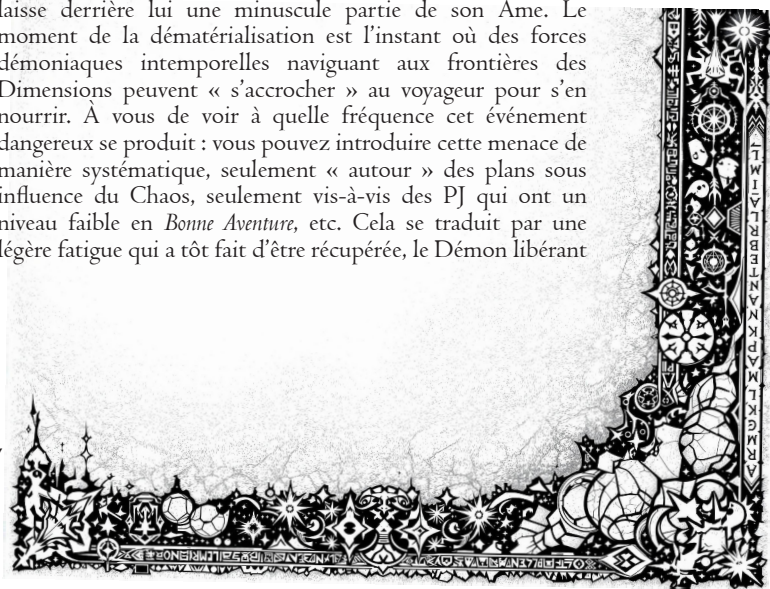
Il est plus aisé d'être pris dans les filets de cette affection que d'en guérir. Le seul moyen de se débarrasser de ces effets est de trouver un lieu ou une situation qui puissent être une source de repos pour l'âme tourmentée de l'arpenteur. Il lui est alors possible de reprendre ses esprits et de retenter le test.

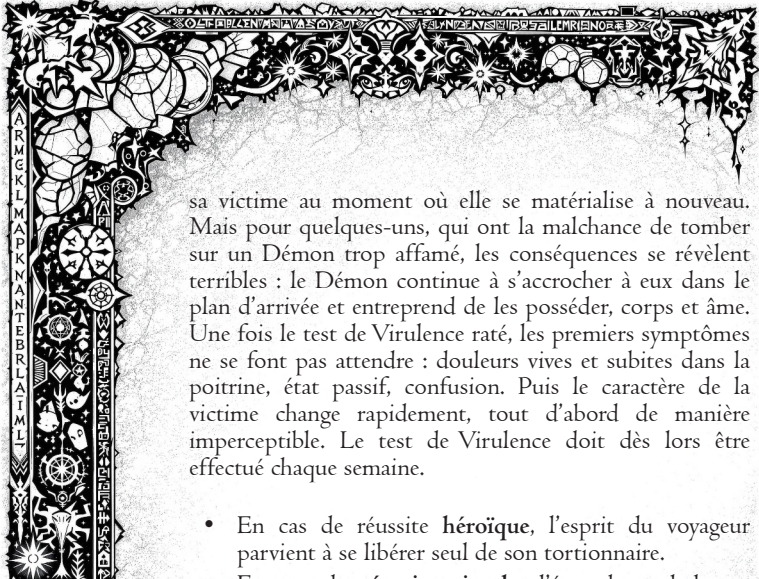
## MAL DU DÉMON AUX MILLE VISAGES (MALADIE MENTALE DU VOYAGE PLANAIRE)

**Virulence** : entre 10 et 30 selon la puissance du Démon possesseur (test de *Clairvoyance + Trempe*)

**Effet pathologique** : douleurs vives et subites dans la poitrine, état passif, confusion, instabilité caractérielle, changement de personnalité, amnésie partielle, cauchemars, caractère torturé, violent et autodestructeur, calme apathique.

**Effet léthal** : lorsqu'il passe d'un plan à un autre, le voyageur laisse derrière lui une minuscule partie de son Âme. Le moment de la dématérialisation est l'instant où des forces démoniaques intemporelles naviguant aux frontières des Dimensions peuvent « s'accrocher » au voyageur pour s'en nourrir. À vous de voir à quelle fréquence cet événement dangereux se produit : vous pouvez introduire cette menace de manière systématique, seulement « autour » des plans sous influence du Chaos, seulement vis-à-vis des PJ qui ont un niveau faible en *Bonne Aventure*, etc. Cela se traduit par une légère fatigue qui a tôt fait d'être récupérée, le Démon libérant

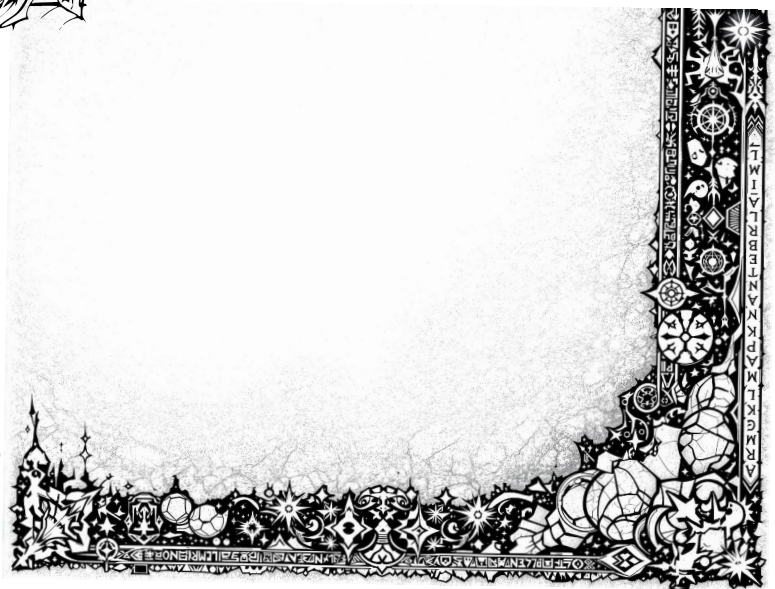
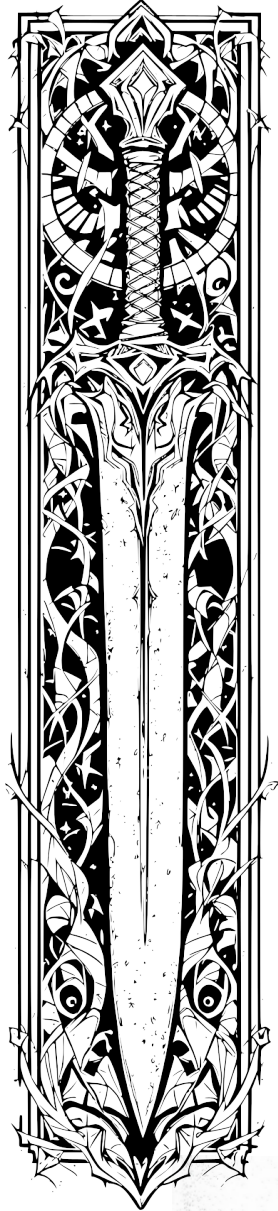




sa victime au moment où elle se matérialise à nouveau. Mais pour quelques-uns, qui ont la malchance de tomber sur un Démon trop affamé, les conséquences se révèlent terribles : le Démon continue à s'accrocher à eux dans le plan d'arrivée et entreprend de les posséder, corps et âme. Une fois le test de Virulence raté, les premiers symptômes ne se font pas attendre : douleurs vives et subites dans la poitrine, état passif, confusion. Puis le caractère de la victime change rapidement, tout d'abord de manière imperceptible. Le test de Virulence doit dès lors être effectué chaque semaine.

- En cas de réussite **héroïque**, l'esprit du voyageur parvient à se libérer seul de son tortionnaire.
- En cas de réussite **simple**, l'état du malade est stationnaire.
- En cas d'**échec**, il subit des dégâts spirituels d'un Pouvoir égal à Id8 points ; les dégâts se matérialisent sous la forme de jetons d'investissements d'Âme, qui ne pourront être défaussés que si le personnage est libéré du Démon qui l'habite.
- En cas d'**échec dramatique**, le voyageur perd d'un coup tous ses niveaux d'Âme et passe à l'état « Brisé ».

Plus le voyageur perd d'Âme, plus les crises se font fréquentes et violentes. Les changements de personnalité sont plus intenses et plus longs. Après chaque crise, le malade tombe inconscient et se réveille en souffrant d'amnésie partielle. Ce mal débouche sur un conflit de personnalités qui détruit les capacités de raisonnement de la victime : les comportements les plus sombres prendront le dessus dans cette cacophonie schizophrénique. La perte progressive ou subite de tous ses niveaux d'Âme signifie qu'il entre dans la folie et qu'il ne peut plus se débarrasser seul de son hôte. Seule une aide extérieure (un exorcisme, l'intervention d'une Puissance supérieure, un complexe Sortilège runique...) peut l'en libérer.





## ÉQUIPEMENT

### RÈGLES GÉNÉRALES

#### RARETÉ DES OBJETS : COMMENT SE LES PROCURER

Qu'il s'agisse d'un logement à l'auberge, d'une monture de qualité, ou des services d'un artisan, vous trouverez ici des exemples de prix courants pratiqués sur tout le continent. Ces prix sont valables pour des versions simples, de qualité moyenne et de disponibilité courante. Des variantes plus élaborées, voire exotiques, coûteront de deux à dix fois le tarif indiqué. Inversement, des articles de mauvaise qualité ou usés peuvent ne coûter que la moitié du prix normal. Outre leur prix, les objets et services sont caractérisés par une rareté plus ou moins grande, une qualité et, éventuellement, des caractéristiques liées au CYD system.

La rareté d'un objet ou d'un service détermine la difficulté à se le procurer en fonction du lieu où l'on se trouve.

Si la rareté est égale à 0, on peut le trouver partout.

Si la rareté est supérieure, le bien ou le service peut être difficile à dénicher, voire introuvable selon les circonstances. Chaque fois qu'un PJ cherche à acquérir un objet ou se procurer un service, trois options se présentent alors au MJ :

- il détermine lui-même si l'article (ou le service) peut être trouvé en cet endroit, en fonction de sa rareté, dont il se sert comme un indicateur (sa clémence ou son inspiration du moment font le reste) ;
- il demande au joueur de lancer un d10 : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de rareté indiqué, ce qu'il cherche est disponible. Éventuellement, un modificateur peut être pris en compte (voir ci-dessous) ;

- il peut estimer que l'objet (ou le service) sera disponible si le joueur dépense pour cela des points de *Bonne Aventure* (entre 1 et 3, à la discrétion du MJ).

#### MODIFICATEURS ÉVENTUELS

Évidemment, la rareté d'un objet varie selon l'endroit où l'on se trouve. Le marché d'une cité portuaire cosmopolite est plus susceptible de proposer des objets exotiques que l'unique comptoir du Pikarayd. Parfois, les particularités régionales prennent toute leur importance.

Pour déterminer si un objet ou service est disponible, vous pouvez appliquer à l'indice de rareté les modificateurs (cumulatifs) suivants :

- grande cité - 3
- ville importante - 2
- grosse bourgade - 1
- petit village + 1
- carrefour commercial important - 1
- carrefour commercial majeur - 2
- endroit reculé + 1 à + 3
- spécialité régionale - 1 à - 3
- occupation militaire par une autre nation + 2 (faible) à + 5 (totale)

Ainsi, si un joueur cherche une bouteille de bon vin (rareté 5) dans une grosse bourgade (- 1) qui est également un carrefour commercial majeur (- 2), la rareté de l'objet descendra à 2. Si le jet du d10 donne 2 ou plus, la bouteille est trouvée chez un négociant en vin du cru.

## QUALITÉ DES OBJETS

La qualité d'un objet est par défaut « ordinaire ». Dans ce cas, il n'a rien de spécial. Il est cependant possible de se procurer des objets d'une qualité dite « **de maître** ». Cela signifie qu'un maître artisan a façonné cet objet avec un art peu commun – ce qui **augmente sa rareté de 5 points**.

Si l'objet n'a pas d'utilité immédiate (un vêtement d'apparat, un bijou, etc.), il offre un bonus de + 1 sur toutes les actions visant à impressionner par l'étalage de ses richesses ou par son élégance.

Si l'objet permet d'exécuter une action précise ou apporte son concours à une telle action, le bonus s'applique à la Capacité à tester lors de l'action en question : des bottes à semelle souple peuvent aider à se rendre particulièrement silencieux par exemple, et un remède pourra offrir de meilleures chances de guérison face à une maladie donnée.

**Le cumul des bonus de qualité pour une même action ne peut être supérieur à + 2.** Une tente, des rations, une couverture, un manteau, une gourde « de maître » n'offriront pas un bonus de + 5 pour survivre dans la nature, même employés ensemble et simultanément. Le bonus offert au test de Survie sera seulement de + 2.

## SIMULER L'ENCOMBREMENT

Les règles de *Mourblade* ne simulent pas l'encombrement de manière très stricte. D'ailleurs, dans les romans, les héros accomplissent nombre d'exploits avec armes et armures sur le dos ! Toutefois, il n'est pas concevable qu'un personnage en armure de plates puisse gambader et esquiver comme une musaraigne. Afin de simuler ceci, vous pouvez appliquer les règles suivantes :

- **ENCOMBRÉ** : un personnage est Encombré lorsqu'il porte une charge globale supérieure à 30 kg. Le personnage subit dans ce cas une Adversité bleue. Un poids de 30 kg correspond à une cotte de mailles, un paquetage léger et une arme de contact (comme une épée). Note : s'il possède le Talent Armuré, le poids de l'armure n'est pas pris en compte dans son encombrement.
- **TRÈS ENCOMBRÉ** : un personnage est Très Encombré lorsqu'il porte une charge globale supérieure à 50 kg. Le personnage subit dans ce cas deux Adversités bleues. Un poids de 50 kg correspond à une armure de plates et une arme de contact... ou encore au transport d'un compagnon inconscient. Note : s'il possède le Talent Armuré, l'encombrement lié à l'armure est ignoré.

