

E N C H A N T E M E N T S

LE LIVRE DU MAÎTRE

La lecture d'Enchantements doit commencer par le livre du joueur.

Sont regroupées ici des informations que seul le Maître du Jeu peut avoir besoin de connaître en détail. Certaines sont susceptibles d'être données aux joueurs qui posent les bonnes questions ou dont les personnages ont les bonnes compétences s'ils sont Maîtres ou Mages.

Vous trouverez un complément de feuille de personnage pour les Maîtres et les Mages à la fin de ce livre.

Monde et système de règles : Metallord

Relecture : JaI

LES ESPRITS.....	4	Chasse de montres et créatures.....	13
INFLUENCE DE L'AURA SUR LES ESPRITS.....	4	Communication animale.....	13
TYPES D'ESPRITS.....	4	Cultures secrètes.....	13
Mauvais esprit.....	4	Dressage de monstres et créatures.....	13
Esprit démon.....	4	Evaluation.....	13
Bon esprit.....	5	Expérimentation.....	14
Esprit gardien.....	5	Herboristerie.....	14
L'Ame des ancêtres.....	5	Runique ancien.....	14
EVOLUTION ET IMPACT DE L'AURA SUR LA RÉPUTATION.....	5	Savoir appliqué.....	14
CEUX QUE LES ESPRITS N'ACCOMPAGNENT PAS.....	6	Soins Premiers.....	14
LES POISSEUX.....	6	Tatouage runique	14
FOLIE.....	6	Zoologie.....	14
HISTOIRE & SECRETS.....	8	Pouvoirs des Maîtres Premiers.....	14
CHRONOLOGIE HISTORIQUE D'ENCHANTEMENTS.....	8	Perception de la magie.....	15
DÉCOUVERTES TECHNIQUES.....	8	Pouvoirs ThéoMages.....	15
SECRET MAÎTRES ET MAGES.....	9	Libération nature et vie.....	15
SECRETS M'ORG.....	9	Sens du danger.....	15
FUTUR.....	9	Compétences des Maîtres Feu.....	15
MAGIE & PSYCHISME.....	10	Allumer le feu.....	15
LA MAGIE.....	10	Artisanat.....	15
LE PSYCHISME.....	10	Expérimentation.....	15
LIENS AVEC LES RELIGIONS.....	10	Vulcanologie.....	15
COMPÉTENCES ET POUVOIRS.....	11	Savoir appliqué.....	15
SPÉCIALITÉS DE MAÎTRES & DE MAGES.....	11	Pouvoirs des Maîtres Feu.....	15
Compétences communes Maîtres – Mages.....	11	Libération du feu.....	15
Chasse des monstres et créatures.....	11	Résistance au feu.....	16
Commun littéraire runique.....	11	Compétences des Maîtres du Métal.....	16
Concentration.....	11	Artisanat.....	16
Conviction.....	11	Chasse à l'homme.....	16
Erudition.....	11	Chasse de monstres et créatures.....	16
Expérimentation.....	12	Combat en armure de métal.....	16
Lévitiation.....	12	Défense psychique.....	16
Méditation.....	12	Evaluation.....	16
Compétences des Maîtres Premiers.....	13	Expérimentation.....	16
Alcool.....	13	Gravure runique.....	16
Appel de monstres et créatures non magiques.....	13	Runique ancien.....	17
Artisanat.....	13	Savoir appliqué Métallurgie.....	17
Botanique.....	13	Stratégie.....	17
		Pouvoirs des Maîtres du Métal.....	17
		Perception de la magie.....	17
		Pouvoirs ThéoMages.....	17
		Sens du danger.....	17
		Compétences des AlchiMaîtres.....	17
		Alchimie.....	17
		Artisanat.....	17

Mixtures d'apothicaire.....	18	Voir.....	31
Evaluation.....	18	Silence.....	31
Expérimentation.....	18	Zone de silence.....	31
Pouvoirs des AlchiMaîtres.....	18	Arrêt du temps.....	31
Compétences des ThéoMages.....	18	Cri.....	31
Barrière mentale.....	18	Délivrance.....	31
Concentration.....	18	Illusion.....	31
Défense psychique.....	18	Invisibilité.....	31
Lire sur les lèvres.....	18	Possession.....	32
Manipulation des pierres de pouvoirs.....	18	Renvoi.....	32
Rituel.....	18	Retard.....	32
Runique ancien.....	19	Téléportation.....	32
Savoir théorique.....	19	Zone de non-magie.....	32
Tatouage.....	19	Bannissement.....	32
Rituels ThéoMages.....	19	Déstructuration.....	32
Pouvoirs des ThéoMages.....	20	Immunité.....	32
Défense magique.....	20	Retour temporel.....	32
Invisibilité.....	20	Vie.....	33
Longévité.....	21	Résurrection.....	33
Vision infrarouge.....	21		
Contrôle des émotions.....	21	MATÉRIELS, PRODUITS MAÎTRES & MAGES.....	34
Contrôle d'un corps.....	21	Maîtres Premiers.....	34
Double vue.....	21	Maîtres Feu.....	34
Lire le passé.....	21	Maîtres du Métal.....	34
Télékinésie.....	21	AlchiMaîtres.....	34
Télépathie.....	22	ThéoMages.....	35
Troisième œil.....	22	TechniMages.....	35
Vision de l'aura.....	22	Machines de Guerre.....	35
Visions étranges.....	22	Artefacts combinés.....	36
Voir le futur.....	22	PIERRES DE POUVOIR.....	36
Guérison.....	22	GEMMES.....	38
Sixième sens.....	23	Pierres précieuses.....	38
Libération d'éléments et d'essences.....	23	Gemmes semi-précieuses.....	38
Libération des mots.....	24	Minéraux divers.....	39
Compétences des TechniMages.....	24	MÉTAUX.....	39
Cartographie.....	24	Métaux nouveaux.....	39
Inventions.....	24	Métaux purs et alliages.....	39
Métier à tisser.....	25	Métaux divers.....	40
Savoir théorique.....	25	Métaux semi-précieux.....	40
Soie.....	25	Métaux précieux.....	40
Soins.....	25		
Pouvoirs des TechniMages.....	25	LES VOYAGES.....	41
RUNES ANCIENNES.....	25	LES LIEUX À DÉCOUVRIR.....	41
Runes gravées.....	26	Lieux communs.....	41
Propriétés pour un objet.....	26	Bourgades Straali.....	41
Propriétés pour un bâtiment.....	26	Hameaux Bold.....	41
Tatouages runiques.....	26	Oasis Béekdemm.....	41
Améliorations.....	27	Villages forestiers Wint.....	42
Berserker.....	27	Terres sauvages ou exotiques.....	42
Déplacements surnaturels.....	27	Paysages particuliers.....	42
Paria.....	27	Cités Fost.....	42
Pouvoirs.....	27	Ruines.....	42
Protections.....	28	Mines.....	42
Résistances.....	28	Montagnes du Centre.....	43
Résurrection.....	28	Grottes et villages M'Org.....	43
Runes libérables.....	28	Hautes montagnes M'Org.....	43
Annihilation.....	29	Les limites du monde.....	43
Annulation.....	29	LES RENCONTRES.....	43
Aveuglement.....	29	Brigands & Marauds.....	43
Barrière psychique.....	29	Voleur, vaurien.....	43
Crampe.....	29	Bourrin.....	44
Décharge psychique.....	29	Archer.....	44
Glissade.....	29	Pillard Béekdemm.....	44
Migraine.....	29	Champion brigand.....	44
Attraction.....	29	Assassin.....	44
Illusion.....	29	Esclavagiste.....	45
Immobilité.....	29	M'Org.....	45
Invisibilité simple.....	30	Homme.....	45
Repousser.....	30	Femèle.....	45
Arrêt cardiaque.....	30	Combattant.....	45
Barrière physique.....	30	Guerrière.....	46
Barrière mentale.....	30	Garde d'élite.....	46
Cassure.....	30	Peuples rares.....	46
Coup à distance.....	30	Amazones.....	46
Ouverture.....	31	Hommes bêtes.....	47
Passe-muraille.....	31	Seigneurs Chacals.....	47
Vitesse.....	31		

Peuple Félin.....	47
Marreux.....	47
Cannibales.....	48
Reptiliens	48
Centaures.....	48
Anihumain.....	48
Peuples magiques.....	49
Lutins.....	49
Fées.....	49
Peuple des forêts.....	49
Peuple du dessous.....	49
Géants.....	49
Sirènes.....	50
Animaux sauvages.....	50
Sangliers.....	50
Buffles.....	51
Ours	51
Grands loups.....	51
Hyènes.....	51
Fauves.....	51
Grands singes.....	51
Mastodontes.....	52
Reptiles.....	52
Animaux rares.....	52
Plantes carnivores.....	52
Classiques.....	52
Rares.....	52
Montres & créatures.....	53
Morts-vivants.....	53
Fantômes.....	53
Grotesques.....	53
Annonciateur.....	53
Banshee.....	53
Guivre.....	54
Vouivre	54
Dragon féérique.....	54
Golems.....	54
Golem de chair.....	54
Golem végétal.....	55
Golem de pierre.....	55
Golem de métal.....	55
Golem AlchiMaître.....	55
Familiers.....	55
Oiseau reptile.....	56
Féline.....	56
Némia.....	56
Esprit.....	56
Tentaculaire.....	56
Tatouage.....	57
Créatures démoniaques.....	57
Démon mâles.....	57
Femelles démons.....	57
Esprits démons.....	58
Démons majeures.....	58
Lame démon.....	58
Esprits dragons.....	58
Dragons.....	58
Créatures de légendes.....	58
POUVOIRS DE MONSTRES & CRÉATURES	59
Drains	59
Drain de la vie	59
Drain de la force, vigueur	59
Régénération.....	59
Résurrection.....	59
Confusions.....	59
Hypnose.....	59
Oubli.....	59
Séide.....	59
Possession.....	59
Désorientation.....	60
Brouiller les sens.....	60
Absence d'un des sens.....	60
Illusions & hallucinations.....	60
Rêves.....	60
Hurlement.....	60
Apparition.....	60
Brouillard.....	61
Forme fantomatique.....	61
Forme immatérielle.....	61
Mauvais œil.....	61
Maladie & poison.....	61
Reproduction.....	61
Baiser mortelle.....	61
Souffle.....	61
SCÉNARIO D'INTRODUCTION : LA COURSE.....	62
Propos du scénario.....	62
APERÇU POUR LE MAÎTRE DU JEU.....	62
Le commencement.....	62
L'organisation de la course.....	62
DESCRIPTIONS POUR LES JOUEURS.....	62
Introduction.....	62
Première étape.....	62
Deuxième étape.....	63
Dernière étape.....	64
GAINS.....	64
Pécuniaire.....	64
Aura.....	64
CONCLUSION.....	64
COMPLÉMENT DE LA FEUILLE DE PERSONNAGE.....	66

LES ESPRITS

Ce terme générique, *esprits*, désigne des entités surnaturelles mais aussi l'âme des ancêtres qui accompagnent les individus et quelques créatures magiques. Effectivement, de bons esprits entourent l'homme de bien et les mauvais esprits rodent autour des "mals personnes". Ils apportent pour les uns la chance et pour les autres le mauvais sort, selon les besoins du Maître du Jeu.

Le joueur ne choisit pas où, quand ni comment les esprits interviennent. Tout juste peut-il le suggérer au Maître du Jeu.

INFLUENCE DE L'AURA SUR LES ESPRITS

Plus qu'un simple charisme, l'aura est une sorte de karma reflétant la pureté de l'âme et du cœur. L'aura influe donc sur le destin, heureux ou malheureux des êtres.

Les esprits guident ou perturbent les gens selon qu'ils sont bons ou mauvais. Leur nature dépend du nombre de points d'aura du personnage. Les effets ne deviennent flagrants qu'avec une aura inférieure à 3 ou de 6 et plus après quelques aventures car les esprits sont discrets.

Aura	Types et nombre d'esprits
0	1D6 puissants esprits démons. <i>Personnage uniquement joué par le Maître du Jeu.</i>
1	Un esprit démon.
2	1D6 mauvais esprits.
3	Un mauvais esprit peu puissant.
4	Aura neutre, aucun esprit sauf ceux du lieu.
5	Un bon esprit peu puissant.
6	1D4 bons esprits.
7	1D4+1 bons esprits.
8	1D4+1 bons esprits +1 esprit gardien.
9	1D4+1 bons esprits +2 esprits gardiens.
10	2D4 bons esprits + 1D4+1 esprits gardiens, personne dépositaire de l'âme des ancêtres. <i>Personnage normalement réservé au Maître du Jeu.</i>

Il faut bien comprendre que les esprits accompagnent mais ne sont pas attachés à une personne donnée. Ce va-et-viens explique le nombre aléatoire des esprits. Chaque semaine, ou à l'occasion d'un nouveau scénario, le Maître du Jeu doit retirer ce nombre d'après la table ci-dessus.

Seuls les esprits démons s'attachent à un individu et ne partent pas d'eux même. La personne meure avec eux si son aura ne remonte pas rapidement, à moins qu'elle ne soit exorcisée par un chaman ou un ThéoMage. Le Maître du Jeu ne doit pas freiner la remontée de l'aura si le joueur a un désir de « rédemption » et accomplit des actes nobles. Mais

la quête d'une personne capable de chasser un esprit démon (ThéoMage, chaman), valorisera la caractéristique aura.

L'arrivée d'un esprit démon chasse les mauvais esprits du personnage.

Les esprits gardiens ne partent jamais sans avoir vérifié qu'un autre esprit gardien les remplaçait.

Meurtre, viol ou torture font immédiatement baisser l'aura de 1 point (voir plus) sauf pour ceux que les esprits n'accompagnent pas ainsi que pour les poisseux (voir p. 6).

TYPES D'ESPRITS

MAUVAIS ESPRIT

Ce type d'esprit se plaint des mauvais actes de la personne qu'il accompagne puis se lasse et s'en va, remplacé par un autre.

Ce qu'il aime c'est jouer des mauvais tours à son hôte. Par exemple une pièce dans sa bourse deviendra une piécette ou il lui fera dire des insultes ou encore le fera tomber.

En terme de jeu chaque mauvais esprit peut faire au choix une fois par semaine (avec des préférences selon sa nature) :

- 1 échec critique aggravé (nombre de 10 doublé)
- 1 jet de dé raté
- 3 jets de discrétions ratés
- 1 possession mentale où l'hôte insulte
- 5 possessions intellectuelles où l'hôte se trompe
- 3 possessions gestuelles où l'hôte vole par exemple
- 1 possession suicidaire où l'hôte attaque tous sans parer
- 1 possession agressive où l'hôte agresse sans raison
- 2 possessions destructives où l'hôte détruit un objet

De plus le personnage s'attire l'inimitié des gens qu'il rencontre, raison pour laquelle l'aura et le charisme son lié.

Si un mauvais esprit isolé est peu puissant, vous l'aurez compris, en nombres ils transforment rapidement la vie de leur hôte en enfer.

Important : *le meilleur était pour la fin...* Chaque mauvais esprit transforme, pour son hôte, un des D8 lancé éventuellement en D10. Ceci automatique, et concerne tous les jets comportant un ou plusieurs D8.

ESPRIT DÉMON

C'est une entité surnaturelle et maligne qui n'a pour unique but que la destruction de son hôte. Certes il l'aidera, mais uniquement pour mieux détruire tous ce qu'il peut, l'hôte, ses amis et tous ce à quoi il tient, du moment que celui qu'il possède tombe toujours plus bas.

En terme de jeu le personnage aura toujours au moins deux dés à lancer pour faire le mal et en contre partie le Maître du Jeu a toute latitude pour pourrir la vie au personnage. A chaque combat possible il devient berserker et attaque avec +1 dé mais ne pare pas. Les esprits démons peuvent aussi masquer la mauvaise aura qui est alors de 1D4+3 pour berner les gens.

La présence d'un esprit démon transforme, systématiquement, et pour tous les jets, les D8 en D10 (si D8 il y a). Les réussites automatiques (utilisation d'objets, de pouvoirs ou de compétences telles que concentration ou méditation, etc...) n'existent plus et sont remplacés par des D8 à lancer (qui restent dans ce cas D8).

Espérons que le joueur gardera son prochain point d'aura pour limiter la casse et remonter à 2 en aura. En tout cas à ce stade il sait que les esprits ne sont pas juste une croyance des personnages.

L'aura d'une personne accompagnée d'un ou plusieurs esprits démons est de 7 pour certains pouvoirs (p 22) ou duprer les gens.

BON ESPRIT

Le bon esprit aide et guide la personne qu'il accompagne. L'effet est le plus souvent mineur mais peut faire la différence en cas de difficultés. Par exemple trouver une outre d'eau dans le désert ou un colporteur dans la forêt pouvant vendre une épée alors qu'il vient de briser la sienne.

En terme de jeu chaque bon esprit peut une fois par semaine offrir soit :

- 1 réussite majeure améliorée (nombre d'as doublé)
- 1 objet perdu retrouvé
- 1 chemin perdu retrouvé
- 1 embuscade repérée
- 1 jet de dés réussi
- 3 jets de dés où le score du dé le plus haut est abaissé de 1
- 1 jet de dés où la caractéristique concerné gagne 1
- 2 jets de volonté réussis
- 1 caractéristique remise à son potentiel maximum
- ces modificateurs aux jets de dés peuvent être transformés en malus pour les ennemis.
- transformer les zéro d'un jet de l'adversaire en As pour son protégé.

Un bon esprit seul, est donc limité. Il ne s'agit pas pour le Maître du Jeu de placer le maximum d'aides chaque semaine car les aventures doivent garder piment et suspense. Mais si le personnage risque d'avoir un réel problème par ce que le joueur n'a pas eu de chance aux dés, l'esprit pourra intervenir.

ESPRIT GARDIEN

Cet esprit majeur aide la personne qu'il protège à surmonter les périls majeurs. Là aussi, comme pour les bons esprits, il n'est pas question de transformer le jeu pour ce personnage – et ce joueur – en une succession de réussites sans risque. L'esprit gardien est discret, en fait les gens ne doutent pas qu'ils existent mais le personnage ne sait pas forcément qu'il est protégé par un tel esprit. Une aide typique sera que le personnage ne meurt pas par malchance ou que l'assassin dans son dos éternuera. Il peut aussi apporter la même aide qu'un bon esprit plusieurs fois par semaines. En outre chaque esprit gardien transforme un zéro en simple échec, sur chaque jet... tout le temps !

Si un esprit gardien quitte celui qu'il protège par dépit parce qu'il viol, tue, pille etc... ce sont aussi tous les bons

esprits qui s'en vont : l'aura du personnage chute à 4 quel que soit son niveau.

L'ÂME DES ANCÊTRES

Le personnage reçoit indirectement conseils des ancêtres de son peuple à travers les signes de la vie quotidienne (oiseaux etc...). Il est aussi capable pour avoir la réponse à une question, d'interroger directement ses ancêtres familiaux – les hommes du côté paternel si le personnage est un homme, les femmes du côté maternel si c'est une femme – et devient une sorte de gardien des traditions pouvant prodiguer des conseils à son peuple. Le personnage n'est pas entouré en permanence de tous ses ancêtres, mais ils veillent sur lui et l'un d'eux viendra en porte parole.

En termes de jeu il peut une fois par semaine en se recueillant une demi journée, interroger directement ses ancêtres familiaux pour avoir connaissance de toutes choses : nom d'une personne ou ce qu'elle a fait, poème, chemin à suivre pour se rendre dans un lieu connu. Il faut bien entendu que le personnage (et pas seulement le joueur) soit en mesure de savoir quelle question poser et d'en avoir l'idée. L'information ne peut être plus longue qu'une trentaine de mot. Nulle réponse concernant le futur ne lui sera donnée, c'est le domaine des oracles. Cependant, bien connaître le passé permet au sage d'entrevoir plus clairement l'avenir.

Sans interroger directement ses ancêtres, il peut aussi lire les augures plus ou moins spontanément (sans demande préalable du joueur au Maître du Jeu). Pour cela il doit avec l'expérience développer la compétence augure. Le Maître du Jeu fera pour lui un jet caché sous cette dernière afin de savoir s'il repère le présage qui s'offre à la vue du personnage, puis un second jet pour l'interpréter. Il ne peut y avoir qu'une prédiction d'un futur proche, autrement dit du jour même, de ce qui risque de ce produire. Une tempête par exemple. Ce peut aussi être un conseil avisé comme l'endroit où se trouve une grotte sûre pour le campement.

Concernant le personnage. Ces compétences peuvent être développées au-delà du niveau 4 si elles concernent directement le quotidien de son peuple (essentiellement la survie, et le parlé). Au Maître du Jeu de définir cela localement, chaque « saint homme » étant unique.

Comme pour l'esprit gardien, un personnage qui commet des horreurs perd tous ces bons esprits mais aussi le conseil avisé de l'âme des ancêtres. Pire, 1D6 mauvais esprits sont aussitôt attirés pour prendre leurs places et l'aura chute à 2.

ÉVOLUTION ET IMPACT DE L'AURA SUR LA RÉPUTATION

Aura 10 : Aura de sainteté. Le personnage est un champion de légendes*, connu et adulé servant de guide à son peuple, ou un « simple » sorcier chaman... (*Cela ne veut pas dire reconnu en tout lieu pour autant car il ne circule pas de portrait de lui et les descriptions qui sont faite se sont bonifiées avec le temps.) Voir le paragraphe l'âme des ancêtres ci-dessus.

Aura 9 : Bénéit. Un véritable héros, il y a déjà quelques balades sur lui (ou elle) et les braves gens sont prêts à

l'aider, et gratuitement encore ! De plus il est du genre increvable, il faut dire que la chance ne le quitte pas et que de puissants esprits veillent sur ce personnage et ses amis.

Aura 8 : impossible que cette personne soit mauvaise. Le Maître du Jeu doit veiller à ce que le joueur ait bien compris que son personnage était protégé par une bonne étoile mais ne pouvait plus faire n'importe quoi sans tomber de haut. Voir description esprit gardien.

Aura 7 : une telle personne est d'emblée respectée, écoutée et sert de modèle. Ce n'est pas le genre à dormir seul à moins de l'avoir voulu et la chance ne lui fera pas défaut. A moins d'un bien grand péril, il n'y a sans doute qu'une mauvaise décision de sa part pour le mener à sa perte.

Aura 6 : le personnage semble quelqu'un de fiable mais il est encore possible avec 6 en aura qu'il soit un dangereux pillard dont l'aura fluctue sans cesse entre 5 et 7 s'il se contente de voler et ne tue pas par plaisir. Néanmoins le destin est souriant sinon glorieux et la réputation si elle est bonne commence à l'être vraiment.

Aura 5 : Chanceux. Voilà une personne sympathique à qui l'on est tenté de faire confiance. Tenté seulement car les gens ne sont pas toujours ce qu'ils semblent. De plus le personnage peu avoir de la chance.

Aura 4 : Indique que le personnage n'a aucun esprit l'accompagnant. Soit, il s'est débarrassé de son mauvais esprit ou a perdu son bon esprit, soit il n'en a jamais eu.

Aura 3 : Malchanceux. Le personnage s'attire facilement l'animosité. Son mauvais esprit du moment se contente de regarder plus que de le gêner. Mais aimera par exemple lui faire rater son jet de discrétion après un vol histoire de voir ce qui se passe ensuite.

Aura 2 : Mal personne. Le personnage échappe souvent au contrôle du joueur. Les gens ne lui feront presque jamais confiance, l'éviteront, les enfants lui jettent des pierres etc...

Aura 1 : Maudit. Les gens peuvent le reconnaître et il n'a pas bonne réputation...que dire de plus ? Tout est dit dans la description de l'esprit démon.

Aura 0 : Damné. Lorsque l'aura est à zéro le personnage est si corrompu que l'on peut se demander ce qu'a fait le joueur pour en arriver là et s'il est bien raisonnable de continuer ainsi. De toute façon le personnage est fou à lier et il ne lui reste que peu de temps à vivre. Le Maître du Jeu retire la feuille de personnage au joueur alors qu'il décrit le personnage s'enfuyant dans la nuit en hurlant.

CEUX QUE LES ESPRITS N'ACCOMPAGNENT PAS

Ils ne peuvent recevoir d'aide d'eux et ne sont pas importunés pas les esprits. D'une certaine manière ils n'ont pas à répondre de leurs actes. Du moins pas tout de suite, car si leurs actes ne peuvent faire baisser l'aura et attirer mauvais esprits, il n'en reste pas moins que la loi des Hommes finira par les rattraper. Brigands et autres maraudeurs ne font pas de vieux os dans un monde où les voyageurs se font souvent justice seuls. De plus ils ne sont pas protégés de la possession ni des attaques mentales dont les esprits démons et certaines créatures se délectent.

LES POISSEUX

Ils sont accompagnés d'un mauvais esprit in-dé-lo-geable. Particulièrement possessif, cet esprit éloigne tous les autres esprits, bons ou mauvais. Même les esprits démons préfèrent passer leur chemin et choisir une autre victime... jusqu'à un certain point : Les poisseux ne sont pas immunisés contre les attaques surnaturels et les possessions. Ce mauvais esprit est aussi pénible qu'« infatigable », il agit deux fois plus pour nuire à son hôte.

FOLIE

La folie est directement liée aux esprits car ils en préservent ou l'aggravent. Elle survient avec un double zéro sur un jet de volonté pour contrôler sa peur (c'est la peur panique).

- Les esprits gardiens donnent une protection totale contre la folie et la peur panique. Ainsi le personnage qu'ils accompagnent réussira automatiquement son jet de volonté pour surmonter sa peur – mais la ressent – et ne pas devenir fou.
- Les bons esprits donnent une protection partielle mais efficace puisque chacun d'eux permet de réussir 2 jets de volonté par semaine.
- Ceux avec un aura de 4 ne peuvent compter que sur eux-mêmes.
- Les mauvais esprits n'influencent pas le jet directement mais aggravent son échec. Toute peur devient panique. S'il y avait déjà panique, elle devient folie et la folie est définitive.
- Les esprits démons sont les plus redoutables ennemis du personnage : chaque jet de volonté raté la baisse définitivement de 1, provoque une crise de rage contre la première chose qui passe ou lui-même et fait naître une folie ou l'aggrave. Dans ces crises violentes la force augmente de 1 point temporairement, même si le score plein est dépassé. De plus les effets de la fatigue ne se font sentir qu'après la crise.

Il n'y a pas de liste exhaustive de folies, c'est au Maître du Jeu de déterminer la plus cohérente sur le moment, sans tenir en compte sa dangerosité pour le malheureux. Parmi les conséquences les plus communes de la folie :

- **Phobies.** Indiquer l'objet de la peur panique.
- **Agressivité** (peut entraîner des désirs de meurtres etc...)
- **Insomnie / Cauchemars**
- **Dépression** (les formes les plus graves entraînent la catatonie ou le suicide). Le personnage n'a normalement plus goût à l'aventure et sombre communément dans l'alcoolisme ou d'autres formes de drogues.
- **Amnésie** (elle masque souvent une folie)
- **Désir de revanche.** Le personnage cherche dès qu'il le peut la confrontation avec ce qui a entraîné sa folie pour cette fois la surmonter.
- **Rancœur / Vengeance.** Le personnage pense avoir été trahi par ses compagnons qui ne l'ont pas aidé au moment opportun. Il s'abstiendra à son tour pour son plaisir immédiat ou leur faire la morale par la suite... Dans les cas les plus graves, le personnage peut choisir de se faire justice en mettant lui-même en danger ses

compagnons voir même cherchera leur mort à l'issu d'un plan machiavélique particulièrement délirant.

- Ainsi que tous les autres **troubles du comportement** (tics, obsession, paranoïa...) et **changement de personnalité**.

A noter que les folies entraînant la passivité ont toujours des crises violentes.

HISTOIRE & SECRETS

An 500 de notre aire. Voilà une année bien ronde, un nouveau siècle. Début de l'aventure pour les personnages. Cette date indique bien que le monde d'Enchantements tel qu'il est connu est encore jeune. Les Maîtres Premiers existent certes depuis quelques millénaires mais ils venaient alors à peine de découvrir l'agriculture. Les ThéoMages eux, ne datent avec précision les événements que depuis cinq siècles et les traces de la "préaire" comme ils la nomment sont peu ou mal retranscrites.

Note : je conseil de ne pas utiliser le terme préhistoire mais celui de préaire car il ne s'agit pas d'une époque aussi lointaine dans Enchantements que la préhistoire l'est pour nous.

CHRONOLOGIE HISTORIQUE D'ENCHANTEMENTS

Cette succession de dates est très largement inspirée de notre chronologie. Le Maître du Jeu peut la compléter pour les besoins des parties, d'événements locaux ou de nouveaux événements majeures.

Les dates sont des chiffres ronds par simplicité. On notera que pour eux, les peuples ont toujours pratiqué des rites funéraires et toujours utilisé des outils.

Les personnages possédant la compétence histoire peuvent connaître ces informations.

<i>date</i>	<i>évènement</i>
?	Recul des glaces vers les grandes montagnes du Centre, suivi par les M'Org.
– 5000 ?	Agriculture, mise en commun des savoirs, apparition des Maîtres Premiers.
?	Domestication du chien
?	Recherches mystiques et spirituelles apparition des futurs ThéoMages.
– 4000 ?	Maîtres Feu, poteries
?	Cuir tanné
– 2000 ?	Elevage et domestication
?	Métaux, épée
– 1000 ?	Constructions en pierres de taille
– 800 ?	Verre, céramique
?	Découverte des esprits véritables
?	Cheval
?	Arc
?	Début des grandes guerres
?	Balance à plateau suspendu
?	Etudes d'astronomie
– 700	Création des Maîtres du Métal au sein des Maîtres Feu

?	Nombres (calcul)
– 600	Ecriture cunéiforme (runes) formation des ThéoMages.
?	Fin des grandes guerres
?	Parchemin, cuir parcheminé
?	Pierres de pouvoir
?	Théories occultes
– 500	Roue
– 200	Création des AlchiMaîtres par les Maîtres Feu Cuir tatoué
– 100	Condensateur de vapeur
– 80	Guerre M'Org (10 ans)
– 75	Découverte des secrets de l'acier ; les Maîtres du Métal quittent les Maîtres Feu
– 50	Poudre noire, scission des Maîtres du métal
An 0	L'Archi ThéoMage Buldenn commence à recueillir et à dater les nouveaux événements de l'histoire.
50	Les cartes du monde commencent à exister avec précision.
80	Tissage
150	Reconnaissance des TechniMages.
200	Métier à tisser
de 320 à 340	Dernière guerre avec les M'Org

DÉCOUVERTES TECHNIAGES

Informations réservées aux TechniMages et à ceux qui possèdent la compétence érudition TechniMage. Là encore, les dates sont arrondies par simplicité : inutile de les mémoriser !

<i>date</i>	<i>évènement</i>
– 500	Compas Premiers TechniMages
140	Boussole
145	Longue vue
150	Lunette astronomique
160	Transfusion sanguine (sans résoudre les problèmes de groupes sanguins ni de microbes)
170	Baromètre
180	Balancier d'horloge

190 Principe d'une machine et de mécanique

200 Métier à tisser

220 Faux ergonomique

250 Semoir

300	Thermomètre à mercure
350	Principe de la vapeur
450	Cloche de plongée
480	Arbalète
490	Machine à vapeur

SECRET MAÎTRES ET MAGES

Seuls les Maîtres et les Mages ayant le quatrième niveau de la compétence érudition de leur branche sont mis dans la confidence de ce secret.

En l'an 36, des explorateurs cartographes découvrent les limites du monde. Matérialisées par 6 grands piliers hauts de 50m, au plus profond du désert. Le monde est de forme hexagonal. C'est en poursuivant leur voyage à travers ces limites que les explorateurs comprirent qu'il était possible de revenir le l'autre coté du monde en poursuivant son errance dans le désert. En plusieurs lieux, le monde s'achève par de gigantesques gouffres où tombent les fleuves et les rivières.

Leurs successeurs découvrent l'existence des six grands pôles d'influence magnétique (Go, Ta, Mi, Ni, Um & Tu), générés par les mystérieux piliers. Aucune trace, aucun indice des bâtisseurs des limites du monde. Archi Maîtres et Archi Mages en discutent encore, en particulier les ThéoMages et les AlchiMaîtres : dieux ou ancienne civilisation ? Contre toute attente, ils semblent pencher en faveur d'un ancien peuple de géants.

La taille du monde est à présent connu : terres de près de 10.000 km de diamètre dont une bande désertique de 2.000 km de large qui en fait le tour. La compétence érudition dans une branche Maître ou Mage au niveau 3 permet de savoir globalement cela avec une évaluation du monde connu à 8.000 km avant le désert.

Quelques Maîtres et Mages se demandent par ailleurs si cette limite est réellement infranchissable. Et si les piliers étaient des barrières renvoyant le voyageur d'où il vient ?

SECRETS M'ORG

Les M'Org forment une autre branche (plus vieille) d'êtres humains dont l'union est stérile – leur différence, est génétiquement faible mais suffisante.

Les M'Org ont vu en une génération le recul des glaces sans pouvoir s'adapter à la fin de l'aire glaciaire. Ils crurent à la fin des temps et se réfugièrent au centre du monde, les actuelles montagnes M'Org. Les retardataires furent chassés par les autres peuples à cause de leurs différences et de la crainte qu'ils inspiraient.

Au centre de leur grande chaîne de montagnes se trouve une vaste étendue glaciaire (500 km de large) où la civilisation M'Org après s'être développée décline peu à peu. C'est là que vivent la majorité des M'Org. Ce lieu est connu d'eux seuls.

De nombreuses traces de leur glorieux passé sont encore là, parfois utilisées. On y trouve même des navires poussés par les vents et glissant sur la glace. Malheureusement pour les M'Org ce secret de fabrication est presque perdu. Seuls quelques artisans savent réparer. Le savoir n'est plus une priorité depuis longtemps chez les M'Org.

Des parchemins M'Org montrent les grands piliers aux limites du monde. On y voit les ancêtres des M'Org qui les construisent sous la glace. Ils mesuraient près de 4m en ce temps. D'autres montrent qu'avec le recul de l'aire glaciaire les M'Org redécouvrent ces piliers et s'en éloignent respectueusement désignant ces lieux comme sacrés. Leur recul se poursuit avec celui des glaces, ils suivent jusque dans les montagnes du Centre du monde qui sont le berceau M'Org.

FUTUR

Ce qui est à retenir de votre lecture de ce chapitre, plus que des dates, est que ce monde étant jeune, bien des choses restent à faire et à découvrir. Le futur de l'humanité dans Enchantements est à la fois prometteur et incertain ?

Maîtres et Mages s'affairent pour ne pas rester sur le carreau. Dans cette course les Maîtres Premiers ont le plus à craindre : Leurs antiques savoirs s'ils ont permis à l'humanité de se développer, risquent d'être de moins en moins indispensables d'où le rôle de médiateur avec les autres Maîtres et Mages que les Maîtres Premiers endossent dès qu'ils le peuvent.

MAGIE & PSYCHISME

Ces deux forces concernent tout le monde mais seuls quelques uns savent les utiliser. Il est notable que les bons esprits qui entourent les personnes renforcent magie et psychisme, alors que les mauvais s'en nourrissent. Les premiers aident donc les personnages, alors que les seconds constituent une gêne.

LA MAGIE

La magie se retrouve un peu partout dans Enchantements. Les terres comme les êtres ont une part de magie, mais elle n'est pas toujours exploitable.

Est généralement considéré comme magique ce qui est contraire aux lois de la nature. Pourtant dans Enchantements cette distinction est mince car la nature peut elle-même être magique. En fait dans Enchantements la magie est une puissance à la source de tout. Elle influe sur toute chose ou être.

Sans rentrer dans un débat mystico-religieux futile, il faut garder à l'esprit qu'il s'agit d'un jeu de rôles. Les dieux existent et sont éminemment magiques, ainsi que la vie elle-même. Tout ce qui est de l'ordre du miracle est d'essence magique.

D'une manière générale il est impossible de comprendre les effets de la magie par de simples observations puis déductions, sa logique étant contraire à celle des êtres humains. Elle peut néanmoins être étudiée à travers l'occultisme, la théologie ou certaines matières comme les pierres de pouvoirs.

La magie peut revêtir différentes formes dans Enchantements. Elle peut baigner une terre, irradier d'un lieu ou d'un objet ou y être captive. Ceux qui la manipulent ont la capacité de la canaliser et ou de la libérer. Le chapitre suivant, *Compétences et Pouvoirs*, décrit ces possibilités.

LE PSYCHISME

Présent chez tous les êtres dotés d'une conscience, le psychisme peut ressembler à la magie par des effets surnaturels. Mais la ressemblance s'arrête là.

Le psychisme est donc une force puisée en chaque utilisateur. Mais tout le monde ne peut pas en tirer partie. Soit parce que cette force n'est pas assez développée, soit parce qu'elle n'est pas canalisée. Le psychisme, plus encore que la magie, a besoin d'un environnement favorable car il n'est pas présent à l'état libre dans ce monde. D'ailleurs le psychisme ne l'influence que faiblement, et peut être comparé aux émotions : la colère peut amener à construire

ou abattre un mur, mais sans vraiment en changer la nature. Cette comparaison est d'autant plus vraie que psychisme et émotions ne se développent qu'avec l'éveil de la conscience. Les utilisations du psychisme par les personnages sont détaillées dans le chapitre *Compétences et Pouvoirs*.

LIENS AVEC LES RELIGIONS

Les dieux n'offrent leur aide qu'à travers les esprits et des objets tels que les pierres de pouvoirs. C'est la déduction des ThéoMages en l'absence d'intervention divine directe. Toutefois personne ne doute qu'ils existent au même titre que personne ne doute de la puissance de la magie. En revanche, nul ne sait si la magie existait avant les dieux ou si elle est dégagée par ces derniers.

Aucune religion dans Enchantements ne revendique la création de l'humanité en tant que telle par ses dieux plus que les autres. Certaines prétendent que leurs dieux sont les créateurs du monde, d'autre qu'ils sont nés de lui. Le psychisme est le plus souvent considéré comme un don des dieux à l'humanité.

La magie est pour les ThéoMages la force qui relie tous ces événements quel qu'en soit l'ordre. Les dieux sont donc magiques et donneront un jour leur aide directement comme ils devaient le faire par le passé, mais d'ici là les ThéoMages se taisent sur cette inaction divine pour ne pas affoler les peuples.

Coté Maître du Jeu : Les déités d'Enchantements tiennent ces terres à l'écart du reste du monde, dévasté par leurs combats divins et où certains dieux veulent poursuivre les hostilités. Les dragons y ont d'ailleurs participé et périés à l'exception d'un unique couple qui n'a pas quitté les terres d'Enchantements car il couvait. Des hommes ont d'ailleurs tué les jeunes par la suite. Les esprits des grands dragons défunts sont revenus hanter les terres d'Enchantements, ce sont les esprits dragons.

C'est aux dieux que l'on doit les limites du monde et les piliers ont été érigés par les M'Org sur demande divine. Les piliers sont d'inaccessibles passages vers le monde dévasté des dieux.

Après de longues parties d'Enchantements, un scénario où les personnages pénètrent une de ces tours et rencontrent une divinité est envisageable. L'humanité est donc sous cloche d'une certaine façon, mise à l'abri de certains dieux par d'autres, avec les esprits dragons en guise de gardiens protégeant l'humanité d'elle-même.

COMPÉTENCES ET POUVOIRS

SPÉCIALITÉS DE MAÎTRES & DE MAGES

Ces descriptions prévalent sur celles du livre du joueur où il n'y a que de vagues idées pour les simples gens de ce qu'elles permettent. D'autres ne se trouvent qu'ici. Les Maîtres et les Mages peuvent bien sûr atteindre le cinquième niveau de compétence grâce à l'entraînement des pairs de leurs branches. Une grande discrétion entoure la nature exacte de ces compétences et pouvoirs.

COMPÉTENCES COMMUNES MAÎTRES – MAGES

Chasse des monstres et créatures

C'est la même compétence que celles des Maîtres Premiers page 15. Elle est disponible à tous une fois l'aventure commencée, y compris les simples gens qui ont l'occasion de survivre à ce genre de "bestioles".

Commun littéraire runique

L'écrit runique traditionnel. Il n'a pas besoin d'être adapté aux dialectes. Les Maîtres et les Mages l'utilisent souvent pour prendre des notes diverses et consulter certains ouvrages. Mais n'oubliez pas que le savoir se transmet surtout oralement.

Concentration

Permet, si un jet sous la volonté (actuelle) est réussi, d'ajouter autant de dés bonus aux prochaines actions du même type à venir dans les minutes, mais pas pour une seule et unique action. Le nombre de dés bonus est dégressif.

- 1 réussite : 1 dé à la prochaine action
- 2 " 1 dé, puis 1 autre dé
- 3 " 2 dés, puis 1 dé
- 4 " 2 dés, puis 1 dé, puis 1 dernier dé
- 5 " 2 dés, 2 dés, 1 dé.