Maintenant, la question qui fâche : un personnage encombré est-il handicapé pour se montrer éloquent ou lorsqu'il doit faire preuve d'une grande perspicacité ? Par souci de simplicité, nous considérons que oui : l'Adversité s'applique à tous les tests sans distinction. Si vous le souhaitez, vous pouvez cependant estimer que les Adversités d'encombrement ne s'appliquent qu'aux tests physiques et au Seuil de Défense, pas aux tests relationnels ou cognitifs.

*Note : tous les Melnibonéens ou Pani Tangiens portant des armures lourdes possèdent le Talent Armuré.*

## ENDOMMAGER UN OBJET

Même s'il est rarement nécessaire de lancer les dés pour déterminer si un objet casse ou non, certains cas exigent que l'issue de l'action soit déterminée par un test. Dans ce cas, il existe trois possibilités.

- **AUTOMATIQUEMENT DÉTRUIT** : c'est le cas pour tout objet d'une grande fragilité (feuille de papier, verre en cristal, etc.).
- **POTENTIELLEMENT DESTRUCTIBLE** : un individu décidé peut parvenir à détruire cet objet, peut-être au prix de plusieurs essais. Une attaque est résolue contre l'objet. Cette action réussit automatiquement et occasionne les dégâts d'une réussite simple. Lorsque la somme de ces dégâts dépasse la résistance du matériau composant l'objet, ce dernier cède ou se brise (voir ci-dessous).
- **APPAREMMENT INDESTRUCTIBLE** : l'objet est si solide qu'il est impossible de lui infliger autre chose que des dommages superficiels (graver son nom dessus par exemple) sans déployer des moyens spécifiques. Une muraille demandera l'impact d'un tir de catapulte, une enclume ne pourra qu'être fondue dans un haut fourneau, etc.

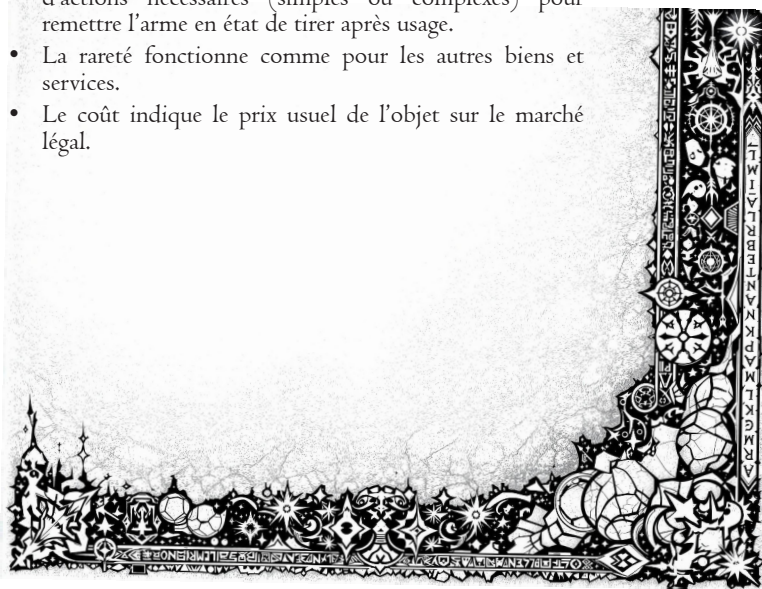
## QUELQUES MATÉRIAUX USUELS RÉSISTANCE

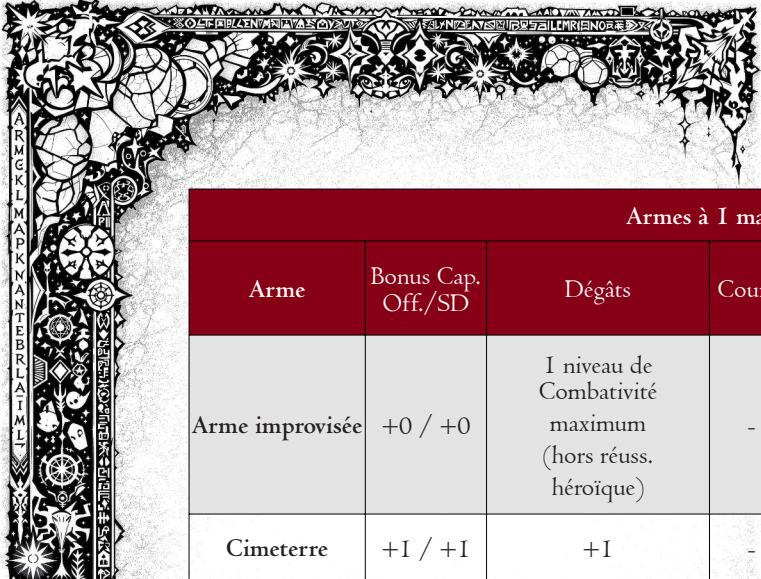
- Verre, papier très épais 2
- Bois, verre renforcé, métal fin 6
- Bois épais, métal, pierre mince 12
- Bois renforcé de métal, pierre épaisse, métal épais 18

## ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS

Une arme possède jusqu'à six caractéristiques.

- Le bonus de maniement comprend deux valeurs. La première s'ajoute à la Capacité Offensive, la seconde complète le Seuil de Défense. Certaines armes n'ont aucun bonus (ou un seul des deux).
- Les dégâts indiquent le nombre de points à ajouter pour le calcul des dommages infligés. Certaines armes ne peuvent pas faire perdre plus d'un niveau de Combativité par coup.
- Les portées (indiquées seulement lorsque c'est pertinent) sont exprimées en mètres et s'échelonnent en trois niveaux (Courte, Moyenne, Longue) déterminant les seuils du test de Capacité Offensive (voir « *Combat à distance* » à la page 79).
- Le temps de rechargement (TR) indique le nombre d'actions nécessaires (simples ou complexes) pour remettre l'arme en état de tirer après usage.
- La rareté fonctionne comme pour les autres biens et services.
- Le coût indique le prix usuel de l'objet sur le marché légal.





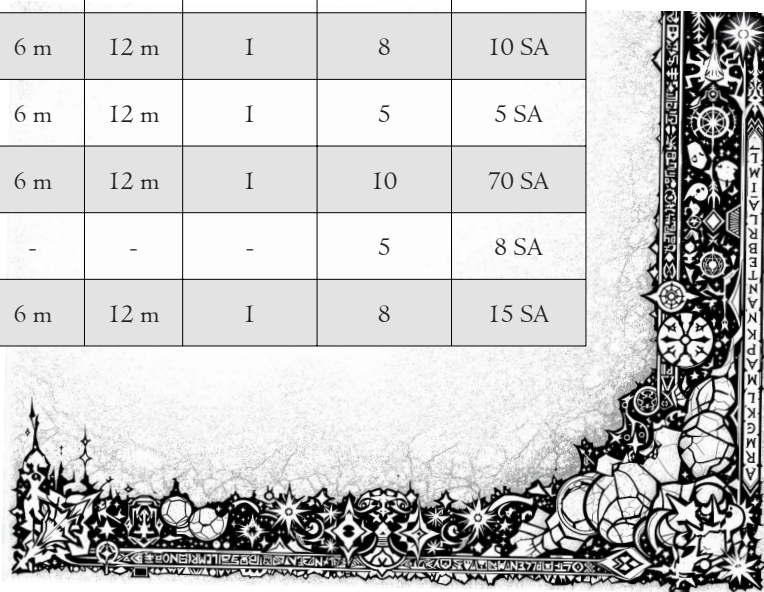
Armes à I main (mêlée et lancer)

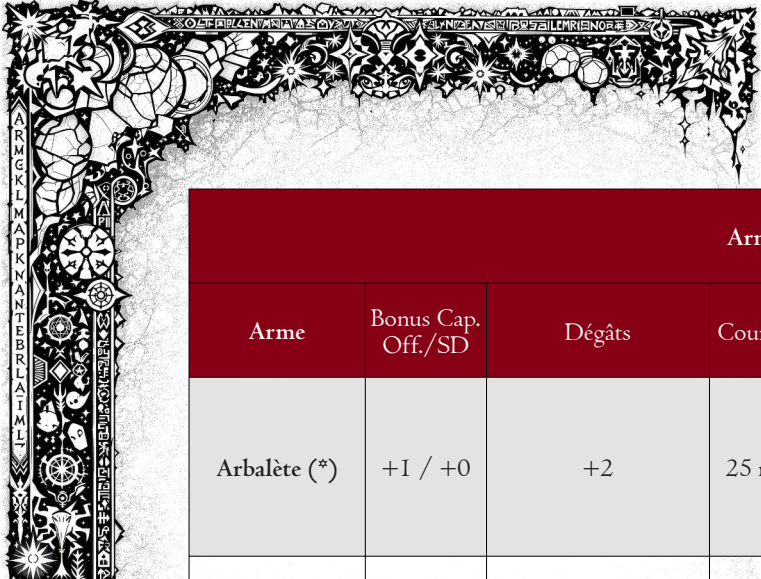
Arme	Bonus Cap. Off./SD	Dégâts	Courte	Moyenne	Longue	TR	Rar.	Coût
Arme improvisée	+0 / +0	I niveau de Combativité maximum (hors réuss. héroïque)	-	-	-	-	0	-
Cimeterre	+1 / +1	+1	-	-	-	-	8	10 SA
Coude pied / poing / tête	+3 / 0	I niveau de Combativité maximum (hors réuss. héroïque)	-	-	-	-	0	-
Couteau / Dague	+3 / +0	+0	3 m	6 m	15 m	I	I	1 SA
Epée courte / Glaive	+2 / +1	+0	-	-	-	-	4	4 SA
Epée large	+2 / +1	+1	-	-	-	-	5	7 SA
Epée de maître	+2 / +1	+2	-	-	-	-	10	15 SA
Faucheur	+2 / +1	+0	-	-	-	-	7	10 SA
Fléau d'armes	+0 / +0	+2	-	-	-	-	7	7 SA
Fouet (**)	+0 / +0	I niveau de Combativité maximum	3 m	-	-	-	4	4 SA
Gourdin	+2 / +0	I niveau de Combativité maximum (hors réuss. héroïque)	-	-	-	-	0	5 PB
Hache de combat	+2 / +0	+1	-	-	-	-	2	3 SA
Hachette de combat / Lancer	+2 / +0	+0	5 m	10 m	15 m	I	5	5 SA
Javelot	+1 / +0	+0	25 m	50 m	75 m	I	5	3 SA
Lance légère	+2 / +0	+1	10 m	25 m	50 m	I	5	5 SA
Main gauche	+0 / +3	+0	-	-	-	-	8	10 SA

(\*\*): cette arme peut toucher un adversaire à 3m. de distance, mais n'est pas une arme de jet ou de trait.

Armes à 1 main (mêlée et lancer)								
Arme	Bonus Cap. Off./SD	Dégâts	Courte	Moyenne	Longue	TR	Rar.	Coût
Pierre	+0 / +0	I niveau de Combativité maximum (hors réuss. héroïque)	3 m	6 m	15 m	I	0	-
Rapière	+3 / +I	+0	-	-	-	-	8	25 SA
Sabre d'abordage	+I / +0	+0	-	-	-	-	5	5 SA
Sabe de Pan Tang	+2 / +0	+2	-	-	-	-	9	15 SA

Armes à deux mains (mêlée et lancer)								
Arme	Bonus Cap. Off./SD	Dégâts	Courte	Moyenne	Longue	TR	Rar.	Coût
Bâton ferré ou lesté	+I / +2	+0	-	-	-	-	3	I PB
Epée longue	+2 / +0	+3	-	-	-	-	8	25 SA
Fléau lourd	+I / +0	+3	-	-	-	-	7	15 SA
Fourche / faux de payson	+0 / +0	+I	-	-	-	-	I	I SA
Gand marteau	+I / +0	+3	-	-	-	-	7	12 SA
Hache des mers	+2 / +0	+3	-	-	-	-	7	15 SA
Hache Lormyrienne	+2 / +0	+4	-	-	-	-	8	25 SA
Hallebarde	+0 / +2	+2	-	-	-	-	7	15 SA
Lance Ilmioréenne	+0 / +2	+2	3 m	6 m	12 m	I	8	10 SA
Lance lourde	+I / +2	+2	3 m	6 m	12 m	I	5	5 SA
Lance Melniboéenne	+I / +2	+4	3 m	6 m	12 m	I	10	70 SA
Masse Lourde	+2 / +0	+2	-	-	-	-	5	8 SA
Pique Filkharienne	+2 / +0	+2	3 m	6 m	12 m	I	8	15 SA





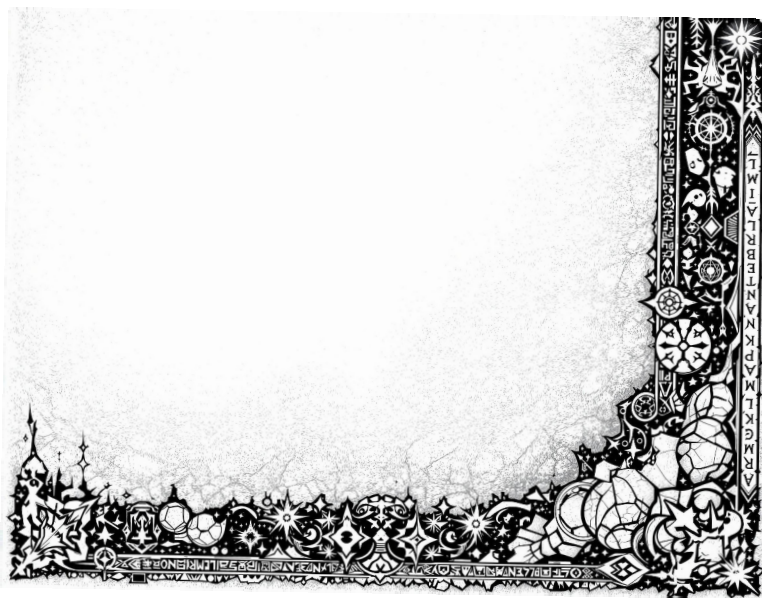
Armes de Tir								
Arme	Bonus Cap. Off./SD	Dégâts	Courte	Moyenne	Longue	TR	Rar.	Coût
Arbalète (*)	+1 / +0	+2	25 m	50 m	75 m	3	10	50 SA
Arc de cavalerie	+1 / +0	+1	25 m	50 m	75 m	1	7	10 SA
Arc de chasse	+2 / +0	+0	25 m	50 m	75 m	1	4	4 SA
Arc de guerre	+0 / +0	+2	30 m	50 m	100 m	1	6	7 SA
Arc du Désert des Larmes	+2 / +0	+2	25 m	50 m	75 m	1	8	25 SA
Arc en os Mélnibonéen	+3 / +0	+2	30 m	60 m	125 m	2	10	50 SA
Fronde	+0 / +0	I niveau de Combativité maximum (hors réuss. héroïque)	10 m	25 m	50 m	2	3	1 PB

\* L'arbalète a une propriété de « perce-armure ». La valeur de Protection de l'armure est réduite de 2 (mais cette valeur de Protection ne peut jamais être inférieure à 0).