Les As lors du jet sous la volonté ne comptent pas comme des réussites majeures, mais comme des réussites automatiques aux prochaines actions (en commençant par la première).

Si la concentration doit faire gagner 2 dés à une compétence de niveau 1, ils sont comptés comme 1 réussite automatique en plus du dé de la compétence.

Chaque usage de cette compétence fatigue mentalement un peu plus : perte temporaire de 1 point de volonté après le jet. En cas d'échec critique sous le jet de volonté, chaque 10 fait perdre 1 point de volonté en plus.

Une fois qu'un jet est fait, son effet peut durer plusieurs manches et il n'est pas refait pendant cette période. Si un jet est requis il suffit d'utiliser les dés donnés par les réussites à la concentration. Par exemple si un jet de volonté ou de concentration est à faire pour encaisser un pouvoir, et que le joueur dispose d'un bonus de 2 dés à cet instant, il tire donc ces 2 dés en plus de ceux normalement utilisés pour le jet de volonté.

Il est possible de renforcer la concentration de manche en manche. Un premier jet est fait, puis à la manche suivante un second avec le premier bonus du jet précédent, et ainsi de suite. Il n'est donc pas possible d'en cumuler indéfiniment puisque les premiers bonus sont utilisés pour les jets de concentrations qui suivent et qu'un point de volonté est dépensé à chaque fois... mais enchaîner deux concentrations peut être utile dans les luttes de pouvoirs psychiques ou magiques.

L'utilisation de la concentration avec les pouvoirs ThéoMages est particulière : l'ensemble du bonus gagné peut se reporter sur un pouvoir unique, aussi bien qu'un enchaînement de pouvoir. La répartition se fait au fil des manches selon le désir du joueur, jusqu'à épuisement du bonus. Cependant c'est avant chaque jet, en début de manche, que doit être décidé du bonus consommé. Enfin, ce bonus n'est valable que pour des pouvoirs, et si leur enchaînement est interrompu (échec d'un pouvoir ou un élément extérieure), son reliquat est perdu.

La compétence concentration peut également se substituer aux jets « bruts » de volonté. Si cela est plus avantageux à haut niveau, cela coûte néanmoins un point de volonté temporaire ! De plus, prises au dépourvu la plupart des personnes n'ont pour seul choix que le jet de caractéristique : il se fait sans malus contrairement au jet de compétence en situation difficile.

Conviction

Permet à son utilisateur de ne pas trahir ses convictions profondes. Par exemple de ne pas tuer sous la contrainte d'une possession maléfique ou d'un charme. Conviction ne nécessite pas de dépense particulière d'expérience. Elle découle de concentration et méditation. Son niveau est le plus bas des deux. Le jet se fait sous la volonté comme s'il s'agissait d'une parade mentale. Cette capacité se déclenche automatiquement, sans dépense de volonté et avant un jet de défense psychique ou magique.

Erudition

La description est celle du livre des joueurs. Pour rappel : Il y a un type d'érudition par branche de Maîtres et de Mages. Cette compétence permet d'avoir une culture générale de sa branche ou des autres, pour se tenir au parfum mais surtout connaître les plus anciens et ne pas commettre d'impair.

- si c'est celle du personnage les jets se font sous l'abstraction. Le Maître du Jeu en fera ponctuellement pour savoir si le personnage est bien intégré parmi les siens.
- si le personnage n'est pas dans la branche dont il a la compétence ou qu'il n'est ni Maître ni Mage, il ne peut dépasser le niveau 2 et le jet se fait sous l'adaptabilité.

En outre, et c'est un point nouveau ici, cette compétence sert de limite aux niveaux des compétences et pouvoir de Maîtres et de Mages. Ces derniers ne peuvent avoir plus de

1 point dans ces domaines au-delà du niveau d'érudition car ils ont besoin d'être intégré dans leurs branches pour progresser pleinement.

De plus érudition permet aux Maîtres et aux Mages de connaître certains secrets du monde d'Enchantements.

Expérimentation

Tous les Maîtres et les Mages l'ont à un niveau plus ou moins développé. Cette compétence sert à trouver de nouvelles théories, à inventer, à découvrir de nouveaux procédés pour les savoirs appliqués ou théoriques mais aussi pour toutes les compétences possibles qui peuvent s'étudier en tant que chercheur. Les jets se font toujours sous l'adaptabilité dans un premier temps puis sous l'abstraction avec la compétence à relier pour mettre en place les nouveautés. Attention, la compétence expérimentée est requise pour l'expérimentation en elle-même afin de ne pas enfoncer des portes ouvertes.

Lévitiation

Il s'agit en fait d'un pouvoir mais il est accessible à tous ceux qui développent les compétences méditation et concentration. Le niveau maximal de lévitation ne peut dépasser celui de la méditation pas plus que celui de la concentration. C'est la seule restriction.

Grâce à ce pouvoir, le Maître ou le Mage peut léviter ou se rendre plus léger et mobile. Attention : ce pouvoir ne permet pas d'être plus rapide ou précis.

Niveau 1 : le personnage lévite après une transe de quelques heures. Un jet n'est pas nécessaire si le personnage a d'autres niveaux de ce pouvoir.

Niveau 2 : idem niveau 1 mais en quelques minutes.

Niveau 3 : le personnage se rend plus léger en une manche. Il limite les traces qu'il laisse en marchant ainsi que le bruit. Il est aussi meilleur acrobate. Ces compétences reçoivent un bonus de deux D10 supplémentaires à lancer.

Niveau 4 : le personnage est presque aussi léger que l'air en une manche et il additionne les réussites qu'il fait en lévitation à celle d'acrobatie. Les mouvements simples et les sauts sont automatiquement réussis, il peut même marcher à la surface de l'eau comme d'une flaque.

Niveau 5 : le personnage n'a plus besoin de jet et se déplace comme il le souhaite en prenant appui ou non sur les obstacles.

Les jets de lévitation des quatre premiers niveaux peuvent être faits de deux façons avec la volonté : soit avec l'aide de la concentration ou de la méditation comme compétence préparatoire (suivant la circonstance) et il y a une perte de 1 point de volonté temporaire, ou sans cette aide et la perte de ce point ne survient qu'en cas d'échec si le personnage veut poursuivre sa tentative.

Méditation

Contrairement à ce que pensent les simples gens, il n'y a pas que les ThéoMages et certains chamans à avoir l'utilité de cette compétence. La méditation prépare toutes les activités *intellectuelles ou surnaturelles* – telles que la philosophie, la stratégie et autres pouvoirs.

Le jet se fait :

- Sous l'abstraction pour mettre de l'ordre dans ses pensées afin de préparer une compétence ou de tracer une rune ancienne,
- sous la volonté s'il s'agit de faire le vide pour préparer un rituel ou certains pouvoirs.
- Dans tous les cas, le niveau de méditation utilisé ne doit pas dépasser celui de la compétence préparée. Le cas échéant cela réduit de quelques heures la méditation.

La médiation prend du temps. Des heures, des jours voir des semaines, si le jet échoue et doit être refait à de multiples reprises. Un malus s'applique donc systématiquement si le temps manque, ou que les conditions ne sont pas propices. Plus la compétence méditation est élevée, plus le personnage peut se permettre de subir un malus.

La durée initiale pour calculer le temps de la médiation et ses effets, est d'un jour et d'une nuit.

- En réduisant de moitié la durée de méditation, le personnage perd 1D à ce jet, et inversement si on l'augmente.
- En se limitant à 4 heures de méditation, le malus est de 2D. Pour 2 heures il est de 3D, et pour 1 heure de 4D.
- Il n'est pas possible de gagner plus d'un dé en allongeant la méditation. Cependant cela permet de faire d'autres jets.

Exemple 1 : un Maître Premier se prépare au tatouage d'une rune ancienne sur un équipier. Il possède le niveau 3 en tatouage, 2 en runique ancien et 3 en méditation. Un tatouage est une affaire de précision et ne se prépare pas avec la médiation. Du reste il n'en a pas vraiment besoin avec un 7 en précision. En revanche ses connaissances en runique ancien sont perfectibles et la méditation va l'aider à rassembler ses connaissances sur la rune à tatouer.

Il ne peut jeter plus de dés en méditation que son niveau en runique ancien. Il jette donc 2D en méditation sous son abstraction, et obtient une réussite simple. Après une méditation un peu plus courte que prévu (il a jeté 2D avec un niveau 3), il gagne donc 1D pour son jet de runique ancien.

A noter que si ce bonus ne le satisfait pas, il peut prendre le temps d'une nouvelle médiation, mais ne tient plus compte de ce dé gagné.

Exemple 2 : un Archi ThéoMage souhaite méditer sur un rituel pour voir la progression de bandits venant vers son village. Le temps lui est compté, et il est seul pour le rituel. Celui-ci est donc difficile (malus 2D), mais réalisable avec son niveau 4 en rituel : 2D10 à jeter !

La méditation peut l'aider à préparer l'exécution du rituel. Mais puisqu'il manque de temps, la méditation risque de le pénaliser plus que de l'aider. S'il choisit de méditer, il perd quelques heures, aggravant le malus sur le rituel. Ainsi, *la médiation n'est pas une compétence miracle et n'est pas toujours intéressante, surtout si le temps manque !*

D'une manière plus étendue, la méditation s'utilise aussi pour *réduire un malus sur quelques compétences* dont celles de chasse, de survie et d'artisanats. Dans ce cas le malus doit être subit par le personnage et non un choix du joueur : choisir de chasser à cloche pied donne un malus variable suivant le terrain, mais ne peut être réduit par un

jet de méditation. En plus de la contrainte de niveau indiquée ci-dessus, *le malus ne peut se voir transformer ainsi en bonus.*

Exemption : la méditation ne s'utilise *jamais* avec les compétences d'expérimentations. En fait ces dernières ont déjà leurs techniques de pseudo méditation si nécessaire. Elles sont comprises dans le jet d'expérimentation.

COMPÉTENCES DES MAÎTRES PREMIERS

Alcool

Les Maîtres Premiers s'occupent des vins, des bières et de tous les alcools en fûts. La compétence s'utilise sous l'adaptabilité.

Appel de monstres et créatures non magiques

Le Maître Premier sait siffler avec ou sans ses mains et certaines herbes et claquer sa langue d'une manière étrange afin de faire venir des monstres ou des créatures non magiques. Accessoirement il peut le faire avec les animaux s'il n'a pas la communication animale. Le jet se fait sous la vigilance.

La principale différence entre les animaux et de telles créatures c'est qu'elles ne font pas partie de la nature, même si elles ne sont pas magiques. L'appréciation est donc assez subtile. Les cerbères, les pégases sont des monstres ou des créatures non magiques et n'ont pas de pouvoir mystérieux. Certes le pégase vol, mais il a des ailes.

Cette compétence prépare la chasse de montres et créatures.

Artisanat

Comme cela a déjà été vu, les Maîtres Premiers sont réputés pour leurs artisans. La liste des spécialités potentielles est impossible à tenir tant il est possible de fabriquer de chose. Souvenez-vous seulement qu'il s'agit ici des artisanats des Maîtres Premiers. Il y a donc par exemple le cuir, la pierre, les gemmes, le bois de construction, les objets de bois, les arcs et leurs flèches etc... ainsi que la peinture, le tatouage...

La compétence artisanat se fait avec la précision. Elle est souvent utilisée avec une compétence de savoir appliqué lorsque la matière travaillée a des propriétés particulières. De plus les artisans Maîtres Premiers savent souvent travailler sommairement les autres matières complémentaires avec 2 dés de malus, y compris le métal simple comme pour faire eux même les têtes de flèches. Il ne s'agit là que de dépannage.

Botanique

Contrairement à la compétence herboristerie, celle-ci permet de connaître les plantes et pas forcément leurs applications concrètes. Néanmoins cette compétence prépare l'herboristerie et est par contre requise pour les cultures secrètes. Les jets se font en abstraction.

Chasse de montres et créatures

C'est une spécialité de chasse un peu particulière. Elle permet le pistage, la confection de pièges et s'utilise comme les autres chasses. Certaines techniques sont très spéciales, il ne s'agit pas de trouver une biche ni même un tigre mais des proies éminemment surnaturelles même si elles ne sont pas toutes magiques : harpie, cerbère ...

Le jet se fait sous la vigilance puis l'adaptabilité. Attention, toutes ces créatures ne sont pas piégeables. Certaines se battront jusqu'à la mort, parfois la leur, ce qui nécessite un combat en bonne et due forme.

Communication animale

Cette compétence ne permet jamais de modifier les comportements instinctifs des animaux.

Sans savoir parler aux animaux, cette compétence permet une empathie entre le Maître et la bête, les deux pouvant comprendre les attentes et ce que ressent l'autre. Le résultat est une véritable osmose qui aide à préparer toute interaction avec les animaux, et eux seulement. C'est ainsi que certains Maîtres Premiers comprennent mieux les bêtes que les hommes.

Le jet se fait sous l'aura et n'a pas le temps d'être préparé par la méditation car il se fait dans l'instant. Mais si l'animal n'est pas présent, cette compétence permet aussi de l'appeler en l'imitant lui ou une proie. Le jet d'appel se fait sous la vigilance.

Attention aux appels : L'animal doit être dans le secteur et doit avoir une raison de se déplacer. S'il est solitaire il ne viendra que pour défendre son territoire, le plus souvent en se battant, ou pour se reproduire, si c'est la saison.

Cultures secrètes

C'est un précieux savoir. Il permet de faire pousser des plantes d'essences magiques comme celles utilisées pour l'encre des runes anciennes. Seuls les Maîtres Premiers l'ont, même les ThéoMages ne savent pas faire pousser ces plantes par eux même. Cette compétence permet aussi de trouver de telles plantes dans la nature. Les jets se font sous l'aura car de bons esprits sont indispensables.

Dressage de monstres et créatures

Dressage est un mot un peu fort, en fait cette compétence permet de socialiser à l'homme ou à un Maître un monstre ou une créature, mais aussi les animaux les plus sauvages tel que les tigres à dents de sabre. En fait cette compétence remplace chez les Maîtres Premiers celle du dressage classique. Les jets se font sous l'adaptabilité pendant la période de dressage et sous l'aura pour donner un ordre car les bons esprits aident véritablement et les mauvais perturbent grandement.

Evaluation

Les Maîtres Premiers sont des habitués de cette compétence tant il passe de matière différente entre leurs mains. Elle permet d'évaluer la qualité d'une matière du point de vu artisanal ou commercial. Le jet se fait sous l'abstraction pour recouper les informations connues.

Expérimentation

La plus développée chez les Maîtres Premiers concerne l'herboristerie, suivi de l'élevage. Rares sont ceux qui cherchent de nouvelles techniques de travail de la matière inerte, d'autant que les techniques existantes sont déjà très nombreuses.

Herboristerie

Cette compétence permet d'utiliser au mieux les plantes et de les connaître pour leurs propriétés. Les jets se font en adaptabilité pour trouver celle qui convient le mieux, en vigilance pour la chercher dans la nature.

La flore d'Enchantements est d'une variété telle que donner un nom est souvent impossible, même aux Maîtres Premiers. Ils savent reconnaître les plantes qui les intéressent pour un usage donné grâce à la famille de celle-ci mais aussi au milieu où elles sont trouvées, comme par exemple les plantes qui les entourent. Le Maître du Jeu détermine donc le cas échéant un malus de 1 à 3 dés (ou plus) sur le jet de dés suivant la puissance de l'effet recherché. Attention les plantes miracles n'existent pas. En trouver une qui soigne une certaine maladie ou augmente temporairement une caractéristique est particulièrement ardu pour celui qui est en terre inconnue.

Runique ancien

C'est une langue mystique principalement ThéoMage mais les Maîtres Premiers en connaissent quelques runes pour les tatouages. Niveau 2 au maximum sauf pour les Archi Maîtres et les Maîtres Suprêmes. Voir page 27 pour les runes anciennes.

Savoir appliqué

Permet de travailler des matières particulières avec la compétence artisanat. Chaque matière est une compétence à part entière, en voici les principales :

- cuir (vêtements de combats, cuir parcheminé)
- bois
- pierre
- os
- gemme (pierres de pouvoir)

Lorsqu'une matière aux propriétés particulières est travaillée, cette compétence est alors nécessaire. Si la matière est plus anodine, cette compétence permet alors un jet de préparation à l'artisanat. Les jets se font sous l'adaptabilité. Certains Maîtres Premiers étudient les argiles et leurs cuissons en secret.

Soins Premiers

A ne surtout pas confondre avec les premiers soins !

Ils s'appliquent à toutes créatures vivantes non magiques. Les hommes comme les animaux donc, ainsi que certaines créatures. Cependant divers malus cumulables s'appliquent si les soins dépassent le cadre de la blessure légère ou de la maladie bénigne des Hommes.

- -1 dé pour les animaux (elle ne rivalise pas avec la compétence de *soins des animaux*, encore que l'une peut préparer l'autre).
- -2 à -3 dés pour les créatures

- -1 pour les blessures moyennes (coup reçu effectuant des dégâts normaux ou multiples blessures superficielles)
- -1 à 3 dés pour soigner une maladie rare, grave ou exotique.
- -1 à 3 dés pour récupérer d'un empoisonnement non mortel ou rapide. (Ce n'est ici qu'un palliatif, rien ne remplacera jamais l'antidote)
- -3 dés, sortir quelqu'un du coma.

A noter que cette compétence permet quelques prouesses sans malus, que les seuls *premiers soins* n'autorisent pas.

- Réanimer sur le champ de bataille
- Transport de fortune d'un blessé sur des lieues sans aggraver son état.

Les jets se font sous l'adaptabilité.

Tatouage runique

Afin de tatouer des runes chargées de pouvoir grâce à cette compétence, il convient :

- De connaître les bases du *runique ancien*. C'est une compétence requise, seules les runes connues sont tatouables.
- D'avoir des ancres spécifiques. Ce n'est pas si compliqué en étant Maître Premier mais peut le devenir en aventure sans passer en magasin.
- D'user de la compétence d'*artisanat tatouage*. Elle prépare celle de *tatouage runique*.

Le nombre de réussites déterminent la durée du tatouage. En effet ce dernier s'efface avec le temps et les utilisations. Chaque réussite offre une utilisation ou une semaine de plus pour l'utiliser. Les tatouages sont généralement exécutés au dernier moment en cas de danger anticipé, rarement « au cas où » des semaines à l'avance.

Il est difficile de se tatouer seul (malus de 1 dé) les tatouages runiques n'étant pas placés n'importe où. Les Maîtres Premiers préfèrent donc s'entraider, et cette compétence est surtout destinée à être exécutée sur une autre personne.

Grâce à cette compétence, les Maîtres Premiers profitent de puissants charmes dont ils font aussi profiter aux Maîtres du Métal et aux ThéoMages. Les TechniMages sont rarement demandeur et les Maîtres du Feu et les AlchiMaîtres refusent presque toujours de faire appel à une aide extérieure. Des exemples de runes tatouées sont donnés p. 28. Le plus souvent enseignées par des ThéoMages, ces runes restent majoritairement tatouées par les Maîtres Premier.

Zoologie

Il s'agit de la connaissance approfondie des animaux et créatures diverses d'Enchantements, ce qui implique une meilleure connaissance des risques et dangers à éviter et parfois comment. Cette compétence se fait sous l'abstraction et peut préparer les jets d'*élevage*, de *dressage* ou de *soins des animaux*.

POUVOIRS DES MAÎTRES PREMIERS

Leurs apparitions et développements se font selon les mêmes règles que pour les ThéoMages. Voir p. 22. Ces tests

se font par les ThéoMages dans le cadre d'une collaboration entre Maîtres et Mages.

Perception de la magie

Pouvoir réservé aux artisans qui traitent des matières magiques comme les pierres de pouvoir, certaines plantes ou font des tatouages runiques. Donne la possibilité de percevoir l'essence magique et les propriétés qui en découlent. Le jet se fait sous l'aura car les bons esprits qui entourent le Maître sont réceptifs à la magie.

Pouvoirs ThéoMages

Certains Maîtres Premiers développent des pouvoirs ThéoMages. La raison pour laquelle ces pouvoirs apparaissent est la manipulation des pierres de pouvoir, runes anciennes et certaines plantes d'essence magique ou psychique. Seule la libération d'énergie ne peut apparaître car elle doit être enseignée. Les Maîtres Premiers les développent rarement au-dessus du niveau 2, niveau 3 pour les Archi Maîtres, 4 pour les Maîtres Suprêmes. Ils s'utilisent comme décrit pour les ThéoMages p. 22 et nécessitent la dépense d'un point d'avantage si le Maître du Jeu l'accepte et que le test ThéoMage est réussi.

Libération nature et vie

C'est une des libérations d'éléments telle que les ThéoMages l'utilisent. Voir p. 26.

Sens du danger

Tous les Maîtres Premiers sont susceptibles de le développer. Il permet de détecter un danger imminent dans la nature, qu'il soit naturel ou non ou du fait de l'homme. Ce sentiment de danger a pour avantage de n'avoir rien d'équivoque contrairement au *sixième sens*.

Cette alerte s'affine avec les niveaux jusqu'à fonctionner aussi pendant le sommeil. Voici quelques repères :

Niveau 1 : embuscade immédiate

Niveau 2 : avalanche, poison, archer

Niveau 3 : prédateur naturel en approche, danger non mortel, magique ou psychique

Niveau 4 : piège artificielle, lieu dangereux

Niveau 5 : n'importe quel danger, y compris dans le sommeil.

Ce pouvoir se lance sous la vigilance ou l'aura (la caractéristique la plus forte).

COMPÉTENCES DES MAÎTRES FEU

Allumer le feu

Cette compétence peut sembler obsolète et pourtant ! Les Maîtres Feu sont les seuls qui puissent allumer un feu en toutes circonstances et en tous lieux, même s'ils n'ont rien sur eux en trouvant ce qu'il faut.

A partir du niveau 4 ils connaissent des matières qui brûlent sous l'eau. La majorité ne se trouvent pas à l'état brute dans la nature. Elles doivent être préparées en laboratoire avec cette compétence ou par un AlchiMaître doté de connaissances alchimiques de niveau 4. Dans tous

les cas, il y a un malus de 2 dés pour extraire ou composer un tel produit, idem pour l'utiliser.

Artisanat

Les Maîtres Feu ont comme principaux supports de travail le verre et la céramique. Ils travaillent aussi et c'est moins connu sur la lave, les pierres de pouvoir et cherchent à redécouvrir les techniques de travail du métal par eux même. En terme de jeu pour les personnages, seuls sont à considérer comme des compétences :

- le verre (le faire et le souffler)
- la céramique (ainsi que les terres argileuses et la cuisson)
- la lave (prélèvement et travail)

Le jet se fait avec la précision. Cette compétence est souvent utilisée avec une compétence de savoir appliqué lorsque la matière travaillée a des propriétés particulières. Aucune technique n'a encore été mise au point pour graver des runes anciennes sur les matières travaillées par les Maîtres Feu sans les détruire.

Expérimentation

Les Archi Maîtres Feu tentent avec acharnement de redécouvrir les secrets du métal mais avec de maigre succès. Ainsi les Maîtres Feu en général se concentrent sur le verre, la céramique ainsi que les terres argileuses et les pierres de pouvoirs.

Vulcanologie

L'étude des volcans. Ceux-ci fascinent bien évidemment les Maîtres Feu. Cependant c'est une compétence encore jeune et même à haut niveau, elle ne permet pas grand chose en terme de jeu. Reste qu'elle est prestigieuse au sein des Maîtres Feu.

Savoir appliqué

Permet de travailler des matières particulières avec la compétence artisanat. Chaque spécialité de matière est une compétence à part entière :

- verre (armes et optique)
- céramique (armes entre autres)
- pierres de pouvoir

Lorsqu'une matière aux propriétés particulières est travaillée, cette compétence est alors nécessaire. Si la matière est plus anodine, cette compétence permet alors un jet de préparation à l'artisanat. Les jets se font sous l'adaptabilité.

POUVOIRS DES MAÎTRES FEU

Leurs apparitions et développements se font selon les mêmes règles que pour les ThéoMages. Voir p. 22. Ces tests se font par les ThéoMages dans le cadre d'une collaboration entre Maîtres et Mages.

Libération du feu

C'est le seul pouvoir qu'ils ont redécouvert et autant dire qu'ils ont joué des pieds et des mains pour avoir l'aide des ThéoMages pour cet apprentissage. Les Maîtres Feu ont mis

leur honneur de coté et ont accepté de livrer les AlchiMaîtres pratiquant la libération de Mort – une autre Libération d'énergie – car souvenez-vous, les AlchiMaîtres sont fidèles aux Maîtres Feu en échange de sièges à certains de leurs conseils Archi Maîtres. Les libérations d'éléments – dont celle du feu – sont décrites page 25.

Résistance au feu

Au fil du temps les Maîtres Feu sont parvenus pour la plupart d'entre eux à développer une résistance à la chaleur et au feu. Il s'agit bien d'une résistance et non d'une immunité, mais automatique et permanente :

Niveau 1 : supporte la chaleur caniculaire à proximité des fours ou dans le désert.

Niveau 2 : permet de saisir des plats chauds à mains nues sans la moindre gêne le temps de les déplacer.

Niveau 3 : marche sur les braises

Niveau 4 : à présent la résistance est suffisante pour réduire de moitié les dégâts du feu. La chaleur dégagée par un incendie est supportée quelques minutes (de quoi sauver quelqu'un piégé par le feu dans un bâtiment).

Niveau 5 : un mur de flammes peut être traversé rapidement (course ou saut) sans dégâts. En cas de contact prolongé (liquide enflammé, incendie...) les dégâts sont divisés par trois.

Ce pouvoir ne peut augmenter de plus d'un niveau tous les cinq ans, et ne progresse plus chez les aventuriers.

COMPÉTENCES DES MAÎTRES DU MÉTAL

Artisanat

Il y a tous ce qu'il est possible de faire en métal et cela donne souvent pour chaque type d'objet une compétence à part entière. Parmi les domaines possibles citons les :

- armes tranchantes (lames, fer de lance et pointe de flèche)
- armes contondantes (et ce qui peut être frappé contre la roche) et ustensiles quotidiens (casseroles et tous ce qui doit supporter les fortes chaleurs ou est articulé comme les pinces, équipements pour les animaux : fers, mords etc...)
- armures de métal (il fallait inventer l'articulation et surtout le rivet !) Compétence réservée aux Maîtres du Métal à l'érudition de 4 et plus. Incompatible avec des activités d'aventuriers pour progresser.
- monnaie (de toutes sortes, unique ou en série)
- pièces TechniMages (mécanique, serrure, arbalète)

Les jets se font sous la précision. Les armes tranchantes sont ce qu'il y a de plus noble comme travail. Ils travaillent souvent avec des Maîtres Premiers pour le cuir, le bois ou l'os des poignées et des hampes des armes, mais ils peuvent se débrouiller seuls si on leur donne la matière première déjà traitée. La fabrication des armures est un secret réservé aux Archi Maîtres du Métal et à leurs six Maîtres Suprêmes.

Chasse à l'homme

Elle sert aux justiciers contre les maraudeurs avec les mêmes méthodes que celles des autres chasses mais adaptées à

l'intelligence de l'homme. Prépare souvent la discrétion ou la charge. Voir aussi page 20 du livre du joueur. De plus si la traque est longue, il y a toujours des jets de survie dans le milieu approprié.

Chasse de montres et créatures

Les Maîtres du Métal chassent parfois pour se nourrir mais rarement. Ils se concentrent davantage sur la traque des prédateurs nuisibles à la population. Cette compétence procède comme celle des Maîtres Premiers p. 15 et les autres chasses (livre du joueur p. 20).

Combat en armure de métal

Cette compétence est on ne peut plus simple, mais rare, elle est requise pour se battre et se mouvoir normalement dans les armures en métal de ces Maîtres (p. 36). Néanmoins de tels objets sont plus rare encore que cette compétence, et *ne sont pas fournis avec elle* ! Compétence et armure sont réservées aux Archi Maîtres du Métal et à leurs Maîtres Suprêmes. Elles ne doivent pas être connues des peuples, les armures sont donc toujours camouflées par du cuir, une cape, une pierre de pouvoir ou des runes.

Sans cette compétence, une armure n'est pas correctement ajustée et ne protège qu'en pénalisant l'attaquant du porteur de 1 dé. Le porteur lui, est aussi pénalisé : -2 dés à toutes actions sous l'agilité.

L'espérance de vie d'un porteur illégitime est trop courte pour lui laisser l'opportunité d'apprendre en autodidacte à se battre en armure (convoitise et surtout traque par les Maîtres du Métal).

Défense psychique

Les Maîtres du Métal susceptibles d'affronter des attaques psychiques comme les justiciers et les chasseurs de créatures monstrueuses développent cette compétence de ThéoMage. Elle est décrite page 20.

Evaluation

Les Maîtres du Métal développent souvent cette compétence. Elle permet d'évaluer la qualité d'une matière du point de vue artisanal ou commercial. Les jets se font sous l'abstraction.

Expérimentation

Elle concerne surtout les nouveaux métaux afin de garder leur avance sur les Maîtres Feu en la matière, mais on note des recherches sur les combats et la chasse.

Gravure runique

Nécessitent des bases en runique ancien et une des compétences d'artisanat s'utilise d'abord pour faire l'objet puis une seconde fois pour exécuter la gravure. La compétence gravure runique est enfin utilisée sous la précision et est préparée grâce à la compétence runique ancien. Il y a donc quatre jets pour un seul objet, une arme, une armure ou une pièce TechniMage. Grâce à cette compétence, les Maîtres du Métal profitent de puissantes runes qui intéressent les TechniMages pour des pièces d'une

solidité extrême. Les Maîtres du Métal refusent de graver ainsi un objet qu'ils n'ont pas forgé eux même. Voir aussi p. 28.

Runique ancien

C'est une langue principalement ThéoMage dont les Maîtres du Métal connaissent des runes spécifiques à la gravure. Niveau 2 au maximum sauf pour les Archi Maîtres et les Maîtres Suprêmes.

Savoir appliqué Métallurgie

Permet de créer et de travailler des matières particulières à base de métal avec la compétence artisanat. Il n'y a qu'une compétence malgré sa polyvalence. Lorsqu'une matière comme l'acier ou un métal magique aux propriétés particulières est travaillée, cette compétence est alors nécessaire. Cette compétence est aussi nécessaire pour les alliages mais aussi l'incrustation de pierres de pouvoir et même leur fusion une fois réduite en poudre. Si la matière est plus anodine, cette compétence permet alors un jet de préparation à l'artisanat comme pour l'incrustation de bijoux. Les jets se font sous l'adaptabilité. Certaines matières sont plus faciles à travailler que d'autres. Il en existe des centaines. Les métaux facilement connus sont indiqués p. 41.

Stratégie

Il s'agit de tactiques guerrières pour le champ de bataille (dont la charge) ainsi que de préparer le jet de chasse à l'homme pour les embuscades ou les contrer (sans préparation). Le jet se fait sous l'abstraction et peut être lui-même préparé par la méditation si le stratège dispose du temps nécessaire.

POUVOIRS DES MAÎTRES DU MÉTAL

Leurs apparitions et développements se font selon les mêmes règles que pour les ThéoMages. Voir p. 22. Ces tests se font par les ThéoMages dans le cadre d'une collaboration entre Maîtres et Mages.

Perception de la magie

Pouvoir réservé aux artisans qui traitent des métaux magiques ou incrustent des pierres de pouvoir. Donne la possibilité de percevoir l'essence magique et les propriétés qui en découlent. Le jet se fait sous l'aura car les bons esprits qui entourent le Maître sont réceptifs à la magie.

Pouvoirs ThéoMages

Certains Maîtres du Métal développent des pouvoirs ThéoMages comme *Défense magique*, *Télépathie*, *Voir l'aura*, *Double vue*, *Vision infrarouge*, *Sixième sens*, *Longévité*, ou encore la *Libération psychique* et plus rarement *Troisième œil*. La principale raison pour laquelle ces pouvoirs apparaissent reste la manipulation d'essence magique ou psychique contenue dans certains métaux, les pierres de pouvoir et les runes anciennes. Ils progressent jusqu'au niveau 3, puis 4 pour les Archi Maîtres du Métal et 5 pour leurs six Maîtres Suprêmes.

Nécessitent la dépense d'un point d'avantage si le Maître du Jeu l'accepte et que le test ThéoMage est réussi (pas de perte d'avantage en cas de refus ou d'échec).

Sens du danger

Tous les Maîtres du Métal sont susceptibles de le développer. Il permet de détecter un danger imminent dans la nature, qu'il soit naturel ou non ou du fait de l'homme. Ce sentiment de danger a pour avantage de n'avoir rien d'équivoque contrairement au *sixième sens*.

Cette alerte s'affine avec les niveaux jusqu'à fonctionner aussi pendant le sommeil. Voici quelques repères :

Niveau 1 : embuscade immédiate

Niveau 2 : avalanche, poison, archer

Niveau 3 : prédateur naturel en approche, danger non mortel, magique ou psychique

Niveau 4 : piège artificielle, lieu dangereux

Niveau 5 : n'importe quel danger, y compris dans le sommeil.

Ce pouvoir se lance sous la vigilance ou l'aura (la caractéristique la plus forte).

COMPÉTENCES DES ALCHIMAÎTRES

Alchimie

Permet de faire différents produits allant du poison à la poudre noire explosive, en passant par des soins et des charmes. Certaines matières créées sont magiques, d'autre non. Cette compétence est développée au maximum par tous les AlchiMaître car elle prépare tout ce qu'ils sont amenés à faire. Le jet se fait en abstraction.

Sa progression est lente et impossible en aventure car elle nécessite études et expériences.

Artisanat

Les AlchiMaîtres produisent principalement des matières "brutes". Certaines sont utilisables en l'état comme celles décrites ici. Les autres dépendent de l'alchimie ou des mixtures.

La compétence dépend de l'adaptabilité. Elle n'a pas besoin d'être spécialisée car les AlchiMaîtres sont touche-à-tout. Mais comme pour l'alchimie, la progression de cette compétence est lente et impossible en aventure.

- alcool : Ce savoir est partagé avec les Maîtres Premiers mais ils se sont répartis les monopoles. Les liqueurs et tous les alcools nécessitant un alambic ou une distillerie sont faits par les AlchiMaîtres.
- épices : Les AlchiMaîtres en sont les spécialistes. Ces épices sont diverses et rares mais comprennent aussi des sucres, sels et poivres.
- huiles : La distillation et le raffinage de ces précieux liquides permettent d'obtenir des produits variés pour la cuisine, des parfums et certaines essences aux propriétés magiques pour les rituels ThéoMages.
- gaz : Ces AlchiMaîtres spécialisés travaillent sur des gaz aux diverses propriétés, comme des poisons, des somnifères, des drogues et même des gaz inflammables au simple contact de l'air. Ils les enferment dans des globes de verres avec la collaboration des Maîtres Feu

verriers. Le jet est en précision et la compétence alchimie est requise. Ces globes peuvent être prévus pour la défense en explosant (2 à 4 D6 de dégâts), empoisonnant etc... Ces gaz sont des équivalents des produits alchimiques traditionnels.

- papier : cette matière à de multiple usage, pas seulement celui de support d'écriture mais aussi pour les fenêtres et les lampes entre autres.
- caoutchouc : cette nouvelle matière a pour principal client les TechniMages.

Mixtures d'apothicaire

C'est l'équivalent de l'herboristerie des Maîtres Premiers mais les AlchiMaîtres ont développé leurs propres potions, poudres etc... Le jet se fait en adaptation pour avoir l'idée de la bonne association de produit pour le remède, le poison ou le charme. Il est dérisoire d'évoquer ici une liste d'ingrédient. C'est le Maître du Jeu qui détermine si cela est simple ou non en appliquant un malus de 1 à 3 dés. Un échec peut signifier qu'un des ingrédients est manquant, impure, ou détérioré par le voyage.

Evaluation

Les AlchiMaîtres sont habitués à évaluer la valeur de matière inconnue et développent donc cette compétence. Elle permet d'évaluer la qualité d'une matière du point de vu artisanal ou commercial. Le jet se fait sous l'abstraction.

Expérimentation

Les AlchiMaîtres travaillent tous avec ardeur à l'expérimentation contrairement aux autres Maîtres et Mages, principalement sur l'alchimie, les poisons et les mixtures d'apothicaire.

L'expérimentation alchimique est aux AlchiMaîtres ce que la métallurgie est aux Maîtres du Métal. Aucun AlchiMaître fait l'impasse dessus au profit d'autres expérimentations. Ne pas avoir cette compétence, revient à rester apprenti.

POUVOIRS DES ALCHIMAÎTRES

Les AlchiMaîtres n'ont pas de prédisposition aux pouvoirs contrairement aux autres Maîtres. Certains développent un pouvoir comme ce peut être le cas chez les simples aventuriers, en dépensant 1 point d'avantage ou en ayant gardé 1 point à la création. Sans ce point, seule la lévitation est possible comme indiqué p. 14 car elle considérée comme une compétence.

COMPÉTENCES DES THÉOMAGES

Barrière mentale

En faisant le vide dans son esprit le personnage érige une protection contre les différentes possessions et lectures mentales. Ses techniques sont accessibles à tous dans l'absolu, mais ne sont pas révélées à n'importe qui. Le jet se fait donc sous la volonté et peut être préparé par la méditation. L'agresseur doit dépasser le nombre de réussites du défenseur.

Concentration

Les ThéoMages qui peuvent libérer les mots (p. 26) les essences et les énergies (p. 25) ont besoin de cette compétence. Autrement dit c'est une compétence requise pour cette activité. Elle est décrite en détail pour les autres utilisations page 13.

Défense psychique

Grâce à cette compétence, le personnage dévie les énergies psychiques dont il est bombardé.

La défense psychique n'est pas une question de simple volonté, mais de capacité à contrôler son énergie intérieure mystique, l'aura. C'est donc sous cette caractéristique, l'aura, que le jet se fait. Cependant la volonté peut aider, lors d'un jet préalable de *concentration*.

Comme pour un combat à l'épée, le nombre de réussites du défenseurs doit au moins égaler celui de l'attaquant.

S'il y a plusieurs sources à dévier, chacune pénalise le jet d'un dé, mais il n'y a qu'un jet pour perturber l'ensemble de ces flux psychiques.

Suivant le degré de réussite de son utilisation, il se peut même que cela protège des compagnons s'ils étaient eux aussi attaqués. Chaque réussite « en trop » à partir de la troisième offre une réussite aux alliés distants de moins d'un mètre.

Par exemple, avec 5 réussites supplémentaires, les alliés situés dans les 2 mètres sont protégés par 2 réussites.

Plusieurs défenseurs peuvent ainsi unir leurs efforts pour contrer un ou plusieurs créatures.

Ainsi, dans l'exemple précédent, si un second défenseur à coté du premier dépassent aussi de 5 réussites celles d'un ennemi, les deux défenseurs bénéficient pour eux-mêmes de 2 réussites supplémentaires, et leurs alliés à moins de 4m. de 4 réussites.

Lire sur les lèvres

Simple mais efficace, les ThéoMages ont développé cette compétence pour l'espionnage. Le jet se fait sous la vigilance. Connaître la langue parlée est bien sûr requis.

Manipulation des pierres de pouvoirs

Voilà une compétence bien pratique que tout ThéoMage cherche à développer pour analyser l'essence des pierres de pouvoir, et les utiliser au mieux. Le jet se fait sous l'abstraction. Le niveau 5 permet de charger une pierre vide par des manipulations spécifiques durant une journée et d'utiliser les canaliseurs et libérateurs d'énergies (p. 37). Les pierres sont décrites p. 38. Cette compétence n'est indispensable que pour reconnaître, savoir utiliser par soi-même et découvrir les secrets d'une pierre. Inutile de la posséder pour faire usage d'une pierre dont le mode d'emploi est expliquée par une tiers personne.

Rituel

C'est la compétence qui permet de participer à des rituels ThéoMages. L'utilisation est décrite dans le paragraphe ci-contre.

Runique ancien

C'est la langue de l'occulte et des savoirs typiquement ThéoMages à l'exception des compétences spirituelles comme la théologie ou la philosophie. Le commun runique traditionnel n'est d'aucun secours pour la comprendre. A noter que les Maîtres Premiers en ont des bases grâce au ThéoMages pour faire les tatouages runiques. Ces runes ont le pouvoir immense de renfermer l'essence dont ont les charges. Elle est magique si elles sont associées à des rituels ou psychique si elle est puisée dans le mental. Les possibilités runiques sont décrites p. 27.

Savoir théorique

Il y a plusieurs spécialités qui sont autant de compétences. Impossible de les lister toutes, mais les plus connues sont :

L'**Histoire**, la **Philosophie**, la **Théologie**, l'**Occultisme**, l'**Astrologie**. A noter que théologie et astrologie préparent elles-mêmes l'occultisme.

Concernant la théologie : Les dieux sont non interventionnistes et ce sont en fait les esprits qui exhaussent les requêtes des simples gens s'ils font les bonnes offrandes. Les ThéoMages, guides spirituels, n'en disent rien afin de ne pas affoler les populations qui se croiraient abandonnées des dieux. Du reste peut être qu'ils agissent mais uniquement par esprits interposés... la question n'est pas tranchée si ce n'est qu'aucun dieux ne répond plus directement depuis des éons dit-on. Mais personne ne doute de leurs existences. La compétence théologie en est l'étude mais aussi celle du rôle des esprits.

Tatouage

Certains cultes utilisent le tatouage, il y a aussi les rituels et cérémonies, sans oublier les runes tatouées (p. 28). Cependant les ThéoMages ne rivalisent pas avec les Maîtres Premier, et atteignent rarement le niveau 3 dans cette compétence. Seule une poignée de ThéoMages sont au niveau 4.

RITUELS THÉOMAGES

Il y en a tant qu'ils ne peuvent être décrits tous ici. Ils sont tous dépendants de la compétence rituel et leur apprentissage se fait avec une grande surveillance des Archi ThéoMages.

Certains rituels nécessitent des matières spéciales, d'autres des sons ou des mots, mais tous des gestes. La plupart servent à protéger un lieu ou un objet, d'autres à communiquer ou se déplacer. On peut parfois comparer leurs effets à ceux des runes anciennes ; mais si les rituels sont tous magiques, les runes ne le sont pas toujours. De plus ils nécessitent un certain niveau dans la compétence rituel et chaque utilisation fait perdre autant de point de volonté que le niveau du rituel suite à une concentration absolue. Les rituels se tiennent souvent à plusieurs avec un maître de cérémonie nommé grand mage. Parmi les plus connus ont note par ordre croissant :

Apprenti

Niveau 1

- protection ou bénédiction d'un objet

Niveau 2

- protection ou bénédiction d'un lieu
- révélation du mensonge
- communication avec les esprits

Mage

Niveau 3

- bannissement d'esprits démons
- voir les esprits
- tisser un lien psychique (familier p. 57)
- lévitation (faire léviter une chose et non le Mage)
- contrôle de créatures
- appel de monstres et créatures magiques
- oublier
- voir dans l'espace au présent
- voir le passé d'après un objet ou un lieu
- localiser un objet ou un être connu

Niveau 4

- voir le futur
- nécromancie (communication, résurrection)
- golem organique (chair ou bois p. 57)

Archi Mage

Niveau 4

- combinaison des visions dans le temps et l'espace à la fois
- malédiction
- golem de pierre (p. 57)
- projection astrale (l'esprit du ThéoMage quitte son corps et peut voyager ou posséder un corps)

Niveau 5

- téléportation (l'individu ou ouverture de portails)
- golem de métal (p. 57)

Mage Suprême

Niveau 5

- exécution (tue à distance un traître localisé)
- transmutation (le rituel qui rend fous les AlchiMaîtres)
- réincarnation

Ces rituels sont certes les plus connus des ThéoMages mais c'est leur existence qui l'est, et non leur mise en pratique. Seuls les plus sages et puissants peuvent organiser les derniers. Les jets sont souvent sous l'abstraction pour les assimiler mais la précision en limite la réalisation si elle est déficiente : le niveau exécuté ne peut dépasser celui de la caractéristique précision.

L'occultisme prépare tous ces jets.

Il n'y a pas de jet supplémentaire pour mettre en œuvre un rituel connu si le temps ne presse pas. Dans le cas contraire un jet de rituel est fait sous l'aura. Il faut alors autant de réussites que le niveau du rituel entrepris.

Certains d'entre eux ne se font qu'à certaines périodes astrales et doivent être préparés avec l'astrologie.

Le rituel est impossible s'il manque un élément. Du reste le code d'éthique prévoit par mesure de sécurité qu'il doit se faire avec autant de ThéoMages que son niveau. Ainsi 5 des 6 ThéoMages Suprêmes doivent participer pour l'exécution d'un traître, ce qui implique qu'ils adhèrent au rituel.

En cas de force majeure n'importe quel rituel peut être conduit avec moins de ThéoMages que prévu mais il y a un niveau de perdu par confrère manquant. Ex : Lévitiation (niveau 3) est prévue pour 3 ThéoMages et peut être réalisé par deux Mages (un manque donc) s'ils ont le niveau 4 ($4 - 1 = 3$), mais pas s'ils n'ont que le niveau 3 ($3 - 1 = 2$) ; un Archi Mage peut le réaliser seul s'il a le niveau 5 ($5 - 2 = 3$).

POUVOIRS DES THÉOMAGES

Acquisition

Tous les ThéoMages n'ont pas de pouvoirs mystiques. Une fois par an, à l'anniversaire du personnage, il est possible de vérifier l'apparition de nouveaux pouvoirs. Le personnage se retire du monde une semaine, nu comme à sa naissance avec une simple gourde de lait de femme, pour se tester :

- 1D10 est lancé et son score doit être strictement supérieur au nombre de pouvoirs déjà possédés. Si c'est le cas le test peut se poursuivre. Le dix (ou zéro) compte pour zéro justement. Il est donc envisageable qu'aucun pouvoir ne soit possible pour le personnage. A l'inverse, si c'est un As, le personnage pourra à la suite du jet suivant tester l'apparition d'un second pouvoir dans cette même semaine (en relançant 1D10, qui, si un As sort permettra le test d'un troisième pouvoir, etc...).
- Puis un jet sous l'aura doit être réussi, il représente la puissance mystique du ThéoMage et l'aide de ses bons esprits :
 - S'il échoue cette seconde partie du test, ce pouvoir ne pourra être tenté que lorsque l'aura sera de 1 point de plus.
 - S'il réussit, l'acquisition d'un pouvoir coûte $\frac{1}{2}$ point d'aura comme les nouvelles compétences. *Cela ne doit pas faire chuter l'aura en dessous de 5.* Si cela se produit, le pouvoir est noté au niveau 0 (inutilisable) dans l'attente de la dépense, qui ne se fera qu'avec l'autorisation du Maître du Jeu après une aventure particulière – si possible en faisant mieux que de sauver le chat de la voisine.

Il a déjà été constaté que des pouvoirs apparaissent parfois au niveau zéro entre les dates anniversaires ; ceci en de très rares situations, et sans que cela soit reproductible. En outre, Il est déjà arrivé que des non Mages développent des pouvoirs, comme certains chamans. C'est rare, mais cela est possible pour les personnages dont les joueurs n'ont pas dépensé tous leurs points d'avantages à la création... s'ils sont patients et au bon moment à la place d'un point d'aura à la fin du scénario.

Les pouvoirs croissent comme les compétences (livre joueur page 28) et au même coup. Puisque tous les ThéoMages ne les développent pas, ces pouvoirs existent aussi sous la forme de rituels.

Système

Sauf précision contraire, le jet se fait sous l'aura. Chaque utilisation d'un pouvoir fait perdre un point de volonté actuelle *après le jet d'utilisation du pouvoir*, que ce dernier soit une réussite ou non. Une fois que la volonté actuelle est à 4, le personnage perd un dé par point manquant ; mais chaque point d'aura au-dessus de 4 compense cela (aide des bons esprits).

La cible d'un pouvoir ne peut lutter efficacement sans les compétences *défense psychique*, *barrière mentale* ou le pouvoir *défense magique* selon le cas. Une aide extérieure est souvent autorisée (artefact, tierce personne...).

Certaines créatures et animaux sont affectés par ces pouvoirs, et ne parviennent à se défendre que s'ils ont la caractéristique volonté. L'instinct ne suffit pas et il en est même le contraire puisque la volonté permet de dominer ses instincts.

On considère que les personnages accompagnés d'un ou plusieurs esprits démons, ont une aura de 7 pour l'utilisation de leurs pouvoirs, si l'esprit démon l'autorise. Sinon l'aura est normalement faible.

Les pouvoirs sont indiqués par nature, magique ou psychique.

Pouvoirs Magiques

Défense magique

Idéale contre un souffle de créature magique, mais inutile contre du sang acide, ce pouvoir permet de dévier une énergie magique, généralement offensive, autour du ThéoMage et de lui seul. Cette protection n'aide pas vraiment pour ses compagnons en raison des effets secondaires :

Ce pouvoir crée de fortes perturbations locales dans la magie et rend impossible son utilisation sans phénomènes étranges et imprévisibles. Cela va d'une rose qui pousse sur une table à partir du bois, à des serpents sortant du sol quand ce n'est pas un mammouth qui tombe du ciel...

Le jet est sous l'aura. Il est pratiqué à la manière d'une parade, devant égaliser le nombre de réussites doit au moins de l'attaquant.

Invisibilité

Le ThéoMage devient complètement invisible. Sa présence n'est pas pour autant indécélable si le pouvoir est utilisé seul :

- Ce pouvoir ne rend pas silencieux. *Mais être utiliser conjointement les compétences discrétion et lévitation, si ! (sans parler des runes)*
- Le personnage laisse toujours des traces sur le sol. *Il suffit de léviter.*
- Il dégage toujours une odeur. *Les compétences de chasse permettent notamment de bien se placer par rapport au vent.*
- Si la réussite de ce pouvoir est mitigée (une seule réussite) l'ombre du personnage ne disparaît pas. Cette ombre est clairement visible le jour si le personnage est en

mouvement, mais difficile à observer suivant le terrain et le manque de lumière.

- Des esprits l'accompagnent. *Mais ils sont eux-mêmes invisibles, impalpables et sans odeur...* Les autres esprits et certains pouvoirs les perçoivent, cependant à ce stade, le personnage est pratiquement indécélable en combinant l'invisibilité à des compétences conventionnelles comme la discrétion !

Un jet d'aura par manche doit être réussi, ainsi que pour chaque interaction avec le visible pour ne pas rompre cette invisibilité.

Longévité

Le ThéoMage vieillit plus lentement. Son espérance de vie est allongée en moyenne de 30 ans par niveau, et ses caractéristiques se maintiennent – mais pas ses compétences, car il reste soumis au manque d'entraînement s'il délaisse certaines activités.

Pour rappel, l'espérance de vie moyenne des Maîtres et des Mages est de presque dix ans supérieure à la moyenne des mortels, soit 70 ans. Le vieillissement apparent ne ralentit qu'à l'adolescence. L'âge apparent est environs de 10+ (âge réel / 2).

Longévité moyenne

Niveau 1 :	85 ans
Niveau 2 :	105 ans
Niveau 3 :	135 ans
Niveau 4 :	180 ans
Niveau 5 :	250 ans

Ce pouvoir ne nécessite aucun jet ni dépense de volonté.

Les six ThéoMages Suprêmes sont connus pour être tous centenaires. Ils ont en fait une longévité dépassant les 250 ans grâce au niveau 5 mais ils n'en sont pas encore là, leurs prochaines réincarnations attendront.

Vision infrarouge

Le ThéoMage voit en monochrome gris la nuit aussi bien qu'il voit le jour. Attention, ce n'est pas une vision calorifique comme l'ont les serpents. Il n'y a pas de jet d'aura ni de perte de volonté. C'est la vision qu'a cette personne la nuit. Généralement ce pouvoir apparaît lentement au fil des ans. Son niveau compense les malus dus à l'obscurité. Au niveau 5 aucune lumière n'est plus nécessaire.

Pouvoirs Psychiques

Contrôle des émotions

Donne la possibilité de réduire ou d'accentuer l'émotion de la cible (le ThéoMage lui-même ou un autre). Le jet se fait sous l'aura avec des modificateurs :

- Chaque point de volonté que le ThéoMage a en moins que celle de la cible, le pénalise d'un dé.
- Idem pour l'aura

Le nombre de réussites donne la durée en minute, et les As comptent pour 10 minutes de plus.

Contrôle d'un corps

Le ThéoMage peut en touchant une cible (niveau 1 à 3) ou non (niveau 4 et 5) contrôler de différente façon le corps en question. Il exerce ce contrôle comme un marionnettiste, c'est-à-dire que son corps fait la même chose en plus ou moins réduit, fonction de son niveau. De plus ce dernier détermine à quel point peut être manipuler le corps de la cible.

Niveau 1 : spasme musculaire.

Niveau 2 : lenteur musculaire.

Niveau 3 : blocage musculaire. (Le cœur est un muscle, celui du ThéoMage aussi)

Niveau 4 : idem niveaux 1 à 3 sans toucher et niveau 1 et 2 non visible chez le ThéoMage qui les utilise.

Niveau 5 : niveaux précédents sans toucher ni effet secondaire.

Double vue

Voir dans un autre lieu. Néanmoins le ThéoMage cesse de percevoir directement ce qui l'entoure et ses dangers. De plus, le temps passe vite lorsqu'il observe quelque chose d'intéressant. Heureusement, la notion du temps lui revient avec le niveau 4.

Niveau 1 : derrière le mur ou dans son dos quelques secondes.

Niveau 2 : jusqu'à 30m pendant une minute, par exemple à l'étage en dessous ou comme un oiseau à quelques mètres en l'air.

Niveau 3 : jusqu'à 200m et quelques minutes

Niveau 4 : jusqu'à quelques kilomètres 30 minutes environs.

Niveau 5 : où il veut, le temps qu'il le désire.

Lire le passé

Ce pouvoir nécessite de se mettre en transe par la compétence médiation. Puis le jet d'aura est fait avec perte de toute façon d'un point de volonté temporairement. Le personnage a alors des images du passé concernant un thème de son choix. Ces images n'ont rien de précises et sont particulièrement désordonnées. Plus il y a de réussites, plus le Maître du Jeu donne d'informations.

Télékinésie

Permet le mouvement plus ou moins grossier et rapide d'objets mais sans véritable délicatesse – du moins chez le débutant. L'utilisateur de ce pouvoir ne peut pas rester en contact avec l'objet déplacer, même s'il peut le tenir initialement dans sa main, ou chercher à l'attraper grâce à la télékinésie.

Niveau 1 : un petit objet glisse sur le sol.

Niveau 2 : un petit objet lévite dans une direction souhaitée.

Niveau 3 : une grêle de petits objets à moyenne vitesse.

Niveau 4 : un corps lourd lentement, des petits objets rapidement, ou un petit objet unique avec délicatesse.

Niveau 5 : le ThéoMage déplace ce qu'il veut comme s'il le touchait et avec précision, jette une pierre comme avec sa main, pousse ou porte une charge qu'un homme peut normalement transporter. Sa volonté actuelle représente la

force qu'il peut exercer (en restant libre de la doser). Cette force ne se cumule pas avec sa force physique. Soit il utilise son mental, soit il fait fonctionner ses muscles. Cependant il lui est enfin possible de rester en contact avec l'objet en utilisant ce pouvoir. Cela lui permet par exemple, si sa volonté est assez élevée, de rester assis sur le coffre qu'il fait léviter.

Télépathie

Le ThéoMage peut parler mentalement à quelqu'un. Un jet d'aura par usage.

Niveau 1 : la cible doit être touchée et ne peut répondre.

Niveau 2 : la cible doit être perçue par la vue ou le son et ne peut répondre que si elle est en contact physique avec le ThéoMage.

Niveau 3 : la position de la cible doit être connue dans les 100m alentour mais sans précision et peut répondre. Il entend aussi ce qu'entend la cible mais pas l'inverse à moins d'un contact physique.

Niveau 4 : le ThéoMage discute librement plusieurs minutes dans les 300m environs.

Niveau 5 : le ThéoMage communique plusieurs lieues à la ronde, et perçoit aussi des concepts et des sentiments sans gêne linguistique. Reste que parler à un insecte ne donnera pas grand chose, mais une empathie animale est possible avec un mammifère ou un oiseau notamment.

Troisième œil

Percevoir une personne à distance. Le ThéoMage cesse de percevoir directement ce qui l'entoure. Contrairement à ce que pense la plupart des gens, ce pouvoir va bien au-delà de la simple vue, mais les ThéoMages entretiennent la confusion, même parmi leurs pairs.

En fait, on pourrait dire que les ThéoMage ayant ce pouvoir forme un cercle d'initiés auxquels appartiennent les six ThéoMages Suprêmes. Le troisième œil est uniquement mental, il n'y a rien de visible sur le front, mais les gens ayant ce pouvoir savent se reconnaître entre eux avec évidence. Même de dos, et au milieu de la foule, ils se retourneront et leurs regards se croiseront un instant, comme « naturellement ». Pourtant le premier contact en reste presque toujours là.

La cible ne peut se douter de cet espionnage que si le ThéoMage fait un échec critique. S'il n'y a qu'une réussite la personne se sentira mal à l'aise – le Maître du Jeu indique qu'elle se sent « comme observée ». *Les personnes usant de ce pouvoir conjointement avec le contrôle des corps ont leurs activités particulièrement surveillées afin de stopper net toutes déviances.*

Niveau 1 : jusqu'à 1 km, le ThéoMage peut, par la vue seulement, suivre une personne qu'il aura touchée précédemment. Il est libre de l'angle de vue entre : se focaliser sur la cible, ou vers ce qu'elle regarde mais pas ailleurs.

Niveau 2 : jusqu'à 3 km, par la vue et mais aussi le son. Il a dû parler à la personne ou la toucher. Le son est perçu tel que la cible l'entend. Si elle est sourde, rien n'est entendu. Si elle n'est pas attentive aux sons environnants, ces derniers paraissent assourdis et lointains. *La vue reste possible même si la cible est aveugle.*

Niveau 3 : jusqu'à 10 km, la vue, le son ainsi que le sens du toucher de la cible. Le ThéoMage a dû entendre, voir, parler ou toucher la cible.

Niveau 4 : jusqu'à 50 km, tous les sens sont concernés.

Niveau 5 : jusqu'à 300 km, tous les sens plus les sens spéciaux et les émotions de la cible. Celle-ci aura même tendance à regarder du coin de l'œil dans la direction que souhaiterait voir le ThéoMage si ce dernier n'y prend garde.

Vision de l'aura

Ce pouvoir permet de connaître l'aura de la personne observée. Pratique pour savoir si la cible est possédée par un esprit démon qui masque l'aura pour duper son monde. Indique aussi la mentalité et les sentiments du moment d'après le type d'esprits et leur nombre et mouvements. Permet au moins de savoir si c'est un humain !

Visions étranges

Le ThéoMage à des flashes en touchant un objet ou un être d'événement passé ou futur concernant ou entourant ce qu'il touche. Contrairement aux autres pouvoirs que le ThéoMage doit activer consciemment, le jet d'aura des visions étranges est parfois fait malgré lui :

- Si le jet est désiré par le joueur, le point de volonté est perdu dans tous les cas.
- Les visions survenant d'elles-mêmes sont toutes aussi fatigantes. Mais le jet d'aura doit réussir pour que le point de volonté soit perdu.

Voir le futur

Ces visions ne sont jamais contrôlées. Le Maître du Jeu peut faire pour le personnage des jets d'aura, si une vision apparaît il y a un point de volonté de perdu comme pour de nombreux autres pouvoirs, mais uniquement en cas de visions.

Pouvoirs mixtes (magique & psychique)

Guérison

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur soi mais sur un autre être vivant animé (être humain, animal, créature). Un jet par blessures en commençant par la plus grave.

- Un point de vie soigné par niveau,
- plus 1 point par réussite.
- Chaque As soigne en plus si besoin 1 point de force et 1 de vigueur baissés temporairement.
- Chaque échec critique soigne d'un point lui aussi mais en faisant perdre autant au guérisseur. Les points gagnés avec les niveaux sont ignorés.

La main doit être apposée sur la blessure, les deux mains pour un blessures plus importante. Ce soin ne permet pas de regagner plus de points que la blessure n'en avait fait perdre, *en gros*. Si le joueur ne se souvient plus à un point près des points de chaque blessure ce n'est pas bien important si le personnage en regagne un ou deux de plus.

Ce pouvoir est intéressant mais il ne faut pas oublier que chaque utilisation fait perdre un point de volonté qu'il réussisse ou non. Attention donc, aux blessures multiples et sur plusieurs combattants. Le groupe ne peut pas partir du

principe qu'il y aura toujours un guérisseur en état de prodiguer ses soins parce qu'il n'a pas participé aux combats.

La guérison est associable à la libération *nature et vie* si elle est également possédée. Voir page 26.

Sixième sens

Ce pouvoir permet de sentir l'arrivée d'un événement nouveau, dangereux ou non, magique ou non. Le jet se fait sous l'aura car les bons esprits participent à cette information. Elle fonctionne même la nuit à travers les rêves. Attention, les pouvoirs psychiques ne créent pas d'interférences perceptibles autrement que par leurs effets en eux même, contrairement à la magie qui irradie son essence de la source et autour de la zone d'effet. La sensation des choses dangereuses que donne ce pouvoir est beaucoup plus vague que *sens du danger*.

Libération d'éléments et d'essences

Chaque élément est un pouvoir à part entière mais n'apparaît pas comme les autres chez un personnage : à chaque fois 1D10 est lancé (maximum un par an). Si un As est tiré ce pouvoir peut être acheté comme les autres, sur un résultat de zéro aucune nouvelle libération n'est développée et aucune ne se développera plus dans le futur. Un résultat intermédiaire ne donne rien. *Une seule tentative par libération !* Celle-ci se fait à la place du test annuel des autres pouvoirs.

Il y a comme éléments : le *feu*, la *glace*, l'*eau*, le *vent*, la *terre*, la *montagne*, la *foudre* et le *son* et enfin, la *nature* (la *vie*) et la *mort*. Puis les essences *psychiques* et *magiques*. Ceux qui ne parviennent pas à développer la libération souhaitée s'aident alors souvent de canaliseurs et de libérateurs d'énergies (page 37). Ils gardent parfois une certaine amertume de n'avoir développé le pouvoir. Les six ThéoMages Suprêmes possèdent la plupart de ces libérations à hauts niveaux.

Les jets se font sous l'aura qui est la potentielle mystique du ThéoMage. De plus un jet de concentration est requis et un point de volonté est dépensé temporairement par usage.

La libération se manifeste suivant le niveau utilisé en partant du ThéoMage. Le pouvoir n'est en effet pas obligatoirement utilisé au niveau maximal. Pour autant, le nombre de dés n'est pas réduit (sauf si le ThéoMage le désire).

La portée en mètre est la somme doublée de la volonté et de l'aura (actuelles). Elle est visuellement perceptible, même les autres sens sont affectés.

Niveau 1 : un rayon lent qui affecte le point touché.

Niveau 2 : un rayon rapide qui affecte une zone de quelques centimètres.

Niveau 3 : un mur qui progresse lentement (un homme qui marche) et affecte ce qu'il traverse.

Niveau 4 : un mur qui progresse vite (un cheval au galop) et affecte ce qu'il traverse.

Niveau 5 : une sphère qui grossit rapidement (vitesse d'un homme qui court), tout ce qui entoure le ThéoMage est affecté.

Suivant la puissance de l'effet souhaité, le Maître du Jeu doit exiger un certain niveau et appliquer des malus le cas échéant; comme décrit ci-dessous.

De plus un certain nombre de libérations permettent de contrer une libération « *ennemie* ». Dans chaque réussite réduit d'autant celles contrées comme pour les parades, à la condition que le contre soit assez rapide et d'une zone suffisante. C'est-à-dire que le niveau du contre doit au moins atteindre celui utilisé pour l'offensive.

Éléments

Feu : la libération prend pour formes des flammes ou de la chaleur intense. Destructrice ou juste utile, elle permet de se réchauffer ou allumer un feu en maîtrisant la puissance de la libération. Permet aussi de s'éclairer en laissant un globe de lumière enflammer flotter dans la main ou à côté de soi. Si l'on n'y prend garde, tout ce qui est touché devient brûlant et fond ou s'enflamme. Enseignée à quelques Maîtres Feu contre une aide pour traquer les AlchiMaîtres pratiquant la libération de mort – donc en abusant de leur confiance. Cette libération permet de contrer celles de la glace et de l'eau.

Glace : bien maîtrisée, cette libération refroidir un lieu dans le désert mais aussi la lave. Utile dès les premiers niveaux pour avoir une boisson fraîche, et à plus haut niveau pour traverser une rivière sans se mouiller. Elle est aussi destructive et redoutable pour préparer un coup contondant. Cette libération permet aussi de contrer celles du feu et de l'eau.

Eau : Permet d'avoir de l'eau à tout instant et de contrer le feu et la lave. L'eau est projetée à partir du ThéoMage comme les autres libérations mais peut aussi servir à provoquer le déchaînement d'une rivière ou de la mer. Elle est donc potentiellement dangereuse en provoquant inondations et noyades, sans que cela ne soit le but premier de cette libération.

Vent : une petite brise ou une bourrasque et même un ouragan. Utile avant tout pour se rafraîchir, dévier une flèche, puis repousser des adversaires ou détruire un bâtiment.

Terre : cette libération permet les tremblements de terre localisés mais qui se perçoivent plus ou moins loin, avec parfois des failles. Permet aussi de localiser diverses matières enfouies dans le sol à condition d'avoir le savoir appliqué concerné. Associée au feu cette libération permet de faire surgir de la terre de la lave. La libération de la terre contre celle de la montagne.

Montagne : *Ne s'utilise qu'en montagne*. Donne le contrôle des forces de la montagne (glissement de terrain, éboulement, tremblement de terre et éruption, changement de climats comme un brutal orage ou de la neige, etc...)

En montagne les libérations feu, glace, eau, vent, terre, foudre peuvent être contrées par cette libération, et la magie peut être réduite de moitié.

Permet aussi hors de la montagne cet fois, de faire pousser des pics rocheux de faire remonter des roches et des minerais de cristal de métal ou d'autres matières. Idéale pour bâtir placer un bâtiment comme une tour en hauteur ou faire remonter des matières magiques. Leurs

localisations se font avec la terre. Associée au feu cette libération permet de faire également surgir un petit volcan.

Foudre : des éclairs petits moyens ou gros, dans une ou plusieurs directions, voir une zone entière. Très efficaces en combat si la foudre est bien ciblée. Allumer aussi des incendies sans être facilement contrée par l'eau – à moins que l'adversaire ne craigne pas le retour électrique.

Son : vibrations de l'air ambiant puis, à plus hauts niveaux, des objets touchés directement voir indirectement (les pieds touchent le sol où repose la sculpture ou même le bâtiment).

Nature & Vie : l'effet est de faire pousser des plantes même dans le désert et de soigner tout ce qui vie. Cela ne donne pas la vie, ni ne ressuscite. Mais le coma n'est pas la mort et une plante brûlée a peut-être des racines encore vivantes... Permet d'éviter une mort imminente.

Ce pouvoir fait regagner à un être animé *naturel* dans la zone d'effet (animal, humain) un point de vie par réussite. Pour en faire une sorte de guérison majeure de groupe, l'utilisateur doit l'associer avec son pouvoir de *guérison* (p. 24) s'il le possède. Il ajoute alors ses réussites du jet de guérison (sans tenir compte du niveau) à celles de *nature et vie*.

Permet de contrer la libération de mort et blesse les morts vivants d'autant de points que de réussites. Ces morts peuvent ainsi être détruits alors que *simultanément*, les équipiers sont soignés.

Mort : cette libération n'est développée que par quelques ThéoMages et AlchiMaîtres déviants traqués par leurs pairs et les Maîtres en général. Elle permet d'animer les morts, à ne pas confondre avec la nécromancie rituelle. Peut aussi contaminer la vie en provoquant un vieillissement accéléré de 3 ans par réussite et par jet. Permet de contrer la libération de vie.

Le bruit cours qu'un des ThéoMages Suprêmes disposerait de cette libération tabou sans en faire usage.

Essences

Ondes psychiques : c'est la seule libération qui soit psychique avec celles des mots; les autres sont magiques. Beaucoup de gens pourraient la développer mais les ThéoMages se gardent bien d'entraîner n'importe qui. Permet de charger un objet d'essence psychique comme certaines pierres de pouvoir, mais aussi de rétablir un équilibre psychique (légers désordres mentaux) après plusieurs semaines de traitement.

Libérées massivement sur quelqu'un, les ondes psychiques infligent des dégâts mentaux blessant le cerveau aussi sûrement qu'un coup sur le crâne : le tiers (supérieur) des points de réussites affectent la volonté de la cible, le reste fait chuter d'autant les points de vie.

Magie : cette essence est de la magie à l'état brute. Elle permet de perturber toutes formes de magie ou de facultés magiques. Il est possible de s'en servir pour recharger un objet en essence magique ou de déclencher un rituel nécessitant une telle impulsion. Elle affecte aussi indirectement les créatures usant de pouvoirs psychiques si elles sont réceptives à la magie – comme c'est le cas de l'homme.

Libération des mots

Note : Une rune n'est pas toujours tracée physiquement dans *Enchantements*.

La libération des mots consiste en des phrases magiques ou psychiques dont les mots en runique ancien sont chargés de pouvoir. La libération se fait par la prononciation ou mentalement, et est toujours plus forte que si la rune avait diffusée son pouvoir sur des années en restant tracées physiquement. Du reste une rune prononcée mentalement est en fait *tracée* mentalement. Cette compétence permet surtout d'en projeter le pouvoir correctement. Le jet se fait sous l'abstraction. Des exemples de runes libérables sont décrits p. 30. La compétence runique ancien est requise et une concentration prépare presque toujours une série de libérations.

Ce type de libération est particulier et n'apparaît pas comme les autres pouvoirs mais se développe par l'étude des runes anciennes. A chaque niveau de runique ancien atteint par le personnage, il lui est possible d'essayer de contrôler ce pouvoir – si ce n'est pas déjà le cas – en testant sa compétence runique ancien sous l'abstraction, la volonté puis l'aura. Les trois jets doivent être réussis. Le pouvoir coûte alors ½ point d'aura pour le premier niveau et se développe comme les autres pouvoirs. Cette méthode pour acquérir cette libération, dispense du test annuel des ThéoMages pour l'apparition de nouveaux pouvoirs (p. 22).

COMPÉTENCES DES TECHNIAGES

Les compétences des TechniMages sont à développer au cas par cas en fonction des recherches de chacun. Il n'est malheureusement pas possible d'établir une règle unique pour leurs activités, elle serait beaucoup trop réductrice. Cependant, il ne faut pas oublier que peu de TechniMages sont amenés à partir à l'aventure et à être interprétés en dehors des explorateurs cartographes. Les compétences suivantes se concentrent donc sur eux.

Cartographie

C'est une compétence de TechniMage. Elle permet de tracer une carte juste, d'après les données recueillies sur place par le personnage.

Attention cette compétence ne se suffit pas à elle-même : Elle nécessite de savoir survivre et de s'orienter dans le milieu exploré avant de commencer la carte !

Le jet de cartographie se fait sous la précision. De plus cette compétence permet d'utiliser des objets TechniMages comme la boussole ou le compas et de profiter de la longue vue en respectant les distances. L'écrit runique traditionnel est souvent utilisé pour les légendes de la carte.

N'oubliez pas que la boussole est sujette à de mystérieuses variations magiques et mystiques.

Inventions

C'est une compétence améliorée de l'expérimentation, car les TechniMages sont amenés à mettre en commun bon nombre de savoirs théoriques, mais aussi développer des domaines qui n'existent pas encore. Le jet se fait sous l'adaptabilité pour avoir des idées de combinaisons de

savoir et sous l'abstraction pour mettre en place ce qui n'existe pas.

Métier à tisser

Cette compétence permet d'utiliser ces machines et donc de réaliser des tissus. Le travail de la soie nécessite la compétence soie requise et les produits en soie sont réservés au seul usage des Archi Maîtres et Mages.

Savoir théorique

Chaque savoir théorique est une compétence indépendante. Le plus courant de ces savoirs sont les **mathématiques** qui comprennent l'algèbre et la géométrie. Il en existe de nombreux autres souvent reliés à des expérimentations, comme l'**optique** et la **mécanique** (dont l'élaboration de métiers à tisser) ou encore la **construction de monuments**. Il y a aussi la **médecine**, avec la connaissance de l'anatomie et des maladies, qui prépare les jets de soins. Les savoirs les plus récents concernent la **vapeur** et l'**électricité** mais ne sont encore que des prémices de connaissances. Impossible donc, de les développer au-delà du niveau 2.

Soie

Permet de préparer cette matière très particulière pour l'utiliser avec les métiers à tisser. Cette compétence est requise pour la travailler avec la compétence artisanat.

Soins

Les soins pratiqués par les TechniMages sont sur le point de dépasser ceux des Maîtres Premiers, grâce à leurs connaissances théoriques des maladies, de l'anatomie et de ses applications chirurgicales. Mais, pour le patient, il y a un revers à la médaille : Cette médecine est moins douce que celles des Maîtres Premiers et encore expérimentale. Les soins prodigués par les TechniMages vont de pair avec un arrêt complet de quelques jours, voir semaines pour le patient.

Le Maître du Jeu peu décider que certaines maladies ou blessures sont incurables ou nécessite un niveau élevé de cette compétence avec en plus le savoir théorique médecine et des produits précis, voir l'aide des ThéoMages, des Maîtres Premiers ou des AlchiMaîtres. Néanmoins les TechniMages feront toujours leur possible, même sans rémunération, pour venir en aide à la personne.

Au pire, ils indiqueront avoir fait leur possible et que certains ThéoMages savent rendre la vie...car les échecs majeurs sont rapidement mortels pour le patient, quand bien même sa vie n'était pas en danger avant les soins.

POUVOIRS DES TECHNIMAGES

Les TechniMages n'ont pas de prédisposition aux pouvoirs contrairement aux autres Mages. Certains développent un pouvoir comme cela peut être le cas chez les simples aventuriers, en dépensant 1 point d'avantage ou en ayant gardé 1 point à la création. Sans ce point, seule la lévitation est possible comme indiqué p. 14. Mais n'oubliez pas que

les TechniMages sont des chercheurs et des ingénieurs si vous choisissez un pouvoir.

RUNES ANCIENNES

Les ThéoMages se sont progressivement rendu compte qu'il était possible de charger de leur psyché ou de magie certaines runes anciennes afin d'en « matérialiser » la signification. Par exemple : enflammer une épée avec une rune de feu ou abattre une maison avec « ruine ». Précisons immédiatement que toutes les runes ne sont pas aussi simple les unes que les autres. Rentrons dans les détails :

La compétence runique ancien permet de les comprendre, les tracer mais aussi les utiliser à moins qu'elles ne soient passives, et se contentent alors d'irradier leur pouvoir lentement, sans interruption, jusqu'à se vider de leur énergie.

Alors pour quoi faire ? Et bien ces runes concrétisent une idée, un concept. Il ne s'agit pas de la paix dans le monde ou de changer du pain sec en tartine de fromage (encore que). Non cela ne va pas aussi loin. En fait cela ne peut s'appliquer que si les personnes concernées y croient réellement. Par exemple accroître sa vitesse de course est de l'ordre du possible de même que de résister au feu, interdire l'accès d'un lieu, créer une barrière mentale, détecter quelque chose. Les plus puissants savent ainsi tracer des lieux de téléportations.

Support : On distingue plusieurs supports pour les runes. Ils déterminent les règles et contraintes de création et d'utilisation des runes. Il y a les runes **gravées**, **tatouées**, et **mentales**. Les deux premiers supports sont les plus simples mais aussi les plus longs à mettre en œuvre. Le temps de fabrication se compte en jours ou en semaines pour les combinaisons de runes. Les dernières sont presque instantanées. En revanche, il est toujours plus difficile et fatigant de tracer une rune mentalement que physiquement. Seules celles qui sont physiques durent dans le temps, les mentales ne sont que ponctuelles. Mais, toutes ont des conséquences pouvant être irréversibles.

Difficulté : plus le monde alentour est affecté, plus le changement s'opère vite et durablement, plus la difficulté augmente.

- pas de malus : la rune a un effet similaire à celle d'une action banale non magique. Exemple : couper un arbre ou cuire un poulet.
- 1 dé de malus : l'action reste commune mais difficile ou longue. Exemple : l'arbre est très gros.
- 2 dés de malus : permet une action interdite sans magie ou objet magique, ni artifice (plante, machine TechniMage...) ou caractéristique surhumaine. Exemple : cuire un poulet en fuite avec une rune libérant sans attente une boule de feu.
- 3 dés de malus : seule une rune permet cela, et encore... Il va peut-être même falloir du temps (jours ou semaines voir pire) !
- 4 dés de malus : idem que précédemment, mais les délais redeviennent raisonnables (quelques manches).

Coût : La création d'une rune fait perdre temporairement un point d'aura (donc sans incidence entre deux aventures),

ainsi que son utilisation ultérieure si elle n'a pas été définitivement activée à sa création.

Mais son utilisation n'affranchit pas d'une éventuelle perte définitive d'aura si l'action est répréhensible comme incendier un village, tuer un innocent, etc...

RUNES GRAVÉES

L'existence de ces runes est largement connue du tout-venant « dans les grandes lignes ».

Pour le badaud, les runes diffusent leurs pouvoirs magiques pendant des siècles et finissent par se vider. La lumière qu'elles irradient est si faible qu'on ne la voit que dans le noir absolu. Cependant la rune brille bien plus lorsqu'elle contre l'effet ou l'événement prévu ou que l'objet est utilisé. La brillance est alors parfaitement visible dans la pénombre mais peut passer pour un reflet en plein jour.

Cette définition connue de tous est à modérer. Les runes sont presque toujours lumineuses, mais certaines ne le sont pas. Créée lors d'un rituel ThéoMage, une rune peut être travaillée pour rester invisible.

Les runes renferment un pouvoir de type ThéoMage, pierre de pouvoir ou autres, comme celui d'une créature surnaturelle, de plantes ou de matières.

Elles sont principalement utilisées pour deux usages : sur un objet pour le doter de propriétés incroyables utiles à son porteur, ou sur un bâtiment pour en améliorer les qualités.

Propriétés pour un objet

- incassable (ou presque),
- inusable,
- inaltérable (rouille, moisissure)
- doté de forte essence magique ou psychique,
- invisible (permanent ou sur désir),
- camouflé (caméléon ou invisibilité partielle),
- luminosité
- donnant la faculté de double vue comme dans le cas d'un miroir,
- protège du poison comme dans le cas d'un vêtement ou d'un godet purifiant le liquide qu'il contient,
- d'alerte (émet un sifflement ou change de couleur, s'illumine) dans une situation donnée ou d'une certaine présence
- ne chauffe pas
- ou à l'inverse s'enflamme, (voir d'une flamme de glace)
- idem pour la glace, l'électricité...
- lévitation
- légèreté (ex : moins de force pour manier une arme)
- capacité accrue (pour sac ou un coffre)
- Il y a aussi les runes qui repoussent les intrus, protègent du vol en faisant sauter l'objet des mains ou en repoussant là aussi l'indésirable voleur.
- etc...

La rune la plus commune – et de loin – est celle qui rend simplement l'objet doté d'une puissance « religieuse ». L'objet devient alors utilisable pour le rituel auquel il est destiné. A noter que tous les rituels religieux ne nécessitent pas d'objet runique. Cela dépend surtout des coutumes.

Une variante de la rune religieuse est celle qui permet de rendre l'objet magique sans propriété autre. Son utilité est alors symbolique. L'objet n'a certes pas de propriété

extraordinaire, mais une valeur fortement accrue à la vente. Cela peut servir aussi à intimider, et il est commun de voir un tel objet utilisé comme symbole de pouvoir.

Ces runes ne sont en principe pas conçues pour transmettre le pouvoir au porteur de l'objet. Mais l'effet peut en être très proche, comme un casque doté d'une rune de vision infrarouge ou de télépathie, ou encore une arme avec les runes guerre et berserker. La perte de l'objet signifie la perte du pouvoir et son gain pour l'ennemi qui le ramasse.

Certaines variantes de ces runes ne sont activées que sur demande. L'utilisateur perd temporairement un point d'aura à chaque utilisation. A noter que c'est à la création de la rune que le tailleur ou le graveur décide qu'elle s'active ou est permanente.

Pour finir, ces runes constituent les pièges les plus efficaces : un sol si glissant qu'il en est infranchissable, une porte brûlante impossible à approcher sans désactiver la rune d'un mot de commande, etc.

Propriétés pour un bâtiment

- verrouiller une porte ou interdire un passage
- maintenir une température constante dans une pièce
- limiter l'humidité
- inaltérable
- lumière (permanente ou réglable)
- téléportation (la rune n'est pas secrète mais rare)
- pièges divers (jets de flammes et autres pétrifications...)
- etc...

Il est possible d'utiliser un nombre impressionnant de runes. C'est au Maître du Jeu de les inventer au cas par cas pour ses aventures, ou au joueur d'un ThéoMage de chercher une rune ayant l'effet souhaité en collaboration avec le Maître du Jeu. Dans tous les cas, cela prendra des mois au personnage pour apprendre une rune (ne serait-ce que trouver un Mage la connaissant ou un exemplaire de la rune) et l'exécuter.

L'exécution d'une rune gravée nécessite une compétence d'artisanat pour travailler la matière. Traditionnellement l'on trouve ces runes majoritairement sur la pierre, puis le métal. Sont apparues ensuite celles sur bois, terre cuite et céramique et même le verre.