Armures et boucliers			
Élément de protection	Protection	Rareté	Coût
Tenues rembourrées, cuir souple, fourrures	5	2	1 SA
Cuir bouilli, cuir clouté	6	5	5 SA
Armure du Désert des Larmes	6	8	20 SA
Broigne, cotte de mailles (**)	7	7	15 SA
Cuirasse, armure de demi-plaques (**)	7	8	20 SA
Armure de plates, harnois (**)	8	10	50 SA
Armure de plaques Ménéloboéenne (**)	9	10	100 SA
Targe, bouclier d'infanterie	+1	5	2 SA
Pavois, écu d'acier	+2	7	5 à 10 SA

\*\* Lourdes (entre 10 et 15 kg pour les armures de Protection 7, entre 25 et 30 kg pour celles de Protection 8 et 9), ces armures infligent des Adversités liées à l'encombrement (si l'on utilise ces règles). Voir « *Simuler l'encombrement* » à la page 141.



## HERBES, DROGUES ET POISONS GÉNÉRIQUES

Herbes, onguents et poisons			
Nom	Coût par dose	Rareté	Effets et notes
Onguent de soin	5	5	10 tours de jeu sont nécessaires pour l'appliquer. Permet de défausser I Adversité noire après (10 – Trempe du patient) heures. Voir « les remèdes » à la page 152 pour des exemples détaillés de remèdes
Poudre blanche (à inhaler pour se sentir en forme)	5 PB / prise	7	S'inhale le temps d'une action simple. Permet de défausser immédiatement jusqu'à 2 Adversités bleues. À chaque inhalation, lancez un d20. Sur un I ou un II, celui qui vient de priser la poudre s'effondre et reste inconscient durant (10–Trempe)heures. Voir « 8.4.2 Les drogues » pour des exemples détaillés de drogues
Pommade à frotter pour faire circuler le sang	2 PB	4	Protège des effets du froid (+5 aux tests de Trempe)
Antipoison	5 SA	7	Confère un bonus de +5 au test de Soins pour stopper les effets d'un empoisonnement. Note : tous les poisons n'ont pas d'antipoison connu. Voir « les remèdes » à la page 152 pour des exemples détaillés d'antipoison
Dose de poison violent	De 3 à 7 SA	6	Voir « Les poisons » à la page 151 pour des exemples de poisons
Herbes à mâcher les lendemains de beuverie	1 PB	2	Évite les migraines ... ou pas (à la discrétion du MJ)
Herbes à infuser contre les fièvres légères	1 PB	2	Évite la fièvre ... ou pas (à la discrétion du MJ)

## DROGUES, POISONS ET AUTRES RECETTES DE L'ALCHIMIE COMMUNE

Vous trouverez ici la liste complète des recettes de l'alchimie commune, à savoir toutes celles présentes dans L'Œil du Sorcier (incluant les trois drogues utilisées par les Voleurs de Rêve), mais aussi dans d'autres livres de la gamme. Elles sont classées par type de substance, et par ordre alphabétique (du nom de la substance, sans prendre en compte l'article défini éventuellement présent dans le titre de la recette). Elles sont présentées ici plutôt que dans la section détaillant les règles de l'alchimie, car toutes ces substances peuvent aussi être achetées dans les Jeunes Royaumes, si l'on sait où les trouver.

Les recettes de l'alchimie commune sont décrites selon le format suivant :

**Intitulé de la recette** (seuil de difficulté pour mettre au point la substance)

**Préparation** : temps de préparation.

**Coût** : valeur pécuniaire à dépenser ou efforts à consentir pour obtenir les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une dose.

**Recherche** : seuil de difficulté du test de Clairvoyance + **Savoir** : Plantes & Animaux pour rassembler les ingrédients d'une dose par la prospection.

**Rareté** : rareté de la potion pour qu'un profane puisse se procurer une dose du produit.

**Virulence** : définit le seuil du test de Puissance + Trempe que doit réussir la victime pour échapper aux effets de la drogue, de la maladie ou du poison. En cas de réussite lors de ce test, la victime guérit ou n'est pas affectée. En cas d'échec, la victime subit les effets pathologiques et létaux de l'affection. Les résultats exceptionnels sont traités comme des résultats normaux.

**Effet pathologique** (ou seulement « Effet » pour les acides) : effet de la substance d'un point de vue descriptif.

**Effet létal** : effet de la substance en termes de jeu.

**Détail** : élément de background.

## LES ACIDES

### LA BILE DRACONIQUE (ACIDE À APPLIQUER OU À JETER) (20)

**Préparation** : 1 semaine

**Coût** : 20 PO sur de très rares marchés comme celui d'Imrryr, de Menii, de Bakshaan ou de Cadsandria.

**Recherche** : 25 (mais prévoir une expédition pour trouver la pierre volcanique)

**Rareté** : 10

**Virulence** : 25

**Effet** : attaquant toute matière, même le verre ou la terre, il brûle et fait fondre tout ce qu'il touche.

**Effet létal** : le sujet perd 5 points de Résistance ou un niveau de Combativité par tour selon qu'il s'agisse d'un objet ou d'un être humain. Un être vivant souffre d'un malus de - 5 au Seuil de Défense le temps de se débarrasser de l'acide. S'il est atteint au visage, il devient aveugle et perd 1 point de Présence par tour d'exposition.

**Détail** : la Bile draconique tire son nom de son effet assez similaire au venin des puissants dragons du Glorieux Empire. Issue du lent travail alchimique d'une pierre volcanique des Terres Silencieuses, elle n'a cependant aucun lien avec les reptiles majestueux, ce qui ne l'empêche pas d'être l'acide artificiel le plus redouté, car le plus puissant, des Jeunes Royaumes.

### LA CHIENNE DU MERCENAIRE (ACIDE À JETER) (15)

**Préparation** : 2 heures

**Coût** : 9 PB

**Recherche** : 10

**Rareté** : introuvable à moins de s'en procurer auprès des Molosses aux Crocs de Sang.

**Virulence** : 16

**Effet** : tiraillement de la peau, rougeur, importantes démangeaisons, pleurs.

**Effet létal** : le champ de vision de la victime rétrécit, si elle est atteinte au visage, et s'obscurcit, provoquant un malus cumulatif de - 5 à la Capacité Offensive et au Seuil de Défense tous les deux tours (jusqu'à un maximum de - 15). Au bout du cinquième tour, la cécité s'installe pour 1d10 minutes.

**Détail** : conçue par les Molosses aux Crocs de Sang, une petite troupe de soldats de fortune, la Chienne du Mercenaire s'emploie au plus fort de la mêlée. Son mode d'emploi est basique : il consiste à jeter une petite fiole de produit aux yeux de l'ennemi afin de le déstabiliser, car s'il n'est pas assez puissant pour provoquer des mutilations ou des blessures, son action corrosive affaiblira le plus déterminé des adversaires.

### LE FIEL DU YU (ACIDE À APPLIQUER OU À JETER) (15)

**Préparation** : 1 demi-journée

**Coût** : 5 PO

**Recherche** : 15

**Rareté** : 7

**Virulence** : 10

**Effet** : s'insinue partout, ronge le bois, érode le métal, brûle la chair. Fumée brune dégageant une forte odeur citronnée à la limite de l'écoeurement.

**Effet létal** : soumis au Fiel du Yu, le sujet perd 2 points de Résistance par tour, ou un niveau de Combativité tous les deux tours. Utilisé de manière précipitée, c'est-à-dire jeté et non appliqué, le produit voit son efficacité divisée par deux. Cependant, une victime atteinte au visage ne peut plus que se défendre et avec un malus de - 5 à son Seuil de Défense le temps de se débarrasser de l'acide.

**Détail** : l'alchimiste peut augmenter la Virulence du Fiel du Yu de 3 points en augmentant le seuil de difficulté de 5, ce qui double le coût des ingrédients et le temps de préparation. L'opération est répétable à l'envi.

### LE RONGE-MÉTAL (ACIDE À APPLIQUER) (10)

**Préparation** : 2 heures

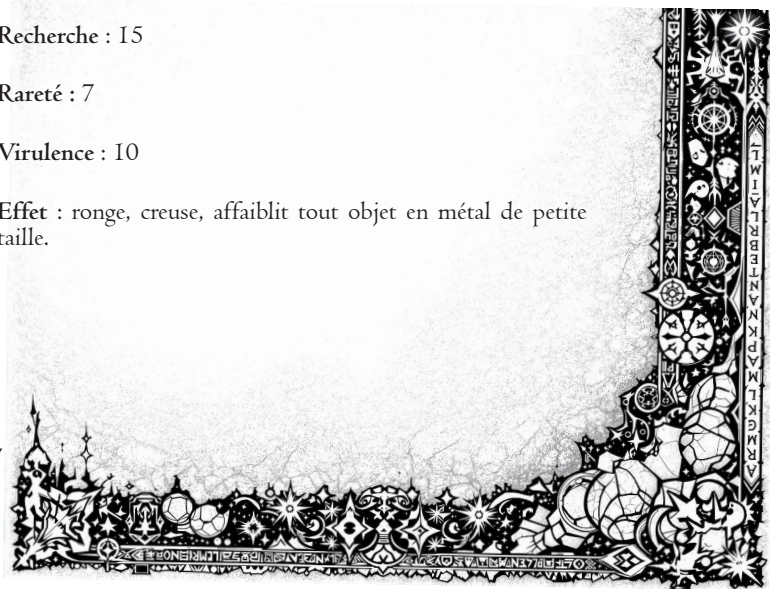
**Coût** : 2 PO

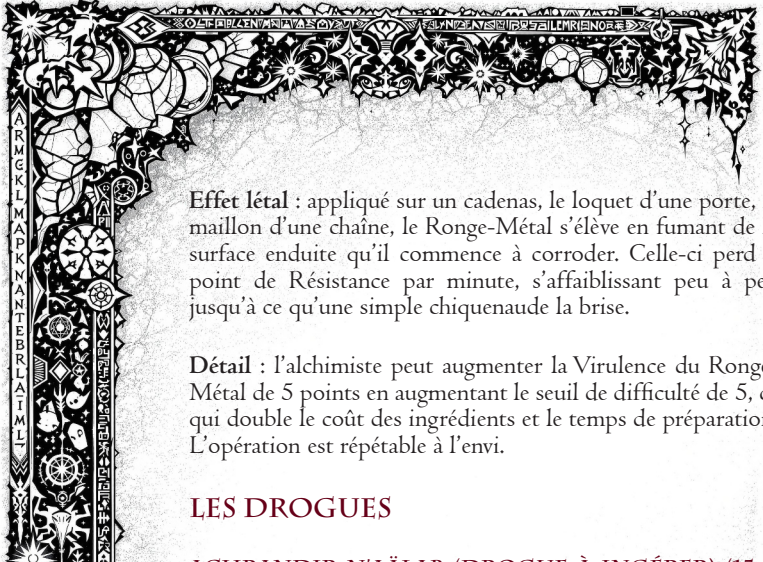
**Recherche** : 15

**Rareté** : 7

**Virulence** : 10

**Effet** : ronge, creuse, affaiblit tout objet en métal de petite taille.





**Effet létal** : appliqué sur un cadenas, le loquet d'une porte, le maillon d'une chaîne, le Ronge-Métal s'élève en fumant de la surface enduite qu'il commence à corroder. Celle-ci perd 1 point de Résistance par minute, s'affaiblissant peu à peu jusqu'à ce qu'une simple chiquenaude la brise.

**Détail** : l'alchimiste peut augmenter la Virulence du Ronge-Métal de 5 points en augmentant le seuil de difficulté de 5, ce qui double le coût des ingrédients et le temps de préparation. L'opération est répétable à l'envi.

## LES DROGUES

### ACHRANDIR N'AÄLAB (DROGUE À INGÉRER) (15 À 20)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : ne s'achète ordinairement pas (15 à 20 SA au marché noir)

**Recherche** : 15

**Rareté** : 8

**Virulence** : entre 15 et 20 selon les fournisseurs

**Effet pathologique** : le sommeil de la cible devient profond et dure 12 heures environ. Elle ne peut être réveillée avant ce temps, si ce n'est par des moyens violents et coercitifs (hurlements, coups).