A défaut de maîtriser un artisanat, il est parfois possible de tracer une rune plutôt que de la graver, sur un parchemin de peau ou de papier, ou même sur une tablette d'argile. Ces matières s'abîment vite en aventure si elles ne restent pas enfermées dans une boîte hermétique ou un coffre. Elles servent pour l'étude, mais seront utiles en cas de force majeure. Une rune tracée sur le sol avec du sable pour protégée l'entrée d'une grotte n'est pas franchement efficace, mais cela peut avoir son utilité. Un papier avec une rune de sommeil coller sur l'ennemi peut suffire à éviter un combat toujours dangereux...

TATOUAGES RUNIQUES

Note : enseignées par les ThéoMages, seuls érudits véritables en matière de runes, ces tatouages sont néanmoins exécutés dans la plupart des cas par des Maîtres Premier ayant bénéficié de cet apprentissage. En effet les ThéoMages

préfèrent souvent la théorie à la pratique. Ils atteignent rarement le niveau 3 en tatouage pour exécuter eux-mêmes les tatouages.

La plupart des tatouages ne sont pas actifs en permanence, car les effets secondaires seraient trop importants, et n'ont pas vraiment été testés. Ils doivent donc être activés, et leurs charges diminuent avec le temps. En moyenne ils durent une année, rarement plus car personne ne se fait faire un tatouage s'il n'est pas utile plusieurs fois par mois voir par semaine.

Les runes tatouées brillent légèrement dans le noir absolu et irradient de lumière lorsqu'elles sont activées.

Voici quelques exemples de celles que l'ont rencontre le plus souvent :

Améliorations

C'est une catégorie de rune assez vaste. Les plus connus sont :

Course : double le score en mouvement

Saut : double la distance ou la hauteur sauté

Nage : double la vitesse de nage

Concentration : donne la compétence concentration au niveau deux.

Compétence : donne 1D10 à une compétence connue.

Dans cette catégorie il y a la rune « guerre », décrite ci-dessous.

Guerre : ce tatouage est particulièrement prisé des Maîtres du Métal de niveau intermédiaire. Il procure 1D10 supplémentaire à toutes les actions de combat, indépendamment de la compétence concentration ou de toutes autres préparations. La rune ne peut cesser qu'avec la fin du combat ou un jet de volonté pour s'en retirer. Chaque manche où la rune est activée épuise son porteur de 10 manches après la bataille.

Les Maîtres Suprêmes du Métal eux-mêmes ne se cachent pas d'en avoir déjà fait usage plus d'une fois au temps des grandes guerres.

Berserker

Le complément idéal lorsque le porteur dispose déjà de guerre et des résistances souhaitées. Tous les dés de la parade de l'arme utilisée passe dans l'attaque, doublant ainsi le nombre de dés lancés mais il ne s'agit que de D10 (les D8 aux niveaux supérieurs redeviennent des D10).

L'arme utilisée par le berserker sera toujours la plus grosse à sa disposition immédiate, même s'il ne sait pas s'en servir au mieux (jusqu'à 2 niveaux de moins) et pourra en changer pour plus gros s'il en a la possibilité. Il ne tentera jamais d'esquiver sauf malgré lui (malus de 3 dés) et enchaînera les charges en utilisant la bagarre sur les cibles mineures passant à portée de frappe – celles sur le chemin d'une arme plus grosse ou d'un ennemi plus impressionnant.

Toutes les attaques sont tentées si possible en coups multiples sans descendre sous les 3 dés jetés (donc 3 dés après calcul de malus éventuels).

Exemple : un berserker qui a 4 en épée frappera avec 8 dés (2x4). Ils se répartiront en attaques multiples, pourquoi pas 4 attaques à 5D10 d'après la règle habituelle des attaques multiples.

L'explication de cette avalanche de coups n'est pas uniquement la rapidité. Ce guerrier fou donne de larges coups circulaires pouvant toucher plusieurs adversaires. Cela le rend d'autant plus impressionnant et engendre la pagaille.

Si les attaques multiples manquent de puissance contre un adversaire unique, le berserker passe alors en succession de coups simples et grossiers mais qui restent rapides et violents. Cela lui assure un minimum de 3 dés jetés en toutes situations, et une base de 2 points de dégâts pour chaque coup porté.

L'état de berserker n'est pas compatible avec l'usage de la compétence concentration. Considérez qu'elle est déjà utilisée pour permettre le gain de dés. De plus dans un tel état rien ne peut le détourner, même pas un ami une possession ou un charme. Les libérations de runes ne peuvent l'aider non plus car son métabolisme fonctionne trop vite.

Une fois que plus personne ne s'agite avec une arme ni se tient debout, alors seulement le berserker revient à la raison et reste debout à contempler le carnage pendant autant de minutes qu'il a ôté à ces victimes de PdV. S'il a fait perdre 47 PdV durant tout le combat, il reste figé 47 minutes. Inutile de lui parler, et mieux vaut ne pas en rajouter une couche...

A noter que les yeux du berserker rougeoient de la même couleur sang que cette rune.

Tous les Maîtres Suprêmes du Métal la possèdent et c'est la rune la plus puissante tolérée par le corps de l'homme. Se la faire tatouer nécessite une préparation de plusieurs jours auprès des plus grands Maîtres tatoueurs, sans parler du fait d'avoir leur accord.

Déplacements surnaturels

Ces runes donnent la possibilité de traverser les murs, de respirer sous l'eau, d'avoir des mains palmées ou une queue de poisson, de voler en se faisant pousser des ailes de papillons ou d'oiseaux etc. De nombreuses formes sont à imaginer. L'effet est spectaculaire mais nécessite souvent un délai avant de pouvoir être utilisé.

Paria

Cette rune est considérée comme la condamnation la plus forte pour un être humain. Elle lui interdit l'utilisation de la magie, du psychisme mais aussi de voler et faire acte de violence. Elle est visible de tous et de toutes. Elle n'empêche pas néanmoins son porteur de subir la magie, les pouvoirs psychiques et la violence. C'est pourquoi son porteur fuit la civilisation et vie en ermite (le suicide, est également impossible).

Cette rune est tracée par un Maître Premier Suprême avec au moins un Maître ou Mage Suprême comme témoin.

Pouvoirs

Invisibilité, contrôle du corps, contrôle des émotions, télékinésie, télépathie, sixième sens, vision infrarouge :

Ces runes sont souvent tatouées sur ceux qui ne possèdent pas le pouvoir équivalent. Le fonctionnement est le même que le pouvoir copié. (voir p. 22)

Protections

Contrairement à la résistance, les protections sont totales; toutefois elles sont bien plus restrictives, et ne concernent qu'un type de créatures spécifiques, jamais contre de la matière inanimé ou un élément. Les protections les plus connues sont celles contre les **morts vivants**, les **mauvais esprits** et les **esprits démons**. Une rune de protection est souvent portée en amulette, ou placée à l'entrée d'un passage, ou sur un coffre. Toutes les variantes sont envisageables telle qu'une cape tatouée de la rune.

Suivant la situation, elle permet à son porteur d'être ignoré de la créature si elle n'est pas trop proche (quelques pas), ou lui évite de se faire attaquer et même poursuivre après avoir attirer l'attention. Note : gesticuler en criant à vingt pas de morts vivants attirera leur attention. Ils se rapprocheront jusqu'au contact mais sembleront incapable de passer à l'acte, ce qui les enragera d'autant plus.

Résistances

Il y a plusieurs types de résistances et chacune a son tatouage. Les plus courantes sont le **feu**, l'**acide**, la **Pierre**, le **métal**, le **bois**, l'**os**, les **flèches**, les **armes de tailles**, ou **contondantes**, ou encore **perforantes**, la **fatigue**, la **douleur**, la **faim**, le **sommeil**, la **maladie**, le **poison**, la **possession**, la **magie**, le **psychisme**, la **paralysie**, **noyade**, l'**écrasement**, l'**évanouissement**, la **peur**, la **haine**, la **télépathie**, la **vision de l'aura**.

Certaines de ces résistances servent contre des attaques ou des dommages; d'autres agissent contre l'usure physique naturelle ou même magique (la rouille due au temps ou à la magie revient ici au même), mais *toutes n'offrent qu'une résistance partielle*.

Concrètement :

- elles divisent par 4 les dégâts (ignorer les chiffres après la virgule)
- elles retardent l'apparition de tout effet contré en multipliant par 4 son temps d'arrivée.
- une rune imparfaite (réussite partielle) peut malgré tout offrir une protection plus réduite, avec un coefficient de 2 au lieu de 4. Si elle est parfaite (4 réussites ou plus), un coefficient de 6.

Les meilleurs tatoueurs (niveau 4 et 5) savent tracer une rune qui se déclenche seule plutôt que sur demande ou qui serait permanente.

Les Maîtres Premiers Suprêmes, du Métal et les ThéoMages Suprêmes en possèdent de nombreuses.

Résurrection

Malus de 3 dés. Cette rune légendaire n'est possédée – et maîtrisée – que des plus grands Maîtres Premier. Elle rend la vie à un mort récent (moins d'un jour et d'une nuit). Le ressuscité est très faible – 1 PdV – et doit rester alité un mois entier.

Si les ThéoMages la connaissent parfois, n'oubliez pas qu'il faut également une grande maîtrise du tatouage ! Aussi les ThéoMages se « contentent-ils » de la transmettre aux Maîtres Premier les plus compétents. Ces élus acceptent dès lors de tracer un tatouage de résurrection sur simple demande de leur tuteur ThéoMage.

RUNES LIBÉRABLES

S'il est plus facile d'utiliser une rune sur un support physique, cela est néanmoins possible sans en la traçant mentalement. En effet comprenez-le bien, les runes anciennes forment un langage. Elles se prononcent, et surtout *sont pensées*.

Une rune est libérable si elle est mentale ou, qu'étant tracée physiquement, elle est lue pour libérer son contenu. L'effet ne dure jamais plus de quelques manches, donc quelques dizaines de secondes.

Sont requis :

- La compétence *runique ancien* bien sûr, pour apprendre et assimiler la rune.
- Le pouvoir *libération des mots* (p. 26) pour relâcher l'essence de la rune.

Un point de volonté est dépensé temporairement à chaque fois. Une fois que la volonté actuelle est inférieure 4, le personnage perd un dé par point manquant mais chaque point au-dessus de 4 en aura compense cela, grâce aux bons esprits.

Ces runes peuvent reprendre en théorie n'importe quels pouvoirs de ThéoMages ou de créatures ou effets surnaturels. En pratique la rune ancienne doit exister, découverte (parchemin, rune murale, enseignement ou même rêve), et son contenu ou concept assimilé par le personnage. C'est donc le Maître du Jeu qui décide si cela est possible. Ce n'est en aucun cas le joueur qui fait le choix d'apprendre une rune dans un catalogue. Attention, des essais préalables sont fortement conseillés avant de libérer l'essence d'une rune fraîchement apprise.

Certaines runes ne sont que mentales. Même tracées sur un support physique – ce que personne ne fait sauf pour transmettre un savoir – elles n'ont d'effets que libérées.

Apprendre et contrôler la libération d'une rune prend du temps. Ces runes doivent être apprises et maîtrisées. Cependant le coût est compris dans le développement de runique ancien et de libération des mots.

En cas de duel ou dans un combat, l'abstraction remplace l'agilité pour l'initiative. Celui qui libère la rune ne peut agir physiquement qu'une fois la rune libéré sous peine d'interrompre la libération (sans conséquence).

La « prononciation » peut se faire mentalement sans qu'un son ne soit émis. Cela dépend du niveau de la compétence runique ancien.

Niveau 1 : rune prononcée oralement.

Niveau 2 : rune murmurée.

Niveau 3 : simple articulation des lèvres sans aucun son.

Niveau 4 : la rune n'est dite que mentalement. Utilisable deux fois par manche.

Niveau 5 : idem niveau 4 mais la prononciation mentale ne dure pas plus d'un claquement de doigts. Utilisable trois fois par manche.

L'effet d'une libération survient à la fin de la prononciation de la rune et disparaît en une manche.

Dans la manche qui suit, le lanceur (personnage libérateur de la rune) ne peut entreprendre qu'une action simple, tel que la marche, boire à sa gourde ou dégainer, *mais il a aussi la possibilité d'enchaîner une autre libération, si la précédente est réussie*.

La rapidité de la mise en œuvre de ces runes est surtout utilisé avant ou pendant un combat. Ce sont donc surtout des runes servant à porter une attaque, ou à contrer un pouvoir. Elles affectent les êtres ou un événement. Elles n'impliquent pas toujours de dégâts, l'effet peut être par exemple une migraine qui donne un malus à l'adversaire, un aveuglement d'une petite seconde ou le fait glisser.

Celui qui subit la libération d'une rune a droit à un jet de volonté ou de concentration pour la réduire. Les créatures qui n'ont pas de volonté propre, (animaux) mais uniquement un instinct de survie ne peuvent contrer les effets.

N'oubliez pas que plus l'effet est contraire à la nature, plus le jet de libération sous l'abstraction subit un malus important (de 1 à 4 dés comme indiqué p. 27). Pour être efficace il est donc indispensable de préparer une libération par un jet de concentration. *Les échecs critiques provoquent d'une simple migraine à subir sa propre rune.* Il y a deux catégories d'effet : psychique et magique à la fois touchant le plus souvent une zone, et l'attaque psychique à l'effet basique sur une cible unique.

Voici des exemples de runes communément utilisées par les ThéoMages qui pratiquent la libération des mots (Toutes ces runes sont également utilisables gravées si l'on dispose d'assez de temps) :

Runes Psychiques

Elles ne touchent qu'une cible mais il est possible avec un malus d'en atteindre plusieurs en une fois : malus de 1 dé par cible supplémentaire.

Annihilation

Cette libération est tout à fait contre-indiquée. Il s'agit de libérer une rune de berserker, ce qui provoque dans la manche la mort de toute vie dans les 30m, y compris celle du lanceur.

Annulation

Permet d'annuler sur une cible (le lanceur ou une tierce personne) un effet psychique ou mental indésirable : pouvoir psychique ou affectant l'esprit, charme, illusion de tout type... L'annulation peut suffire à la guérison si la source du mal a disparue. Dans le cas contraire, comme par exemple un poison toujours dans le sang, ce n'est qu'une pause.

Aveuglement

La cible est aveuglée pendant le reste de la manche : elle ne voit que du noir, ou un voile blanc selon la variante de cette rune. Ses actions restantes sont perdues : elle ne peut ni parer ni éviter. De plus la cible risque la panique tant elle prise au dépourvu. Elle doit réussir un jet de volonté pour ne pas céder à la panique (jet de volonté indépendant de celui fait pour résister).

Barrière psychique

Permet de se protéger d'une rune ou pouvoir psychique à venir dans la manche. Permet de protéger le lanceur ou une

tierce personne. Le nombre de réussites vient alors en bonus à celles obtenues par le jet de volonté ou de concentration qui a normalement lieu en réaction.

Crampe

Un muscle est pris d'une brève crampe. Ce peut être un membre ou le ventre par exemple. L'effet est potentiellement l'arrêt d'une action si le muscle est bien choisi. La douleur est forte, mais sans conséquence pour la santé.

Décharge psychique

Attaque basique d'énergie psychique. Chaque réussite fait potentiellement un point de dégât, encaissable par un jet de volonté ou de concentration.

Glissade

La cible glisse, ce qui a un effet variable suivant la situation. Plus elle se déplaçait vite plus elle risque de tomber. Jet d'agilité ou d'acrobatie pour se récupérer.

Migraine

Une douleur aussi intense que brève est subie. La cible a un malus pour sa prochaine action équivalent au nombre de réussites de cette rune, moins celle de son jet de volonté ou de concentration pour se défendre.

Attraction

Malus de 1 dé pour libérer la rune. La cible (un être) est subitement attirée vers l'utilisateur de la rune et peut ainsi être touchée par une attaque physique sans avoir le temps de la parer ou de l'éviter. Elle peut éventuellement poursuivre son action avec un malus de 2 dés.

Illusion

Le malus est généralement de 1 dé. Chaque type d'illusion est une variation de runes. L'effet étant très court, seules les illusions très fortes comme celles provoquant la panique, la surprise ou la convoitise sont intéressantes. Il est toutefois possible d'en étudier d'autres.

Une rune faisant croire à un tigre que l'on en est un soi-même avec pour effet de ne pas être attaqué cette manche est du domaine du possible. Inversement on peut faire croire à un adversaire qu'un des siens va l'attaquer. Un effet intéressant est aussi de se faire passer pour un autre afin d'entrer quelque part, mais d'autres runes plus polyvalentes comme l'aveuglement ou l'invisibilité le permettent aussi.

Idéale aussi pour hanter un lieu ou faire croire qu'un coffre plein est vide. Mais souvenez-vous que chaque type d'illusion doit être travaillée. Au Maître du Jeu d'apprécier ce que le personnage peut raisonnablement découvrir comme illusion dans les parchemins ou auprès des ThéoMages plus érudits.

Immobilité

Malus de 1 dé pour libérer la rune. La cible est figée sur place pour le reste de la manche. Il existe différentes runes d'immobilité. Si la finalité est toujours la même, la cause est

variable. Elle peut venir d'une crispation des muscles moteurs, mais aussi d'une peur indicible due à une vision de cauchemar. Il y donc des effets secondaires pour la manche suivant la paralysie : une raideur musculaire en cas d'échec d'un jet de vigueur, la fuite en cas d'échec d'un jet de volonté, etc. en fonction de la cause de l'immobilité.

En outre toutes les causes ne s'appliquent pas à toutes les créatures : un mort vivant n'aura pas avoir peur (la rigidité cadavérique ça le connaît). De plus certaines runes protègent d'un contrôle corporel et donc d'une crispation musculaire maîtrisée.

Invisibilité simple

Malus de 1 dé pour libérer la rune. Permet au lanceur de rendre quelqu'un (ou quelque chose), invisible pendant une manche au yeux d'une cible. Très utile pour entrer quelque part sans être vu, mais attention au bruit ! Cependant faire du bruit ne retire pas l'invisibilité. Offre également une attaque physique qui ne peut être parée.

En cas de réussite mitigée sur le jet de libération, l'ombre ne disparaît pas.

Repousser

Malus de 1 dé pour libérer la rune. La victime de cette rune est violemment repoussée de plusieurs mètres en arrière et chute. Elle subit 1 point de dégât et plus suivant la situation : cela peut entraîner une chute d'une falaise, ou encore faire tomber dans une fosse piégée, un feu de camp...

Arrêt cardiaque

Malus de 2 dés pour libérer la rune. Celle-ci est moins efficace qu'elle n'en a l'air, car la cible a droit à un jet de vigueur pour encaisser les réussites que sa volonté (ou concentration) n'a pas contrées. De plus la victime peut être sauvée sans conséquence par un jet classique de premiers soins. Ce jet doit se faire dans les secondes qui suivent, une seconde par point de vigueur actuelle. Ensuite elle perd 1 PdV par manche.

Si la victime n'encaisse pas les réussites de son agresseur, et ne reçoit pas de soins, elle décède d'une mort "naturelle".

Runes mixtes

Toutes ces runes ont un malus de 1 dé du fait qu'elles sont psychiques et magiques à la fois, plus si précisé. Autrement dit, elles ne sont apprises que par ceux qui ont la compétence libération des mots au niveau 2 et plus. Attention ! Ces runes sont souvent dérangeantes pour les spectateurs non habitués, y compris les alliés du libérateur de la rune. Un jet de volonté doit être fait par *tous* les mortels pour agir normalement dans la manche, ou être pris de stupeur. Le nombre de réussites à ce jet de volonté, donne le maximum de dés jetés par le spectateur pour cette manche.

Du fait de l'association de la magie à la libération, certaines runes concernent la matière inanimée.

Rappel : la zone d'une libération de mot runique est au maximum en mètre le double de la somme volonté plus

aura – scores actuels du libérateur, que la rune soit mentale ou une rune gravée libérée.

Barrière physique

Pendant la manche, rien ne peut physiquement (quelque soit le nombre et la force) entrer dans la zone protégée par cette barrière. En sortir reste possible. Le nombre de réussites donne la quantité d'alliés pouvant « tenir » dans la zone protégée. Le centre de la zone est le personnage lanceur.

En fait les alliés n'ont pas besoin de s'agglutiner autour du lanceur, ils doivent se tenir à quelques pas et peuvent continuer à se battre ou se soigner par exemple.

S'il y a un allié en trop dans la zone (si les personnages s'agglutinent notamment), celle-ci est affaiblie et les ennemis peuvent pénétrer avec une extrême lenteur. Deux alliés supplémentaires et le ralentissement est faible ; plus de deux et il n'y a plus qu'une lenteur infime, mais perceptible, en pénétrant la zone.

Enfin, si le lanceur souhaite se déplacer pendant la manche de libération, il est pénalisé de 2 dés dans son jet et ne peut aller plus vite que la marche.

Barrière mentale

Protège l'utilisateur d'une attaque mentale magique ou psychique. Cette rune est toujours lancée avant l'attaque à dévier. L'utilisateur doit donc être en mesure de prévoir ces attaques. Soit il la devine en voyant un ennemi se préparer, soit il suppose une attaque imminente.

Le nombre de réussite donne la difficulté que subit l'agresseur. Ainsi, si la barrière n'est pas totale, elle aide toujours le lanceur pour résister (jet de volonté ou de concentration) à une attaque psychique ou magique.

A la libération de la rune, une sorte d'aura émane du lanceur. Celle-ci repousse les créatures intangibles et éthérés tels que les fantômes et les esprits communs ennemis (1m par réussite). Cela est fort utile pour secourir une âme en détresse dans un lieu maudit, mais c'est aussi très fatigant, car comme pour les autres runes libérées, l'efficacité est d'une seule manche à chaque jet.

Cassure

Rune simple et efficace qui permet de briser une arme. Le porteur de l'arme en question ne peut pas contrer cette attaque par un jet de volonté mais une barrière mentale activée avant la cassure peut annuler l'effet. Le nombre de réussites requises est variable suivant la matière mais elle ne peut être magique.

- arme fragile (rouillée ou en verre) : 1 simple réussite
- bois dur (manche en bon état) : 2 réussites
- métal, pierre, céramique : 3 réussites.

Coup à distance

A la libération de la rune son utilisateur porte un coup de mêlée (type bagarre) à une cible à distance. Le geste d'une attaque doit être fait, coup de pied ou de poing et même une bâton s'il en tient un. La puissance reste cependant proche de la bagarre sans arme : nombre de réussites plus

nombre d'esprits gardiens ou démons. Portée 3 mètres, 1 dé de malus par mètre supplémentaire.

Seule l'acrobatie ou un bouclier permettent d'éviter ce type d'attaque, remplaçant l'esquive ou la parade. Le bouclier doit avoir au moins la taille d'une targe, et peut être improvisé avec une table de taverne ou un banc. En fait il suffit de pouvoir se cacher derrière quelque chose.

En revanche l'acrobatie n'est d'aucune utilité pour l'attaque par coup à distance. Vous remarquerez aussi qu'aucune compétence de combat n'est requise. Cependant pour avoir l'air moins gauche, savoir se battre est nécessaire, même sans faire de jet de combat.

Ouverture

Permet tout simplement de crocheter une serrure. Souvenez-vous que l'idée de crochetage avec un ustensile n'existe pas dans Enchantements, car les serrures sont considérées par les simples gens comme des artefacts TechniMages (du reste fort éloignées de nos serrures occidentales).

Passe-muraille

Cette rune permet à l'utilisateur de traverser un mur comme un fantôme. Il est conseillé auparavant d'utiliser une rune pour voir à travers le mur !

Vitesse

L'utilisateur gagne autant d'action qu'il a de réussite à son jet de runique ancien. Cela lui permet d'avoir plus d'actions physiques dans la manche (autant qu'il a de réussites) ou de multiplier d'autant sa vitesse de déplacement. Les ThéoMages utilisent la libération de cette rune à la place de la rune tatouée de berserker.

Néanmoins le revers de la médaille est conséquent : toutes les actions de la manche se feront avec moins de précision et d'agilité. Chaque réussite *utilisée* réduit de 1 point ceux deux caractéristiques le temps de la manche.

Cet inconvénient reste sous contrôle du lanceur. Il n'est pas tenu de faire usage de toutes ses réussites de libération.

Voir

Plusieurs runes existent dans cette catégorie : pour voir dans le noir, à travers un mur ou ce qui est invisible, etc... Le nombre de réussites donne le score de vigilance pour cette vue surnaturelle.

Silence

Malus de 1 dé. Cette rune permet au porteur de ne faire aucun bruit

Zone de silence

Malus de 1 dé. Aucun son n'est audible dans le périmètre. Il n'en rentre pas, et n'en sort pas non plus.

Arrêt du temps

Malus de 2 dés. Une manche de pause dans la zone pendant laquelle il n'est possible que de penser. Cela veut dire préparer la manche suivante pour le libérateur de la

rune. Les spectateurs ne comprennent pas obligatoirement ce qui se passe, à moins d'une immobilité "impossible", comme une personne suspendue en l'air.

Ceux qui subissent cet arrêt du temps perdent la manche suivante, à moins de réussir un jet de volonté. Le nombre de réussites de ce jet pour résister donne le maximum de dés à jeter la manche suivante.

Cri

Malus de 2 dés. Ce cri provoque des dégâts psychiques et magiques à toutes personnes ou créatures dans la zone d'effet... amis comme ennemis. Chaque réussite augmente les dégâts de 1 point. Un jet de volonté ou de concentration permet d'absorber ces dégâts : chaque réussite les réduit de 1 point.

Ce cri surnaturel n'endommage pas les tympanes. Même un sourd l'entendra résonner dans son crâne. La portée du cri est la vue / ouïe du crieur (le sens le plus performant).

Attention, les dégâts étant magiques *et* psychiques, les protections / défenses magiques et psychiques ne sont qu'à moitiés efficaces prises seules. Il faut les utiliser conjointement. En clair, il est plus efficace pour un ThéoMage (et autres pratiquants des arts occultes), de faire appel à sa seule concentration pour ériger une barrière mentale. Il est peut probable qu'un groupe possède de quoi se protéger dans son ensemble, comme il est peu probable qu'un groupe entièrement immunisé aux flammes existe... enfin pas un groupe « normal ».

Délivrance

Malus de 2 dés. Permet de délivrer quelqu'un de l'emprise d'un pouvoir. La seule condition à cette délivrance, est que l'infortuné ait à l'origine raté sa lutte contre le pouvoir néfaste. Cette rune est donc très polyvalente contrairement à bien d'autres, et presque tous les ThéoMages connaissant le runique ancien au niveau 3 et plus la possèdent, d'autant qu'elle est compatible avec tous les supports.

Le principe de la délivrance est simple : les réussites du jet de délivrance s'opposent à celles du jet initial du pouvoir. *On ne tient pas compte du jet de résistance de la victime.* En cas d'égalité la victime est délivrée une seule manche mais un nouveau jet peut être fait à la suivante avec cette fois l'aide de la volonté de la personne à sauver.

Illusion

Malus de 2 dés. De même que pour les runes d'illusions équivalentes mais uniquement psychiques. Cet effet est peu recherché ; cependant il est ici plus intéressant car il affecte une zone et de nombreuses runes sont à étudier.

Invisibilité

Malus de 2 dés. C'est une invisibilité de masse, comprenant l'utilisateur et ses alliés proches de quelques pas. Les applications sont les mêmes que pour l'invisibilité simple p. 32.

Attention ! Ceux qui sont invisibles ne se voient pas tous entre eux avec cette rune, mais par petits groupes (1 à 3 personnes). Un malus de 3 dés (au lieu de celui de 2) permet à tout le groupe de se voir.

Possession

Malus de 2 dés. Cette rune permet de posséder une cible.

La possession se gère comme une attaque psychique, la victime peut résister avec sa volonté, sa concentration ou des aides extérieures (artefacts etc).

Les réussites non contrées sont autant de dés pour agir à travers la victime dans les manches suivantes. L'agresseur choisit la manière de les dépenser. Si par exemple, il dispose de 3 dés, il peut en utiliser 1 puis, après quelques manches les 2 autres. Toutefois, chaque manche sans utiliser ces dés offre à la victime la possibilité d'échapper à la possession. Pour cela elle renouvelle son jet de résistance si elle le peut et doit dépasser (par ses réussites) le nombre de dés restants à son agresseur. Si elle ne parvient pas à les dépasser, elle réussira peut être à les réduire d'autant ! (1 réussite / 1 dé)

Renvoi

Malus de 2 dés. Cette rune renvoie un effet magique ou psychique (rune, pouvoir) à son lanceur ou une cible choisie. Le nombre de réussites doit être supérieur à celles du pouvoir renvoyé. Chacune de ces réussites augmente la puissance du renvoi. L'adversaire subit alors le pouvoir normalement. Il peut faire usage de sa volonté, de sa concentration ou de toute méthode adaptée (dont le renvoi) pour faire face.

Cette rune *ne permet pas* de dévier partiellement un pouvoir à la manière d'un boulier. Une exception : les As. Chaque As permet, si le renvoi échoue, de détourner une partie de la puissance du pouvoir et de ne subir que le reste (un As retire une réussite). La partie « perdue » est simplement « perdue »... à moins que le Maître du Jeu ne souhaite le contraire – gné hé hé.

Retard

Malus de 2 dés. Cette rune particulière, n'a d'autre effet que de retarder une rune à laquelle elle est associée. Le retard se compte en manche. Autant de manches qu'il y a de réussites à la création de la rune de retard. Ceci est un *maximum* et le lanceur peut choisir de ne pas l'utiliser.

Téléportation

Malus de 2 dés. L'utilisateur de la rune est instantanément téléporté là où il aurait pu se rendre normalement dans la manche.

Le nombre de réussites influe sur deux choses : la précision de la téléportation et son effet de surprise.

- Avec une seule réussite, l'effet de la rune est certes surprenant, mais mal maîtrisé. Le point d'arrivée est d'un pas trop loin, ou l'orientation n'est pas dans la bonne direction.
- A deux réussites, la surprise offre une action d'avance sur l'assistance.
- Chaque réussite au-delà de la seconde donne un bonus de 1 dé pour la manche. Si l'attaque surprise est en plus préparée avec l'acrobatie le résultat est si impressionnant que les adversaires spectateurs se rendent ou prennent la fuite à moins de réussir un jet de volonté.

Zone de non-magie

Malus de 2 dés. Permet de repousser la magie environnante en dehors de la zone créée. Sa taille est celle des libérations de mots plus le nombre de réussites en mètres. Aucun pouvoir ou libération, rune, objet magique n'y produit d'effets.

Très apprécié des ThéoMages dès le troisième niveau de runique ancien.

Bannissement

Malus de 3 dés. Chasse un esprit ou une âme de ce monde. Si une seule réussite passe la volonté ou la concentration, le bannissement n'est que d'un jour et d'une nuit. Sinon il est définitif.

Le nombre de réussites donne aussi la difficulté à faire revenir l'âme ou l'esprit. Cette rune est rarement utilisée par erreur, mais un rival peut gagner à ramener ce qui devait être banni définitivement...

Seuls les esprits dragons, véritables demi-dieux ont une puissance telle qu'ils ne sont pas concernés. Les morts vivants et assimilés, n'ayant pas d'âme, sont immunisés.

Déstructuration

Malus de 3 dés. Il en existe de plusieurs types et autant de runes. Chaque type concerne soit les matières animées soit inanimés, mais non magiques (un magicien n'est pas composé de matière magique contrairement à une créature de légende comme la licorne). Cela permet de changer la structure d'un corps : glacé, solide, gelée, liquide ou gazeux.

Une rune existe par changement d'une structure donnée à une autre. Tous sont potentiellement mortels, pour ce qui est vivant, mais dans ce cas si une seule réussite passe la volonté ou la concentration cela ne suffit pas à tuer mais ôte la moitié des PdV restant sans autre effet. Les créatures immatérielles ne sont pas concernées.

Seule la zone de non-magie et les runes de stabilités (ex : contre la pétrification) interdisent l'application de cette rune. Curieusement, n'importe quelle rune de stabilité – même apparemment inadaptée – fait ici l'affaire.

Immunité

Malus de 3 dés. Il existe deux runes d'immunité : physique (dont armes magiques) et "autre que physique" (c'est-à-dire magique, psychique etc...). L'utilisateur de cette rune est immunisé jusqu'à la fin de la manche, contre tout ce qui est du type en question s'il a au moins deux réussites. S'il n'en a qu'une, les effets en sont réduits de moitiés.

Rune rapidement indispensable aux ThéoMages aventuriers qui ont... 4 en libération de mot ! (Il faut bien avoir un dé à lancer avec ce malus de 3)

Retour temporel

Malus de 3 dés. Idem que l'arrêt dans le temps (p. 33), mais avec un retour en arrière d'une manche. Le principal effet est donc que tous les jets postérieurs au point de retour sont à refaire ! Une ou plusieurs manches sont complètement rejouées ; des vies peuvent ainsi être

sauvées, y compris celle du lanceur, en utilisant la rune *avant* la mort.

Les morts ne reviennent pas à la vie avec cette rune. La rune *vie* décrite ci-dessous, peut redevenir possible si elle était trop tardive ou que le retour temporel ne suffit pas à empêcher la mort.

Vie

Malus de 3 dés. Permet de donner un souffle de vie à celui qui vient de la perdre dans la manche. Cette rune est donc très intéressante malgré son malus, car l'effet est plus certain pour rendre la vie, que l'utilisation d'un retour temporel. Une réussite simple place la cible dans le coma avec zéro PdV, deux réussites un évanouissement avec 1

PdV, trois réussites la cible est "juste" affaiblie et a 2 PdV, chaque réussite supplémentaire donne un PdV de plus.

Personne ne tente d'utiliser cette rune sur quelqu'un qui n'est pas mort ou en danger de mort immédiate en raison d'effets secondaires inconnus, tant pour la cible que l'utilisateur. Les ThéoMages y ont réfléchi mais leurs études n'ont pas abouti et la crainte d'une contre utilisation reste grande (vieillesse accélérée par exemple).

Résurrection

Malus de 4 dés sous sa forme libérée ! Rend la vie à un mort récent (moins d'un jour et d'une nuit). Le ressuscité est très faible – 1 PdV – et doit rester alité un mois entier.

Elle n'est correctement maîtrisée sous sa forme libérée que des ThéoMages Suprêmes.

MATÉRIELS, PRODUITS MAÎTRES & MAGES

En fonction du niveau dans leur hiérarchie (par mérite et ancienneté), les Maîtres et les Mages accèdent à des objets ou des lieux qui leur sont réservés, à la discrétion du Maître du Jeu. Un joueur ne devrait avoir connaissance de ceci que si son personnage a la compétence *érudition Maître* ou *Mage* appropriée, en se limitant à la section concernée.

Cette liste n'indique pas de prix puisque les Maîtres et les Mages ne sont pas considérés propriétaires des biens dont ils jouissent.

Tout Maître ou mage peut faire la demande à son ordre du matériel nécessaire à l'exercice de ses compétences à commencer par l'équipement de base des artisans.

MAÎTRES PREMIERS

Caoutchouc : la seule matière élastique.

Cuir parcheminé : c'est celui décrit pour les vêtements mais les Maîtres Premiers se réservent les plus beaux.

Cuir tatoué : du cuir parcheminé avec des motifs tatoués ce qui permet une très grande précision du dessin. Les Maîtres Premiers se les gardent pour eux.

Cultures secrètes : de petits champs et des serres où grandissent des plantes rares ou nouvelles. Les récoltes sont conservées séchées, si cela est possible.

Epices : elles sont

Grande faux : c'est la faux telle que nous la connaissons en Europe avec son étrange bâton tordue doté de poignées. Il n'y a que quelques champs *Bold* à en disposer. Il s'agit d'un des cadeaux des *TechniMages* en gage d'amitié. Compétence : faux, FUM : 3 à 6.

Gemmes : les Maîtres Premiers et les *AlchiMaîtres* sont les spécialistes des pierres précieuses ou fines. Voir p. 41.

Grigri : extraits de plantes, de bois, de pierre et d'os éloignant les mauvais esprits. Se porte au cou et au poignet.

Herbiers : afin de progresser en herboristerie. L'équivalent de la bibliothèque chez les Maîtres Premiers.

Pierres : les pierres de tailles particulières, comme le marbre, sont l'apanage des Maîtres Premiers, mais d'autres artisans les exploitent parfois.

Plantes rares et médicinales : on les trouve plus facilement chez les Maîtres Premiers que dans la nature, même si cette dernière en regorge. Ce sont des feuilles, des graines, des fruits, des racines, tiges, écorces, épines, sèves, pollens... bref tout ce qui fait la plante, mais tout n'est pas toujours bon à prendre. Elles comprennent aussi les algues et les mousses. Contrairement aux *AlchiMaîtres*, les produits des Maîtres Premiers sont conservés à l'état naturelle plutôt que de poudre ou de jus distillé. Certaines de ces plantes sont magiques. Il en existe plusieurs dizaines de milliers répertoriées mais personne ne les connaît toutes. De plus une même plante ne porte pas toujours le même nom suivant que la personne est Maître Premier ou non. Voir aussi *herboristerie* page 16.

Tatouages runiques : ils sont tracés en priorité pour les Maîtres Premiers, mais aussi – en échange de services – pour quelques Maîtres du Métal (*justiciers*, *Archi Maîtres* et *Maîtres Suprêmes*), plus rarement pour des *ThéoMages*, ces derniers étant à même de s'en passer.

MAÎTRES FEU

Allumettes : des allumettes similaires à celles que nous connaissons, en bois enduit d'un produit secret à une extrémité. Elles s'utilisent sans grattoir. Elles mesurent quelques pouces. Elles sont fabriquées selon des techniques communes à celles des *AlchiMaîtres* (pour rappel, anciennement Maître Feu)

Armes de céramique : des haches et marteaux pour la plupart, aussi solides que du fer forgé mais pas que de l'acier. Elles ont les mêmes spécificités que leurs homologues en métal mais ne peuvent pas être affûtées ou réparées après les combats. Chaque réussite majeure de l'ennemi, parée les émousse ou les fêle définitivement, et leur fait perdre 1 point de dégât à ceux indiqués par la FUM. Grâce à ces armes les Maîtres Feu n'ont pas besoin des services des Maîtres du Métal, toujours considérés comme des traîtres faut-il le rappeler ! Apposer des runes sur ces armes se fait avec l'aide des Maîtres Premier. Les techniques de fabrication de ces moules ne sont connus que des *Archi Maîtres Premier* tailleurs de runes.

Armes de verre : elles sont fragiles et se cassent à la première attaque ou parade, à moins de réussites majeures. Elle occasionne +2 aux dommages. Comme pour les armes de céramiques, tracer une rune se fait avec l'aide des *Archi Maîtres Premier*.

Fours : c'est leur bien le plus grand.

Longue vue : un tube de cuir qui maintient des sphères de verres, fruit de la collaboration entre l'expérience des Maîtres Feu et les savoirs *TechniMages*.

Objets de verre ou céramique : divers et variés et de bonne qualité, contenant parfois des gaz *AlchiMaîtres*.

MAÎTRES DU MÉTAL

Armure de métal : oui, il en existe quelques-unes !. La protection va de 1D6+6 à 1D10+10. Elles sont sur mesure, et gare à celui qui a réussi à porter celle d'un autre, sans être Maître du Métal. L'ajuster se la porter requiert la compétence *combat en armure de métal*, page 18.

Fléau d'arme : une boule hérissée de pointes, reliée au manche par une chaîne. +2 aux dégâts. Compétence : fléau, FUM : 5 à 8 pour la version à 3 boules. Seuls les plus expérimentés des guerriers Maîtres du Métal *spécialisés dans les masses*, s'y entraînent et en possèdent. N'essayez pas de leur prendre ! (Conseil d'ami).

Métaux : les Maîtres du Métal y accèdent presque librement. Tout dépend des quantités ! Au Maître du Jeu de juger si la demande est raisonnable. Voir p. 41

Monnaie : les pièces les plus coûteuses ne sont disponibles en quantité que chez les Maîtres du Métal. Il est ainsi possible de réduire le poids de sa monnaie.

ALCHIMAÎTRES

N'oubliez pas qu'ils sont les moins "partageurs".

Allumettes : similaires à celles que nous connaissons, sans grattoir. Ce sont celles qu'utilisent aussi les Maîtres Feu, selon des procédés de fabrication identiques.

Bibliothèques : des lieux d'études où sont répertoriés les secrets connus et supposés de la matière. *Absolument et définitivement inaccessible au profane : ces écrits sont extrêmement bien protégés (pièges, golems, et autres joyeusetés) et incompréhensible.* Pour accéder à de tels savoirs, il faut être déjà haut placé ou bien vu de ses pairs, niveau d'alchimie, d'expérimentation, et d'érudition à trois et plus. La lecture se fait par un jet d'alchimie sous l'abstraction.

Boules de gaz : une production de gaz divers réservés aux AlchiMaîtres et aux Maîtres Feu verrier.

Laboratoire : en fait les différents ustensiles en verre ou céramique et les matières premières pour l'alchimie.