**Effet létal** : si la cible est réveillée avant le terme de son sommeil par des moyens violents, elle doit tenter un test de Puissance + Trempe / 15. Si elle échoue, elle est victime d'une crise cardiaque : sa Combativité descend à l'état Très Affaibli et elle reçoit aussitôt les quatre Adversités rouges liées à cet état. La victime doit ensuite aussitôt vérifier comment elle récupère en utilisant les règles de la section « 0.3.I Récupération de Combativité à l'issue d'une scène d'action ».

**Détail** : il est difficile de se procurer ces drogues car sa recette n'est maîtrisée que par quelques Alchimistes très puissants et par la Guilde des Songes. Toutefois, un Voleur de Rêve alchimiste en connaît la recette et peut en fabriquer s'il dispose du matériel nécessaire.

### L'AMNÉSIEUSE (DROGUE À INGÉRER) (20)

**Préparation** : 1 journée

**Coût** : 1 PO

**Recherche** : 20

**Rareté** : 7

**Virulence** : 18

**Effet pathologique** : vertiges, hilarité, désinhibition, accélération du pouls, dilatation de la pupille.

**Effet létal** : aucun. La Virulence de la drogue est testée tous les quarts d'heure. Tant que la victime est sous l'effet de la drogue (au maximum 4 heures), elle est confuse, incroyablement docile et influençable. Tous les résultats de ses tests de Clairvoyance sont divisés par deux. Toutefois, à moins que ce ne soit son caractère, elle ne réalisera pas d'action violente ou dangereuse. Au terme de l'effet de la drogue, elle oublie complètement les événements qui lui sont arrivés, y compris l'heure précédent l'absorption de la drogue.

**Détail** : au croisement de la drogue et du poison, l'Amnésieuse est principalement utilisée par les sorciers, les trafiquants de chair humaine et les violeurs qui apprécient sa polyvalence.

### CHASSE-DRAGON (DROGUE À FUMER) (15)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : 8 SA

**Recherche** : 20

**Rareté** : 3

**Virulence** : 15

**Effet pathologique** : calme, impression positive générale.

**Effet létal** : aucun. La Virulence de cette drogue est testée chaque minute tant que le consommateur fume. Tant qu'il est sous l'effet de cette drogue, le personnage se sent détendu et confiant. Les tests visant à l'influencer bénéficient d'un bonus de + 5. Cette drogue est légèrement addictive – une pipe tous les trois jours permet de se sentir bien.

**Détail** : Cette drogue est particulièrement répandue dans les Jeunes Royaumes, au point d'y être devenue très commune. Elle est même en vente libre dans de nombreux pays.

### LE DON DE NAKHMA (DROGUE À INGÉRER) (25)

(L'Île des Cités pourpres p. 63)

**Préparation** : 1 journée

**Coût** : 10 PO

**Recherche** : 25

**Rareté** : 9

**Virulence** : 25

**Effet pathologique** : concentration, insensibilité, tonus musculaire, peau pâle, lèvres et ongles bleus, respiration saccadée

**Effet secondaire** : la drogue plonge les assassins dans un état second comme s'ils quittaient leur corps et le pilotaient d'au-dessus à la manière d'un automate. Ils sont plus alertes et plus conscients de leur environnement. La drogue leur octroie un bonus de + 2 à la Clairvoyance et à la Trempe. Elle leur permet également d'ignorer les malus des Adversités rouges. La drogue doit être ingérée tous les jours à heure fixe, sinon le

personnage perd 1 niveau d'Âme toutes les cinq heures de décalage avec l'heure de prise habituelle.

**Détail :** seuls les maîtres de la secte des Assassins bleus connaissent la composition exacte du Don de Nakhma, mais il semble que l'ingrédient essentiel soit le venin d'une araignée élevée dans les ruines de vieilles cités du pays de Phum.

#### LE LAIT DE PAVOT (DROGUE À INGÉRER) (15)

**Préparation :** 1 heure

**Coût :** 3 SA

**Recherche :** 15

**Rareté :** 5

**Virulence :** 25

**Effet pathologique :** somnolence, torpeur, confusion, repli sur soi.

**Effet létal :** aucun. La Virulence de la drogue est testée toutes les heures. Tant qu'elle est active, le sujet ne ressent plus aucune douleur, s'enfonçant dans une somnolence ou un sommeil sans rêve. En raison de ses vertus narcotiques et sédatives, il est impossible de réfléchir ou de combattre en étant sous l'effet du Lait de pavot, qui s'estompe au bout de 6 heures.

**Détail :** partie intégrante de toute bonne pharmacopée, le Lait de pavot est le narcotique le plus courant des Jeunes Royaumes. Pour les blessés graves ou les personnes en fin de vie, son utilité ne s'est jamais démentie. Cependant l'état de manque induit par l'arrêt de l'administration de ce lait pâteux le classe parmi les drogues.

#### LA MISSIVE (DROGUE À INGÉRER) (20)

**Préparation :** 3 heures

**Coût :** 1 PO

**Recherche :** 20

**Rareté :** 8

**Virulence :** 20

**Effet pathologique :** tonus musculaire, sensation de puissance et d'invincibilité.

**Effet létal :** aucun. La Virulence de la drogue est testée toutes les demi-heures. Le sujet sent sa fatigue s'effacer, ses douleurs s'envoler et sa puissance musculaire se développer. Il vibre d'une énergie nouvelle lui permettant de partir à la conquête du monde ! Il gagne un bonus de + 2 à ses tests de compétences physiques, mais surtout ignore tous les malus ou Adversités dus à son état de santé (maladie, blessures, trauma, manque d'une autre drogue, etc.). Cependant au bout d'une demi-journée ou après le premier test de Virulence manqué, le sujet doit absolument reprendre une dose de Missive s'il ne veut pas s'écrouler et recevoir autant d'Adversités noires que le nombre de Missives qu'il a avalé multiplié par deux.

**Détail :** initialement convoyée dans de petites enveloppes cachetées à la cire par malle-poste depuis Gromoorva, cette poudre blanche qui tire son nom du mode de transport de ses origines est recherchée par tous les malades en phase terminale, les mercenaires ou toute personne devant faire face à de rudes épreuves et souhaitant tenir sur la durée (quand on sait en faire un usage précautionneux !

#### L'OUVRE-ESPRIT (DROGUE À INGÉRER) (25)

**Préparation :** 1 journée

**Coût :** 15 PO

**Recherche :** 25

**Rareté :** 8

**Virulence :** 20

**Effet pathologique :** concentration, détachement, vision monochromatique.

**Effet létal :** aucun. La Virulence de la drogue est testée toutes les minutes. Le sujet ignore tous les malus dus à des perturbations extérieures à tous ses tests mettant en jeu des compétences non physiques (Sorcellerie, perception, savoir, etc.). De plus, s'il passe cinq minutes à se concentrer sur un unique test, il gagne un bonus de + 5 à ce dernier. Cependant, cet effort de concentration particulièrement intense a un contrecoup. À l'issue de ce test, qu'il soit raté ou réussi, le personnage perd trois niveaux d'Âme et doit faire un test de Trempe  $x 2 / 20$  pour ne pas sombrer dans l'inconscience, victime d'une importante hémorragie : du sang s'écoule de ses oreilles, de son nez, de ses oreilles et de sa bouche (il reçoit alors deux Adversités noires).

**Détail :** dérivé des produits melnibonéens, l'Ouvre-Esprit est prisé des sorciers consciencieux qui veillent toujours à avoir une dose du produit sur eux pour remédier aux situations insurmontables. Le shaman qui accompagne la troupe des Molosses aux Crocs de Sang est réputé en être friand. On dit même qu'au contact d'un Melnibonéen traître à son peuple, il posséderait maintenant le secret de fabrication de la préparation originelle...

#### LA RAGE-SANG (DROGUE À INGÉRER) (20)

**Préparation :** 6 heures

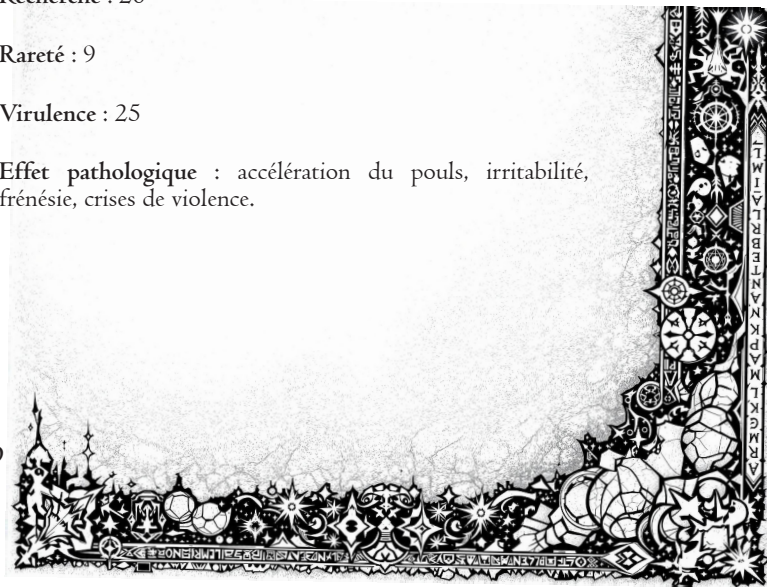
**Coût :** 1 PO

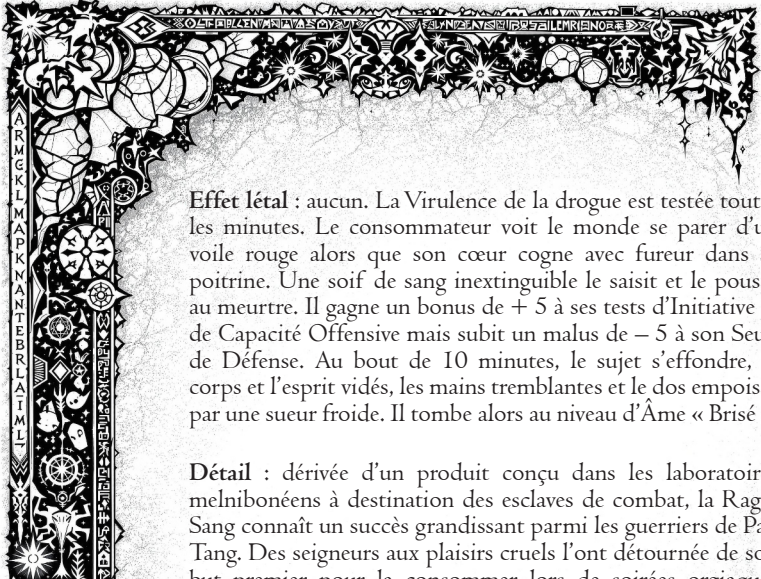
**Recherche :** 20

**Rareté :** 9

**Virulence :** 25

**Effet pathologique :** accélération du pouls, irritabilité, frénésie, crises de violence.





**Effet létal** : aucun. La Virulence de la drogue est testée toutes les minutes. Le consommateur voit le monde se parer d'un voile rouge alors que son cœur cogne avec fureur dans sa poitrine. Une soif de sang inextinguible le saisit et le pousse au meurtre. Il gagne un bonus de + 5 à ses tests d'Initiative et de Capacité Offensive mais subit un malus de - 5 à son Seuil de Défense. Au bout de 10 minutes, le sujet s'effondre, le corps et l'esprit vidés, les mains tremblantes et le dos empoissé par une sueur froide. Il tombe alors au niveau d'Âme « Brisé ».

**Détail** : dérivée d'un produit conçu dans les laboratoires melnibonéens à destination des esclaves de combat, la Rage-Sang connaît un succès grandissant parmi les guerriers de Pan Tang. Des seigneurs aux plaisirs cruels l'ont détournée de son but premier pour la consommer lors de soirées orgiaques particulièrement sanglantes.

### LE DON DE JAGREEN LERN (DROGUE À INHALER, GROUPE) (15)

**Préparation** : une demi-journée

**Coût** : 1 PO

**Recherche** : 20

**Rareté** : 8

**Virulence** : 18

**Effet pathologique** : confusion, hallucinations, délire.

**Effet létal** : aucun. La Virulence de la drogue est testée tous les tours jusqu'à un maximum de dix, tour où elle se dissipe. Les victimes souffrent de démence légère, d'hallucinations visuelles et auditives, qui leur occasionnent un malus de - 5 à la Capacité Offensive, au Seuil de Défense et à tous les tests impliquant la Clairvoyance. En cas d'échec dramatique, le sujet confond alliés et ennemis et attaquera avec rage la personne la plus proche, quelles qu'en soient les conséquences.

**Détail** : cette drogue libère tout son potentiel en combat. Elle se présente sous la forme d'une petite bille de terre cuite. Fracassée sur le sol, elle libère une fumée blanchâtre à l'odeur de soufre qui frappe toute personne dans un rayon de 3 m. Elle est utilisée sur les galères pan tangiennes et fut, dit-on, mise au point par Jagreen Lern lui-même. Son usage et sa conception se sont répandus dans certains pays sous tutelle ou sous influence pan tangienne.

### RHATEEL HANOÛT (DROGUE À INGÉRER OU À INJECTER) (20 À 25)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : ne s'achète ordinairement pas (20 à 25 SA au marché noir)

**Recherche** : 15

**Rareté** : 8

**Virulence** : entre 20 et 25 selon les fournisseurs

**Effet pathologique** : la cible tombe dans le coma instantanément si la dose est injectée, ou au bout de 1d6 tours si elle est ingérée. Ce coma est profond : rien ne peut l'en tirer, si ce n'est l'antidote de cette drogue, que possède tout bon Voleur de Rêve.