Matières secrètes : les AlchiMaîtres disposent de nombreux produits plus ou moins rares, puissants, magiques... En fait ils savent utiliser presque tous les métaux mais dans une qualité très inférieure à la production des Maîtres du Métal et d'une manière assez vaste, les matières inanimés. Ils cherchent entre autres à purifier et transformer la matière. Dans cet esprit ils travaillent à la transmutation de métaux impurs en or.

Toutes matières magiques (même vivantes) les intéressent grandement. Voir aussi les gemmes (p. 40), ils en sont les spécialistes avec les Maîtres Premiers, dès lors qu'elles sont réputés magiques ou dotés de quelques pouvoirs surnaturels.

Poudre noire : de la poudre explosive. Sa composition n'est connu que des Archi AlchiMaîtres (érudition 4 ou 5). Des poudres explosives de moindre qualité sont néanmoins connues des « simples » AlchiMaîtres. Après tout, les apprentis ne découvrent que trop vite comment faire exploser un laboratoire !

Sels : les différents sels sont – faut-il le rappeler – des minéraux. Les principaux sont le calcium, le phosphore, le magnésium, le fer, l'iode, et le potassium; les oligo-éléments ne sont pas connus comme tels dans Enchantements. Il n'y a guère que les AlchiMaîtres pour s'y intéresser.

THÉOMAGES

Amulettes protectrices : elles éloignent les mauvais esprits.

Bibliothèques : des lieux d'études où sont répertoriés différents traités et théorie, ainsi que d'obscur ouvrages d'occultisme. L'histoire du monde et sa cartographie sont les plus abordables pour un néophyte pour peu qu'il sache lire. Ce sont aussi les plus utiles en jeu.

Canaliseur d'énergie : permet de préparer une libération d'une essence, ou d'une énergie particulière, avec un bonus de 1 à 3 dés (voir page 25). Utilisable par ceux qui n'ont pas le pouvoir de libérer des énergies. Il en existe une impressionnante variété, plus ou moins discrète. Cela va du bâton à la baguette, mais aussi sous forme de bijoux, comme des bagues, des amulettes etc.

Libérateur d'énergie : complément de l'article précédent, la libération se fait pour une énergie connue, ou canalisée, avec un bonus de 1 à 3 dés. Indispensable pour ceux qui ne savent pas le faire seul. Contient une pierre de pouvoir.

Pierres de pouvoir : les ThéoMages en sont les principaux possesseurs, mais pas les seuls. Ce sont des gemmes rares qui servent de réserves d'énergie et pouvoirs.

Elles peuvent être vides ou déjà chargées, voir se recharger seules. Certaines sont rechargeables par les ThéoMages, d'autres non et restent définitivement vides. Voir page 38.

TECHNIMAGES

Arbalète : véritable rareté considérée comme un artefact des TechniMages. Elles seraient bien plus courantes s'ils étaient des guerriers. La population guerrière d'Enchantements les connaît sous leur version de machine de guerre avec la baliste. L'arbalète octroie +10 aux dégâts. FUM : 5, prix : à votre avis ? Les TechniMages les considèrent comme leur propriété exclusive et feront tout pour récupérer une arbalète "égarée".

Artefact technologique : le plus impressionnant est une machine volante, mais ils sont de tailles bien plus réduites la plupart du temps. Parmi les raretés (exemplaires presque uniques) notons les astrolabes, sextants et planétarium).

D'autres plus communs sont de diverses fonctions :

Barque et barge : elles sont rares mais les TechniMages peuvent l'obtenir gratuitement pour l'exploration. Leur atout est de permettre le transport d'une petite expédition plus facilement qu'une pirogue et plus durablement qu'un radeau. Les plus grandes ressemblent à des drakkars. Prix : 1D10 pièces la traversée, si d'aventure il y a un passeur.

Boussole : son utilisation est restreinte et hasardeuse car les six champs magnétiques varient en permanence. Les TechniMages étudient les raisons de cela. Ils savent déjà qu'une partie des causes n'est pas naturelle mais surnaturelle : magie, psychisme, activités Maîtres et Mages. voir divines. Les esprits dragons font tourner follement les boussoles, au moins sur cela sont-elles fiables.

Cartes : eux seuls disposent de vraies cartes, détaillées et complètes. Leur précision est variable mais elles sont toutes justes, ce qui est un exploit.

Compas : c'est le présent classique que font les TechniMages à des amis, il en existe donc une grande variété. Ceux qui en possèdent un en sont fiers et ne le troc pas facilement d'autant que c'est un cadeau prestigieux.

Longue vue : le secret de fabrication est partagé avec les Maîtres Feu. Ces derniers ne connaissent pas l'optique mais les TechniMages leur passent commandes des pièces de verre indispensable.

Métier à tisser : ce mécanisme compliqué à besoin d'une pièce qui lui est réservé et ne peut être déplacé.

MACHINES DE GUERRE

Elles ne sont guère vues, les grandes batailles se faisant rares. Elles appartiennent aux TechniMages mais ils les prêtent ou les louent s'ils estiment la cause juste ou pour ne pas froisser un allier en lui refusant ce service. Elles n'ont ni FUM ni prix et nécessitent plusieurs personnes compétentes pour être manipulées. Elles ont des roues ou sont déplacées par des sortes de charrettes prévues à cet effet.

Baliste : une arbalète géante. Portée : 400m. Dégâts : mort et destruction de ce qui est touché.

Bouche à Feu : seule type d'arme de guerre des Maîtres Feu. Elle ressemble à un chaudron de fonte à la forme allongée et tire de gros boulets. Portée : 200m. Dégâts : 50 à l'impact et 1 de moins par mètre autour. Destruction du bâtiment atteint.

Catapulte : curieuse machine lançant des rochers. Portée : 100 à 250m. Dégâts : destruction du bâtiment. Utilité réduite contre des guerriers, s'ils ne forment pas une armée en rangs serrés. Cela peut néanmoins impressionner.

Tour de Siège : une tour en bois de plusieurs étages protégeant des guerriers. Il n'en a été vu qu'une fois lors d'un siège fameux il y a près de 200 ans, des variantes plus petites et mobiles étaient alors à l'étude. Seuls quelques TechniMages poursuivent ces recherches.

ARTEFACTS COMBINÉS

Nés de collaborations Maîtres et Mages, ces objets sont tous uniques et il est indécent, si je puis dire, de vouloir en faire une liste malgré leur petit nombre. Les personnages n'en verront sans doute jamais comme simple élément décoratif. Le Maître du Jeu doit réserver cela pour un scénario d'exception, en créant un objet sur-mesure, mêlant technologie, magie et matières spéciales.

Mettre une pierre de pouvoir dans la garde d'une épée de l'acier le plus pur ne suffit pas à faire un artefact combiné.

PIERRES DE POUVOIR

Pour en tirer le meilleur parti il faut la compétence manipulation des pierres de pouvoir (p. 20), possédée presque exclusivement par les ThéoMages. Cette compétence n'est pas toujours nécessaire pour déclencher un pouvoir, mais le devient pour l'étudier et le maîtriser.

Certaines se rechargent seules en un jour et une nuit, d'autres mettent un mois ou ne se rechargeront pas seules. Certaines, se vident définitivement. Connaître ce genre de détails nécessite la compétence évoquée ci-dessus.

Voici quelques exemples. Indiqué entre parenthèses un indice de rareté est donné pour aider le Maître du Jeu. Cela va de 1, le plus fréquent, à 10 et plus pour les plus rares. *Attention à ne pas être trop généreux avec les joueurs ! Un total de 50 points de rareté est colossal, mais pas impossible dans un groupe expérimenté de Maîtres et surtout de ThéoMages.*

La rareté est fonction de la puissance, mais aussi – dans une moindre mesure – de la beauté de la pierre.

Pierre morte : devenue complètement inutilisable, cette pierre ne peut plus être considérée comme une pierre de pouvoir. Elle est terne ou fendue, brisée voir réduite à l'état de poussière.

D'une rareté nulle, les pierres mortes sont troquées comme cailloux vaguement précieux, sans savoir qu'elles étaient jadis dotés d'un pouvoir. Avec un peu de chance, il est aisé de s'en procurer une auprès d'un commerçant (valeur de quelques pièces, plus si elle reste belle ou que le vendeur est avide).

Pierre de lumière : (1) sa seule particularité est d'éclairer autour d'elle comme une torche. Elle ne dégage pas ou peu de chaleur. Certaines pierres de lumière renfermaient jadis quelque pouvoir, la luminosité résiduelle décline alors à chaque utilisation avant qu'il ne reste qu'une pierre morte.

Pierre de vision d'aura : (1) idem que le pouvoir ThéoMage p. 24.

Pierre de soins : (2 à 5) soigne de 1D4 à 1D10 PdV selon la pierre, par utilisation. Total de PdV soignés, de quelques

dizaines en tout (sans recharge), à quelques uns par semaine (la pierre se recharge lentement seule) sous peine d'épuisement.

Pierre de vue : (2) compense une mauvaise vue, elle est portée au cou ou sur le front.

Pierre de camouflage : (3) contrairement à celle d'invisibilité, cette pierre ne rend invisible que l'objet où elle est incrustée, ou lui donne une apparence autre, dépendant de la pierre et du traitement. Très recherché des Maîtres du Métal qui veulent donner l'impression de ne porter qu'un simple vêtement de combat.

Pierre de chance : (3) elle agit de la même façon que les bons esprits (voir p. 5) et fait monter l'aura de 1 artificiellement, sans que cela ne soit directement perceptible : elle n'influence pas la réaction des gens envers son porteur.

Pierre de lévitation : (3) rend léger comme l'air celui qui l'utilise ainsi que ce qu'il porte. La charge est portée *avant* l'activation, et ce sans effort ni dépasser la moitié du poids du porteur. Les cas les plus extrêmes – M'Org, Bold bien chargé... – épuisent doublement la pierre. *Ne permet pas de chevaucher un cheval dans les airs !*

Pierre de télépathie : (3) idem que le pouvoir ThéoMage page 24.

Pierre d'aide : (3 à 8) cette pierre permet d'avoir un bonus de 1 à 4 dés de compétences possédées ou non et pouvoirs possédés. Utilisable de 1D4 à 1D10 fois avant d'être vide. Les plus rares (7 et 8) sont utilisables deux fois à quelques heures d'intervalles sans se détruire. Les plus communes sont donc susceptibles de se détruire

Pierre de libération : (3 à 10) elle absorbe une énergie ou une essence d'un type en particulier. Le ThéoMage la libère ensuite à sa convenance. La pierre correspond à un niveau de 1 à 4 en libération suivant sa rareté. Niveau 1 pour une rareté de 3, niveau 2 et rareté 5, 3 pour 7, et le niveau 4 est rarissime (10).

Pierre de volonté : (3 à 10) donne une réserve de 1 à 30 points de volonté. Le plus fréquent est 1D4, puis 1D6, 1D8, etc... en passant par 2D10, 3D10 et toutes les combinaisons possibles avec bonus fixe tel que 3D6+6 ou 1D10+4. Étrangement il n'est pas possible de cumuler la puissance de plusieurs de ces pierres. Dans ce cas *il ne faut tenir compte que de la plus faible*. Cette contre performance n'a toujours pas d'explication claire dans la communauté ThéoMage, uniquement des suppositions (interférence des pierres, surcharge mentale... désir divin de limiter la puissance des mortels...) Ces pierres sont presque toujours à recharger par un ThéoMage, au rythme de quelques points de volontés (les siens) par semaine.

Pierre de capture des esprits : (4 à 7) enferme les esprits qui rodent trop près d'elle. La capacité de contenance est variable et ce type de pierre est rarement vide quand on la trouve. Seul un puissant Archi ThéoMage doit tenter de la vider. Les AlchiMaîtres peuvent la détruire. Certaines de ces pierres contiennent même des esprits démons. De telles pierres sont souvent dotées d'autres pouvoirs, mais ne sont pas un cadeau : réveille du démon et risque d'évasion de celui-ci en cas d'échec critique. Il arrive aussi que des bons esprits y soient prisonniers, mais cela est plus rare, puisqu'ils sont libérables sans risque avec

souvent une augmentation de 1 point d'aura (libre d'être dépenser ou non).

La rareté augmente si la pierre est vide (plus grand potentiel sans contre partie), ou qu'à l'inverse, elle est dotée de pouvoirs. La plus rare (7) est celle qui permet le gain d'aura avant d'être parfaitement vide.

Certaines de ces pierres sont en fait des pierres de possession, le démon étant faussement prisonnier, et libre d'échanger sa place avec le malheureux détenteur de la pierre.

Pierre de non-magie : (4) elle crée une zone de quelques mètres sans aucune magie autour d'elle. Même celle du porteur est inopérante.

Pierre de lien : (4 à 8) permet de tisser plus facilement un lien avec un familier. Certaines pierres de lien n'agissent que pour un type de familier, d'autres pour plusieurs ou avec des conditions particulières comme le sexe du familier. Plus une pierre cible un familier, peu puissant de surcroît, plus elle est commune. Plus le familier attiré est puissant, sans restriction de nature, et plus la pierre est rare. Un seul familier de toute façon (exemples de familiers page 57).

Pierre de Mage : (4 à 10) donne la faculté d'utiliser un pouvoir ThéoMage sans besoin de le posséder. L'énergie est puisée directement dans la pierre à partir d'une rareté de 7. Sans cela, l'utilisation fait perdre 1 point de volonté. La puissance ne dépasse guère le niveau 3 du pouvoir en question, aussi ce type de pierre n'est pas toujours utile pour un ThéoMage possédant déjà bien le même pouvoir.

Pierre de contre psychisme : (5) aucun pouvoir psychique n'est possible dans cette zone de quelques mètres qui entoure la pierre. Contrairement à la magie, le psychisme fait partie intégrante des êtres humains même, s'ils n'ont pas de pouvoirs particuliers, ce qui provoque d'intenses migraines et des vomissements. La volonté des personnes concernées chute de 1D4 à 1D10, et un jet de volonté doit être fait pour ne pas fuir la pierre ou la jeter pour s'en éloigner, si sa présence est connue.

Pierre de restauration : (5 ou 7) permet le soin d'une caractéristique (prédéfinie) affaiblie. Rareté 7 pour l'aura. La restauration est de quelques points par jour, la réserve de 2D10.

Pierre de compétence : (5 à 7) suivant la pierre, il y a un gain de 1 à 3 D10 pour un type de compétences (sociales, martiales, artisanales, chasses...) ou plusieurs (survies et chasses...). S'il s'agit d'une manipulation d'objet la pierre doit y être enchâssée dans l'objet manipulé. Le gain n'est pas théorique, le niveau de la compétence n'augmente pas et les savoirs ne sont pas concernés.

Pierre de savoir : (6) ce type de pierre souffle les réponses normalement inconnues de l'utilisateur, *mais ne suggèrent pas les questions.*

Elle permet notamment de comprendre « intuitivement » le sens d'une rune sans pouvoir la traduire exactement ni l'apprendre ou l'activer si elle est magique. Permet encore, de connaître le nom d'un village, d'une danse ou d'un objet légendaire sans être connaisseur. Si elle ne permet pas de connaître l'actualité du jour au réveil, ni de deviner le prochain danger. En revanche elle peut aider à trouver sa route – comme si l'on demandait son chemin – ou prédire le temps à venir.

Gardez à l'esprit qu'une pierre de savoir ne permet jamais de « faire » ou d'agir en faussant la trame de l'histoire, ainsi elle ne donne pas le nom d'un coupable ni l'emplacement d'un objet perdu ou un secret bien gardé (donc pas de secrets Maîtres ou Mages). Tout au plus une information méconnue ou à peine dissimulée est livrée.

Pierre d'invisibilité : (6 à 10) rend invisible le porteur entre 1 et 1D10+10 minutes (en passant par 1D4+2 minutes et les autres combinaisons) par utilisation. Le nombre d'utilisation varie aussi d'une pierre à l'autre, de 1 à presque illimité grâce à un rechargement quotidien. *Attention, le plus souvent elles mettent des mois, des années voir des décennies à se recharger seuls, quand elles ne se rechargent pas du tout.*

A noter que le porteur et son équipement sont invisibles, ainsi que les corps inertes dont il s'empare ensuite. Ces objets tirent alors le double d'énergie à la pierre s'ils ne sont pas légers (comme un fruit ou une petite arme). Ils disparaissent instantanément ou en une manche suivant la pierre.

Pierre d'ombre : (6) différents types de ces pierres existent. Elles ont toutes en commun de permettre de voir ce qui est invisible. Ceci est permanent tant que la pierre est au contact de la peau nue, mais pour un type de "choses" seulement. Ainsi certaines permettent de voir les fantômes et les revenants. D'autres des créatures qui se cachent à la vue des hommes comme les êtres surnaturels ou magiques dotés du pouvoir d'invisibilité. Les esprits sans formes comme ceux accompagnant les mortels (personnages compris) ou résident dans certains lieux sont perçus sous forme de brouillards (blanc esprit calme, noir agressif). Il est notable que ces pierres sont connues pour ne presque jamais se décharger, il faut retenir aussi que le brouillard constitué par les esprits gêne rapidement la vue et qu'il est donc délicat de l'utiliser continuellement.

Cette pierre ne permet pas à elle seule d'étudier l'invisible. Il faut maîtriser au moins l'occultisme et les éventuelles compétences concernées, telle que la lecture des runes pour déchiffrer une rune invisible à l'œil nu.

Pierre d'oubli : (6) cette pierre vole les souvenirs par contact – volontaire ou non – avec la chair. Une manipulation lourde est nécessaire pour retrouver la mémoire perdue. Il n'y a pas de souvenir d'avoir touché la pierre.

Pierre de puissance : (6 à 9) Extrêmement prisées des aventuriers, il en existe de divers types dont chacun augmente une caractéristique de 1 ou 2 points (rareté 6 et 7), très rarement de 3 (9). Il est fatigant de garder la pierre active, endurance et volonté chutent de 1 point par heure. Ces pierres se rechargent simplement par l'exposition aux rayons solaires de Ka. Sans cela, elles se vident progressivement mais définitivement en 1D10 heures.

La nuit, une seule utilisation de la pierre est possible sans la vider, le jour trois si Ka est bien visible dans le ciel (pierre directement éclairée), seulement deux si la lumière n'est pas directe, et illimité de l'après midi au crépuscule si la pierre n'a pas été utilisée le jour même. Tirez 1D10 à la première perte, le résultat indique le nombre d'heures restantes. Zéro (aussi lu 10) indique que la pierre devient

morte. Chaque heure fera baisser ce score de 1, il doit être noté avec la description de la pierre.

Pierre d'âme : (8) permet d'utiliser la pierre comme réceptacle à une âme. Utilisée pour emprisonner l'esprit d'un mort (ou d'un sacrifice), ou pour les rituels de réincarnations, ou encore en attente d'une résurrection (le corps se décompose toujours).

Pierre démon : (8) c'est un cœur de succube. Il aspire les mauvais esprits et les démons de toutes sortes, jusqu'à les capturer s'ils s'en approchent trop. Ceci ne manque pas de les faire fuir avant. La pierre digère les esprits en quelques années. La capacité de la pierre est égale au pouvoir du porteur. Les esprits démons comptent pour 1 et les mauvais esprits pour 1/2.

Convenablement traitée la pierre possède un ou plusieurs pouvoirs de démons et les confère à son porteur en toute sécurité (étude préalable avec la connaissance de ces pierres et l'occultisme). Sans risque pour les bons esprits et les esprits gardiens, ce type de pierre est donc bien plus pratique que celle de capture des esprits décrite plus haut.

Si par grande chance un personnage en approche une, son aura doit être neutre ou bonne, les mauvais esprits ou esprits démons qui accompagnent un mortel feront tous pour que cette personne s'éloigne de la pierre.

Pierre dragon : (10) cette pierre détourne les puissants esprits dragons. Ils ne s'approchent pas à moins de quelques pas, ni n'attaque la pierre, ils l'ignorent ou feignent de l'ignorer. C'est bien assez pour ne pas être dévoré ! (p 60).

GEMMES

Les Maîtres, les Mages et quelques nantis sont les seuls à en posséder de vraiment précieuses en quantité. Leur valeur étant très variable suivant le poids mais aussi la pureté, le joueur note une valeur théorique pour chaque pierre sur la feuille de personnage... (afin de pas les perdre elles sont si petites!) Les AlchiMaîtres les utilisent souvent avec d'autres minéraux pour tenter de fabriquer des pierres de pouvoirs artificielles. Certains rituels ThéoMages ou religieux les utilisent aussi.

La liste ci-dessous indique aussi le minéral pour chaque gemme. Il faut la compétence évaluation des Maîtres Premiers ou des AlchiMaîtres pour connaître autant de détails, mais les autres Maîtres et Mages peuvent grâce à l'érudition de leur branche avoir des bases (1 dé de malus). La compétence commerce ne permet que d'en estimer le meilleur prix, mais il n'est pas dit que les gens en voudront à ce prix là, s'ils ne connaissent pas, ou qu'ils bluffent pour tenter leur chance. Une gemme brute (venant de la mine) peut voir sa valeur décuplée une fois travaillée. Rappelons que les mines sont *normalement* la propriété des Maîtres qui les exploitent. Les personnages ne verront donc, en principe, que des gemmes taillées et polies.

Les noms restent en français puisque c'est la langue dans laquelle le jeu est présenté ici. Liste non exhaustive et sans prétention à utiliser pour piocher des idées et varier les plaisirs, il ne s'agit pas de l'apprendre par cœur !

PIERRES PRÉCIEUSES

Elles sont toutes plus ou moins transparentes suivant la pureté et le travail de l'artisan (taille, polissage). La qualité de leurs reflets vient de la luminescence de ces pierres.

Diamant : blanc avec des variations toutes en nuances. Le diamant est sans conteste la gemme la plus rare et la plus prisée, parmi celles connues de tout à chacun.

Émeraude (béryl) : verte, les AlchiMaîtres lui vouent un véritable culte. Mais les autres Maîtres et Mages ne sont pas en reste et de nombreux talismans existent où l'émeraude sert de matière première.

Opale : de nombreuses variations existent. Parmi elles, l'opale noire, blanche, de feu pour les plus connues mais aussi opale verte, girasol (bleuâtre), ainsi que des opales mousses. De nombreuses personnes les refuseront car ces pierres sont censées porter malheur.

Rubis (corindon) : les AlchiMaîtres peuvent guérir certaines maladies et contrer les effets de venins grâce à elle dit-on. A moins que cela ne soit que des ragots du fait de sa couleur rouge si profond ?

Saphir (corindon) : de couleur bleu parfois très sombre. Il est censé protéger du venin, du mauvais œil et diverses maladies. Le saphir jaune est en fait un topaze, gemme semi-précieuse.

Turquoise : couleur bleu à vert avec des traces de blanc. Elle est toujours opaque.

GEMMES SEMI-PRÉCIEUSES

Ces pierres sont bien pratiques pour voyager léger, évitant de transporter de lourds coffres de pièces. D'autre part, elles posent moins de problème pour le troc : valeur non disproportionnée pour les achats courants, elles attirent également moins la convoitise !

Aigue-marine (béryl) : bleu; de la même famille que l'émeraude sa valeur, est moindre.

Agate (calcédoine) : les simples gens la porte pour attirer sur eux la sympathie d'autrui. Sa couleur oscille du noir au rouge, avec de nombreuses variations d'une pierre à l'autre.

Ambre : jaune miel, orange ou presque rouge. Il s'agit d'une résine fossile qui fond facilement à la flamme d'une bougie.

Améthyste (quartz) : couleur violette ou rose très appréciée.

Béryl : en plus de l'émeraude et de l'aigue-marine il existe d'autres béryls ayant moins de valeurs, notamment l'héliodore (doré) et la morganite (rose).

Calcédoine : importante variété de pierres semi-précieuse sous forme de plaquette plus que de gemme. Notons la cornaline (rouge ou jaune rouge), la sardoine (brun, brun orangé, rouge), le plasma (vert) mais aussi l'héliotrope (vert à tache rouge) et certains jaspes.

Chrysobéryl : plusieurs variétés de jaunes et de verts. Ils sont luminescents et leurs couleurs sont changeantes suivant la lumière. Il y a entre autre l'alexandrite vert émeraude le jour dont la luminescence rouge la rend rouge à violet par faible luminosité. Il existe aussi une version « œil-de-chat » (cymophane) de couleur or, avec une raie lumineuse argentée à sa surface.

Grenat : ils sont de presque toutes les couleurs (sauf le bleu) comme le pyrope. Comprend entre autre l'almandine

(rouge violacé, brun ou noir), l'hessonite (variété brun orangé de grossulaire), la spessartite (jaune orange brun rouge) ou encore les andratites (démantoïde verte, topazolite jaune vert, mélanite noire).

Hématite : brun rouge, gris noir ou noir.

Jade (jadéite, néphrite) : un grand nombre d'éclats de cette pierre existent sur divers bijoux, où ils symbolisent diverses choses suivant les régions d'Enchantements, comme l'immortalité, la puissance magique...

Jaspe (quartz) : couleurs vives, tacheté de rouge, verts, jaunes, etc...

Lapis-lazuli : dit « pierre bleue ». Utilisé par les AlchiMaîtres, il a la faculté de guérir. Les simples gens lui donnent parfois le pouvoir de protéger contre le mauvais œil.

Nacre : essentiellement rencontrée sous forme de perle. La nacre n'est pas une gemme, mais une matière produite par certains mollusques. Toutefois, ce « détail » échappe complètement aux Maîtres d'Enchantements, ainsi qu'aux autres mortels de ce monde, la considérant comme une pierre semi-précieuse.

Onyx (calcédoine) : composé de couches noires et blanches en alternance il s'apparente à l'agate.

Perle : dite pierre de lune, elle se trouve dans certains crustacés, il ne s'agit pas d'une pierre mais elle est pourtant communément utilisée comme gemme.

Quartz : en plus de l'améthyste et du jaspe, d'autres quartz existent, citrine, œil-de-tigre, œil-de-chat, œil de faucon, aventurine (verte), morion (noir) ou encore enfumé. Les quartz forment une importante variété de pierres fines.

Topaze : de nombreuses couleurs lumineuses, la plus appréciée est le jaune miel, puis le rose et le jaune. Certains topazes jaunes forment le saphir jaune.

Spinelle : bleu ou de feu, il en existe de bien des variétés. Mais c'est le rouge, (rubis spinelle) qui est le plus prisé. Les autres ne sont pas des pierres semi-précieuses.

Zircon : luminescent et radioactif. Brun ou souvent incolore il est parfois confondu avec le diamant, il est aussi jaune (jargon) et rouge orangé à fort éclat (hyacinthe), verdâtre et bleuâtre (starlite).

Autres : l'œil de fer, mélange d'œil de tigre, d'oxyde de fer et de jaspe brun, et un exemple parmi les innombrables compositions possibles. Malheureusement, il n'est pas possible d'en faire ici l'inventaire.

MINÉRAUX DIVERS

D'une valeur très variable suivant leur beauté. Ils ne valent pas toujours leur poids en pièces, d'autres réservent des surprises. Beaucoup d'entre eux contiennent des métaux, d'autres sont radioactifs – ce qui n'est connu de personne dans Enchantements – mais provoquera à terme des maladies incurables et des empoisonnements.

Voici quelques exemples, il en existe des milliers d'autres nettement moins intéressants pour le jeu... mais rien ne vous empêche de vous y intéresser !

Amazonite (feldspath) : peut être utilisé comme gemme semi-précieuse une fois poli. C'est aussi une catégorie minérale très commune. Elle va du blanc à l'incolore avec des teintes jaune, verte rouge ou rose. Elle constitue entre autre le granite et le basalte.

Arsenic : il est couleur blanc étain et se noircit rapidement.

Éléments métalliques : il y en a plusieurs centaines et les métaux ne sont pas toujours visibles des simple gens. Certains minéraux sont d'ailleurs classés dans les pierres précieuses et semi-précieuses. Ils ne sont pas particulièrement utilisés des Maîtres du Métal, mais d'avantage des AlchiMaîtres. Tout le monde est susceptible d'en trouver mais ils n'ont pas toujours de valeur marchande, sauf à les confondre avec des pépites de métaux précieux. Notons pêle-mêle galène (plomb), linarite (azur indigo), lironite (bleu à vert), allemonte (couleur étain), cléophane (blanc, jaune miel ou vert), luzonite (gris rose), jordanite (gris plomb) et surtout la chalcopryrite, si facilement confondu avec des pépites d'or.

Souffre : de couleur jaune, il a autant de valeur qu'une pierre semi-précieuse mais sa fragilité ne peut en faire une gemme.

Tourmaline : d'éclat vitreux ce minéral est le plus souvent noir, noir brun ou noir bleuté (indigolite). Devient parfois une véritable gemme semi-précieuse s'il est transparent et taillé, en particulier avec des couleurs plus rares comme le bleu (dit parfois émeraude), vert, rouge (rubellite), blanc, ou incolore. Le bleu pâle est appelé indigolite (comme le noir bleuté plus commun).

MÉTAUX

Les métaux qui suivent, aussi exotiques que soient leurs noms, existent sur notre terre. Le Maître du Jeu est libre d'allonger la liste, mais il ne faut pas oublier que les Maîtres du Métal n'ont pas la connaissance exhaustive des métaux d'Enchantements. Les métaux aux propriétés particulières (inaltérable, magnétique...), sont considérés par les Maîtres du Métal comme semi-magiques, même s'ils ne sont pas magiques pour un sou en terme de règles.

MÉTAUX NOUVEAUX

Il s'agit de l'acier principalement. Il a été découvert il y a moins d'un siècle seulement, alors que les Maîtres du Métal appartenaient aux Maîtres Feu. Ce secret n'a pas été partagé avec les Maîtres Feu, les Maîtres du Métal craignaient que les AlchiMaîtres en profitent. Tous les Maîtres du Métal ont une arme en acier. Elle occasionne +2 aux dommages et toute réussite majeure brisera l'arme adverse, comme si elle avait heurté la roche. Il faut que cela reste plausible : une dague ne peut briser une épée bâtarde, seulement lui résister.

Notons que les AlchiMaîtres sont tellement rigoureux dans la purification de leurs produits qu'ils ne risquent pas de mettre du charbon, ou un dérivé, avec du fer (composition de l'acier) par erreur comme le firent des Maîtres du Métal. En tout cas pas de si tôt.

MÉTAUX PURS ET ALLIAGES

Le Maître du Jeu peu inventer au cas par cas ce dont il a besoin. Cela sera bien plus efficace pour le jeu car il m'est impossible de donner ici une étude complète de la métallurgie d'Enchantements. Notons qu'en plus des

métaux magiques si rares que leurs noms devraient à peine être évoqués, il existe déjà beaucoup de métaux purs ou d'alliages et que les AlchiMaîtres tentent avec peu de succès d'en redécouvrir les secrets.

MÉTAUX DIVERS

Ils ne sont pas rares, mais pureté et qualité des alliages peuvent les rendre coûteux. Le fer bien sûr. Le cuivre, le zinc (dur, d'un blanc bleuâtre), et le plomb sont souvent accompagnés de l'argent à l'état de minerais. Le zinc lui, sert à de nombreux alliages comme les zamak, ilzro et kayem, avec le cuivre il donne le laiton (jaune). Parmi ces métaux que les simples gens trouvent commun il y a le nickel qui, brillant et presque inoxydable fait la joie des connaisseurs. L'étain, blanc et mou, devient lentement gris par de fraîches températures. Néanmoins il sert dans de nombreux alliages semi-précieux. L'antimoine (métal blanc bleuâtre) est connu pour empêcher cette "lèpre de l'étain". La cérargyrite (ou argent corné), la pyrargyrite, le sylvane et l'argentite. Il existe beaucoup d'autres métaux très dispersés dans divers minerais qui ne sont pas encore découverts.

MÉTAUX SEMI-PRÉCIEUX

Certains sont plus rares encore que l'or et peuvent être considérés comme précieux à ceci près que tout le monde ne les reconnaît pas comme tel. Chrome (très dur), les platinoïdes : platine (grisâtre inaltérable mou), mais aussi le ruthénium, le rhodium, l'osmium, l'iridium et le palladium (mou d'un blanc argenté). Notons que le platine est utilisé par les AlchiMaîtres sous forme de mousse (ou noir) de platine. Le bronze est un alliage de cuivre et d'étain, qui est apprécié et surtout reconnu de beaucoup de gens sous le nom d'airain. Pour finir il y a le titane, rare mais présent dans Enchantements.

MÉTAUX PRÉCIEUX

Or (très malléable) et Argent (très bon conducteur d'énergie), dits respectivement métal du soleil et de la lune. Ils servent à de nombreux alliages, à commencer par les mélanger tous les deux ce qui donne l'électrum. Il y a aussi l'or blanc composé d'or et de palladium, zinc ou nickel et l'or vert fait d'or, d'argent et de cuivre. Enfin la magnétite, qui n'est autre qu'un aimant, est très prisée.

LES VOYAGES

S'éloigner de plus de quelques jours de marche est déjà un voyage, et la plupart des gens ne voyagent pas à moins d'être nomades, ou de partir à l'aventure. Il n'y a aucun grand pèlerinage, mais certains lieux (grandes villes, oracles...) sont des pôles d'attractions, si bien qu'à leur approche les voyageurs deviennent plus nombreux.

Entre les villes et villages il n'y a que des sentiers, les peuples ne disposent que de quelques routes pavées. Ces dernières sont encore en construction par des TechniMages supervisant des autochtones pas toujours conciliants.

Voyager nécessite des finances et des vivres où le moyen d'en trouver, ainsi que des compétences de survies et la capacité de se défendre ou d'être protégé. Un moyen de transport est un plus, mais n'est pas le lot de tous les voyageurs, loin de là ! Tous ces points sont évoqués au fil du Livre du Joueur en complément des paragraphes qui suivent.

LES LIEUX À DÉCOUVRIR

Certains de ces lieux sont connus des personnages, pour les plus communs, d'autres ne le sont que de nom ou de réputation, d'autres pas du tout.

Les descriptions qui suivent sont listées des lieux communs aux plus rares. Cet ordre peut changer d'un personnage à un autre : les M'Org ne connaissent pas le grand désert Béeckdemmm et ses oasis par exemple, et certains Wint connaissent parfois mieux les ruines perdues dans la forêt que les bourgades Straali, s'ils n'ont jamais quitté leur terre natale.

En tant que Maître du Jeu vous devez évaluer l'érudition des personnages. *Garder à l'esprit que le plaisir du joueur réside autant dans les découvertes merveilleuses d'aventure en aventure, que dans la connaissance qu'il a du monde où vit son personnage.*

LIEUX COMMUNS

Se reporter également au Livre du Joueur.

Bourgades Straali

Lieux de toutes les rencontres, sont de toutes tailles et la population y est certes à majorité Straali, mais pas seulement. Entre les commerçants, les voyageurs et les réfugiés ou leurs descendants, tous les peuples exception faite des M'Org sont présents dans ces bourgades. L'architecture y est d'ailleurs hétéroclite puisqu'il n'y a pas que les Straali qui y résident.

Vous l'aurez compris, plus ces bourgades sont grandes, plus elle sont vivantes et bigarrées... dangereuses aussi, pour qui ne s'en méfie pas. Même ceux qui voudraient faire autrement s'y rendent un jour pour acheter ou vendre, car leurs marchés sont tout simplement les plus réputés. Un lieu incontournable donc, pour les personnages.

Hameaux Bold

Ils sont rencontrés par les voyageurs non loin des bois. Seuls des familles Bold y vivent. Parfois un commerçant Straali "échoue" là, si ce rôle n'est pas déjà tenu par un Bold. Ces hameaux sont constitués de fermes et de leurs dépendances sur une centaine de mètres. Les champs alentours sont des terres prises à la forêt avec, pour seule limite, la capacité de travail de ces familles. La forêt n'est donc jamais à plus d'un lieue du centre du hameau. Cet emplacement a été choisi pour la qualité de son sol et son terrain plat, dans une plaine ou entre deux collines, et il n'y a pas de Wint à proximité pour revendiquer ces terres.

Il y a toujours une taverne qui fait auberge, en proposant une à cinq chambres, et permet aux voyageurs, mais aussi aux habitants de se ravitailler, de se détendre et de se tenir informer des nouvelles du monde; c'est pourquoi des fermes Bold se trouvent à moins d'une petite journée de marche un peu partout dans les bois alentours. Il y est facile de demander de l'aide ou dans quelle direction se trouve l'auberge la plus proche. On peut considérer qu'une fois éloigné de ce quadrillage de hameaux, le voyageur est livré à lui-même dans la nature.

Oasis Béeckdemmm

Passages obligés des caravaniers et des voyageurs dans le désert, ce sont de vastes campements où se reposent toujours plusieurs tribus Béeckdemmm. Tenues d'une main de fer par les chefs présents, les oasis offrent l'hospitalité à tous ceux qui payent – s'ils le peuvent – un droit de séjour de quelques pièces par du troc ou de la monnaie, à défaut il est de bon ton de proposer ses services à moi d'être à moitié mort. Ce sont aussi des refuges contre les hordes de pillards, et les têtes desséchées de ces détresseurs – parfois des centaines – fichées sur des piques, bordent ces camps en avertissement.

Les voyageurs sont pour la plupart au fait de cette coutume, mais sont parfois choqués lorsqu'ils voient ce spectacle pour la première fois, surtout si les têtes sont friches et nombreuses. Le monde d'Enchantements cependant assez violent pour que cela ne traumatise pas réellement les aventuriers.

Il n'y a pas d'accueil particulier à l'arrivée des voyageurs, à moins qu'ils ne soient attendus, ou n'oublient de payer. Si le voyageur a manifestement besoin de soins, ils lui seront prodigués gratuitement, mais avec des techniques simples et des produits basiques (de quoi rester en vie, et repartir après le repos nécessaire). Pour le reste, on rentre dans l'oasis comme dans une bourgade Straali, ce qui signifie sans agressivité ni l'arme au clair, à moins de chercher querelle et risquer d'être refoulé ou tuer sur place. L'ambiance est généralement à la fête, car il y a toujours des tribus qui se retrouvent, des courses de chevaux, des Danseurs Lames ainsi que divers saltimbanques et services proposés à la vente (soins, voyance, nourriture) et produits exotiques.

Villages forestiers Wint

La plupart des Wint ne vivent pas en ermite car les forêts sont dangereuses, même pour eux. Leurs villages sont de tailles diverses suivant les tribus, et quelques dizaines de familles y vivent en moyenne, soit une centaine d'âmes. Les huttes sont en bois avec des peaux, des feuilles géantes ou des fagots de branchages pour le toit. Suivant le groupe tribal du village et le climat, elles sont à même le sol, sur pilotis ou dans les arbres.

L'accueil n'y est pas particulièrement chaleureux mais, si les Wint ne suspectent pas le groupe d'aventurier d'être des brigands, ils les accepteront un jour ou deux. Ils proposeront alors des soins et même de l'aide si de bons rapports s'établissent, avec la possibilité de rester et de revenir.

Il n'y a pas vraiment de commerce, le troc y est relativement courant, les échanges se font généralement en peaux, aliments, services divers et objets locaux, plus rarement extérieur au village.

TERRES SAUVAGES OU EXOTIQUES

Paysages particuliers

Abritant en de rares exceptions de simples mortels, ils sont évités des hommes pour des raisons de sécurité, ou parce qu'il n'y a rien à en tirer. Mais ces paysages ne sont pas plus rares que les autres. En fait ces paysages sont très nombreux dans Enchantements, et recèlent souvent des lieux « exotiques ».

Forêt profonde : c'est-à-dire la forêt où même les Wint évitent de se rendre.

Jungle : variante de la forêt profonde dans certaines parties plus chaudes du monde.

Savane : les plaines sans forêt dense, que pourtant personne ne tente de cultiver à cause des grands prédateurs. A noter que quelques peuples isolés y vivent, ils sont à considérer par défaut comme des tribus Wint rares, et ce malgré l'absence de bois.

Galerie souterraine : elles sont parfois l'entrée de mondes sous-terrains et mystérieux, où l'inconscient se perd avant-même d'avoir trouvé quelques secrets que ce soit. Seul un fou peut chercher refuge sous terre, c'est dit-on le royaume des esprits, et il vaut mieux ne pas les importuner.

Landes abandonnées : des terres que l'on dit maudites, et que le voyageur évite. Elles sont balisées par des monticules caractéristiques, fais de pierres, de bois et d'os, agencés avec la volonté d'effrayer pour signaler un grand danger. Ils sont placés de manière à être vu d'assez loin. Ces frontières datent de temps immémoriaux, et il ne reste pas toujours de danger, aussi certains fuyards tentent-ils leur chance. Au menu le plus souvent : flore dangereuse, ruines, morts-vivants, démons, esprits maléfiques, et même esprit dragon...

Cités Fost

A moins d'être un Fost peu de gens y pénètrent, ce qui fait de ces villes des lieux exotiques pour la plupart. Le visiteur doit être de préférence invité, et si possible Maître, Mage ou un commerçant vendant des produits rares et

luxueux. En clair, il faut venir apporter quelque chose que la cité n'a pas, et non entrer pour prendre. Et des choses à prendre pourtant il y en a ! Dans ses villes immenses – plus de 50.000 habitants – tant de merveilles sont à découvrir pour les aventuriers... le plus impressionnant est l'architecture, avec ses hautes tours visibles depuis les bourgades Straali à l'extérieur.