**Effet létal** : pour chaque jour passé dans ce coma alchimique, la cible doit effectuer un test de Puissance + Trempe / Nombre de jours de coma x 5. Si elle réussit, elle continue à vivre mais reste dans le coma. Si elle échoue, elle meurt paisiblement.

**Détail** : il est difficile de se procurer ces drogues car sa recette n'est maîtrisée que par quelques Alchimistes très puissants et par la Guilde des Songes. Toutefois, un Voleur de Rêve alchimiste en connaît la recette et peut en fabriquer s'il dispose du matériel nécessaire.

### LE SPECTRE (DROGUE À FUMER) (20)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : 3 SA

**Recherche** : 20

**Rareté** : 7

**Virulence** : 20

**Effet pathologique** : plaisir intense, nervosité, frénésie, crises de violence démesurées. Cette drogue procure à son utilisateur un niveau supplémentaire d'Âme pendant une dizaine de minutes (on ne peut dépasser l'état « Serein »). Après quoi, ce niveau bonus est retiré... s'il n'a pas encore été amoindri par un autre effet.

**Effet létal** : aucun. La Virulence de cette drogue est testée chaque minute. Tant qu'il est sous l'effet de cette drogue (une dizaine de minutes), le consommateur se sent envahi d'un plaisir très intense, si fort que certains drogués en viennent à grimacer ou à crier. Cette sensation dure jusqu'à ce qu'un test soit manqué. Elle est alors remplacée par une nervosité croissante. Au bout de cinq à dix minutes après cet échec, les utilisateurs deviennent frénétiques, se lancent dans des actions téméraires et peuvent sombrer dans une crise de violence qui ne prendra fin qu'avec la mort ou l'arrêt de l'effet de la drogue (environ une demi-heure). Cette drogue est fortement accoutumante. Une pipe par jour est nécessaire pour échapper aux symptômes de manque.

**Détail** : cette drogue est relativement répandue dans les Jeunes Royaumes, au point d'y être commune sur le marché noir.

### TYR NAÄ NOÖG (DROGUE À INGÉRER OU À FUMER) (15 À 20)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : ne s'achète ordinairement pas (15 à 20 SA au marché noir)

**Recherche** : 15

**Rareté** : 8

**Virulence** : entre 15 et 20 selon les fournisseurs

**Effet pathologique** : la cible sombre dans un profond sommeil dans les 1d6 minutes si elle fume le Tyr NaäNoög et 1d6 heures si elle l'a ingéré. Ce sommeil dure 12 heures environ. Elle ne se réveillera pas spontanément, mais il est possible de la tirer de son sommeil en insistant un peu.

**Effet léthal** : si la cible ingère ou fume plus de 5 doses en moins de 5 heures, elle s'endort et meurt paisiblement.

**Détail** : il est difficile de se procurer cette drogue car sa recette n'est maîtrisée que par quelques Alchimistes très puissants et par la Guilde des Songes. Toutefois, un Voleur de Rêve alchimiste en connaît la recette et peut en fabriquer s'il dispose du matériel nécessaire.

## LES POISONS

### CIGUË (POISON À INGÉRER) (20)

**Préparation** : 1 jour

**Coût** : 4 SA

**Recherche** : 25

**Rareté** : 7

**Virulence** : 25

**Effet pathologique** : troubles digestifs, vertiges, maux de tête, puis altération du sens du toucher et diminution de la force musculaire.

**Effet léthal** : la Combativité baisse d'un niveau toutes les quatre heures. Lorsqu'il est vaincu, le malade est paralysé et, 25 minutes plus tard, meurt d'insuffisance rénale ou de paralysie des poumons. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 25 pourra arrêter l'action du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

**Détail** : ce poison mortel est suffisamment commun dans les Jeunes Royaumes pour qu'un antipoison adapté ait été conçu à son intention (ce qui ne garantit pas qu'on puisse trouver facilement cet antipoison).

### L'ÉTREINTE DE XIOMBARG (POISON DE LAME) (20)

**Préparation** : 2 heures

**Coût** : 6 SA

**Recherche** : 15

**Rareté** : 8

**Virulence** : 19

**Effet pathologique** : tétanie, tremblement, crampes.

**Effet léthal** : l'Étreinte de Xiombarg est un poison de lame conçu pour handicaper l'adversaire. Une simple égratignure (un niveau de Combativité perdu) suffit à empoisonner la victime, qui voit ses membres pris de contractions incontrôlables et de crampes musculaires à l'issue du deuxième tour de combat suivant l'inoculation. Tant qu'elle ne réussit pas un test de Virulence (par tour) ou ne s'est pas reposée pendant dix bonnes minutes, elle souffre d'un malus de - 5 à ses tests de Capacité Offensive, à son Seuil de Défense et à ses autres actions physiques. Un test réussi de Clairvoyance + Soins / 20 peut mettre un terme aux effets du poison.

**Détail** : prenant la forme d'une pâte violette aux propriétés vaguement adhésives, l'Étreinte de Xiombarg résiste mal à plusieurs assauts. Il se décroche au bout de trois ou quatre passes d'armes.

### LE NOEUD DES AIGUILLETTES (POISON PAR INGESTION) (15)

**Préparation** : 1 journée

**Coût** : 10 PO

**Recherche** : 20

**Rareté** : 6

**Virulence** : 17

**Effet pathologique** : impuissance.

**Effet léthal** : la victime, un homme, doit ingérer le poison par deux fois avec un intervalle d'une nuit entre les deux prises pour que celui-ci fasse effet. Si elle rate les deux tests de Virulence, elle devient impuissante de façon permanente. Seul un antidote basé sur les mêmes principes (même temps de préparation et Virulence) la guérira de la substance.

**Détail** : commande de puissantes familles nobles souhaitant empêcher la consommation d'un mariage, le Noeud des Aiguillettes fait partie du bagage de tout bon alchimiste gravitant dans les cours nobiliaires ou s'adonnant aux jeux de la politique. Lui et son contrepoison se monnaient assez cher auprès des intéressés...

### POISON DE VIPÈRE ASPIC COURANTE (POISON À INJECTER) (15)

**Préparation** : 1 jour

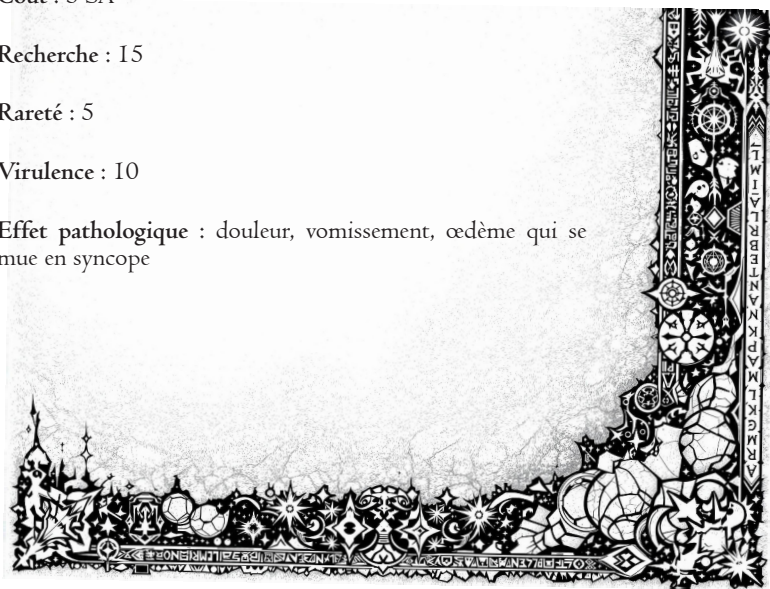
**Coût** : 5 SA

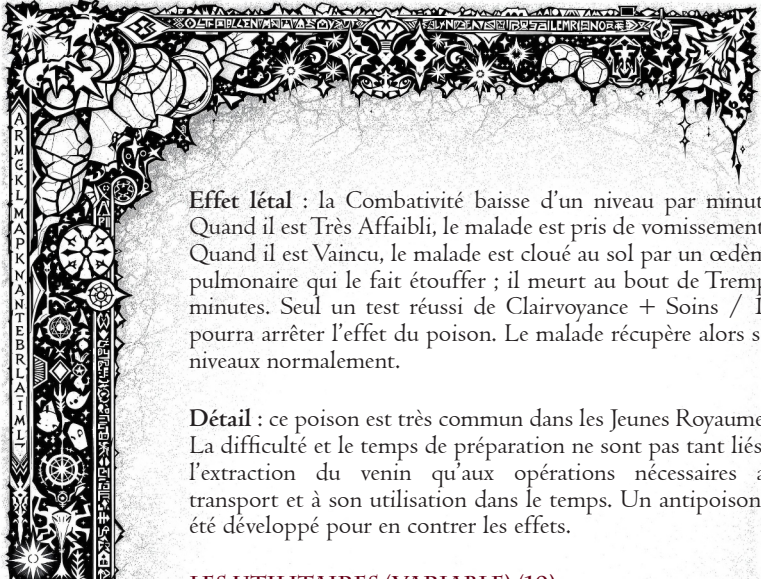
**Recherche** : 15

**Rareté** : 5

**Virulence** : 10

**Effet pathologique** : douleur, vomissement, œdème qui se mue en syncope





**Effet létal :** la Combativité baisse d'un niveau par minute. Quand il est Très Affaibli, le malade est pris de vomissements. Quand il est Vaincu, le malade est cloué au sol par un œdème pulmonaire qui le fait étouffer ; il meurt au bout de Trempe minutes. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 pourra arrêter l'effet du poison. Le malade récupère alors ses niveaux normalement.

**Détail :** ce poison est très commun dans les Jeunes Royaumes. La difficulté et le temps de préparation ne sont pas tant liés à l'extraction du venin qu'aux opérations nécessaires au transport et à son utilisation dans le temps. Un antipoison a été développé pour en contrer les effets.

### LES UTILITAIRES (VARIABLE) (10)

**Préparation :** 3 heures

**Coût :** 5 PB

**Recherche :** 15

**Rareté :** 5

**Virulence :** 10

**Effet pathologique :** irritation cutanée, troubles digestifs, maux de tête, vomissements, douleurs abdominales, diarrhées sanglantes...

**Effet létal :** soumis à une exposition répétée ou importante, la victime perd un niveau de Combativité tous les deux jours. Si le dosage est particulièrement sévère (équivalent de 3 doses), la Virulence du poison est doublée et la perte de Combativité ainsi que les tests de Virulence ne se comptent plus en jours, mais en minutes. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 15 pourra arrêter la perte de Combativité.

**Détail :** les Utilitaires est une catégorie fourre-tout pour désigner les pesticides, raticides et autres poisons qu'un alchimiste pourrait concocter. Leur faible Virulence et la nécessité de les faire absorber en grande quantité les rendent peu attractifs pour les empoisonneurs (hormis les plus sadiques d'entre eux).

### LE VENIN DU RAT-SERPENT (POISON DE LAME) (25)

**Préparation :** 1 journée

**Coût :** 1 PO

**Recherche :** 20

**Rareté :** 7

**Virulence :** 20

**Effet pathologique :** douleur dans la gorge, dans la nuque, difficulté à déglutir, sueur abondante, contraction des muscles du visage.

**Effet létal :** le Venin du Rat-Serpent est inoculé à la première égratignure (première attaque réussie avec la lame). La victime perd alors un niveau de Combativité par tour. Lorsque son état devient Affaibli, les contractions atteignent son abdomen et lui infligent de vives douleurs et des difficultés pour se défendre (malus de - 5 à tous les tests physiques hormis celui de résistance à la Virulence). À l'état Très Affaibli, les spasmes atteignent les vertèbres et la victime se cabre dans d'affreuses douleurs qui l'empêchent de se mouvoir ou de se défendre. À l'état Vaincu, elle meurt étouffée par des spasmes irrépressibles du larynx. Seul un test réussi de Clairvoyance + Soins / 20 pourra arrêter la perte de Combativité.

**Détail :** liquide bleu acier, le Venin du Rat-Serpent ne possède aucune propriété adhésive, il coule ou jaillit de la lame au moindre mouvement brusque. Il est donc à manier avec précision et concentration, car si la première tentative d'empoisonnement est un échec, il n'en reste rien. Les armées d'Argimiliar l'utilisent dans leurs guerres contre les clans de Pikarayd, car il est bien connu que ces barbares n'aiment guère laisser derrière eux leurs blessés ou leurs mourants. Ce poison a permis de ralentir bon nombre de clans dans leurs mouvements tactiques.

### LES REMÈDES

#### LA BÉNÉDICTION D'ARKYN (POTION À INGÉRER) (20)

(Les Seigneurs d'En-Haut p. 35)

**Préparation :** 5 heures

**Coût :** ne s'achète ordinairement pas (2 PO au marché noir)

**Recherche :** 15

**Rareté :** 9

**Virulence :** 25

**Effet pathologique :** celui qui ingère cette potion voit toutes les douleurs qui peuvent le torturer, quelles qu'elles soient, disparaître. Il entre dans une douce torpeur qui émousse ses capacités physiques et mentales mais procure un grand bien-être pour la journée à venir.

**Effet létal :** au bout d'une minute, le consommateur de la Bénédiction d'Arkyn ne subit plus aucun malus de blessure ou de douleur (autrement dit, les effets des Adversités ne l'affectent plus, quelle que soit l'origine de ces Adversités) et regagne un niveau d'Âme si cette dernière était inférieure à son Maximum actuel d'Âme. Le SD de toutes ses actions est toutefois majoré de 3 pendant une journée entière.

**Détail :** seuls les Arpenteurs du cosmos ont, normalement, accès à cette recette alchimique car elle leur a été transmise par Arkyn lui-même dans l'un de ses Rouleaux. Elle est usuellement administrée aux mourants afin d'apaiser leurs souffrances et faciliter leur passage dans la mort.



### LA CURE DU MAL JAUNE (REMÈDE PAR INGESTION) (15)

**Préparation :** 1 journée

**Coût :** 7 SA

**Recherche :** 15

**Rareté :** 5

**Effet :** la Cure du Mal Jaune apporte un bonus de + 5 au test de Clairvoyance + Soins / 15 visant à soigner une personne en proie à la Fièvre du Manque (cf. « 6.4.3 Dangers naturels »). De plus, prescrit dès le début du sevrage ou dans les deux jours suivant l'apparition de la Fièvre, elle annule purement et simplement la perte des points de Clairvoyance, qui sans cela est définitive.

**Détail :** se présentant sous la forme d'un breuvage fort amer, la Cure du Mal Jaune doit être prise à un intervalle régulier de six heures jusqu'à la guérison du patient. Le nom de la décoction reste un mystère même pour les maîtres-alchimistes, qui ne sont pas en mesure de déterminer ce qu'est ou a été le Mal Jaune. Les érudits soupçonnent une licence poétique des anciens pour décrire la Fièvre du Manque, la vérité est peut-être bien différente...

### EAU LUSTRALE (POTION À INGÉRER) (35)

(Les Seigneurs d'En-Haut p. 56)

**Préparation :** 12 heures

**Coût :** ne s'achète pas, même au marché noir.

**Recherche :** 20

**Rareté :** 10

**Virulence :** 30

**Effet :** celui qui ingère de l'Eau lustrale guérit plus facilement de ses blessures, du poison, des drogues, des maladies et se voit légèrement purifié de l'influence du Chaos.

**Effet létal :** au bout de deux tours, celui qui ingère de l'Eau lustrale bénéficie d'un bonus de + 5 pour combattre poisons, drogues et maladies. Il bénéficie également d'une vitesse de régénération doublée pour défausser ses Adversités noires (qu'il soit ou non en repos, et quelle qu'en soit l'origine). Ces propriétés durent une journée.

**Détail :** seule l'Eauracle qui dirige les Fous de Miggea sait préparer l'Eau lustrale. Elle ne révélera jamais la composition de cet élixir, même sous la pire des tortures. Et il faudrait des mois de recherches à un alchimiste au talent inégalé pour en saisir la formule, qui possède un SD extrêmement élevé.

### LE MISÉRICORDIEUX (REMÈDE PAR INGESTION) (VIRULENCE À COMBATTRE + 5)

**Préparation :** une demi-journée

**Coût :** 1 PO

**Recherche :** 20

**Rareté :** 7

**Effet :** le Miséricordieux est l'antipoison par excellence. Il détruit automatiquement le poison pour lequel il a été conçu. Sa puissance a cependant une contrepartie : il ne peut pas être prescrit pour combattre une toxine autre. Chaque dose doit donc être distillée avec l'objectif de combattre un poison en particulier. Pour réussir, l'alchimiste doit réussir un test de Clairvoyance + Savoir : Alchimie / Virulence + 5 du poison combattu.

**Détail :** l'érudit doit connaître le poison cible, soit par la maîtrise de sa recette, soit par l'étude du produit (test de Clairvoyance + Savoir : Alchimie / Virulence du poison) ou d'une victime intoxiquée (test de Clairvoyance + Soins / Virulence du poison). On ne peut pas lutter contre ce qu'on ignore.

### LE PETIT SERVITEUR (REMÈDE PAR INGESTION) (10)

**Préparation :** 1 heure

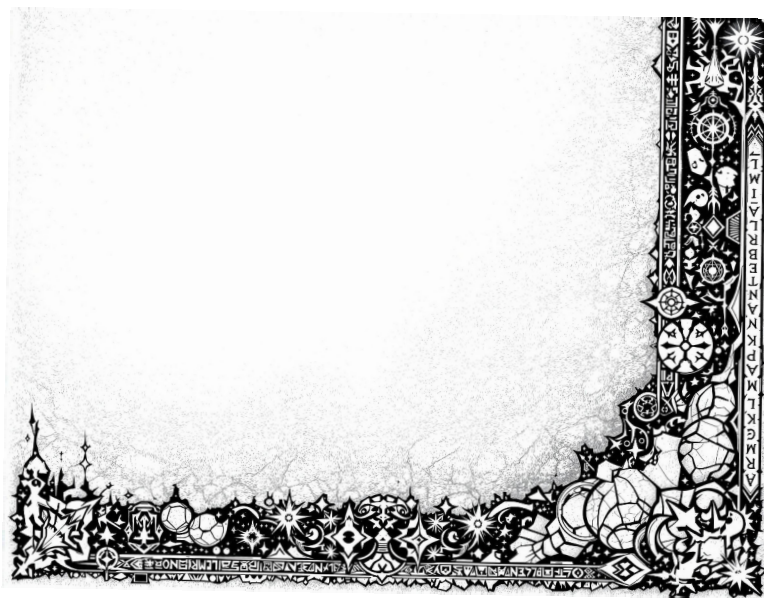
**Coût :** 1 SA

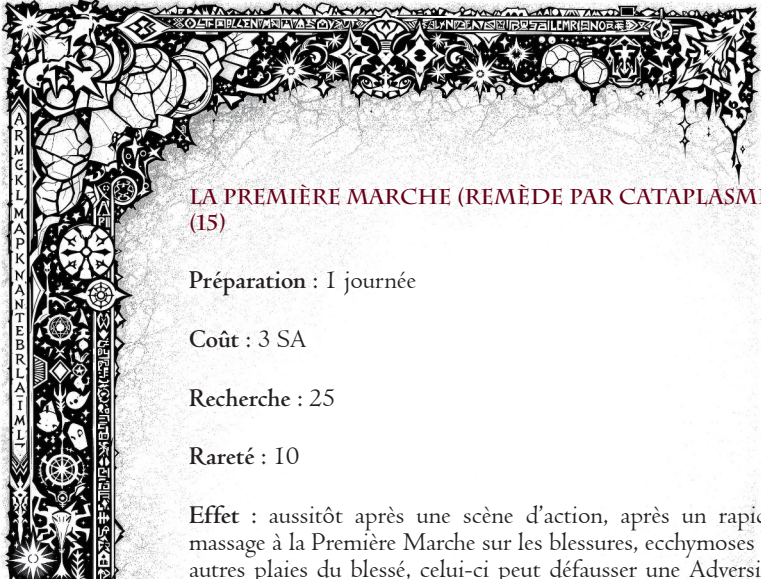
**Recherche :** 15

**Rareté :** 5

**Effet :** l'ingestion du Petit Serviteur dans les instants qui précèdent ou suivent la mise en contact avec un poison améliore la résistance de l'organisme à celui-ci. La victime gagne un bonus de + 5 à ses tests de Virulence pour la demi-journée à venir.

**Détail :** cette préparation fait partie de la pharmacopée de base des guérisseurs. D'ailleurs, nombre de seigneurs ne demandent pour preuve du savoir-faire d'un alchimiste que la maîtrise de cette recette. Une variante de cette dernière stimule les défenses du corps en cas de maladie, conférant un bonus de + 5 aux tests de Virulence contre la grippe, la vérole et autres pestes...





### LA PREMIÈRE MARCHE (REMÈDE PAR CATAPLASME) (15)

Préparation : 1 journée

Coût : 3 SA

Recherche : 25

Rareté : 10

**Effet** : aussitôt après une scène d'action, après un rapide massage à la Première Marche sur les blessures, ecchymoses et autres plaies du blessé, celui-ci peut défausser une Adversité rouge avant de devoir vérifier comment il va récupérer de ses blessures. Il peut également récupérer un niveau d'Âme si celle-ci est inférieure à son maximum actuel d'Âme.

**Détail** : étape primordiale dans la quête spirituelle et philosophique sur le chemin du remède universel, la Première Marche est l'ébauche d'une médecine générique sur lequel s'appuiera l'alchimiste au fil de ses découvertes. Par la suite, la substance permettra de soulager la migraine, d'effacer les douleurs dues aux règles ou aux rhumatismes ou encore de faciliter un accouchement difficile. Les étapes ultérieures forment, dit-on, un secret gardé par les maîtres-alchimistes qui ne désirent pas influencer le travail de leurs congénères moins avancés sur le chemin de la connaissance. Mais la réalité est peut-être tout autre...

## EXEMPLES DE POTIONS DE L'ALCHIMIE SUPÉRIEURE

Voici toutes les potions issues de l'alchimie supérieure qui ont été présentées dans le livret accompagnant l'écran du Meneur de Jeu. Pour rappel, la durée de la plupart des potions est égale à 1 heure par point de Pouvoir contenu dans la dose. La Virulence d'une potion représente sa puissance et sa nocivité. Celui qui l'ingère doit réussir un test de *Puissance + Trempe / Virulence* pour une potion influant sur le corps et *Clairvoyance + Trempe / Virulence* pour une potion influant sur l'esprit. S'il réussit, il résiste à tous les effets de la potion qu'ils soient curatifs ou létaux.

Ces potions sont présentées ici car on peut les obtenir sans être un sorcier soi-même. La grande complexité qui entoure la préparation des potions les rend précieuses. Elles peuvent cependant être achetées chez certains marchands des grandes villes, ou peuvent être données en guise de récompense par des sorciers ou des grands-prêtres reconnaissants. Elles ont toutes un niveau de Rareté de 10 et un coût exorbitant (le MJ le déterminera précisément si nécessaire), mais représentent surtout de formidables récompenses.

### BAUME D'INSOMNIE (BÊTES ET POISONS P. 27)

**Virulence** : 15 (Puissance + Trempe)

**Effet curatif ou pathologique** : chaque point de Pouvoir investi par le préparateur de la potion pour concocter une dose de ce baume réduit d'une heure les besoins quotidiens de sommeil de l'utilisateur. Un humain normal peut donc se passer entièrement de sommeil pour une période de 24 heures si le préparateur a investi au moins 7 points de Pouvoir dans son baume. Son utilisateur est affligé de taches violettes

autour des yeux et de tics nerveux jusqu'à sa prochaine nuit complète de sommeil.

**Effet létal** : si l'utilisateur utilise ce baume plus de deux jours de suite, il doit procéder chaque heure à un test de Puissance + Trempe / Virulence (15). En cas d'échec, la privation de sommeil broie son esprit. Il est atteint de cauchemars éveillés et subit chaque jour des dégâts spirituels égaux à la Virulence de la potion jusqu'à ce qu'il se repose complètement.

### LIQUEUR DE RESPIRATION (BÊTES ET POISONS P. 28)

**Virulence** : 15 (Puissance + Trempe)

**Effet** : les pilules sont enchantées à l'aide d'une Rune de l'Air, permettant ainsi à celui qui les avale de rester sous l'eau ou la boue pendant de longues périodes (ce qui est parfait pour échapper à des embuscades). Pour créer une dose de liqueur qui assure une heure d'air à l'utilisateur, le préparateur doit investir 3 points de Pouvoir.

**Effet létal** : si l'utilisateur prend plus d'une dose par jour, à chaque nouvelle dose ingérée il doit effectuer un nouveau test de Puissance + Trempe / Virulence (15). En cas d'échec, les poumons de l'utilisateur le brûlent d'une douleur intense. La Combativité baisse d'un niveau tous les cinq tours de jeu passés sous l'eau. Dès que l'utilisateur se remet à respirer normalement de l'air, il interrompt cette perte de Combativité.

### ÉLIXIR DE SERVITUDE (BÊTES ET POISONS P. 28)

**Virulence** : 20 (Puissance + Trempe)

**Effet** : les sorciers utilisent cette potion pour influencer temporairement le buveur. Lorsque l'élixir fait effet, la dévotion de la victime envers la première personne qu'elle voit est totale. Elle devra faire tout ce que l'objet de son adoration lui ordonne par tranche de 3 points de Pouvoir dépensés / heure. Si l'action demandée est susceptible de la blesser ou de la tuer, elle peut tenter un nouveau test de résistance.

**Effet létal** : si la victime prend plus d'une dose par jour, elle doit effectuer un test de Clairvoyance + Trempe / Virulence (20). Tout nouvel échec entraîne une passion morbide du buveur pour l'objet de sa fascination, de véritables bouffées psychopathiques de jalousie alors qu'une réussite le maintient dans une fascination passive.

### PRÉPARATION D'OUBLI (BÊTES ET POISONS P. 28)

**Virulence** : 15 (Puissance + Trempe)

**Effet** : le buveur oublie les événements marquants de sa vie (nouvelles rencontres, informations capitales et inhabituelles, actes de violence...) à raison de 1 jour par point de Pouvoir dépensé par le préparateur.

**Effet létal** : un échec dramatique au test de Virulence entraîne une amnésie complète du buveur. Sa mémoire est comme nettoyée. Une réussite héroïque signifie que le buveur est parfaitement immunisé, et ce pour toujours, à la préparation d'oubli.

### MALÉDICTION DE GROME (BÊTES ET POISONS P. 29)

**Virulence** : 20 (Puissance + Trempe)

**Effet** : Combinant une Rune de Terre et une Rune de Passage tout en utilisant les services d'un Élémentaire de Terre, cette potion très compliquée à fabriquer prend la forme d'une pâte épaisse et rougeâtre, qui peut être étalée sur un corps ou un objet. Les pouvoirs combinés des Runes assurent son efficacité sur n'importe quelle matière organique : l'être ou l'objet sur lequel la pâte est appliquée pourra passer à travers la pierre, la terre, le métal ou le sable, comme si de rien n'était. La taille et la nature de l'objet vont influencer sur la quantité de points de pouvoir que le préparateur doit dépenser. Pour faire effet sur un petit objet inanimé, comme une arme en bois, il faut une dose contenant 5 points de Pouvoir. En ce qui concerne une créature vivante, le nombre de points de pouvoir nécessaires doit être égal au nombre de points d'attributs physiques (Puissance + Adresse) cumulés de la créature.