Une immense muraille datant des grandes guerres entoure les quartiers Fost, délimitant la ville Fost à proprement dite. Le style qui prédomine est fait de courbes et nombreuses circonvolutions se terminant en pointes. Cela ressemble à un mélange de notre moyen orient médiéval, avec l'Inde des Maharajahs, et du reste de l'Asie. A noter que chaque cité Fost a développé une tendance qui lui est propre, et que quelqu'un d'observateur discernera même de loin si ce n'est pas sa première ville. Les bâtiments sont tous faits de lourdes pierres taillées à la manière des anciennes constructions d'Amérique du Sud. Ces pierres ornées de bas reliefs et des gargouilles marquent la séparation de chaque niveau. Hauts de 3 à 5 mètres, on compte ainsi de 3 à 10 étages pour les plus riches tours avec dômes à leurs sommets ou des terrasses avec jardins.

Le quartier des ateliers et des commerces est fait de larges rues et les tours y sont plus larges que hautes, elles comportent deux à trois niveaux plus un sous-sol. Ceux des "simples" habitations ont des rues étroites en comparaison des bâtiments et les quartiers les plus riches regroupent les palais entourés de vastes places.

Les étrangers qui ont vu ce spectacle de près ont du mal à croire que des Fost puissent quitter ces villes pour l'aventure.

Ruines

Très nombreuses elles restent d'origines souvent méconnues, car elles ne sont pas toutes ravagées par les grandes guerres. Exodes progressifs ou plus rapides pour fuir quelques dangers inconnus, épidémies, malédictions, ont vidé ces lieux. Les ruines sont étudiées par les Maîtres et les Mages pour leurs secrets : les savoirs qu'elles renferment, parchemins et techniques de constructions. Du reste, artefacts et richesses oubliés sont toujours bons à prendre !

Elles sont de toutes formes et dans tous les milieux naturels. Petites (une seule pièce) ou grande (des complexes sur plusieurs étages, souvent souterrains). Elles sont en mauvais état, et la végétation les a envahies si elles ne sont pas dans une région aride. Lorsque l'accès est bloqué, y dégager un passage n'est pas sans risque en raison des éboulements. Mais ce n'est pas le seul danger, car plus une ruine est importante plus il y a de chances qu'elle recèle des pièges et des créatures s'y abritant.

Mines

Il y en a peu. Elles sont la propriété exclusive des Maîtres Premiers (pierres précieuses ou de taille) et des Maîtres du Métal. Elles sont toujours en activités, gardées, et impossible à confondre avec de vulgaires souterrains. L'exploitation des pierres de tailles se fait à ciel ouvert ; les

Maîtres Premiers tolèrent les mines sauvages de ce type si elles le sont par le propriétaire du terrain.

Montagnes du Centre

Ce sont les plus hautes montagnes et les autres ne sont que de grosses collines en comparaison. Elles forment un lieu exotique car elles sont évitées en raison des M'Org, qui n'ont pas la réputation d'être très accueillants avec les étrangers; c'est le moins que l'ont puisse dire : Tout nouveau venu qui n'est pas accompagné de plusieurs M'Org est capturé, ou tué à vu.

Il n'y a que les contreforts de ces montagnes à être traversés par les voyageurs trop pressés pour les contourner de plus loin. Cette partie est nommée *basse montagne* par les M'Org.

Grottes et villages M'Org

Il n'y a qu'une manière de les connaître et de rester libre ou vivant : être M'Org ou à la rigueur être invité, ce qui signifie avoir rendu un immense service à l'un d'eux, et sauver la vie d'un M'Org n'est suffisant que si c'est *une* M'Org influente – l'influence des mâles est ridicule.

Leurs villages sont à l'entrée des grottes et s'y enfoncent. Il est donc difficile de l'extérieur d'en estimer la taille sans être M'Org. Si l'extérieur est fait de misérables huttes, l'intérieur peut surprendre par sa taille et le labyrinthe d'habitations troglodytes : les M'Org font bien plus que d'occuper ces grottes, ils les aménagent et les tailles de génération en génération pour les modeler à leurs convenances. Certaines de ces grottes communiquent entre elles, et les tunnels qui les relient permettent les communications au plus froid de l'hiver. Les plus longs font plusieurs dizaines de lieues.

La nature méfiante, et même xénophobe des M'Org, les rend hostiles à l'utilisation des objets venant de l'extérieur. Ceux-ci sont recyclés (métal fondu, bois brûlé), servent de pièces de couture, ou sont directement jetés. Seuls les coffres et cassettes sont gardés... s'ils n'ont pas été détruits pour être ouverts. S'il est inutile de proposer quelque chose en échange de sa liberté, tout espoir n'est pas perdu ! Les déchets M'Org cachent parfois une arme délaissée... ou placée là par un mâle en prévision d'une évasion.

Hautes montagnes M'Org

Elles sont recouvertes par de nombreux glaciers ou des neiges éternelles. Parmi elles se trouve une vaste plaine de glace, peut-être un lac de montagne gelé, d'où surgissent parfois des îles. De la taille d'une petite mer intérieure, il faut plusieurs jours de marche pour le traverser.

Autour du haut plateau que forme ce lac de glace, la civilisation M'Org est moins moribonde. Elle reste cependant sur ces acquis, et ne produit plus que des objets de premières nécessités, vêtements, armes, mais pas de meubles notamment (nous parlons de nécessités M'Org n'oubliez pas !). La plupart des techniques artisanales sont perdues, productions et réparations s'en trouvent limitées. Ainsi ce qui vient du passé n'est que médiocrement entretenu et réparé. Le commerce y est florissant même si le troc est plus utilisé que la monnaie.

Une nouvelle surprise attend le voyageur – étranger ou M'Org des « basses montagnes » – sur cette étendue glacée : des navires à voiles y naviguent grâce à leurs immenses patins orientables. Ils ressemblent à des catamarans, mais les plus grands ont une coque centrale surélevée du sol. Ces vaisseaux des glaces atteignent les 20m de long (qui ne sont guère que 10 enjambées M'Org), avec des voiles triangulaires sur des mâts de 30m.

Les limites du monde

Jusqu'où nos courageux héros pénétreront dans le désert ? Plus ils s'y enfoncent, moins il y a de vie, et les aventuriers doivent prévoir un mois de vivre – eau et nourriture, soit un sacré convoi – pour espérer faire l'aller retour.

Cela donne une mesure des expéditions organisées par les Maîtres et les Mages pour s'y rendre. Ces dernières partent toujours en petits groupes isolés qui ne se rejoignent qu'à l'abri des regards. Les Béeckdem n'y voient là que de simples recherches concernant des ruines, mais quelques chefs sont dans la confiance et fournissent leur aide.

LES RENCONTRES

Que seraient les voyages dans les aventures sans rencontres, sans brigands ni monstres velus ? L'ordre des descriptions place les plus courants au début, mais les créatures rares doivent le rester. La liste n'est d'ailleurs pas exhaustive et il est conseillée de l'étoffer afin de ne pas utiliser toujours les mêmes adversaires mystérieux et autres peuples rares.

Les dégâts des armes et attaques naturelles (morsure, charge...) tiennent comptes s'il y a lieu des dégâts minimums.

BRIGANDS & MARAUDS

Ils sont les premiers prédateurs d'aventuriers. Pour la plupart d'entre eux comptez, en plus de l'équipement indiqué, une dague ou équivalent (FUM : 2, prix : 10 pièces) au cas où, ainsi que 5 jours de vivres, une outre d'eau à demi pleine et 15 à 50 pièces – si la somme est haute, elle vient d'être dérobée. Avec de la chance ils viendront de boire leur alcool (malus de 1 dé et une outre vide). Il se peut même que les personnages puissent refaire leur équipement si les brigands venaient de faire une bonne prise : 1 chance sur 10 qu'ils aient 1D10 x 50 pièces.

L'aura des brigands est indiquée à 3, mais elle peut facilement être de 2 à 5, voir à seulement 1 pour les pires d'entre eux, ou un bon 6 pour les chefs charismatiques ne tuant pas systématiquement – et encore moins par plaisir.

Enfin, certains n'ont pas toujours été brigands : Ils savent parfois faire autres choses que sauter sur les gens. Le Maître du Jeu doit donc se sentir libre d'ajuster ces fiches.

Voleur, vaurien

La plupart d'entre eux en avaient tout simplement plein les sandales d'être pauvres. Ils sont généralement Straali. Les scores peuvent changer pour les autres peuples. Ils sont en groupes de 4 à 6 avec parfois un chef plus costaud et souvent un archer (fiches suivantes).

Certains forment de véritables hordes sauvages pouvant compter jusqu'à plusieurs dizaines de combattants. Heureusement, elles ne sont pas si fréquentes.

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 5	Adaptabilité : 6
Agilité : 5	Vigilance : 5
Précision : 5	Aura : 3
Points de Vie : 11	Dégâts : 5
arme de mêlée : 2	esquive : 2
bagarre : 3	discretion : 2
survie en forêt : 2	chasse (homme) : 1
survie en ville : 2	baratin : 3
couper une bourse : 1	

Possessions : 10 pièces, tenue commune (pagne, sandales, peau de bête), une arme de mêlée en bon état. FUM : 4 ou 5 prix : 50 pièces. Dégâts : 1D4+5.

Bourrin

Souvent un Bold. Ce n'est pas toujours une vocation, mais il a finit part aimer cette activité particulière qu'est le brigandage, et devient le chef d'une bande de Straali.

Force : 7	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 5	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 3
Points de Vie : 13	Dégâts : 6
bagarre : 3	arme à deux mains : 3
arme de mêlée : 3	esquive : 2
survie en forêt : 2	survie en ville : 2

Possessions : 30 pièces, tenue commune (pagne, bottes de fourrure, peau de bête), une arme à deux mains en bon état, FUM : 5 à 7 prix : 100 pièces. Dégâts : 1D6+6.

Archer

Celui-ci est un peu spécial, car il aurait pu vivre honnêtement avec ses talents en chassant. Lâche et vicieux à la fois peut-être...

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 4	Adaptabilité : 4
Agilité : 6	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 3
Points de Vie : 11	Dégâts : 5
arc : 3	arme de mêlée : 2
bagarre : 3	discretion : 2
survie en forêt : 2	survie en ville : 2

Possessions : 10 pièces, tenue commune (pagne, sandales, peau de bête), une arme de mêlée en bon état (50 pièces) et un arc. FUM : 4 ou 5, prix : 150 pièces. Dégâts : 1D5+5.

Pillard Béekdemmm

Un style de vie dira-t-on ! Que les joueurs en prennent rapidement l'habitude : il est impératif de vérifiez leur

nombre avant de charger dans le tas... Ils sont en troupes de 1D10 cavaliers à 6D10 pour les plus grandes, formant de véritables tribus de pillards.

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 5	Adaptabilité : 6
Agilité : 6	Vigilance : 7
Précision : 5	Aura : 3
Points de Vie : 11	Dégâts : 5
arme de mêlée : 2	arc <i>ou</i> lance : 3
bagarre : 2	chasse : 2
équitation : 4	survie dans le désert : 3
survie en forêt : 1	

Possessions : 20 pièces, tenue commune (bottes, tunique, fourrure), cheval (600 pièces), une arme de mêlée en bon état, FUM : 4 ou 5, prix : 50 pièces. Un arc. FUM : 4 ou 5 prix : 150 pièces, *ou* un bouclier Béekdemmm (invendable même pour une prime, c'est la tête qui est demandée) et une lance de cavalerie FUM : 5 à 8, prix 250 pièces. Dégâts : 1D5+5.

Champion brigand

Les joueurs ont trouvé les autres brigands trop faciles ? Besoin d'un adversaire de taille ? Ce brigand ce bat avec une épée et une hache à la fois ! De plus, il est rarement seul et sa troupe de 1D20+20 brigands à déjà du avoir le temps de blesser les personnages, si ceux-ci nourrissent l'idée de l'affronter. Néanmoins si ce champion est tué par un valeureux héros, les survivants prendront la fuite dans l'instant.

Force : 8	Volonté : 7
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 8	Vigilance : 7
Précision : 8	Aura : 3
Points de Vie : 16	Dégâts : 8
hache main gauche: 3	bâtarde main droite: 4
bagarre : 4	esquive : 3
survie en forêt : 2	survie en ville : 2
survie en montagne : 1 survie dans le désert : 1	

Possessions : 50 pièces, gemmes (1D6 x 500 pièces), tenue de qualité (kilt, bottes, luxueuse fourrure) prix 3.000 pièces, une épée bâtarde en acier, FUM : 4 à 6, prix : 5.000 pièces et plus. Dégâts : 1D6+10 (dont 2 grâce à l'acier). Hache à une main de grande taille, FUM 5 ou 6, prix : 800 pièces. Dégâts : 1D6+8. Deux lourds poignards acérés qu'il utilise avec bagarre, FUM : 2 ou 3, prix : 600 pièces chacun, dégâts : 1D3+8.

Assassin

Il n'y en a pas tant que cela dans Enchantements, mais sait-on jamais quelle colère les aventuriers vont déclencher sur eux ? N'importe qui peut devenir assassin, mais l'exemple qui suit donne une idée de ce qu'un assassin expérimenté est au minimum pour survivre à ses premiers contrats. Ils ne sont pas forcément seuls mais, bien au contraire, peuvent constituer en petit groupe. *Enfin ne surestimez pas les personnages joueurs...*

Force : 5	Volonté : 6
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 7	Adaptabilité : 7
Agilité : 7	Vigilance : 7
Précision : 7	Aura : 4
Points de Vie : 11	Dégâts : 6
lame courte : 4	arc : 3
bagarre : 3	esquive : 4
chasse (homme) : 4	daguer de jet : 3
survie en forêt : 3	survie en ville : 3
discrétion : 4	équitation : 3
poison : 2	

Possessions : 30 pièces, tenue commune sombre (pagne, bottes de fourrure, peau de bête), dague discrète (peut être jetée), FUM : 2, prix 30 pièces. Dégâts : 1D2+6 + 2D10 de poison. Une épée courte en bon état, FUM : 3, prix : 50 pièces. Dégâts : 1D3+6 + 2D10 de poison.

Esclavagiste

Ils sont rares mais ils sont là. Ils sont presque toujours Straali ou Békdemmm, parfois sous les ordres d'un ou deux Fost présents, et sachant se battre.

Patrouillant en groupe de trois pour le repérage, Ils agissent aussi bien discrètement en repérant des cibles, que lorsque l'occasion se présente. Cependant, ils prennent toujours soins d'agir avec des individus isolés ou affaiblis. Leurs proies doivent être monnayables, transportables rapidement pour être vendues au plus vite. Les esclavagistes ne sont pas de simples brigands, ils ne jouent pas avec leurs victimes et agissent méthodiquement; c'est du moins vrai pour les plus froids et intelligents, car il est toujours possible qu'une nouvelle recrue essaye d'en profiter en douce – laissant une occasion à la victime de s'enfuir. Leurs campements ne sont d'ailleurs pas si bien gardés, et il est tout à fait possible à un groupe de héros bien organisés, de venir en aide aux captifs.

Force : 6	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 5
Mouvement : 6	Adaptabilité : 6
Agilité : 7	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 3
Points de Vie : 12	Dégâts : 6
épée : 3	arme contondante : 3
bagarre : 4	lame courte : 3
esquive : 3	discrétion : 4
survie en ville : 3	survie forêt <i>et</i> / <i>ou</i> désert : 3
chasse (homme) : 4	équitation : 3

Possessions : 200 pièces, tenue commune (pagne, sandale), cape usée en cuir noir, épée FUM : 4, prix : 50 pièces, dague FUM : 2, prix : 20 pièces, gourdin en cuir (assommer avec la compétence chasse) prix : 5 pièces, cheval de selle robuste, prix : 400 pièces.

M'ORG

S'ils sont rencontrés chez eux, il y a de fortes chances qu'un combat ait lieu. D'ailleurs, même un M'Org isolé peut provoquer un combat, car la réputation de ce peuple le précédant, il est possible que les personnages attaquent à

vu sans chercher à comprendre. Néanmoins le Maître du Jeu doit bien faire comprendre aux joueurs qui auraient un doute, que les M'Org ne sont pas les trolls d'autres jeux ! Ils pensent et peuvent se montrer équitable, malgré leur tendance à régler les désaccords violemment.

Parmi les descriptions qui suivent, seules les deux premières – l'homme et la femelle – sont susceptibles de faire l'objet d'une rencontre isolée. Les autres restent dans leurs montagnes, à moins d'un raid en territoire Bold ou Wint, ce qui ne c'est plus vu depuis un siècle.

Note : l'érudition moyenne des M'Org des « basses montagnes » est plutôt faible, même chez les adultes, avec un score de 2.

Homme

Habitué à se faire traquer, il est possible qu'il passe directement à l'attaque en croyant avoir à faire à des brigands. Si en revanche il est dans sa montagne il donne d'abord l'alarme.

Force : 7	Volonté : 4
Vigueur : 7	Abstraction : 4
Mouvement : 6	Adaptabilité : 4
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 3	Aura : 4
Points de Vie : 14	Dégâts : 5
arme de mêlée : 3	arme contondante : 3
bagarre : 2	esquive : 3
survie en forêt : 1	survie en montagne : 3
baratin : 2	discrétion : 2

Possessions : quelques piécettes, haillons (pagne, bottes en peau, peau de bête), une arme contondante abîmée. FUM : 5, prix : 20 pièces. Dégâts : 1D5+5.

Femelle

Elle est à la recherche de son homme, il faut lui répondre gentiment sinon elle tape. Si en revanche elle est dans sa montagne... elle tape.

Force : 8	Volonté : 5
Vigueur : 8	Abstraction : 4
Mouvement : 6	Adaptabilité : 3
Agilité : 4	Vigilance : 6
Précision : 3	Aura : 4
Points de Vie : 16	Dégâts : 5
Epée M'Org : 3	bagarre : 3
esquive : 1	survie en montagne : 2

Possessions : quelques pièces, tenue M'Org (pagne, bottes en peau, peau de bête), épée M'Org. FUM : 8 et 10, prix : 1.000 pièces. Dégâts : 1D6+10.

Combattant

Il défend le territoire d'une M'Org et ne fuira jamais, puisqu'il serait condamné à mort pour cela.

Force : 9	Volonté : 5
Vigueur : 9	Abstraction : 3
Mouvement : 6	Adaptabilité : 4
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 5	Aura : 3

Points de Vie : 18 Dégâts : 6
 masse M'Org : 3 bagarre : 3
 esquive : 3 survie en montagne : 4
 discrétion : 2 chasse (homme) : 2
 chasse (gros gibier) : 2

Possessions : quelques pièces, tenue M'Org (pagne, bottes en peau, peau de bête), masse M'Org. FUM : 9 et +, prix : 50 pièces. Dégâts : 1D6+12.

Guerrière

Cette femme bien entraînée au combat n'hésitera pas à fuir pour chercher de l'aide, si elle est en difficulté. Sa vocation première n'étant pas d'être éclaireur, il n'est pas trop difficile de l'éviter.

Force : 9 Volonté : 4
 Vigueur : 9 Abstraction : 4
 Mouvement : 5 Adaptabilité : 3
 Agilité : 5 Vigilance : 5
 Précision : 5 Aura : 5
 Points de Vie : 18 Dégâts : 6
 hache M'Org : 4 bagarre : 4
 esquive : 1 survie en montagne : 2
 discrétion : 2 chasse (homme) : 2

Possessions : quelques pièces, tenue M'Org (pagne, bottes en peau, peau de bête), arme M'Org. FUM : 9 et +, prix : 1.000 pièces. Dégâts : 1D6+12.

Garde d'élite

Une guerrière surentraînée qui ne fuira jamais pour chercher de l'aide. Elle se sert de son épée M'Org comme d'une vulgaire bâtarde : à une ou deux mains. Ces gardes n'ont que quelques capitaines au-dessus d'elles dans la hiérarchie militaire M'Org, et n'ont de comptes à rendre qu'à leurs supérieures. On distingue la *Garde Rouge* et la *Garde Noire*, leurs attributions respectives sont l'attaque frontale de tout ennemi et le renseignement. Ça, c'est en théorie. Car en pratique, ces deux gardes sont en compétition, et plutôt que de se compléter n'hésitent pas à se couper l'herbe sous le pied, d'où un profil commun.

(A titre indicatif, ces chefs ont approximativement les mêmes scores, gonflés d'un +1 dans toutes les caractéristiques et compétences; il ne faut toutefois pas les considérer en tant des stéréotypes – d'où l'absence de fiche, mais d'avantage comme des homologues des Archi Maîtres et Mages. Leur titre officiel est *Capitaine de la Garde Rouge* ou de la *Garde Noire*)

Force : 11 Volonté : 5
 Vigueur : 11 Abstraction : 4
 Mouvement : 6 Adaptabilité : 4
 Agilité : 6 Vigilance : 7
 Précision : 5 Aura : 5
 Points de Vie : 22 Dégâts : 7
 épée M'Org : 4 arme à 2 mains à 1 main : 4
 bagarre : 4 esquive : 3
 écrit M'Org : 2 survie en montagne : 3
 discrétion : 2 chasse (homme) : 2
 érudition M'Org : 3

Possessions : 20 pièces, tenue M'Org (pagne, bottes en peau, peau de bête), épée M'Org. FUM : 8 à 10, prix : 1.000 pièces. Dégâts une main : 1D6+13, Dégâts à deux mains : 1D6+15. Targe M'Org, prix : 1.000 pièces.

PEUPLES RARES

Dans l'absolu, certains de ces peuples pourraient être joués, mais ils ne quittent jamais leurs terres ce qui ne permet pas d'en faire des aventuriers, à moins de scénarii adaptés. De plus, ils sont si attachés à leurs territoires qu'ils attaquent les intrus trop proches de leurs villages – par surprise et en surnombre, il va de soit. Ils sont donc identifiés comme une menace par les autres peuples. Mais la situation n'est pas toujours aussi belliqueuse; ils peuvent reconnaître comme telle l'aide qui leur est offerte.

Ces peuples vivent majoritairement comme des Wint dans les jungles et forêts profondes, savanes et mangroves où ils se dissimulent. Etant méconnus, voir complètement inconnus, ils sont de fait dans les endroits les plus reculés possibles. Du même coup les Wint, dont les terres jouxtent celles de ces peuples, sont les mieux placés pour donner des informations le cas échéant. Ils en ont souvent, même réduites.

Les peuples rares sont isolés des autres civilisations. Leurs langues sont donc hermétiques, sans aucune base de commun.

Les personnages qui voudront se faire comprendre devront de ce fait avoir un score élevé en adaptabilité et en empathie. Les situations de rencontres seront alors intéressantes et variées, au moins autant qu'avec des pillards et plus qu'avec des fauves ! Les échanges se feront sans doute par de grands gestes des mains et des dessins tracés au sol. Néanmoins certains de ces peuples ont une notion de Wint, primitif et hermétique lui aussi, mais c'est mieux que rien ! Dans ce cas ces tribus sont à la fois plus accessibles socialement et géographiquement.

Un tableau indique les fourchettes des caractéristiques. L'aura se calcule normalement, idem pour les caractéristiques secondaires et les compétences.

Comme cela a été évoqué, les joueurs qui le souhaitent peuvent incarner un peuple rare pour un point d'avantage. Dans ce cas de figure le personnage ne sera – sauf précision contraire – ni Maître ni Mage et encore moins métisse peuple rare / peuple commun. Attention, ils ne sont pas censés apparaître à la vue de tous ni même approcher la civilisation. Reste qu'un joueur peut dans certains cas cacher les particularités anatomiques. La encore le Maître du Jeu devra éviter tout abus des joueurs. Les vêtements ne dissimuleront pas tous, surtout qu'ils sont légers dans Enchantements. *Il est donc hors de question que le choix d'un peuple rare dans un groupe d'aventurier se fasse à la légère, dans le seul but de permettre à un joueur d'avoir des caractéristiques surhumaines.*

Amazones

Uniquement des femmes bien sûr. On ne les rencontre que dans les forêts profondes. Elles parcourent leurs territoires seules ou en groupe de 1D10 amazones (une chance sur deux). Les villages de huttes comptent jusqu'à 50 individus, et elles ne sont pas plus d'un millier en tout.

Elles ont la réputation d'être très belles, et certaines le sont effectivement. Elles sont aussi dangereuses : elles se battent avec une épée légère (parfois une dans chaque main), et chasse surtout au javelot.

Elles parlent un dialecte hermétique qui n'a pas de forme écrite.

La survie de ce peuple se fait par le prélèvement de jeunes filles (Wint et Bold pour la plupart), ou en capturant des "reproducteurs" choisis. Ces mâles sont ensuite sacrifiés pour fertiliser la terre de leur sang, afin que la chasse reste fructueuse.

Taille : 1m60 – 1m80

Corpulence : légère, parfois moyenne

Beauté : moyenne de 2D10 de type Bold ou Wint

Peau claire ou halée, yeux et cheveux de toutes couleurs.

Compétences typiques : épée à une main, dague, lance, javelot, arc, bagarre, esquive, discrétion, piège, chasse, survie en forêt, dressage, plantes, soins, artisanat, grimper, nage, chant.

Epée Amazone : fines et légèrement incurvées. Compétence épée. FUM : 3, prix : 300 pièces à la revente.

Dague Amazone : sa seule particularité est son manche sans garde et sa lame légèrement incurvée. Elle n'est pas équilibrée pour être lancée. Compétence : dague, FUM : 2, prix : 50 à la revente.

Javelot Amazone : il sert aussi bien de lance que de javelot. Compétence : lance (mêlée) et javelot. FUM : 3, prix : 100 à la revente.

Arc Amazone : c'est leur arme la plus rare. Il mesure 1m et sa principale valeur marchande est le bois rare et inconnu qui le compose. Seules les plus fortes d'entre elles l'utilisent. Compétence : arc, FUM : 6 à 7, prix à la revente : plus de 3.000 pièces.

Hommes bêtes

Ils sont grands et simiesques, mais ne sont pas à demi bêtes. Il en existe de nombreuses variétés et, contrairement à ce que laisse penser le nom, il y a aussi des femmes. Ce nom leur est donné par les simples gens et les aventuriers qui les rencontrent, eux se désignent simplement par « Sar » l'équivalent de « nous » (le pronom sujet), ou « Tar » de « nous tous » lorsque toutes les tribus sont impliquées.

Il est possible de les confondre avec des grands singes, mais ils ont parfois un pagne et se battent avec des armes en pierre taillées ou prises à l'ennemi.

Taille : 1m50 – 2m

Corpulence : forte pour les hommes, moyenne pour les femmes. Peau sombre.

Beauté : non applicable aux autres peuples.

Compétences typiques : couteau, hachette, lance, discrétion, chasse, survie en forêt, en montagne ou en jungle, suivant l'habitat.

Couteau : un silex taillé, compétence : bagarre, FUM : 2

Hachette : galet à peine taillé fixé à un manche par une lanière de cuir, compétence : arme contondante, FUM : 4

Lance : la pierre qui sert au couteau est fixé à un bâton, compétence : lance, FUM : 4.

Seigneurs Chacals

Homme (ou femme) de grande taille, secs et musculeux. Leurs compagnes sont souvent nommées *Femmes Louves* en raison de leur tête canine légèrement différente. Ces têtes sont en fait, pour les deux sexes, des masques en cuir qui entourent complètement la tête et tombent jusqu'aux épaules. Ce stratagème incite les peuples voisins à éviter leur terre, et cela fonctionne depuis des générations. Ils n'utilisent aucune arme et se battent avec leurs griffes.

Leurs corps sombres ne sont pas dénués d'une certaine beauté, le problème c'est la tête... du moins leur masque. Ils portent de longues pièces de cuirs qui tombent entre les jambes depuis la ceinture ou la poitrine. Ils savent dessiner et écrire mais leur dialecte est hermétique. Certains d'eux ont des bases Straali ou Wint.

Ils ne sont pas plus d'une bonne centaine en tout. C'est un des peuples rares les plus jouables.

Taille : 1m80 – 2m40

Corpulence : moyenne pour les hommes, moyenne ou légère pour les femmes.

Beauté (sans masque) : moyenne de 2D10 de type Bold

Compétences typiques : bagarre, discrétion, chasse, survie en forêt, plantes, écrit, dessin, artisanat, parler Straali, parler Wint

Griffes : elles ressemblent aux katars des gladiateurs mais semblent sortir d'une patte poilue. Compétence : bagarre, FUM : 4 à 6, prix : 300 pièces la paire.

Peuple Félin

Ce peuple est à considérer sur le plan de la civilisation comme un mélange d'Amazone et de Seigneur Chacal. Ce sont des "hommes" et des "femmes" avec l'extrémité des membres et une queue de félin. Il ne s'agit pas de prothèses. Les Griffes sont rétractiles et le pouce reste préhensile ce qui permet une utilisation normale de la main. Le reste du corps et du visage est humain. Certaines femelles s'aventurent parmi les humains.

Taille : 1m50 – 1m70

Corpulence : moyenne ou légère pour les deux sexes.

La beauté n'est pas réellement applicable sauf à la considérer comme très typée. Moyenne de 2D8.

Compétences typiques : bagarre, discrétion, chasse, survie en forêt, plantes, écrit, dessin, artisanat, parler Wint. Les plus belles femelles usent aussi du charme (modificateur de 1D8 avec les autres peuples, comme indiqué dans le Livre du Joueur pour cette compétence).

Dégâts : 1D10 à chaque manche (lacérations + morsure).

Marreux

Ce sont des Wint bannis il y a plusieurs siècles dans les marais, qui ont dégénéré à cause des conditions de vie. Ils se contentent de vivoter et ont une espérance de vie de 30 ans. Ils ne fabriquent rien mais volent les armes dont ils ont besoin. Ils parlent un dialecte rustre proche du Wint et sont incapables de faire du feu (ce qui est difficile dans un marais). Leur situation est d'autant plus dommageable que leurs enfants ne naissent pas si différents de ceux des Wint, mais les maladies que véhiculent les adultes et leur laideur

(absence d'hygiène, malnutrition) les excluent définitivement de leurs cousins.

Les Marreux évitent les autres peuples qu'ils savent dangereux. Ils sont encore une centaine.

Taille : 1m30 – 1m70

Corpulence : moyenne ou légère.

Beauté : détruite par les conditions, 1D4.

Compétences typiques : bagarre, armes diverses, discrétion, chasse, survie en marais, plantes.

Armes : celles qu'ils ont volées.

Cannibales

Ils en existent quelques tribus dans les forêts profondes et dans les jungles. Ils sont d'origine Wint et peuvent être créés sur le modèle des Marreux ou des Wint.

Reptiliens

Ils ressemblent à s'y méprendre à des iguanes géants, restent à quatre pattes comme eux, et ne portent pas de vêtements ni ne confectionnent rien. Mais ils sont aussi intelligents que les personnages et sifflent une langue précise, avec une grammaire et un vocabulaire permettant de manipuler des concepts et des abstractions, ce qu'ils font. On les rencontre dans les vastes marais, jungles et mangroves. Les Amazones, les Seigneurs Chacals – et leurs compagnes – ainsi que certaines tribus Wint, les connaissent pour ce qu'ils sont. Les Reptiliens évitent les Marreux trop agressifs. Ces derniers ne les voient que comme des gros lézards insaisissables et difficiles à chasser.

De la tête à la queue les adultes peuvent dépasser les 3m.

Compétences typiques : bagarre, discrétion, chasse, plantes, survie en marais, survie en jungle, survie en forêt suivant l'habitat.

Armes : griffes 1D6, gueule 1D6, queue 1D4 de fauchage. Compétence bagarre.

Centaures

Ce peuple n'est pas plus magique que les autres (d'ailleurs dans Enchantements la vie est toujours un miracle d'essence magique). Hormis le fait que le bas de leur corps est chevalin, les centaures vivent comme les Wint, pas uniquement parce qu'ils sont dans la forêt, mais aussi dans leur structure sociale qui est tribale. Ils ne sont pas aussi agressifs que d'autres peuples rares mais méfiants, sur leurs gardes, et très agiles !

Ils sont potentiellement jouables parmi des aventuriers mais attention aux préjugés des peuples qu'ils croiseront.

Taille : un cavalier à cheval, à comparer à la corpulence.

Corpulence : forte ou moyenne pour les mâles, moyenne pour les femelles. Elle concerne le tronc mais aussi la carrure de la partie chevaline du corps.

Beauté (tête et torse) : moyenne de 2D10 de type Bold

Compétences typiques : bagarre, discrétion, chasse, arc, javelot, lance, arme contondante 1 ou 2 mains, hache, survie en forêt, plantes, artisanat, parler Wint.

Anihumain

Sous ce terme se cache en fait tous les peuples plus ou moins humanoïdes avec des traits animaux. Tout est possible la seule limite est ce que le Maître du Jeu souhaite inventer. Le Peuple Félin et les Centaures sont des Anihumains.

	<i>Amazone</i>	<i>Homme Bête</i>	<i>Seigneur Chacal</i>	<i>Peuple Félin</i>	<i>Marreux & Cannibale</i>	<i>Reptilien</i>	<i>†Centaure</i>
Force	2-7	*5-10 / 1-8	1-7 / 1-6	3-8	1-7 / 1-6	**10-15 / 8-12	†4-9 / 3-8
Vigueur	4-6	*3-10 / 2-7	3-7 / 3-6	3-8	*5-9 / 5-10	4-8 / 4-8	†5-10 / 5-10
Mouvement	3-7	2-6 / 2-5	3-8 / 3-8	*4-10	4-8 / 4-7	*6-10 / 6-10	†22-40 / 25-35
Agilité	4-8	2-6 / 3-7	4-8 / 4-8	*8-10	1-6 / 1-6	*6-10 / 6-10	3-8 / 3-8
Précision	3-8	2-8 / 2-8	1-5 / 1-5	2-5	1-6 / 1-6	1-3 / 1-3	1-8 / 1-8
Volonté	2-6	2-8 / 2-8	1-4 / 1-4	2-7	3-5 / 3-5	2-5 / 2-5	1-8 / 1-8
Abstraction	2-5	2-7 / 2-7	1-4 / 1-4	2-4	1-6 / 1-6	2-6 / 2-6	2-5 / 2-5
Adaptabilité	2-6	3-8 / 3-8	1-4 / 1-4	1-5	1-6 / 1-4	1-5 / 1-5	3-7 / 3-7
Vigilance	3-7	1-6 / 1-6	3-5 / 3-5	*4-10	3-8 / 3-8	3-9 / 3-9	1-8 / 1-8
Aura max.	8	6 / 6	5 / 5	6	5 / 5	8 / 8	6 / 6
	FF	H / F	H / F	M & F	H / F	M / F	M / F

Table des peuples rares :

* Ces caractéristiques se tirent avec 2D10 et non 2D8 pour les deux sexes.

** Le tirage se fait avec 2D8 et un bonus de 8 sur le résultat.

† Force et Vigueur de ce peuple sont doublées pour la partie chevaline. Tirage du mouvement des centaures avec 2D10+20, additionnés sans faire la moyenne.

PEUPLES MAGIQUES

Ces êtres sont d'essence magique, pour autant, ils ne sont aussi rares qu'on le croit, mais plutôt discrets (lutins, fées, peuple des forêts) ou difficiles d'accès (peuple du dessous, géants, sirènes). Enfin entendons-nous : je ne dis pas non plus qu'ils se cachent partout, même si certaines personnes vivant près des bois se l'imaginent.

Le tableau des fourchettes de leurs caractéristiques se trouve page suivante.

Lutins

Ils sont petits – moins de 50 cm – et de forme humanoïde et peuvent être de sexe masculin comme féminin. Ils ne sont pas vraiment belliqueux – encore que... – mais farceurs. Certains ont exceptionnellement des ailes, Elfes de nos légendes nordiques et non de Tolkien, et constituent un groupe de lutin distinct. Ils aiment particulièrement la compagnie des hommes, sans se faire voir, et ne manquent pas de visiter les champs qui jouxtent la forêt.

Parmi eux, notons divers peuples plus ou moins structurés, pour lesquels l'essence magique tend à disparaître (pas de pouvoirs sauf pour leurs chamans) : Gnomes et Gobelins, pour les plus connus.

Compétences typiques : discrétion, survie forêts, pistage (ils ne chassent pas), lancé, artisanat (alcool)

Pouvoirs : invisibilité, télékinésie, vision de l'aura, télépathie. Ces pouvoirs sont généralement au niveau 2.

Fées

Contrairement à ce que l'on peut penser, il y a aussi des fées masculines. Mais ces "hommes" ne sont presque jamais vus. Elles naissent dans des arbres magiques ressemblant à des grands chênes, à la manière des fleurs. En fait les fées sont les fruits de ces arbres. Elles ne mesurent pas plus de quelques centimètres.

L'origine des pouvoirs qu'elles possèdent est toujours magique, et c'est la seule chose qu'elles sachent faire et elles le font sans restriction. De plus elles savent s'exprimer avec un étrange accent dans la langue natale de l'interlocuteur.

Elles se déplacent, sans bruit, en voletant et sont aussi insaisissables que des libellules. Chaque arbre à fées a une reine, qui peut apparaître sous forme d'une très belle femme dans les songes des humains qui dorment là.

Les fées sont à considérer comme de bons esprits, mais il est envisageable (exceptionnellement) que certains arbres à fées et ces dernières soient "corrompus" par des esprits démons.

Pouvoirs : téléportation, télékinésie, télépathie, empathie, empathie animale, invisibilité, forme immatérielle, vision de l'aura, apaisement et oubli. Ces pouvoirs sont au niveau 3 ou 4 suivant la taille de l'arbre.

- La télékinésie peut être utilisée par un groupe entier de fées sur une seule cible, elles peuvent ainsi soulever sans difficultés une demi-douzaine d'hommes, même Bold, et jusqu'à quatre femâle M'Org si besoin. Ce pouvoir est généralement inutile sur les animaux, ceux-ci étant neutres avec les fées.
- La métamorphose leurs permet de prendre la forme d'un animal ou d'un être humain, d'une libellule etc... mais

aussi de minuscule boule de lumière. Un nombre variable de fées fusionnent pour cela : quelques unes pour un insecte, des centaines pour un gros animal. Il ne peut y avoir qu'une métamorphose moyenne (un loup) ou importante (un ours) à la fois, ou pas plus de deux ou trois petites ensembles (papillon). L'utilisation permet d'attirer, de guider ou de faire fuir.

- L'apaisement réduit colère et désirs belliqueux. Il permet le regain d'un bon esprit perdu *temporairement*. Si les fées sont corrompues, ce pouvoir s'inverse : l'aura chute *définitivement* si un test de cette caractéristique échoue.
- L'oubli soigne un souvenir douloureux, ou encore neutralise durablement un indésirable par l'oubli de l'arbre à fées en question. Les fées corrompues perdent ce pouvoir.

Peuple des forêts

Il n'a rien à voir avec les Wint même s'ils se connaissent. Ce peuple de la forêt est hétéroclite et comprend entre autres les Faunes et les Kobolds pour les plus connus. Ces peuples ont un comportement protecteur envers la forêt, un dialecte unique malgré de nombreuses variantes, et une forte méfiance des hommes.

Compétences typiques : artisanat, chasse, art, survie en forêt.

Pouvoirs : résistances diverses au niveau 4 pour les adultes, 3 pour les jeunes (rare).

Peuple du dessous

Les gens de ce peuple ressemblent à un métissage Wint et Straali. Les gens du dessus leurs attribuent les pires méfaits. Certes ils sont nécromants comme on le dit, mais il s'agit uniquement de pratiques religieuses et jamais une quête de puissance. En fait ils sont assez pacifiques et ne remontent jamais à la surface. L'importun qui descendrait chercher querelle ne serait malgré tout pas déçu, car leurs morts vivent, ou plutôt reviennent à la vie ponctuellement. Mais les personnages, s'ils descendent, sauront-ils voir qu'il n'y a là qu'une vie après la mort entre deux repos pour ces corps ? Même les ThéoMages ne savent pas tous ces détails, et cela ne peut faire l'objet que d'une série d'aventures fortes intéressantes pour le devenir des personnages.

Compétences typiques : les mêmes que celles des gens du dessus moins ce qui touche aux animaux et est spécifiques aux Maîtres et aux TechniMages.

Pouvoirs possibles : télépathie, télékinésie, vision de l'aura, rituel nécromant, et les autres de ThéoMages dans une moindre mesure.

Géants

Mesurant facilement de 5 à 6m, parfois 8m, ils rendent petit même un M'Org.

Il y a en fait trois catégories de géants : les ogres, les cyclopes et les géants à proprement parler. La seule particularité des cyclopes est leur troisième œil, tandis que les ogres une faim jamais rassasiée.

Ils sont particulièrement "territorialistes" et violents; d'une certaine manière ils ressemblent donc aux M'Org. Mais la comparaison s'arrête là car, même s'ils savent

fabriquer des outils et des armes en pierre, ils vivent seuls ou en familles isolées des autres et se supportent mal entre eux.

Compétences typiques : artisanat, armes, chasse, survie en montagne ou en forêt.

Pouvoir : les géants n'en ont pas mais sont d'essence magique, ce qui les place dans les peuples magiques et non rares.

Armes : simples mais identiques à celles des hommes hormis leurs tailles et leurs poids. FUM +10.

Sirènes

Elles vivent près des cours d'eau ou de la mer, dans les régions humides – et donc pas dans une oasis au milieu du désert – en petits groupes ou seules. Leurs chants attirent les hommes avec lesquels elles disparaissent sous l'eau. Elles communiquent par chants comme les cétacés.

Compétences typiques : nage : 5, chant : 5, charme : 5, herboristerie (algues) : 3, survie (sous-marine) : 5.

Pouvoirs : hypnose (chant) : 4, oubli : 5.

Arme : aucune

	<i>Lutin</i>	<i>*Fée</i>	<i>*** Peuple des forêts</i>	<i>Peuple du dessous</i>	<i>*** Géant</i>	<i>Sirène</i>
Force	1-3 / 1-2	1	5-12 / 4-10	1-7 / 1-6	12-25 / 10-20	1-6
Vigueur	1-2 / 1-2	1	8-15 / 8-14	2-7 / 2-6	12-25 / 10-20	1-6
Mouvement	2-3 / 2-3	10	3-20 / 3-20	3-8 / 2-7	10-15 / 8-13	****3-6
Agilité	4-6 / 5-7	10	5-8 / 5-8	3-8 / 3-8	1-8 / 1-8	3-10
Précision	3-7 / 3-7	10	3-7 / 3-7	3-8 / 3-8	1-8 / 1-8	1-8
Volonté	3-4 / 3-4	3	3-7 / 3-7	1-8 / 1-8	1-6 / 1-6	1-8
Abstraction	2-3 / 2-3	4	2-5 / 2-5	3-8 / 3-8	1-4 / 1-4	2-6
Adaptabilité	2-3 / 2-3	5	1-3 / 1-3	1-5 / 1-5	1-5 / 1-5	1-4
Vigilance	5-8 / 5-8	**8	6-10 / 6-10	1-7 / 1-7	3-6 / 3-6	3-7
Aura max.	6 / 6	10	6 / 6	10 / 10	4 / 4	8
	H / F	F	H / F	H / F	M / F	F

* les caractéristiques des fées augmentent avec la métamorphose, pour correspondre à l'animal imité.

** la vigilance de fées jouant entre elles et de 1 pour chacune; mais sur le nombre, il y en aura bien une pour donner l'alerte, à moins qu'elles soient très peu.

*** les caractéristiques avec une fourchette au-dessus de 8 peuvent être tirées en utilisant 1D10 ou s'il le faut, 1D20 avec bonus.

**** le mouvement des sirènes se réduit à 1 sur terre.

ANIMAUX SAUVAGES

Il s'agit de vrais animaux, vraiment sauvages, et souvent dangereux si le voyageur n'y prend garde. La compétence survie dans le milieu adéquat permet de les éviter ou de les chasser (compétence chasse et même type d'animal). Certains se tiennent en embuscade et prennent les aventuriers pour proie, s'ils sont carnivores, ou chargent à vue s'ils se sentent menacés (carnivores et herbivores). Aussi n'y aura-t-il donc pas de lapins décrits ici, pas plus que les animaux réputés inoffensifs. Ils existent pourtant comme dans notre monde et sont des même espèces (mouflon, cerf, oiseau, etc...) ou des variantes.

Les scores indiqués le sont pour les individus isolés représentant un danger pour un groupe d'aventuriers. Ils se limitent aux moyennes de ces races, le Maître du Jeu peut les faire varier légèrement à l'occasion. Tous se déplacent plus vite que l'homme, mais pas autant qu'un cavalier montant un bon cheval, si le jet d'équitation est réussi. Les attaques naturelles ne se parent pas mais s'esquivent. Il est possible avec la bonne compétence chasse et une lance de tenir à distance l'animal.

Sangliers

Ils sont dans toutes les forêts et n'hésiteront jamais à charger puis s'enfuir. Les plus sauvages resteront se battre. Il n'y toujours qu'un adulte pour charger.

Sangliers communs : il n'est pas si gros et ne fait que charger. Dégâts : 1D6 dans les jambes et la chute qui suit. S'esquive pour ne pas avoir un membre cassé. Chaque échec critique casse un os de plus. Peut être réceptionné avec n'importe quelle compétence chasse, car tous les chasseurs le rencontre et savent faire face. De quoi nourrir cinq personnes quelques jours.

Sangliers géants : il vaut mieux avoir la compétence chasse de gros gibiers. Ils pèsent plus de 150 kg et parfois 250.

Vigueur : 15, agilité : 7, vigilance : 5, bagarre : 3, Dégâts : 1D10+8 à la charge puis 1D10 à chaque manche (piétinement + morsure), PdV : 30.

Pas d'esquive, mais 1 point de protection grâce au cuir épais et aux poils drus.

Buffles

Ils vivent dans les plaines et les collines peu boisées, où l'eau est disponible. Les troupeaux sont de 4D10+20 individus. Dans ces conditions les personnages ont tout intérêt à éviter leur charge pour rester en vie, en se mettant à l'abri ou en restant à distance. La compétence survie et chasse sont ici d'un grand recours.

Ours

On peut en trouver dans tous les milieux naturels où il y a de l'eau. Leurs scores sont ceux des ours capturés décrits dans le Livre des Joueurs.

La peau de l'ours vaut de 0 à 500 pièces, suivant la bête et les blessures qu'il l'ont tuée.

Grands loups

Dans Enchantements les loups évitent l'homme, qu'ils craignent plus que tout. Les attaques, que subissent parfois les voyageurs ou les populations isolées, sont le fait de grands loups, croisement entre de féroces chiens sauvages et des loups classiques. Ils chassent en meutes de 1D6+6 individus et tendront toujours une embuscade comme des chasseurs; la survie en forêt permet de reconnaître les prémisses d'une attaque de grands loups. Le danger vient surtout du nombre, car un bon chasseur ou un chien de guerre battent en combat individuel un grand loup.

Vigueur : 8, agilité : 9, vigilance : 8, chasse : 4, discrétion : 3, bagarre : 3, esquive : 2 (avant la mêlée seulement), Dégâts : 1D10+2 par morsure, PdV : 14.

La fourrure leur offre une protection de 1. Elle pourra être revendue entre 30 et 100 pièces.

Hyènes

Plus petites que les grands loups, mais dotées de mâchoires surpuissantes, les hyènes sont à craindre. Elles entourent et isolent leur proie, attaquant toujours par derrière. Elles n'ont pas peur de l'homme, mais restent éloignées du feu et attendent patiemment. On les rencontre dans toutes les plaines voisines des grandes forêts chaudes et du désert, en meutes de 1D10+10 individus.

Vigueur : 10, agilité : 10, vigilance : 10, chasse : 4, discrétion : 3, bagarre : 4, esquive : 4, Dégâts : 1D10+6 par morsure, PdV : 16.

La fourrure leur offre une protection de 1. Elle est invendable plus de quelques piécettes comme peau de bête.

Fauves

Les peaux de ces fauves – si elles sont en bon état après le combat – valent de 200 à 5.000 pièces pour les plus grands et les plus rares. Mais il faut que la bête soit tuée avec le moins de coup perforant possible. Une peau lacérée peut se revendre entre 0 et 500 pièces.

Lynx : cette catégorie regroupe tous les félins du type lynx, jaguar, puma et petite panthère. Ils se rencontrent absolument partout sauf dans le désert et vivent seuls.

Vigueur : 8, agilité : 15, vigilance : 8, chasse : 3, bagarre : 3, esquive : 2 (avant la mêlée seulement), Dégâts : 1D6+2 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 14.

Panthères : elles sont de toutes les couleurs (et même blanches à bandes rouges), se déplacent seules ou à deux si elles sont jeunes.

Vigueur : 12, agilité : 15, vigilance : 8, chasse : 3, bagarre : 3, esquive : 2 (avant la mêlée seulement), Dégâts : 1D10+4 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 14.

Tigres : heureusement, ils vivent seuls et seulement dans les milieux très boisés.

Vigueur : 18, agilité : 13, vigilance : 8, chasse : 3, bagarre : 3, Dégâts : 1D10+8 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 35.

Pas d'esquive mais 1 point de protection grâce au cuir épais et à la fourrure.

Tigres à dents de sabre : un immense tigre qui est parfois en couple. Ne vivent que dans les jungles et les montagnes.

Vigueur : 20, agilité : 15, vigilance : 8, chasse : 3, bagarre : 3, Dégâts : 1D10+10 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 40.

Pas d'esquive, mais 1 point de protection grâce au cuir épais et à la fourrure.

Lions : Ils vivent seuls ou accompagnés de 1D6+2 lionnes (voir ci-dessous) et 1D4+2 lionceaux (inoffensifs). Pour corser les choses, il est possible qu'un ou deux jeunes presque adultes soient présents, mais aucun groupe d'aventuriers ne feraient le poids, condamnant ceux qui sont trop lents pour fuir.

Vigueur : 15, agilité : 9, vigilance : 6, bagarre : 3, Dégâts : 1D10+8 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 30.

Pas d'esquive, mais 1 point de protection grâce au cuir épais et à la fourrure.

Lionnes : contrairement aux mâles, elles chassent. Y compris l'homme. Elles forment alors un groupe de 1D4+2 femelles.

Vigueur : 14, agilité : 13, vigilance : 8, chasse : 4, bagarre : 3, Dégâts : 1D10+8 à chaque manche (griffures + morsure), PdV : 25.

Pas d'esquive, mais 1 point de protection grâce au cuir épais et à la fourrure.

Grands singes

La force est ici indiquée, les personnages étant à même d'en avoir une idée lorsqu'ils soulèvent une grosse branche d'une main. Cette dernière peut servir de gourdin (FUM : 4).

Babouins : ...et singes de ce gabarit. On les trouve dans toutes les jungles et forêts. Ils sont souvent en groupe de 1D10+10 mais seule la moitié est susceptible de passer à l'attaque.

Force : 9, vigueur : 8, agilité : 8, bagarre : 2, esquive : 3, Dégâts : 1D6 par les poings, 1D6+4 avec un bout de branche ou 1D4+2 par morsure, PdV : 17.

Gorilles : peut servir pour tout singe plus grand que l'homme. On ne les trouve que dans la jungle et les plus profondes forêts. Il n'y a qu'un mâle à charger mais il peut y en avoir 1D6 en tout. Le groupe abrite 1D6 petits.

Force : 15, vigueur : 12, agilité : 10, bagarre : 3, Dégâts : charge 1D10 puis 1D6+4 par les poings ou 1D4+4 par morsure (rare), PdV : 27.

Pas d'esquive, mais 2 points de protection grâce au cuir épais et à la fourrure.

Mastodontes

Ils sont proches des éléphants ou des mammouths suivant l'espèce. Il est mortel d'approcher leurs troupeaux, mais certains mâles se rencontrent seuls (se reporter à l'olifant, donné dans le Livre du Joueur).

Reptiles

Seul un jet de survie dans le milieu concerné, sous la vigilance, permet de ne pas se faire surprendre. Il est alors possible de s'en éloigner (en courant si besoin), ou de le faire fuir avec un bâton (enfin d'essayer).

A noter pour les serpents, que certains peuvent cracher à 3m, que certains font plusieurs mètres, et qu'ils nagent tous. Un jet réussi de chasse spécialisée dans les serpents, est encore le plus sûr moyen d'éviter ou de maîtriser le danger.

Serpents venimeux : ils mordent et s'en vont. Les tuer n'y changera rien; ils ont 1D10 PdV pour les joueurs qui ne comptent pas en rester là. On en trouve partout sauf dans les parties hautes des montagnes du centre.

Dégâts : les venins de ces serpents agissent de façon très variables suivant l'espèce. Les dégâts sont immédiats, progressifs (de quelques manches à quelques heures) ou retardés (temps de latence de quelques minutes à quelques jours), avec ou sans perte temporaire de caractéristiques ou de PdV, simples malaises ou mort par paralysie musculaire (arrêt cardiaque). Les soins premiers et les antidotes spécialisés sont rapidement indispensables. A défaut le Maître du Jeu doit permettre d'improviser des premiers secours (faire saigner la plaie) et un jet de vigueur pour réduire les effets du poison.

Certaines de leurs peaux peuvent être vendues de 10 à 800 pièces.

Serpents constricteurs : le danger d'être pris dans ses anneaux est faible pour l'homme vigilant et armé. En revanche, si plusieurs imprudences s'accumulent (être seul, endormi ou blessé, désarmé, empêtré dans la vase ou la végétation), cela devient mortel.

Ces serpents sont lents, et parfois venimeux (voir ci-dessus pour les dégâts).

Dégâts : de 1D6 à 1D10 à chaque manche suivant la taille du serpent. PdV : 10 à 20.

La peau se vend de 300 à 1.000 pièces.

Serpents géants : ne vivent que dans les jungles, les forêts profondes et les marais. Ils sont particulièrement agressifs mais quelqu'un de vigilant, qui connaît la chasse de reptiles ou qui possède la compétence survie dans le milieu concerné ne se laissera pas prendre par surprise.

Force : 20, vigueur : 15, agilité : 5, vigilance : 9, chasse : 3, bagarre : 2, esquivé : 2

Dégâts : 1D10+4 par morsure plus 1D10 s'il est venimeux (deux attaques avec poison maximum) et 1D10+2 par enroulement. Une victime prise dans les anneaux perd 1 dé de plus chaque manche, pour ses jets de compétences. PdV : 35 grâce aux solides muscles.

Ses écailles offrent 1 point de protection. La peau se vend plus de 1.000 pièces.

Crocodiliens : il en existe de nombreuses formes. Ils vivent dans les marais, mangroves, ainsi que dans les grandes rivières des jungle et savanes. Qu'ils soient solitaires, ou par dizaines, il faut les éviter ou mourir si l'on ne sait pas les chasser et survivre dans ce milieu naturel.

Dans ce cas, les jets de chasse et survie ont 1 dé de malus. Il faut au moins 2 réussites en chasse pour la capture puis la mise à mort sans combat.

Les peaux se vendent de 600 à 4.000 pièces parfois.

ANIMAUX RARES

Ils ne sont pas toujours aussi sauvages, mais sont si rares qu'il est plus facile de les voir en captivité – possédés par quelques nantis – qu'en liberté. Il est possible d'en inventer de toutes sortes (un lion à 8 pattes), pour les combats ou simplement pour l'ambiance.

Chameaux et dromadaire : pour rappel le chameau a deux bosses, le dromadaire une seule. Il n'y en a presque plus en liberté depuis les grandes guerres. A présent ce sont les nomades Béeckdem qui en possèdent parfois dans le désert profond, ou les montreurs de foire. Ils ne peuvent être utilisés pour tirer mais uniquement porter un ou deux hommes et des sacs.

<i>Golem</i>	<i>Chair & forme humanoïde</i>	<i>Chair difforme</i>	<i>Végétal</i>	<i>Pierre</i>	<i>Métal</i>
Force	4-5	3-10	6-8	8-10	8-15
Vigueur	2	3	5-8	8-12	10-15
Mouvement	3-4	2-10	4	2	3
Agilité	2-5	1-10	3-7	2	3
Précision	2-4	1-3	2-3	2-3	2-3
Abstraction	2	1-2	NA	NA	NA
Adaptabilité	2	2	1	1	1
Vigilance	3	5	3	3	3
Bagarre	2	3	3	1	2
Dégâts	1D4	1D4	1D4	1D6	1D8

Les caractéristiques absentes ne sont pas applicables. PdV = force + vigueur.

PLANTES CARNIVORES

Classiques

On les trouve surtout dans la jungle. Elles attirent leurs proies par des odeurs de charognes, de succulentes effluves, des sons envoûtants ou par magie. Certaines utilisent la mystification et leurs fleurs prennent alors la forme d'animaux ou de visages dans l'ombre. Les personnages doivent faire un jet de volonté ou de survie dans la jungle sous la vigilance, pour ne pas tomber dans le piège. En cas d'échec la victime s'avance trop près et se trouve enlacée par des racines et des tiges, ou des sortes de gueules qui emprisonnent sans blesser. Il y a aussi celles qui provoquent un évanouissement (jet de vigueur) avant d'emprisonner. D'autres se contentent de laisser la victime tomber dans un trou qui n'est autre que leur tube digestif provoquant une perte de 1 PdV jusqu'à la mort. Ces plantes sont facilement tranchées avec de lourdes lames, et le danger réside plus dans le fait de ne pas avoir d'aide extérieure, ou que *tout* le groupe se fasse prendre en s'approchant. De plus elles ne sont pas plus intelligentes qu'une fougère.

PdV : 20 à 50.

Elles sont intéressantes pour l'herboristerie pour des raisons variables : soins, poisons etc.

Rares

Ces plantes carnivores ressemblent, par on ne sait quelle magie, à l'homme ou à la femme; certains ThéoMages les considèrent d'ailleurs, comme des golems végétaux. Elles mesurent de 1m50 à 2m, on un visage, des bras et même des sortes de cheveux. Leur teint est jaune, vert ou brun, et d'une étrange beauté. Elles pourraient être classées dans les peuples magiques mais elles n'ont aucune capacité de communication. Elles n'ont aucune compétence et leurs armes principales sont l'enlacement, les poisons, les sucres digestifs projetés et les odeurs enivrantes ou provoquant l'évanouissement (jet de vigueur). Elles sont seules ou en groupe de trois.

Force : 9, vigueur : 21, agilité : 8, bagarre : 3, Dégâts : 1D6 par les poings ou enlacement sur 1D6 manches, PdV : 30.

Le corps se vend de 500 à 3.000 pièces suivant son état après le combat, et encore faut-il le conserver correctement (au sec, sans être froissé, à l'abri des insectes...). La

présence de graines augmente considérablement la valeur de la plante : jusqu'à 20.000 pièces pour une bourse de ces graines – soit une trentaine.

MONTRES & CRÉATURES

Ce sont les plus dangereux adversaires que puissent rencontrer les personnages couramment, exception faite des Archi Maîtres et Mages s'ils se les mettent à dos. Il ne faut pas les confondre avec des créatures de légendes dont l'apparition doit rester ponctuelle.

Le Maître du Jeu doit en créer de multiple afin de ne pas faire revenir toujours les mêmes dans les ruines ou les forêts profondes. Nombres d'illustrations de créatures étranges existent et peuvent facilement être adaptées à Enchantements. Ce jeu a été pensé – je le répète – dans cet esprit.

Il est possible d'utiliser les animaux sauvages en leurs ajoutant des ailes, une couleur bizarre, deux têtes, de grandes dents etc... ainsi que des pouvoirs spéciaux d'essence magique.

Morts-vivants

Nous parlons ici des morts-vivants de base, ceux que l'on rencontre indifféremment seuls ou en groupes plus ou moins grands. Ils ont diverses formes et rodent parfois dans les ruines ou au fond des grottes et des forêts. Dans un état de putréfaction avancée, leurs capacités physiques sont restées intactes (prenez celles de leur vivant), les capacités intellectuelles sont inexistantes. On rencontre surtout d'anciens humains et des créatures humanoïdes, bien plus rarement des animaux.

Il suffit de prendre les caractéristiques physiques qu'avait de son vivant cette créature en doublant la vigueur et en divisant par deux le mouvement, l'agilité, la précision et la vigilance (plus d'éventuels malus suivant les parties du corps manquantes ou trop décomposées). Les compétences sont les mêmes dès lors qu'il ne s'agit pas de penser trop, comme le combat, la chasse (ils se nourrissent de chair, même si cela leur est inutile), etc... Ils n'ont ni émotion ni volonté et agissent aveuglément.

Immunisés – sauf exception – aux effets psychiques de pouvoirs, ils restent sensible à la magie (pouvoirs, runes, rituels, objets...) et certaines libérations d'essences. A retenir tout particulièrement celle de *Nature et Vie*, qui est

Familiers	Oiseau reptile	Féline	Némia	Esprit	Tentaculaire	Tatouage
Force	2-5	2-4	7-15	NA	10-20	1-3 spé
Vigueur	5-6	3-4	7-15	NA	15-30	3-5 spé
Mouvement	15-25	6-8	3-7	NA	2-6	3-10
Agilité	8-15	8-10	4-12	NA	4-12	3-10
Précision	1	3-5	4-12	NA	3-8	1
Volonté	1-5	2-7	2-6	NA	2-4	spé
Abstraction	1-2	3-4	2-5	NA	1-2	1
Adaptabilité	1-5	2-3	2-6	NA	4-6	1
Vigilance	5-12	4-6	3-7	NA	3-6	10

Aura : Cette caractéristique n'apparaît que chez les familiers avec maître, et prend la valeur de l'aura de ce dernier.

le grand danger pour un mort-vivant (p. 26). Les attaques physiques et le feu blessent les morts-vivants physiquement présents, ce qui est le cas des plus communs.

Fantômes

Contrairement aux morts-vivants, il ne reste chez les fantômes, que l'esprit et plus ou moins de souvenirs de leur vie passé. C'est sans doute la raison pour laquelle ce sont toujours d'anciens êtres humains. Ils gardent pour certains leurs souvenirs et peuvent être conscient de leur état. Ils ne sont d'ailleurs pas tous agressifs. Ils possèdent divers pouvoirs psychiques tels que ceux des ThéoMages ou de créatures. Les seuls moyens de les combattre sont magiques (pouvoirs, rituels, objets...), psychiques (si le pouvoir est adapté), et là aussi la libération *Nature et Vie* (p. 26).

Leur volonté est doublée, elle remplace les PdV pour les affrontements. Les autres caractéristiques peuvent être oubliées. Seules les actions simples ou maîtrisées sont en principe entreprises.

Les fantômes sont pour la plupart des âmes tourmentés ou maudites. Le Maître du Jeu est libre d'en créer de plus sophistiqués mais aussi plus malsains, gardant un souvenir moins confus de leur vie passée.

Grotesques

Comme le nom l'indique ce sont des créatures grotesques, mais pas monstrueuses. Elles mesurent de 1m à 1m80 et sont difformes avec une tête et des membres disproportionnés n'ayant pas la même taille. Les yeux sont globuleux, les oreilles bougent en permanence. Fourrure, queue ou encore un tentacule font parties de leurs possibles attributs. Les caractéristiques sont variables ainsi que les compétences qui sont celles d'animaux. Des pouvoirs divers sont possibles. Quel que soit le grotesque, force et vigueur peuvent atteindre et dépasser 8, mais les autres caractéristiques sont en dessous de 6, les compétences et pouvoirs à 2, *éventuellement* 3.

Annonciateur

Ils sont morts au combat et se sont pourtant relevés au milieu des corps. Ces hommes et ces femmes errent à la recherche de ceux qui ont tué leurs compagnons d'armes. Ils vont toujours seuls et se déplacent à pied, traînant une longue épée à deux mains ou de grands sabres par exemple. Les connaisseurs remarqueront qu'ils semblent avoir un style datant des grandes guerres, il y a quelques siècles.

Leurs mouvements sont lents et fatigués hors des combats et les brigands les prennent souvent pour des proies faciles. Rapidement agressifs ils se battent alors avec la rage sanguinaire des berserkers.

Force : 7, vigueur : 10, agilité : 9, précision : 8, volonté 8, bagarre : 4, arme : 4, dégâts minimum 8 + ceux de l'arme.

Pouvoirs : berserker (comme la rune), résurrection : 4.

Banshee

La plupart des banshees sont des femmes mais il existe quelques hommes. Elles rodent seules autour des campements et des hameaux isolés, criant leur haine et leur

folie. Elles dévorent l'âme et la vitalité de leurs proies par leurs baisers mortels.

On peut les considérer comme l'homologue féminin des annonciateurs dans *Enchantements*.

Force : 4, vigueur : 8, agilité : 8, vigilance : 7, volonté 6, beauté : 8, bagarre : 3, dégâts 1D4 par griffes.

Ces mouvements sont toujours lents et l'agilité tient plus de la souplesse. Elle ne manipule rien et n'a donc pas de précision.

Pouvoirs : hurlement : 5, baiser mortelle : 4, vision infrarouge : 3, résurrection : 3.

Guivre

Serpent semi-intelligent qui garde les ruines et les grottes où se trouve trésors et métaux brillants – donc de quelque valeur – ou gemmes diverses. Sa tanière peut être décelée des connaisseurs par la lumière qui brille au fond de sa gorge; de plus il n'y a jamais de serpent ni rongeur alentours. C'est le mâle de la vouivre même si « guivre » est un nom féminin. Pas de réel pouvoir si ce n'est cette lumière au fond de la gorge qui réduit de 1 à 2 dés les jets d'actions pour ceux qui regardent vers elle. Il n'est pas affecté par les esprits, les pouvoirs de contrôle, la télépathie etc...

Force : 8, vigueur : 15, agilité : 10, vigilance : 9, chasse : 3, bagarre : 4, esquive : 3, Dégâts : 1 par morsure plus 2D10 de poison et 1D4 par constriction. Une victime prise dans les anneaux perd 1 dé à ses toutes actions. PdV : 23 et 3 points de protection d'écailles. La peau se vend plus de 5.000 pièces et la tête autant.

Vouivre

Femelle de la guivre à l'apparence d'une jolie femme nue. Elle est toujours entourée de divers serpents à moins que son mâle ne soit très proche. Ils peuvent être une centaine et constituent le principal danger car cette femme muette et désarmée ne possède comme seul pouvoir que de sa faire obéir des serpents. Elle n'est pas affectée par les esprits, les pouvoirs de contrôles, la télépathie etc...

Force : 4, vigueur : 8, agilité : 8, vigilance : 7, volonté 6, beauté : 8. Ces mouvements sont toujours lents et l'agilité tient plus de la souplesse. Elle ne manipule rien et n'a donc pas de précision.

Une vouivre n'a aucune valeur marchande car une fois morte rien ne la distingue d'une simple femme, et vivante elle attire trop de serpent pour trouver acquéreur, du moins en théorie.

Dragon féérique

Ce petit dragon est un gros lézard de plus de 2m de long, 4 avec la queue. Il a des ailes diaphanes d'insecte ou de fée, suivant que l'on a déjà vu une fée ou non. Il n'est pas farouche mais fuira plutôt que de se battre.

Le principal inconvénient à chasser le dragon féérique – ce qui n'est pas très dur – est que son corps une fois mort attire les esprits démons en nombre ce qui fera chuter en quelques heures l'aura de celui qui le transporte ou reste à coté, jusqu'à 1 puis à zéro dans les jours suivants. *Cette perte est définitive*, mais l'aura peut remonter normalement avec les actes de bravoures si elle n'est pas dépensée. Seuls

ceux qui ont la compétence chasse spécialisée en monstres et créatures sont susceptibles de savoir cela (jet de compétence sous l'adaptabilité); les autres apprendront sur le tas, ou risquent de périr sans comprendre la nature de leur malédiction.

GOLEMS

Aucun n'est vivant, ils ne servent qu'à transporter ou surveiller. S'ils essayent de se battre ou de se défendre sur ordre de leurs créateurs se sera sans conviction et le regard vide.

Seuls les Archi Maîtres et Mages, ainsi que leurs apprentis les plus méritants (érudition 4), ont la possibilité de connaître les secrets de création d'un golem. Les golems sont créés par magie pour servir les Maîtres et les Mages. Ils restent malgré tout rares et naissent de la collaboration des ThéoMages et des Maîtres Premiers ou du Métal.

Golem de chair

C'est le golem le plus simple à animer et le seul que les ThéoMages font sans aide extérieure. La matière première est de la chair animale ou humaine animée dans un simulacre de vie. Ils sont communément appelés goules et souvent confondus avec des morts vivants en raison de leurs apparences cadavériques. Pour des raisons de polyvalence ils ont le plus souvent une silhouette humaine s'ils sont amenés à sortir avec leur créateur – le grand mage s'ils sont plusieurs ThéoMages lors du rituel – mais les ThéoMages n'hésitent pas à les créer difformes et grotesques pour effrayer les intrus.

Les golems de chair sont les seuls à pouvoir être difformes puisque leur fabrication n'implique pas de collaboration inter Maîtres et Mages : ils n'incarnent pas de savoir-faire comme les produits des Maîtres artisans. Néanmoins, si son créateur en a la possibilité (expérience, matière et plusieurs mois d'essais) il optera pour une forme, sinon plus gracieuse, du moins plus supportable à côtoyer.

Golem végétal

Contrairement au golem de chair, celui-ci est toujours d'apparence humaine en raison de la participation des Archi Maîtres Premiers. Il a une fonction de banal serviteur.

Golem de pierre

Ce golem se fait avec la collaboration des Archi Maîtres Premiers et peut parfois prendre la forme de créatures fantastiques mais jamais grotesques. Le golem de pierre sert de garde fidèle ressemblant à une statue ou à une gargouille en poste sur piédestal ou sur le toit. Il ne manquera pas d'impressionner l'intrus qui se persuadera d'être changé en pierre ou de se faire attaquer par un monstre.

Golem de métal

C'est le type de golem le plus complexe à créer. Produit avec la collaboration des Archi Maîtres du Métal qui fournissent les alliages indispensables. Ce golem ressemble à une grande statue d'homme mais il n'est pas souvent au

repos et monte la garde en patrouillant à moins qu'il n'aide son créateur.

Golem AlchiMaître

Ce dernier type de golem n'est autre qu'un cadavre animé par alchimie, il est à traiter comme un golem de chair, difforme ou non, et peut être d'origine humaine ou animale.

FAMILIERS

Contrairement aux golems, ils sont vivants et le lien avec leur détenteur est exclusif : un seul maître pour un unique familier. Ceci est pour certains une contrainte, mais :

- Il est plus simple d'utiliser des créatures déjà existantes, réceptives au contrôle magique et lien psychique.
- Les familiers ont souvent des pouvoirs surnaturels presque impossibles à mettre en œuvre sur des golems.

Même sans lien déjà existant, on nomme souvent « familiers » ces créatures, en considérant qu'elles cherchent toutes un maître. C'est exagérée, mais pas totalement faux. Aussi, classe-t-on dans la catégorie des familiers, toutes créatures dont il est dans la nature de tisser ce lien unique, car au contact des humains un familier trouve rapidement un maître.

Nature du lien : Tous les êtres humains dotés d'un pouvoir de type ThéoMage, ou d'un esprit gardien ou démon, ont la possibilité de nouer un lien avec certaines créatures pour en faire leur familier. Il y a une chance sur cent pour que ce lien se tisse sans rituel ni pierre de pouvoir.

Dans le cas du rituel, c'est automatique s'il est bien exécuté; pour la pierre de pouvoir, il y a au mieux une chance sur dix. Les familiers rencontrés n'ont pas obligatoirement un maître et il faut alors vérifier s'il y a une possibilité de lien. Seul le Maître du Jeu connaît la réponse.

Le lien est plein et entier dès le premier instant. Il est inaltérable, encore que les relations maître / familier ont des hauts et des bas, l'un comme l'autre pouvant avoir des sautes d'humeurs et un fort caractère. La puissance ou l'affaiblissement du maître comme du familier ne joue en principe pas sur la nature du lien.

Il n'est pas possible de se séparer d'un familier comme l'on se débarrasse d'un animal gênant. Non seulement le familier fera tout pour retrouver son maître, mais il risque d'être de fort méchante humeur – agressif ou rancunier. Le maître lui-même risque de ne pas pouvoir l'abandonner : il doit réussir un jet de volonté puis *rater* un jet d'aura pour y parvenir.

La perte d'un familier fait passer l'aura du personnage à 4, et a une chance sur deux de ne plus être accompagné par les esprits pendant une durée indéterminée, au gré du Maître du Jeu.

Un ancien détenteur d'un familier qui souffre de l'avoir perdu (perte accidentelle ou subite) a cependant la possibilité comme auparavant de nouer un nouveau lien.

Besoins : En tant qu'être vivant, un familier a besoin de boire et de se nourrir, de se reposer et de dormir – sauf précision contraire.

... et surtout, il besoin de son maître comme son maître à besoin de lui. Séparés de force, ils se laisseront tous deux dépérir, mais pas mourir.

La liste des familiers qui suit n'est pas exhaustive !

Oiseau reptile

Son nom n'est pas bien défini car il en existe de formes très variées même si leurs capacités sont similaires. Les points communs sont un corps de 30 à 60 cm de long avec une peau d'écaille, une queue aussi longue que le corps. Une sorte de bec, denté ou non, une paire d'aile de 1m50 à 2m d'envergure qui se termine par de petites griffes, deux pattes postérieures puissantes. Quelques uns ont des plumes autour du coup. Ils sont ovipares. Ils ne savent pas parler mais communique grâce au pouvoir de télépathie.

Compétences typiques : chasse rongeur : 2, discrétion : 2, survie forêt et montagne : 2.

Pouvoirs : télépathie : 3. Ce pouvoir est présent chez les individus avec qui l'homme parvient à tisser un lien psychique.

Féline

C'est une petite femme animale dont l'apparence lui vaut le nom. Elle fait une trentaine de kilos et se déplace à quatre pattes comme les chats. Le pelage peut recouvrir tout le corps ou seulement la nuque et les membres, il est fauve à rouge. La peau apparente est couleur chair avec de possibles rayures brunes. Le seul moyen de communication d'une féline est son miaulement. La comprendre nécessite un jet d'adaptation.

Elle est facilement cruelle est agressive mais pas avec son maître avec qui elle est toutefois très possessive. Elle accepte très mal d'être écartée par son maître s'il veut cacher son existence et fera tout pour le surveiller.

Compétences typiques : discrétion : 4, chasse rongeur : 3, survie forêt : 3, bagarre : 3.

Dégâts : 1D4 par griffures et morsures multiples.

Pouvoir : vision infrarouge : 5. Quelques félines ont parfois un autre pouvoir mais cela est rare : un chance sur dix pour un niveau 2, une sur cent pour un niveau 4.

Némia

Créature hermaphrodite d'apparence féminine son essence est hautement magique et s'accorde très facilement au psychisme des êtres humains. Cela ne veut pas dire que la némia trouve facilement un maître, mais elle peut accepter facilement le lien psychique une fois qu'elle l'a trouvé au point de son montrer agressive si la personne sur laquelle elle jette son dévolu refuse. Elle est aussi très agressive si elle est choisie sans son consentement pour un rituel de lien. Un peut comme la féline elle est très agressive mais elle est aussi bien plus retorde, possessive et très exigeante.

Sa taille est de 1m60 à 1m80 d'une corpulence faible ou moyenne. La majorité sont des femelles et le dixième restant est mâle, mais elles ont exactement la même apparence à savoir un magnifique corps et visage de femme (beauté étrange 8 à 12, très typée) à la peau claire et de

noirâtres attributs virils entre les jambes que leur maître cache souvent sous un pagne de cuir rigide.

Il faut bien le dire, ces familiers sont particulièrement portés sur la chose. Les goûts sont bisexuelle mais alors que le corps ne change pas, la capacité se reproduire si. Elle change de sexe tous les dix mois. Les mâles peuvent enfanter les femmes humaines et inversement les hommes peuvent enfanter les femelles s'ils ne sont pas répugnés et savent comment s'y prendre. Pas de commentaires scabreux, au Maître du Jeu de décider.

Mais le plus intéressant est que ces familiers parlent le commun et peuvent apprendre comme les personnages de nouvelles compétences. C'est d'ailleurs grâce à la parole qu'il est possible de connaître le sexe de la némia et de lui demander de ne plus changer. C'est possible mais encore faut-il le savoir.

Son rôle principal est d'accompagner son maître, et elle refuse souvent de le quitter si elle ne peut plus entendre ses ordres à moins que ce ne soit pour garder un bien ou un lieu. Elle est appréciée des Bold et des Fost.

Compétences typiques : soins : 2, massages : 4, bagarre : 3.

Dégâts : ceux de la bagarre, calculés comme pour les personnages.

Pouvoirs : télépathie, télékinésie, invisibilité, apaisement, guérison, drainer PdV, régénération, reproduction. Ces pouvoirs sont généralement au niveau 3. De plus il y a une chance sur cent que la némia ait le pouvoir contrôle des corps et/ou séide.

Le pouvoir drainer les PdV est pour elle-même ou pour utiliser le pouvoir de guérison ensuite. Le drainage se fait en plongeant son corps dans celui de la victime par une plaie généralement, que ce soit les dents les mains etc. Reproduction permet à la némia de se reproduire avec le sexe opposé d'une némia comme d'un être humain.

Une némia laissée trop libre par son maître (considérée à tort comme humaine), développe le pouvoir séide et finira par inverser irrémédiablement le lien maître/familier en sa faveur.

Esprit

Il s'agit d'un bon ou d'un mauvais esprit comme décrit au début de ce livre. Sa particularité est de rester attaché à la personne, et donc de partager des souvenirs communs ce qui lui permet de souffler des informations oubliées. S'il s'agit d'un bon esprit il peut se développer vers un esprit gardien et restera fidèle même si l'aura baisse. Le mauvais esprit restera toujours fidèle lui aussi mais sa nature ne changera jamais. En revanche il sera moins farceur avec son maître mais tout aussi revanchard. Ces deux types d'esprits fuient à l'arrivée d'un esprit démon, et ce dernier n'est jamais un familier, c'est plutôt sa victime qui devient le sien.

Pouvoirs : ceux des bons ou des mauvais esprits.

Tentaculaire

Cette créature verdâtre est un amas de tentacules de plusieurs mètres avec de nombreuses gueules et des yeux un peu partout. Des ventouses lui permettent de monter aux murs et de saisir correctement des objets.

Ce type de familier se trouve dans les marais et accompagne souvent des créatures autres que les êtres humains. Les tentaculaires sont les moins fidèles des familiers et changent facilement de maître pour un autre au bon vouloir du Maître du Jeu. Il c'est déjà vu des tentaculaires quitter leur maître pour se lier psychiquement avec une succube ou un autre familier, mais jamais un autre tentaculaire. D'après les observations d'un ThéoMage il semble qu'il se reproduise seul en détachant un tentacule au cours d'une nuit mais ces phénomènes n'ont été observés qu'une fois.

Son comportement est assez calme est passif. Il est, malgré cela et son infidélité, recherché tant sa puissance et la crainte qu'il inspire aux intrus est grande (jet de volonté pour ne pas paniquer). De plus il n'a presque pas besoin de se nourrir.

Compétences typiques : discrétion : 2, bagarre : 2.

Dégâts : 1D10 par morsure ou écrasement entre les tentacules.

Pouvoir : télépathie : 4, paralysie : 2, vision infrarouge : 4.

Tatouage

Ce familier est le seul que l'on ne peut considérer comme véritablement vivant. Il est l'esprit d'une créature qui est apposée sur la peau humaine, sous forme d'un tatouage la représentant en miniature. Ce familier existe dans la nature sous forme d'esprit ou de petite créature, mais est également reproduit par un rituel ThéoMage.

La créature à la possibilité de "sortir" comme un dessin quitterait son support, la peau n'est alors plus tatouée. La taille reste aussi petite. Sa force et vigueur en dépendent. La volonté est celle du personnage. Les capacités de ce familier sont assez limitées mais cependant il fait un excellent garde et espion : aucun besoin de nourriture ni de repos. Ce familier est toujours là pour prévenir d'une attaque dans le dos ou pendant le sommeil du maître. De plus, cela n'est jamais anodin pour quelqu'un de voir un tatouage bouger ou prendre subitement vie.

Pouvoir : Cette mini créature n'a en principe d'autre pouvoir que la télépathie pour communiquer avec son porteur mais des exceptions existent, en particulier si la créature n'est pas née de manipulations ThéoMages.

CRÉATURES DÉMONIAQUES

Physiquement tangible ou non ces êtres sont d'après les dires ThéoMages immortels ce qui en fait une catégorie à part, mais elles ne sont pas invulnérables. Les études de l'occultisme et des rituels permettent de les soumettre et même de les contrôler.

Un jet de volonté est toujours nécessaire pour chercher l'affrontement et ne pas prendre la fuite si elle est possible. Un second jet peut être fait pour se ressaisir si le Maître du Jeu estime que la situation a évolué (équipier en danger etc.) ou que le personnage a toujours eu un comportement héroïque (interprétation du joueur, aura de 7 et +). Cependant il est important de comprendre que le jet de volonté est ici la double conséquence d'une situation surnaturelle et hautement périlleuse : tout héros qu'il soit, le personnage a le droit de tenir à sa vie quoiqu'en pense le

joueur. Il faut être stupide, berserker, illuminé ou désespéré pour charger un démon si une alternative semble possible.

Démons mâles

Cornus : grand démon musculeux à corne unique ou double sur le front. Il n'est que bestialité et l'on ne peut pas vraiment parler de cruauté pour lui car il ne se repaît pas de sa violence, c'est juste qu'il ne se comporte que comme cela. Il mesure près de 2m et d'une corpulence particulièrement forte.