### BAUME DE KAKATAL (BÊTES ET POISONS P. 29)

**Virulence** : 15 (Puissance + Trempe)

**Effet** : ce baume protège des insectes, de leurs morsures et des maladies qu'ils peuvent propager. Pour un point de pouvoir dépensé par le préparateur, une dose de baume est fabriquée. Il faut deux doses pour badigeonner le corps d'un enfant et quatre pour couvrir celui d'un adulte.

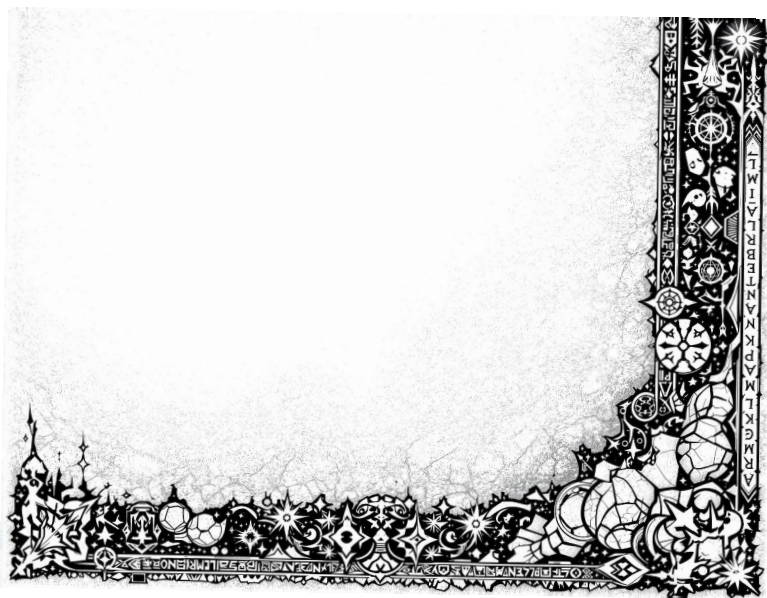
**Effet léthal** : si le corps est trop ou mal badigeonné et que l'utilisateur rate un jet d'Adresse + Trempe / 15, il risque une combustion spontanée qui dure 1 tour par point de Pouvoir dépensé par le préparateur. La combustion est d'Intensité 15 (voir « Dangers naturels » à la page 83).

### PILULE D'INVULNÉRABILITÉ (BÊTES ET POISONS P. 30)

**Virulence** : 20 (Puissance + Trempe)

**Effet** : le préparateur doit dépenser 5 points de Pouvoir par dose : la pilule dure donc cinq heures. À chaque fois que l'utilisateur subit des dégâts pendant ces cinq heures, ils sont réduits de 1 point avant qu'ils ne les comparent à son Seuil de Vigueur. Si le sorcier veut faire diminuer les dégâts qu'il subit de 2 points, il doit ingérer 2 pilules, et ainsi de suite.

**Effet léthal** : ingérées en grande quantité, ces pilules peuvent se transformer en poison. Dès que l'utilisateur ingère plus de 3 pilules dans la même journée, il risque la surdose. Il effectue alors un nouveau test de Puissance + Trempe / Virulence (20). Cette fois-ci, en cas d'échec (dramatique comme simple), la chair du malheureux dégénère rapidement : ses vieilles blessures et cicatrices se rouvrent, ce qui provoque une mort atroce et des plus douloureuses.





## CONVERSION DES SUPPLÉMENTS DE MOURNBLADE

### UNE CONVERSION RAPIDE

#### CONVERTIR UN PJ OU UN PNJ

Vous pouvez conserver intactes la plupart des Caractéristiques existantes d'un PJ, PNJ ou toute autre créature de *Mournblade* : les Attributs, les Compétences, la Vitesse, l'Initiative, les Capacités Offensives, la Bonne Aventure, l'Éclat, et l'équipement ne sont pas modifiés. Seules certaines valeurs doivent être corrigées.

- Premièrement, la **Santé** et les **points d'âme** sont modifiés de la façon qui a déjà été présentée dans le premier chapitre de ce document, se transformant respectivement en un *Seuil de Vigueur* ( $\text{Puissance} + \text{Trempe} \div 2$  et arrondi à l'inférieur) et un *Seuil de Pouvoir* ( $\text{Clairvoyance} + \text{Trempe} \div 2$  et arrondi à l'inférieur).
- La **Protection** doit être ajustée (voir plus bas comment convertir des armures, ou simplement utiliser les valeurs de la nouvelle table d'équipement). Puis la Défense devient le *Seuil de Défense* ( $\text{Adresse ou Trempe [au choix]} + \text{Mêlée} + \text{la valeur de Protection} + \text{l'éventuel bonus défensif de son arme}$ ). Si un Bonus aux dégâts est mentionné dans une fiche de *Mournblade*, il disparaît purement et simplement dans le 2.0.
- Ensuite, les **Prédilections** doivent être ajustées et déplacées dans une section spécifique incluant les Talents dont dispose le personnage. Le choix (et le nombre) des Talents, des Prédilections et des Maîtrises relève entièrement du MJ (en discussion avec le joueur pour un PJ), mais nous vous invitons, même pour un PNJ, à partir d'un Profil existant pour obtenir une liste de Talents cohérente. Si des Talents modifient directement des caractéristiques (par exemple le Seuil de Vigueur) il faut le faire aussitôt.

- Les armes doivent être ajustées : leurs bonus de maniement ne sont pas modifiés, mais leur valeur de dégâts change (voir plus bas comment convertir des armes, ou simplement utiliser les valeurs de la nouvelle table d'équipement).

C'est tout ! Le seul point complexe de la conversion concerne donc l'attribution de Talents pertinents.

#### CONVERTIR UNE BÊTE NATURELLE OU UNE CRÉATURE SURNATURELLE (ET « COMBATIVITÉ ACCRUE »)

- **Tout ce qui a été dit pour un PNJ peut s'appliquer à n'importe quelle créature.** Il faudra veiller à changer les dégâts de leur armes naturelles, en utilisant les règles de conversion des armes.
- **Ajoutez 4 à la Protection des bêtes et créatures surnaturelles**, afin de refléter le changement des règles à ce sujet. Les serviteurs des Seigneurs des Bêtes conservent la valeur de Protection de l'animal en question, sauf mention contraire. Les Démons et les Automata suivent des règles tout à fait spécifiques : leur Protection dépend de leur niveau (mineur, médian ou majeur). Référez-vous aux règles sur la Sorcellerie pour plus de précisions. Les Élémentaires n'ont pas besoin de score de Protection pour calculer leur Seuil de Défense.
- Pour mieux refléter la résilience de créatures particulièrement grandes ou dont la magie qui les anime est extrêmement puissante, nous vous invitons à éventuellement **augmenter leur Combativité avec des niveaux supplémentaires**. Cela sera alors un nouveau Trait spécifique de la créature, à noter dans la section appropriée de leur fiche. Par exemple, les Dragons possèdent le trait suivant dans le CYD system 2.0 :
- **Combativité accrue** : les Dragons ont huit niveaux de Combativité. Considérez qu'ils sont Éprouvés sur quatre niveaux avant d'être Affaiblis.

- Les points de Ressources n'ont pas besoin d'être changés ; en revanche, chaque attaque spéciale ou chaque Capacité utilisant ces Ressources devra être éventuellement ajustée au nouveau système, en utilisant les règles de conversion classiques (modification des dégâts, etc.)

## CONVERTIR UN ÉQUIPEMENT

À titre informatif, les valeurs de monnaies entre *Hawkmoon* et *Mournblade* peuvent être converties (cela reste très indicatif mais permet d'utiliser, si on le souhaite, un équipement de l'un des jeux dans l'autre jeu). Il suffit de diviser les PA par 5 (depuis *Hawkmoon*) pour trouver leur équivalence en SA, ou à l'inverse de multiplier les SA par 5 (depuis *Mournblade*) pour trouver ce que cela représenterait en PA.

## CONVERSION DES ARMES

Cela ne concerne que les armes qui ne sont pas déjà présentes dans le tableau de 8.2 Armes, armures et boucliers.

Les bonus de maniement restent identiques.

**Pour les dégâts** : diviser par deux le dé de dégât (arrondi à l'inférieur) puis ajouter le bonus fixe pour déterminer un chiffre. Comparer ce chiffre à 4 : cela détermine le bonus à appliquer à d10. Par exemple, un chiffre de 7 signifie des dégâts de  $Id10 + 3$ . Si le résultat est égal ou inférieur à 4 : pas de bonus. On peut ajuster de +1 ou -1 si on l'estime pertinent pour différencier certaines armes (cela est d'ailleurs le cas pour certaines des armes du tableau).

Exemples :

- Dague :  $Id4 =$  pas de bonus donc  $Id10$ .
- Épée large :  $Id6 + 2$  soit 3 (3.5 qu'on arrondit à 3) + 2 soit 5 :  $Id10 + 1$
- Rapière :  $Id8 + 1$  donc normalement  $Id10 + 1$ , mais en fait  $Id10$  dans *Hawkmoon*.
- Marteau de guerre :  $Id8 + 2$  soit  $4 + 2 = 6$ , donc  $Id10 + 2$
- Hache lormyrienne :  $2d6 + 2$  soit  $6 + 2 = 8$  : soit  $Id10 + 4$
- Lance melnibonéenne :  $2d6 + 4$  soit  $6 + 4 = 10$  soit  $Id10 + 6$  (les melnibonéens frappent fort !)  $\diamond Id10 + 5$  semble plus réaliste.

## CONVERSION DES ARMURES

Cela ne concerne que les armures qui ne sont pas déjà présentes dans le tableau de 8.2 Armes, armures et boucliers. Tout simplement, ajouter 4 à la valeur d'une Protection pour obtenir sa nouvelle valeur. Noter toutefois que toutes les armures d'une qualité égale ou supérieure à celle des cuirasses voient leur Protection réduite de 1 point à l'issue de ce calcul. Vous pouvez, comme pour les armes, ajuster de 1 point en plus ou en moins telle ou telle armure que vous souhaiteriez personnaliser.

Les valeurs des boucliers ont été simplifiées sur deux niveaux seulement : nous vous invitons à choisir et utiliser l'une ou l'autre des deux valeurs dans le nouveau tableau d'équipement et à ne pas modifier quoi que ce soit ici, sauf pour un bouclier absolument exceptionnel (ou magique).

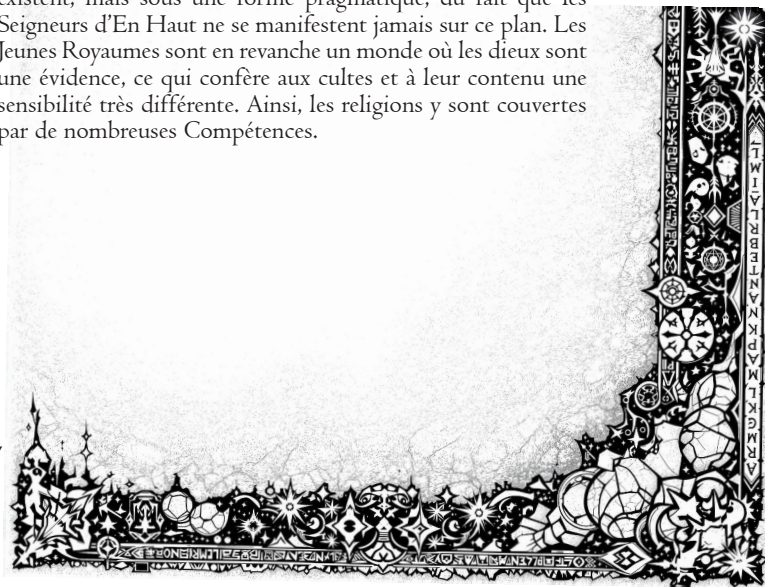
## CAMPAGNES PARTAGÉES ENTRE LES MONDES DE HAWKMOON ET MOURNBLADE

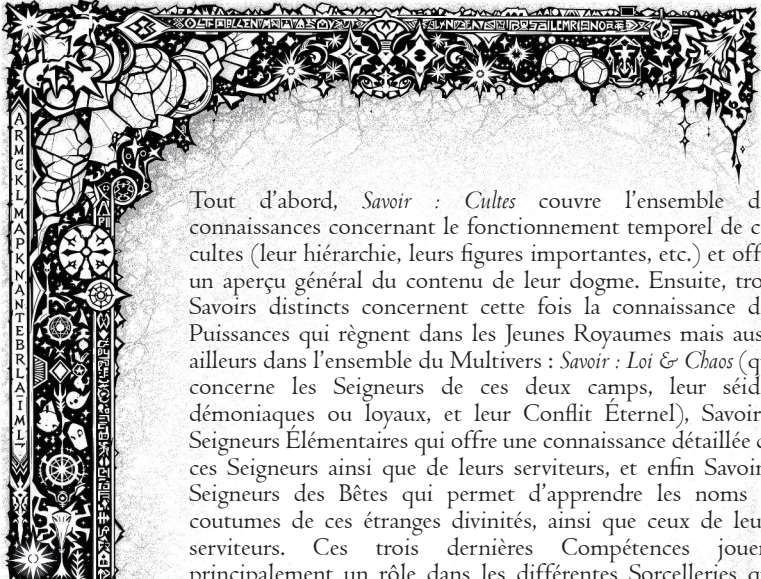
Grâce au présent document, il est désormais très facile de faire voyager les personnages de vos joueurs entre les Jeunes Royaumes et l'Europe du Tragique Millénaire. Ainsi, vous pouvez jouer la campagne Les Armes du Crépuscule, écrite pour *Hawkmoon* par Olivier Durand, avec des personnages du monde d'Elric (une option décrite dans cette campagne), ou encore faire intervenir des artefacts technologiques semblables à ceux de la « Sorcellerie » du Tragique Millénaire dans ma campagne Le Seigneur des Ruines, qui propose à des Élus de s'aventurer à travers le Multivers.

Les règles détaillant le voyage à travers le Multivers (et ses impacts sur la Sorcellerie de *Mournblade*) sont exposées dans L'Œil du Sorcier (pages 116 à 135), mais une mise à jour spécifique au monde de *Hawkmoon* a été faite dans un grand encart situé page 13 de la campagne *Les Armes du Crépuscule*.

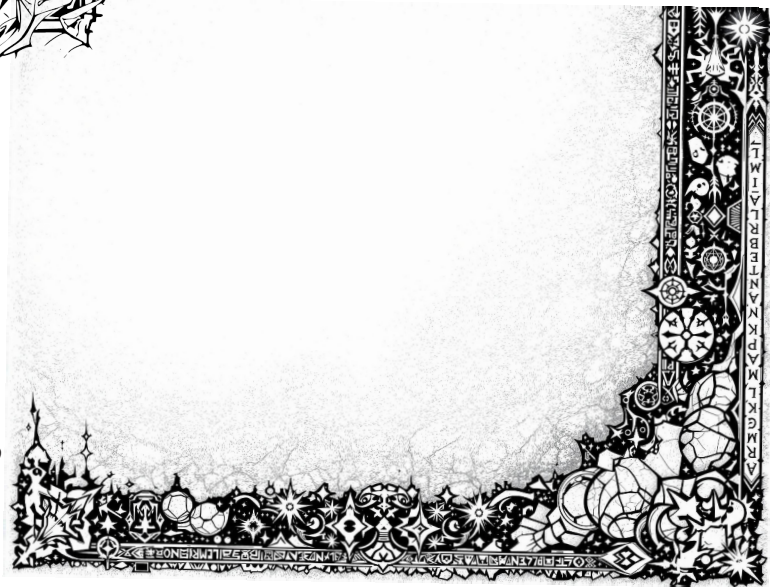
Il est à noter que certaines Compétences de Savoir qui semblent avoir des effets similaires portent des noms différents dans les deux jeux. Ainsi, le *Savoir : Multivers* de *Hawkmoon* se nomme *Savoir : Plans* dans *Mournblade*, le *Savoir : Monde naturel* devient *Savoir : Plantes & Animaux*, etc. Nous invitons le MJ à juger par lui-même au cas par cas et à permettre à ses joueurs d'utiliser les Compétences appropriées lorsqu'elles semblent pouvoir correspondre de cette façon à celles de l'autre jeu.

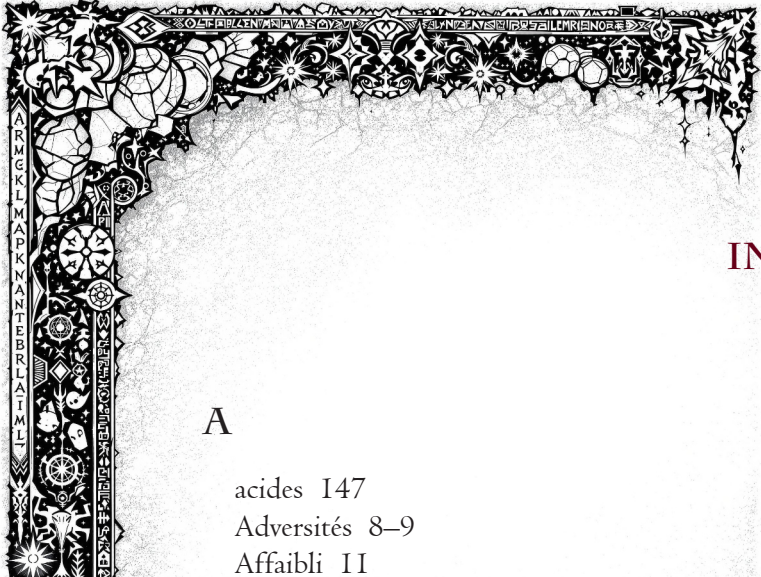
Un *Savoir* en particulier mérite une attention particulière. La Compétence *Savoir : Religions* de *Hawkmoon* couvre l'ensemble des religions de ce monde plutôt scientifique où les croyances existent, mais sous une forme pragmatique, du fait que les Seigneurs d'En Haut ne se manifestent jamais sur ce plan. Les Jeunes Royaumes sont en revanche un monde où les dieux sont une évidence, ce qui confère aux cultes et à leur contenu une sensibilité très différente. Ainsi, les religions y sont couvertes par de nombreuses Compétences.





Tout d'abord, *Savoir : Cultes* couvre l'ensemble des connaissances concernant le fonctionnement temporel de ces cultes (leur hiérarchie, leurs figures importantes, etc.) et offre un aperçu général du contenu de leur dogme. Ensuite, trois Savoirs distincts concernent cette fois la connaissance des Puissances qui règnent dans les Jeunes Royaumes mais aussi ailleurs dans l'ensemble du Multivers : *Savoir : Loi & Chaos* (qui concerne les Seigneurs de ces deux camps, leur séides démoniaques ou loyaux, et leur Conflit Éternel), *Savoir : Seigneurs Élémentaires* qui offre une connaissance détaillée de ces Seigneurs ainsi que de leurs serviteurs, et enfin *Savoir : Seigneurs des Bêtes* qui permet d'apprendre les noms et coutumes de ces étranges divinités, ainsi que ceux de leurs serviteurs. Ces trois dernières Compétences jouent principalement un rôle dans les différentes Sorcelleries qui permettent d'invoquer les serviteurs de ces Seigneurs, mais donnent aussi la possibilité de connaître les secrets de ces Seigneurs. Elles n'offrent pas en revanche une connaissance approfondie du détail des différents cultes qui vénèrent ces dieux dans les Jeunes Royaumes (de manière très variée suivant les nations) : c'est précisément ce que couvre *Savoir : Cultes*. Ainsi, cette dernière Compétence permet de connaître l'organisation et les objectifs des cultes décrits dans le supplément *Seigneurs d'En-Haut*, mais n'offrira qu'un aperçu très vague de ce que sont réellement les Seigneurs que ces cultes vénèrent.





## INDEX

### A

acides 147  
Adversités 8–9  
Affaibli 11  
Aguerri 28  
alchimie 97–98, 154  
Âme 13  
Armes 141–144, 157  
Armes de Tir 144  
armures 141, 145, 157  
Arpenteurs du Cosmos 71  
Automata 122, 125  
Automaton 123  
Automaton de Combat 125  
Automaton de Fabrication 125  
Automaton de Perception 125  
Automaton de Restauration 125  
Automaton de Voyage 126  
Automaton majeur 124  
Automaton Médecin 126  
Automaton médian 124  
Automaton mineur 124  
Automaton Réparateur 126  
Avantages 8

### B

Balance 56  
Bifurquer 28  
Bonne Aventure 15  
boucliers 141, 145  
Brisé 13

### C

Chemin de Roses et de Ronces 132  
Chevaliers parfaits 72  
CHUTE 84  
combat 80  
Combat à distance 79  
Combativité 9  
Compétences 19  
Contrées 128  
Convalescence 12

conversion 156  
Corps-à-corps 78  
créature 156  
crosse des Voleurs de Rêve 127  
Cyrel'ites 65

### D

d'expérience 21  
Dangers naturels 83  
Démon majeur 108  
Démon médian 108  
Démon mineur 108  
DÉMONS 108  
Démons de Combat 109  
Démons de Protection 110  
Démons de Voyage 110  
Démons du Désir 109  
Démons du Savoir 109  
Dons 20, 54  
Dons de la Balance 56  
Dons du Chaos 59  
drogues 86, 146, 148

### E

Éclat 16  
École de l'Encre 135  
École du Firmament 135  
Élémentaire 101  
Élu 20, 38  
EMBUSCADE 83  
Emprisonner 120  
enchantelements de la Loi 122  
encombrement 141  
Encre 135  
Endommager 141  
Entités obscures 136  
Éprouvé 11  
équipement 20, 157  
EXORCISMES 119  
Expérience 20



## F

- Faiblesses démoniaques 116
- Faiseurs 72
- FEU 85
- Firmament 135
- folie 14–15
- Fous de Miggea 74

## G

- Greffé 133

## H

- Herbes 146
- Historiques 22

## I

- Initié 28
- INVOCATION 124
- Invoquer un Démon 106
- Invoquer un Seigneur des Bêtes 106

## J

- Jeunes Royaumes 136

## L

- l'Araignée aux Coussins d'Or 64
- Législateurs 74
- Lier 117

## M

- Magie des Rêves 126
- Maître 28
- Maîtrise 38
- MALADIES 86
- Mère de Toutes les Guerres 67
- Multivers 136–137

## N

- Nécromancie 99
- niveau 21

## O

- OBJET DÉMONIAQUE 121
- OBJETS DÉMONIAQUES 118

## P

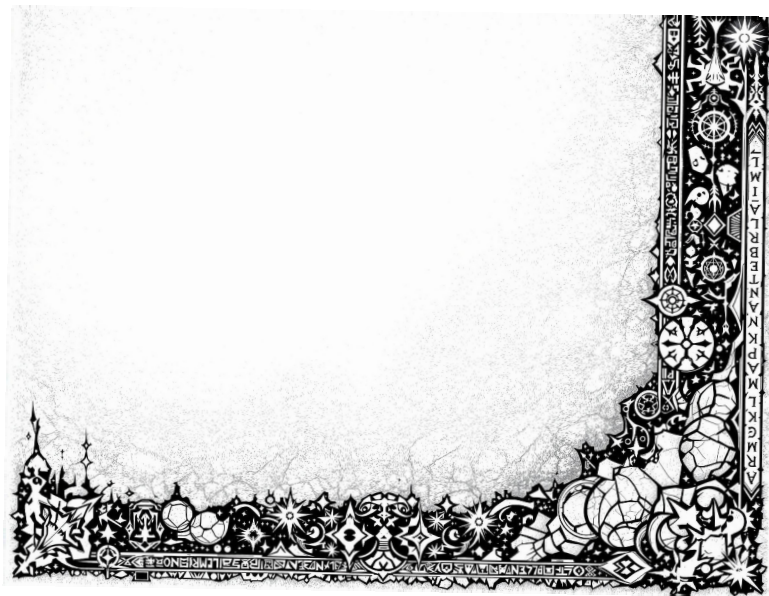
- Pactes 54
- personnages oniriques 131
- plans 136
- poisons 86, 146, 151
- POSSESSION 119
- Potion 98–99
- potions 97–98, 154
- poursuites 77
- Pouvoirs élémentaires de l'Air 103
- Pouvoirs élémentaires de l'Eau 103
- Pouvoirs élémentaires de la Terre 104
- Pouvoirs élémentaires du Feu 104
- Prédilection 38
- Prédilections 49, 156
- Profils 18, 28
- Protection 19, 156

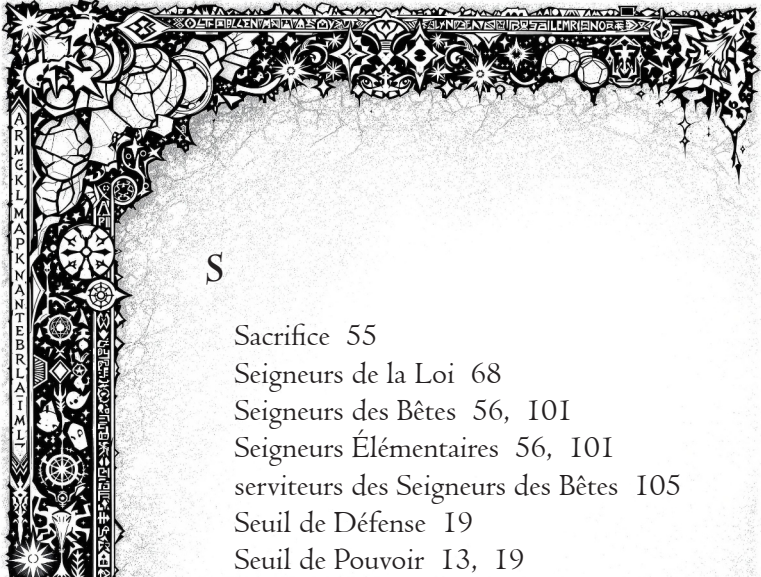
## Q

- Qualité 141

## R

- Rareté 140
- RÉCEPTACLES 123
- Récupération 11
- remèdes 12, 152
- Repos 14
- Rituels 93, 96
- Rune 92
- Runes 93





## S

- Sacrifice 55
- Seigneurs de la Loi 68
- Seigneurs des Bêtes 56, 101
- Seigneurs Élémentaires 56, 101
- serviteurs des Seigneurs des Bêtes 105
- Seuil de Défense 19
- Seuil de Pouvoir 13, 19
- Seuil de Vigueur 9, 19
- soins 11–12
- Soom 134
- Sorcellerie lunaire de Soom 134
- Sorcellerie runique 92
- Sortilèges 96
- Stressé 13
- surprise 77

## T

- Talents 20, 39
- Tendances 54–55, 70
- Tendances de la Balance 57
- Tendances du Chaos 62
- Traits 110
- TRAITS DU CHAOS 60
- Traumatisé 13
- Très Affaibli 11
- Très Traumatisé 13
- Troubadours de la Déraison 66
- types de Démons 109

## V

- Vaincu 11
- vampires 100
- Vitesse 19
- Vol de Rêve 128
- Voyager dans les Rêves 127
- voyageur du Multivers 137