Force : 15, vigueur : 20, agilité : 7, précision : 5, volonté : 20.

Compétences : bagarre : 4. Dégâts : 1D6+9 par griffures et corne 1D10+9.

Pouvoir : régénération : 4, berserker (double le score en bagarre) systématiquement utilisé.

Son cuir épais le protège de 5 points et se vend plus de 10.000 pièces, sa corne comme trophée vaut autant à elle seule.

Dévoreur : le mâle de la chasserresse décrite ci-dessous.

Force : 10, vigueur : 12, agilité : 10, précision : 5, volonté : 12. PdV force plus vigueur sous la forme matérielle.

Compétences : discrétion : 5, bagarre : 5. Dégâts : 1D8+8 par ses puissantes griffes acérées.

Pouvoir : vision infrarouge : 4, régénération : 4, drainer la vie : 2.

Sa peau le protège de 3 points mais ne peut être récupérée car le dévoreur fond en un liquide visqueux et verdâtre à sa mort. Particulièrement nauséabond. Jet de vigueur pour ne pas vomir.

Femelles démons

Chasserresse : elle a la forme d'une belle femme le jour jusqu'à la nuit où son visage monstrueux se révèle alors qu'elle copule avec sa victime. La chasserresse se trouve souvent dans une maison isolée dont elle a dévoré l'ancien occupant.

Force : 10, vigueur : 12, agilité : 10, précision : 5, volonté : 8, beauté : 8 à 12 suivant le peuple. PdV force plus vigueur sous la forme matérielle.

Compétences : charme : 4, massage : 5, soins : 4, discrétion : 5, bagarre : 3. Dégâts : 1D4+2 par griffures dans le dos en général ou morsures.

Pouvoir : vision infrarouge : 4, contrôle de émotion : 2, régénération : 1, drainer la vie : 2, forme immatérielle : 5. C'est une boule de lumière, comme enflammée (très faible capacité incendiaire), laissant derrière elle un panache. Cette forme lui permet de prendre la fuite en cas de danger car elle est très vulnérable sous forme physique au sens où elle peut être tuée d'un coup d'épée. Mais elle ne voyage jamais sous cette forme au cas où elle trouverait une victime isolée qui serait attirée par ces charmes. En revanche elle la reprend une dernière fois à sa mort avant de disparaître.

Succube : ressemble beaucoup à la chasserresse mais n'a qu'une forme physique. Néanmoins beaucoup plus puissante par ces pouvoirs elle n'a pas peur d'un groupe d'aventurier. Dans ce cas elle ne tue pas mais se repaît de

chacun. Les victimes vieillissent de quelques années par point de vigueur et de force perdu.

Force : 5, vigueur : 12, agilité : 10, précision : 10, volonté : 20, beauté : 8 à 12 suivant le peuple.

Compétences : charme : 5, massage : 5, soins : 4, discrétion : 3, bagarre : 2.

Pouvoir : séide : 5, contrôle des émotions : 5, contrôle des corps : 3, drainer la vigueur et la force : 4, vision infrarouge : 2, régénération : 1, résurrection : 5.

Sa peau ferme et élastique à la fois protège de 1 point. Elle se vend près de 10.000 pièces à un Maître Premier. Il peut aussi travailler la peau pour des vêtements résistants pour 5.000 pièces. Le résultat après traitement ne ressemble absolument pas à de la peau humaine et donne 1 point d'aura factice et 5 de beauté. Elle continue à protéger de 1 point.

Esprits démons

Ce sont les mêmes que ceux déjà décrits au début de ce livre page 4. Mais ils ne restent pas toujours autour des gens. Certains gardent des lieux, d'autres des objets. Tous sont agressifs. Leurs attaques sont psychiques, magiques ou par possessions (un classique). Celles-ci n'ont pour cibles que des créatures intelligentes, tels que les êtres humains, ou leurs familiers, plus rarement les peuples magiques.

Ils ne peuvent pas être détruits, mais repoussés ou chassés du monde d'Enchantements grâce à des rituels. Il est aussi possible de les capturer grâce à des pierres de pouvoir spécifiques, dites pierres démons.

Pouvoirs : télépathie, télékinésie, contrôle des corps, contrôle des émotions, possession. Ces pouvoirs sont au niveau 5 et ne sont plus utilisés qu'au niveau 2 une fois que l'esprit démon possède un être.

Démons majeures

Ces démons n'ont pas besoin de caractéristiques, ils sont assez puissants pour détruire ce qu'ils veulent. Fort heureusement pour le monde d'Enchantements ils n'apparaissent jamais ou presque et les personnages ne devraient pas en rencontrer plus d'un dans leur vie, et encore, qui plus est de loin s'ils ne sont pas destinés à mourir ce jour là.

Lame démon

Il n'en existe que peu et la lame démon est en fait créée par l'homme. Il s'agit d'un esprit démon, voir de l'essence d'une créature démoniaque ou d'un simple mauvais esprit, capturé dans une pierre de pouvoir adéquat. Celle-ci est ensuite réduite en poudre lors d'un rituel ThéoMage pour être dissoute dans un métal en fusion pour la création d'une arme, une lame généralement car ce sont les armes les plus nobles. Cette manipulation, contrairement à une simple incrustation permet de transmettre les pouvoirs du démon tout en le détruisant. Reste dans l'arme une certaine volonté et conscience de l'esprit maléfique d'où le nom de cet artefact et la crainte qu'il inspire.

Pouvoirs : une partie des pouvoirs de l'esprit ou démon ayant servi à la création de la lame. Le niveau de ces pouvoirs est variable et rarement aussi haut qu'il ne l'était chez la créature démoniaque.

ESPRITS DRAGONS

Ces esprits sont neutres et n'ont aucun rapport avec les créatures démoniaques ou les autres esprits. Ce sont les âmes des grands dragons. Ils gardent des lieux ou des terres que nul être vivant doté d'une volonté ne peut traverser sans être traqué. Les esprits dragons ressemblent à des fantômes de dragons. Ils apparaissent en sortant du sol et flottent au-dessus de la cime des arbres avant de fondre sur leurs proies. Leurs cris semblent venir de l'au-delà, à la fois forts et lointains ils résonnent dans le crâne des êtres vivants, affolants les animaux et les personnes ne réussissant par un jet de volonté.

Le simple contact de l'esprit ou de son souffle détruit instantanément l'âme de la victime dont il ne reste qu'un corps vide et sans vie. Seul un esprit gardien qui protège un être peut se sacrifier pour lui, mais cela ne dure qu'au premier assaut. La vitesse d'un esprit dragon est celle d'un cheval au galop.

DRAGONS

Les dragons sont censés avoir tous disparus mais quelques uns seulement seraient morts les autres sont simplement partis. Les seules traces qu'ils en restent sont des squelettes, des dents, des griffes et des écailles qui se monnaient à prix d'or. Il semble acquis que les esprits dragons sont leurs âmes.

Néanmoins – et c'est un secret bien gardé – quelques privilégiés, dont les Maîtres et Mages Suprêmes savent qu'ils en restent deux : un mâle et sa femelle vivant dans une vallée reculée. Ils sont protégés par des Archi Maîtres et Mages en permanence. Ils refouleront les curieux et préféreront les tuer que de les laisser dire ce qu'ils ont vu, mais une pierre d'oubli (sans discernement) ou un rituel d'amnésie (sur les derniers jours) rétablira les choses.

CRÉATURES DE LÉGENDES

Certains monstres peuvent constituer des créatures de légendes presque uniques. Par exemple : *Minotaures, Taureaux ailé, Pégases, Sphinx, Griffons, Hippogriffes, Cerbères, Harpies* et l'affrontement s'il est possible risque surtout d'être la mort certaine des aventuriers. Ces créatures participent à l'ambiance générale et les joueurs devraient assez vite apprendre qu'il vaut mieux les éviter.

Ces créatures plus ou moins monstrueuses sont d'essence magique le plus souvent. D'autres manipulent cette magie à travers des pouvoirs comme du sang acide et des jets de flammes. Voici quelques exemples : *Licornes, Chimères, Hydres, Phénix, Méduse*

Encore une fois toutes ces créatures sont extrêmement rares et ne doivent apparaître que pour participer à l'ambiance du jeu. Pas de chasse à la grosse bête messieurs les joueurs ! Leurs caractéristiques ne sont volontairement pas données. Elles sont bien trop puissantes pour les personnages si les règles de progression sont respectées. Leurs caractéristiques sont si élevées que seules les matières magiques les affectent si elles sont manipulées par des Archi Maîtres ou Mages surprotégés de runes anciennes.

Dans le cadre de l'ambiance ou pour le déroulement du scénario ces créatures de légendes peuvent avoir leur

intérêt pour susciter la peur avec les monstres, la joie d'une vision rare avec une licorne ou un pégase ou servir de test avec le sphinx ou un cerbère comme dans le scénario proposé à la fin de ce livre.

POUVOIRS DE MONSTRES & CRÉATURES

Certains pouvoirs ne sont pas décrits ici mais dans la liste des ThéoMages puisque ce sont les mêmes. Voir page 22.

Les pouvoirs qui se manifestent physiquement ou sont immatériels comme la forme fantomatique sont magiques, les pouvoirs mentaux sont psychiques.

DRAINS

Chaque réussite sous la volonté de la créature prélève un point à la cible. La nature de ce point dépend du type de drainage. Un jet de volonté de cette dernière permet de réduire la perte. La compétence concentration peut aider à contrer ce pouvoir.

Les points ainsi gagnés par la créature la renforcent temporairement ou la soignent. Pour cela elle a besoin de toucher la peau de sa victime pendant quelques secondes à quelques minutes si le pouvoir est discret. Chez certaines créatures ce pouvoir nécessite une action particulière comme la morsure ou les griffures.

Drain de la vie

Ce pouvoir draine temporairement les PdV de la victime. Les réussites majeures (as) font vieillir définitivement la victime de 1D10 ans chacun. Chaque réussite draine 1 PdV.

Drain de la force, vigueur

Draine la caractéristique force ou la vigueur temporairement et fait chuter d'autant les points de vie. Pour la créature, chaque As en plus de servir au calcul de la réussite majeure, fait aussi perdre définitivement un des points de force à sa victime.

Les points de vie baisse d'autant, temporairement au non.

Ce pouvoir existe aussi avec les autres caractéristiques.

RÉGÉNÉRATION

La créature se guérit plus vite que les simples vivants. Ce pouvoir est automatique et ne nécessite aucun jet ni perte de volonté.

Niveau 1 : la guérison ne se déroule que pendant le repos et à lieu en une nuit.

Niveau 2 : la guérison commence quelques heures après la perte de point de vie et un PdV par heure est regagné

Niveau 3 : guérison en une heure, une heure après la perte de PdV

Niveau 4 : guérison pendant le combat, 1 PdV toutes les 10 manches

Niveau 5 : idem mais 1 PdV par manche.

RÉSURRECTION

La créature se soigne comme avec le pouvoir régénération mais seulement une fois morte ! Le combat ne sera peut être pas fini autour d'elle... Chaque utilisation lui fait perdre

un point de volonté et le jet de ce pouvoir doit être fait sous sa volonté actuelle. Néanmoins une telle créature récupère un point de volonté à chaque vie qu'elle prend.

CONFUSIONS

Ils en existent plusieurs types :

Hypnose

La créature qui utilise ce pouvoir donne un ordre ou interdit une action à sa victime. Ce pouvoir est automatique, mais la cible peut faire un jet de volonté ou de concentration pour passer outre. L'hypnose peut être visuelle mais aussi auditive avec un chant ou encore olfactive avec une odeur entêtante qui oriente alors le comportement. Le niveau de ce pouvoir donne le nombre de réussites à faire pour le contrer, c'est-à-dire qu'il faut concentration ou des réussites majeures pour ne pas succomber à ce pouvoir s'il est à haut niveau.

Oubli

La créature vole plus ou moins définitivement des souvenirs à sa victime, souvenirs dont la créature ne connaît pas obligatoirement l'existence. Elle doit faire un jet de ce pouvoir sous la volonté contre celle de sa victime. Cette dernière peut utiliser concentration pour lutter. Un contact physique ou mental – grâce à d'autres pouvoirs – doit être possible pour utiliser ce pouvoir. L'effet dépend du niveau, mais il est à noter que si la cible désire au fond d'elle oublier, l'effet est automatique et permanent. Il y a un jet par souvenir ou période courte.

Niveau 1 : superficiel et temporaire, « Comment vous appelez-vous déjà ? ».

Niveau 2 : les dernières heures temporairement.

Niveau 3 : idem mais permanent ou souvenir important temporairement. Ce peut être le nom de la victime.

Niveau 4 : souvenir d'enfance temporairement ou important définitivement.

Niveau 5 : tous types de souvenirs et l'oubli est permanent.

Séide

Pouvoir au combien horrible pour les aventuriers, la victime devient un séide, autrement dit un familier de la créature. Celle-ci doit avoir une forme physique. L'espacement entre chaque jet dépend du niveau du pouvoir *multiplié* par le nombre de réussite. Un jet de volonté ou de concentration de la victime permet de réduire le nombre de réussites du pouvoir. Elle obéit aveuglément et comprend intuitivement les attentes de son maître.

Niveau 1 : une minute ou le temps d'un combat.

Niveau 2 : une heure

Niveau 3 : un jour et une nuit.

Niveau 4 : un mois

Niveau 5 : une année

Possession

Ce pouvoir ne peut être utilisé que par des créatures intangibles et les esprits. C'est l'équivalent de séide mais en

apparence seulement car l'âme de la victime reste consciente, emprisonnée dans son propre corps. Chaque réussite de la créature lui permet de posséder un jour complet. A la fin de la période il est fréquent que la créature tente de rester dans sa victime en refaisant un jet. Chacun fait perdre un point de volonté à la créature comme à sa victime. La créature stoppera toujours sa possession avant de voir chuter sa volonté en dessous de 4, à moins d'y être contrainte (situation exceptionnelle, si elle est traquée par exemple). Si la victime a une volonté de zéro, la possession est automatique, la créature ne perd pas de volonté en restant maître de ce corps.

Désorientation

La victime ne sait plus où elle se trouve, d'où elle vient ni vers où aller. Ce pouvoir est automatique et inhérent à la créature qui le possède. Sa seule présence désoriente. Le niveau donne le nombre de réussites à faire avec un jet de volonté, ou de concentration, pour retrouver ses esprits.

Brouiller les sens

Ce n'est pas une victime mais une zone, qui est affectée à l'approche de la créature, si elle le souhaite. Elle fait un jet de pouvoir sous sa volonté, les victimes potentielles doivent alors effectuer un jet de volonté ou de concentration pour contrer les effets : trouble de la vue, de l'équilibre, des acouphènes surviennent et même des nausées pour ceux qui ont fait un échec critique en pouvant résister.

Niveau 1 : effet limité à un pas de distance

Niveau 2 : zone de quelques pas

Niveau 3 : zone de la taille d'un hameau

Niveau 4 : d'un gros village

Niveau 5 : de quoi toucher toute une vallée.

Absence d'un des sens

Ressemble au pouvoir ci-dessus mais c'est un des cinq sens qui disparaît. Ce pouvoir ne touche pas un sens de plus par niveau, mais affecte plus de victime.

Niveau 1 : une victime

Niveau 2 : trois victimes

Niveau 3 : une dizaine de victimes

Niveau 4 : cinquante victimes (un hameau)

Niveau 5 : une ville entière.

Quelque soit le sens affecté, de l'extérieur le pouvoir est perçu par ceux qui en réchappent, comme si l'air était altéré, comme vibrant, autour des victimes. De plus, à l'approche des victimes, l'on peut ressentir une altération gustative avec un arrière goût désagréable en bouche.

Illusions & hallucinations

Permet à la créature de se jouer des sens de ses victimes au point de décider ce qu'elles voient et même entendent. Chaque niveau de ce pouvoir permet de berner un sens de plus. Bien que les sens de la vue et de l'ouïe soient le plus souvent les premières victimes d'un tel pouvoir, il est parfaitement normal qu'un odeur, le sens de l'équilibre et une sensation de mouvement, ou encore le toucher, soient perturber pour parfaire une illusion ou, par exemple, faire croire à l'arrivée d'un monstre géant faisant trembler le sol.

La créature fait un jet pur sous la volonté par sens affectés, et doit faire plus de réussite que les victimes en vigilance. La créature utilise un point de volonté pour cela. Les Personnes prisent d'hallucinations voient la même chose etc... et cela peut être si horrible qu'elles sont amenées alors à faire un jet de volonté pour ne pas être affectées par la peur. Un échec critique indique un évanouissement, deux et c'est une crise cardiaque si un jet de vigueur est raté.

RÊVES

La créature est maîtresse des rêves d'une ou plusieurs victimes dans une zone alentour. Elle n'a pas besoin de les voir, mais juste de les avoir vus il y a peu, et de savoir où les cibles dorment. L'idéal est de dormir dans le même bâtiment, ou d'être dans la même forêt en voyant leur feu de camp plus loin. Etre dans le même dédale de grottes est aussi possible à titre d'exemple.

Un jet est fait pour ce pouvoir sous la volonté de la créature. Une victime par succès, pas de perte de volonté pour la créature, chaque victime en perd 2 sans en regagner pendant cette nuit (comme c'est le cas d'habitude). Les victimes peuvent résister avec un jet d'aura, ainsi que certains pouvoirs / runes / objets de protections. Si la créature obtient plus de succès qu'il n'y a de victime, chacun de ces succès annule un jet de résistance d'un dormeur, en commençant par le plus faible. Cela représente le fait que ce dormeur subit une attaque prolongée du pouvoir, et doit encore se défendre. Toutefois, si la résistance est automatique, le nombre de réussite de la créature n'y changera rien.

HURLEMENT

Ce cri est particulièrement strident et douloureux pour les oreilles. Un jet de volonté doit être réussi pour continuer à agir avec un malus équivalent au niveau de ce pouvoir. Ce dernier est automatique, aucun jet ni perte de volonté pour la créature.

Si le hurlement s'entend à plusieurs kilomètres, il n'est virulent qu'à quelques dizaines de mètres en terrain dégagé et plusieurs centaines s'il résonne contre une falaise ou pire, dans un tunnel. Au-delà il glace le sang et un jet de volonté est à réussir pour s'approcher de la source.

APPARITION

La créature qui utilise ce pouvoir n'existe que sous la forme d'esprit. Elle peut automatiquement faire apparaître un visage, une main ou un corps à la surface d'un objet, d'un mur ou du sol. A ne pas confondre avec la capacité de se montrer sous une forme fantomatique. Le niveau du pouvoir donne la complexité de l'apparition.

Niveau 1 : l'apparition bouge mais n'est qu'une illusion et disparaît si le support est touché.

Niveau 2 : mouvements parfaitement contrôlés.

Niveau 3 : mouvements et sons.

Niveau 4 : la créature peut commencer à sortir comme pour le niveau 5 mais pas complètement. Juste la tête, un membre, le torse ou n'importe quelle partie du corps.

Niveau 5 : la créature prend forme à la surface du support et s'en détache complètement.

BROUILLARD

La créature est accompagnée d'un brouillard si elle le souhaite. Ce pouvoir est automatique et lui fait perdre un point de volonté. Il est possible que le brouillard soit toujours présent avec la créature auquel cas il n'y a évidemment pas de perte de volonté.

Le niveau du pouvoir donne sa densité et son étendue. Ce n'est pas que la vue qui est réduite mais les sons semblent lointains et distordus par ce brouillard magique. Mêmes les odeurs sont masquées par une étrange humidité rance. Le Maître du Jeu peut appliquer un malus de 1 à 4 dés aux protagonistes (animaux et créatures compris) pour les actions nécessitant un repérage sensitif de la cible (nombre de réussites moins 1 pour le pouvoir, max. 4 de malus).

Contrairement à des pouvoirs de confusion (p. 61) ce brouillard est d'une par perceptible d'aussi loin que porte la vue pour ceux qui sont à l'extérieur, d'autre par il affecte automatique les sens sans pouvoir être contré par un jet de volonté, d'aura ou vigilance. Seuls quelques objets d'annulation de pouvoirs peuvent le dissipé localement, et même le vent à du mal à lever ce brouillard, aussi la libération de vent (p. 25) ne sera pas de trop et s'utilisera comme un contre pouvoir.

FORME FANTOMATIQUE

Cette forme peut être permanente auquel cas il n'y rien à en dire si ce n'est que la créature n'est autre qu'un fantôme du moins en apparence.

Si ce pouvoir n'est pas permanent la créature peut alors à souhait devenir immatérielle en dépensant un point de volonté. Les niveaux ne servent qu'à ignorer d'autant les points dégâts d'une arme magique qui traverse la créature. Cette arme est magique si elle est d'une matière magique ou avec des runes anciennes qui doivent être activées en frappant.

FORME IMMATÉRIELLE

La créature peut prendre une forme complément différente de sa forme physique, comme par exemple une petite boule lumineuse pour les fées ou semblable à boule enflammée pour la chasseresse. Il est rare que sous cette forme la créature puisse interagir avec ce qui l'entoure (boule de feu qui ne brûle pas vraiment, etc.), mais elle est alors *pratiquement* invulnérable. En fait la magie et le psychisme l'affecte normalement. Cependant, celui qui souhaite tenter une interaction avec ce type de créature est souvent pris de court. La compétence de *chasse de montres et créatures* (p. 15) l'aide alors à voir venir la transformation et s'y préparer.

La transformation requiert un jet sous la volonté, mais aucune perte temporaire de cette caractéristique à moins d'un échec critique.

MAUVAIS ŒIL

C'est une malédiction qui a pour effet d'attirer les mauvais esprits et même les esprits démons sur la victime.

Ce pouvoir nécessite un jet de volonté de la créature et peut être contré de la même manière par la victime avec utilisation possible de la méditation. Malheureusement la victime ne se rend compte qu'au dernier moment du mauvais œil. Il dure autant de jours qu'il y a de réussites, les As comptent normalement pour les réussites majeures. Ceux que les esprits n'accompagnent pas sont immunisés contre ce pouvoir. Chaque point d'aura au-dessus de 4 réduit de 1 jour le mauvais œil.

Niveau 1 : un mauvais esprit vient perturber la victime et son aura baisse de 1 point le temps de la malédiction.

Niveau 2 : idem mais 2 mauvais esprits.

Niveau 3 : 1D4+1 mauvais esprits et perte de 2 points d'aura dont 1 définitivement.

Niveau 4 : un esprit démon, l'aura chute de 3 points.

Niveau 5 : 1D6 esprits démons, l'aura n'est plus que de 1 point. S'il n'y a pas d'esprit gardien c'est définitif, autrement dit la victime devient folle. Un esprit gardien place dans le coma la personne afin de la protéger d'elle-même et envoie des bons esprits chercher de l'aide.

MALADIE & POISON

La seule présence de la créature peut suffire à rendre malade ou à empoisonner. Un jet de vigueur est fait pour résister et autant de réussites doivent être obtenues que le niveau utilisé de ce pouvoir. L'effet en lui-même dépend de la créature et n'est pas forcément mortel.

Niveau 1 : la créature doit blesser la victime.

Niveau 2 : la victime doit respirer l'air vicié.

Niveau 3 : un simple contact contre la peau suffit.

Niveau 4 : idem et la victime est contagieuse.

Niveau 5 : la seule présence suffit et la victime est contagieuse.

REPRODUCTION

La créature a la capacité de se reproduire avec les êtres humains du sexe opposé. L'engance qui en résulte est une monstruosité qui tient des deux "parents". Il naît en 6 – niveau du pouvoir semaines.

BAISER MORTELLE

Chaque réussite de ce pouvoir fait perdre 1 PdV. La créature qui l'utilise se nourrit ainsi et ne dispose pas en principe d'un pouvoir de drain sans quoi ce baiser n'a pas de raison d'être. A noter que les pouvoirs de drain peuvent se faire aussi par un baiser.

SOUFFLE

Les créatures qui possèdent ce pouvoir, ont un souffle magique. Le niveau de compétence est alors la précision de leur attaque par ce biais. Le type de souffle est lui très variable. Il peut être de *feu*, de *glace*, de *magie pure* mais aussi de jets d'*acides* ou d'air putride de *poison* ou associé à un pouvoir : *maladie*, *oubli*, *mauvais œil* etc... S'il y a des dégâts ils sont associés à l'attaque décrite avec la créature. Le souffle le plus dangereux est celui des esprits dragons qui tue automatiquement en brûlant l'âme si elle n'est pas protégée.

SCÉNARIO D'INTRODUCTION : LA COURSE

PROPOS DU SCÉNARIO

Assez simplement ce scénario a pour but de faire découvrir aux joueurs le système de règles et de réunir des personnages qui ne se connaissent pas forcément, de souder ce groupe qui doit apprendre à unir ses forces afin de le préparer à de prochaines aventures. A étoffer selon les personnages.

APERÇU POUR LE MAÎTRE DU JEU

LE COMMENCEMENT

Le seigneur Milnek, un noble d'une petite province Straali, a découvert hors de ses terres un gigantesque labyrinthe en ruine renfermant des dizaines de coffres contenant des pierres semi-précieuses. Ces ruines ne sont accessibles qu'une fois par an pendant quelques jours. Après avoir trouvé, dans deux des coffres que son fils lui a ramenés, des pierres de pouvoirs, il organise en association avec les ThéoMages une course de deux semaines, chaque année, depuis cinq ans. Le propos est de récupérer sans éveiller les soupçons des pillards tous ces coffres. De nombreux tests jalonnent cette course et attestent du passage des participants. Ainsi les pillards se concentrent sur les prix remis aux vainqueurs – 1.000 pièces – sans y participer et tout le monde pense que les coffres ne sont là que pour la course.

L'ORGANISATION DE LA COURSE

Elle dure donc près de deux semaines, pour les plus rapides en tous cas, et débute dans un banal champ Straali appartenant au seigneur Milnek. Là, les participants sont enregistrés par groupes et des équipes sont tirées au sort pour les aventuriers solitaires. Une centaine de coureurs sont inscrits par un ThéoMage. Le départ se fait le lendemain.

La course amène les personnages à traverser des bois où un premier test à lieu dans des ruines afin de préparer les coureurs aux merveilles qui les attendent. Il permet aussi de montrer qu'un observateur veille au bon déroulement de la course. Ce test peut être facilement réussi. Puis les personnages se rendent à un premier relais, une auberge isolée qui sert d'étape et où un rebouteux peut soigner les blessés.

Puis les coureurs s'enfoncent plus profondément dans la forêt où ils trouveront dans un labyrinthe en ruine un premier coffre verrouillé à ramener. Une fois déposé à un relais, ils traverseront des collines arides vers un second coffre. Il est placé dans une grotte abandonnée, dans le désert près d'une oasis. Les premiers à ramener ce second coffre seront désignés vainqueurs et gagnent 1.000 pièces à se partager. Les seconds ont une prime de 400 pièces, les troisièmes de 100 afin qu'il n'y ait point de mécontents. De plus ce passage dans le désert éloigne d'éventuels voleurs intéressés par les primes du lieu où sont les coffres importants.

DESCRIPTIONS POUR LES JOUEURS

INTRODUCTION

Les personnages viennent de différents horizons à moins que certains joueurs n'aient choisi d'être du même village par exemple.

« Après avoir appris l'existence de cette course annuelle qui se tient depuis cinq ans, vous vous êtes rendus sur les lieux de celle-ci attirés par la récompense : une belle cassette de pièces sonnantes et réverbérantes pour les vainqueurs, deux grands sacs des ces mêmes pièces pour les seconds et un sac pour les troisièmes. La course se déroule en équipes et doit durer deux semaines. Elle traverse une forêt, des collines arides puis rejoint une oasis dans le désert. »

Il est possible et même conseillé d'adapter les lieux parcourus aux milieux dans lesquels savent survivre les personnages afin de les impliquer au maximum.

« Vous voilà donc après quelques jours de voyages dans un champ fraîchement coupé pour recevoir les coureurs. C'est le milieu de l'après-midi et les deux soleils sont encore dans le ciel. Une centaine de personnes ou presque se tient là. Non loin se trouve une auberge où les plus fortunés pourront se ravitailler avant le départ. Un ThéoMage a déjà commencé à noter les inscriptions. Elles sont bien gratuites comme vous l'avez entendu dire. Les chevaux sont interdits durant la course et pourront rester dans ce champ. Vous donnez donc votre nom pour l'inscription, c'est peut être la première fois que vous le voyez écrit.

Un tirage au sort vous place dans la même équipe. Le ThéoMage, un Fost d'après son accent, annonce que le départ sera donné demain, à l'aube. »

Les joueurs peuvent alors interpréter la rencontre entre leurs personnages. Ils disposent de quelques heures pour les derniers préparatifs et se reposer. Différentes questions auprès du ThéoMage ou de candidats leurs apprennent que la course à lieu en étape afin surveiller le passage des coureurs. Des objets placés à dessin doivent être récupérés comme preuve de passage dans la forêt et dans le désert. L'aubergiste Straali n'a pas oublié de s'approvisionner et se frotte déjà les mains entre chaque vente.

PREMIÈRE ÉTAPE

Le Maître du Jeu doit se souvenir qu'elle est organisée par Milnek pour mettre les coureurs, et donc les personnages, dans l'ambiance de la course.

Le départ à lieu sur un chemin qui contourne des bois. Les personnages se réveillent alors que l'aube est sur le point de se lever. Des gens s'avancent déjà vers la ligne de départ. Il y a effectivement une ligne au sol, tracée dans la terre qui est retournée. Les personnages ne sont pas les premiers et ils auront bien du mal à se placer devant car ceux qui s'y trouvent ne se laisseront pas faire. Les aventuriers doivent se placer derrière la ligne et il leur sera indiqué le cas échéant de ne pas bousculer et de rester sur

le chemin jusqu'au départ. Le ThéoMage est là pour veiller au bon déroulement des choses.

Il indique le cap à suivre vers la forêt profonde où à quelques jours se trouve une ruine à flanc de colline. Une pièce de cuir donne le départ en touchant le sol et les personnages ne peuvent la voir.

Puis des coureurs s'élancent et une voix de stentor annonce que « ...pour ceux du fond : La pièce de cuir a bien touché le sol ! » Les joueurs ont le choix de contourner le bois ou de s'y enfoncer pour gagner du temps. D'ailleurs les concurrents font les deux à leur convenance.

Les personnages auront de toutes les façons de la forêt, puis de la forêt profonde. Des jets de survies, d'orientation et même de chasse pour ceux qui voyagent léger avec peu de nourriture seront nécessaires. Différentes créatures sauvages sont susceptibles d'être rencontrées, comme des sangliers voir un sanglier géant, une panthère etc... Mais le Maître du Jeu doit en garder pour les prochaines étapes. Celle-ci dure presque une semaine suivant le nombre de réussites d'orientation et les personnages peuvent aussi se perdre mais juste un peu afin de rester dans la course et de faire monter le stress.

Après quelques jours, une rivière à sec qui monte vers la colline devrait les aider à trouver le chemin vers les ruines s'ils ont l'idée de la suivre comme un chemin plutôt que de se perdre à nouveau. Ils arrivent alors en vu de la première ruine. Un ancien bâtiment occupé par la végétation et dont il ne reste que le rez-de-chaussée. Là se trouve le premier test : un combat à éviter.

Il s'agit d'un cerbère, un molosse bicéphale de presque 1m50 au garrot. Pour rentrer dans la ruine où il semble avoir élu domicile, les personnages doivent réussir un jet de volonté alors qu'il découvre ce monstre allongé qui les regarde en silence. Si les joueurs ont un minimum de jugeote ils devraient d'abord essayer de passer sans combattre vers une table qu'ils aperçoivent de l'autre côté. Dès qu'ils entrent, ils y discernent des pierres alignées dessus et le cerbère ne bouge toujours pas mais les regarde toujours. Le Maître du Jeu peut les inciter à la prudence en demandant comment les personnages avancent et demander des jets de discrétion. Ce cerbère n'a pas de caractéristique, il est là pour dissuader d'un combat inutile. Il n'attaquera que les excités avec 4D10 par tête sous 10 en agilité et 2D10+5 de dégâts avec assez de PdV pour ne pas être tué par quelques aventuriers débutants.

Une fois à l'autre bout, si tout c'est bien passé, les personnages découvrent des pierres polies d'une matière naturelle mais qui n'ont manifestement rien à faire là autrement que pour la course. Elles retiennent des courants d'air des pièces de cuir à peines plus grandes que la paume d'une main "normale". Dessus se trouvent quelques collines sommairement tracées avec une croix entre elles. Derrière, s'ils ont l'idée de regarder, se trouve un autre plan. Celui-ci est différent sur chaque plan alors que la face visible est identique. Ces différences sont autant d'aides pour la suite : début de la carte du dessus pour les joueurs, une partie du labyrinthe qu'ils traverseront sur les autres s'ils regardent. Alors qu'ils s'apprêtent à repartir ou se demandent quelle direction suivre à présent, une voix se fait entendre :

« Bien ! Je vois que vous avez la sagesse d'éviter d'inutiles combats. La pierre doit être ramenée à l'auberge qui se trouve

dans cette direction. » Il montre alors la direction en question. C'est un Fost, un ThéoMage peut être, qui est assis là sur un reste de pilier. Il porte une robe de cuir noir et un sabre à la taille. Les joueurs peuvent lui poser différentes questions auxquelles le Maître du Jeu doit répondre afin d'aviver la compétition sans la dévoiler. Il peut dire par exemple que ce groupe est le troisième, ce qui devrait être encourageant, ou encore que ce cerbère a déjà tué un groupe ce matin. Le premier est passé il y a un jour mais comporte un blessé. Les autres pierres et les plans ne peuvent être sortis de la ruine mais peuvent être cachés à l'intérieur s'ils ne sont pas détériorés, le plan sous la pierre.

Après une journée ou deux de voyage, les personnages arrivent à l'auberge indiquée. Elle est à la sortie des bois, près de champs. Le Maître du Jeu peut dire que les aventuriers l'ont d'ailleurs dépassée de quelques centaines de mètres. Le Straali qui la tient est accompagné d'un rebouteux. Soins, repas et armements, voilà l'essentiel de ce qui peut être acheté. Les peaux de bêtes chassées durant la course seront les bien venues pour faire du troc. L'aubergiste désigne si on le lui demande le cap à suivre vers la prochaine étape et renseigne les personnages mais ne sait rien de ce qu'ils trouveront. Il conseillera de limiter la chasse pour ne pas perdre trop de temps et propose des vivres à prix "réduits" (quelques pièces).

DEUXIÈME ÉTAPE

Les personnages repartent quand ils le souhaitent, observés depuis le pas de la porte par l'aubergiste et le rebouteux. Ces derniers ne manqueront pas de sourire si les personnages reviennent parce qu'ils ont oublié de demander la direction de la prochaine étape.

Ils doivent traverser la forêt profonde vers des collines. Cela prend quelques jours et nécessite des jets de survie d'orientation etc... Il peut aussi y avoir des pièges de placés là par ceux qui les précèdent. Grâce à la carte ils trouvent la seconde ruine. C'est la nuit, ils aperçoivent un sombre bâtiment dont les murs de 4 m de haut tiennent encore debout malgré la végétation. Pour ceux qui ont l'idée de faire le tour c'est une sorte de carré, fait 300m de coté et n'a qu'une entrée. Une torche ou de la lumière semble indiqué pour pénétrer à l'intérieur. Pourtant il n'y a plus de plafond, mais les personnages ne peuvent le voir qu'en regardant en l'air ou en voyant que la lune les éclaire toujours dedans s'ils n'ont pas de torche. Ce détail à son importance car cette ruine est un gigantesque labyrinthe. Les couloirs sont de tailles variables et font entre 2 et 4m de large mais il est possible de passer par-dessus en se confectionnant une sorte d'échelle avec une branche. D'ailleurs il y en a une de déjà prête de placé dehors près de l'entrée, légèrement camouflée pour les concurrents qui en ont eu l'idée.

Dans ce labyrinthe de nombreuses choses peuvent se passer. A commencer par se perdre si les personnages n'ont pas survie en ville (malus de 2 à 3 dés) car orientation ne sert à rien dans un tel lieu. Il peut y avoir un animal plus ou moins dangereux égaré là. Il y a aussi un ou deux groupes devant eux suivant le temps qu'ils ont mis à venir ici. Aucun d'eux n'a pensé ou réussi à passer par-dessus. C'est au sous-sol que se trouvent les coffres (tailles et poids variables) parmi lesquels les personnages doivent en monter un et le

<p>ramener.</p> <p>Un des groupes trouvera ce passage avant eux, profitant de son avance et croisera les personnages. S'ils ont la témérité de les attaquer comme de vulgaires brigands, les forces sont équilibrées et le groupe perdra la course à cause des blessures... ou pire. S'il passe par-dessus ils arriveront aux coffres avant un second groupe. Le coffre est fermé par le savoir TechniMage (serrure) et doit être porté à deux à moins de choisir le plus léger mais pourra passer par-dessus les murs. Il peut aussi être forcé avec des pierres ou une arme contondante qui sera sacrifiée. Une serrure est considérée par les gens comme un artefact TechniMage et les personnages ne peuvent ni ne savent la crocheter... Ils ne sont même pas censés en avoir l'idée.</p> <p>Une fois nos aventuriers repartis ils ont à sortir de la forêt, soit en choisissant logiquement de continuer leur chemin plutôt que de retourner sur leurs pas, soit en pistant par où sont sortis les premiers.</p> <p>Ils ont alors à sortir de la forêt vers des collines arides. Ce trajet prend quelques jours avec des jets de survie et d'orientations. Quelques bêtes sont à rencontrer parmi lesquelles des fauves à la nuit tombée que les personnages ne sont pas obligés de chasser. S'ils ne se perdent pas ils devraient garder leur avance, surtout s'ils sont passé par-dessus les murs du labyrinthe plutôt que de s'y égarer. Le Maître du Jeu doit aussi tenir compte de leur état de fatigue, de leur bonne nutrition ainsi que des blessures en particulier aux jambes. Là encore les joueurs devront se montrer astucieux ce qui compensera la vitesse seule. Ils finissent par arriver à la dernière étape qui commence par un relais.</p>	<p>P O U V O I R S</p> <p>N I V E A U</p>	<p>R. U D E S (CONDUES / TATOUÉES)</p> <p>vigilance est nécessaire pour en trouver l'entrée et ce jet peut être préparé par l'orientation sous abstraction pour se diriger d'après les souvenirs fugaces de la carte.</p> <p>La grotte manifestement naturelle a été aménagée par la main de l'homme. Après quelques recherches, les personnages trouvent un coffre avec jusqu'à trois pierres de tailles différentes. Le nombre dépend de la position dans la course. La plus grosse donne le prix le plus élevé et leur matière n'est pas disponible dans la région.</p> <p>Les personnages s'en vont ensuite vers l'oasis sans problèmes car elle n'est qu'à quelques kilomètres de là et se trouve bien plus facilement que la grotte.</p>
		<p>G A I N S</p> <p>Voici le moment tant attendu pour l'aventurier partant sur les chemins !</p>
<p>D E R N I È R E É T A P E</p> <p>Une auberge tenue par un Bold isolé dans ses champs avec un petit troupeau de gros buffle. Il est plus chaleureux et en tout cas moins narquois que les gens de l'établissement précédent. Il peut préparer et vendre des soins et de la nourriture ainsi que quelques armes. Un jeune noble Straali, le fils de Milnek vérifie le coffre en l'ouvrant avec un trousseau de clefs (des passes grossiers). Un jet de vigilance permet de voir qu'il contient de nombreuses pierres semi-précieuses de qualités diverses et une pierre de pouvoir. Seule cette dernière aurait mérité d'être volée au risque de perdre la récompense de la course. Elle est déjà promise aux ThéoMages et il est peut probable que les personnages n'aient la compétence pour la reconnaître (évaluation, joaillerie ou érudition).</p> <p>Ce jeune noble félicite les personnages et les encourage. Ils ne sont qu'à une demi-journée des premiers. Il veut bien sûr les engager à poursuivre leurs efforts puisqu'ils enrichissent sa famille et lui donnent plus de puissance. Il indique ensuite la direction à suivre en leur montrant une carte sur cuir parcheminé. Ce doit être la première fois que les personnages voient un tel travail sur cuir. Il indique aussi que dans la grotte par laquelle doivent passer les personnages se trouve un dernier coffre avec des pierres de différents gabarits. La plus grosse donne le plus gros prix. Elle doit être amenée dans une oasis proche de la grotte.</p> <p>Quelques jours de plus et les collines arides deviennent un désert vallonné de rocaillles. Quelques jets d'orientation et de survie mènent les personnages à une grotte. Un jet de</p>	<p>P O U V O I R S</p> <p>N I V E A U</p>	<p>P R E M I È R E É T A P E</p> <p>Le groupe de personnages est récompensé par 1.000 pièces s'il arrive en première position à cette course, 400 pour s'il est second et 100 à la troisième place.</p> <p>A U R A</p> <p>De plus, chaque personnage gagne ½ point d'aura pour l'expérience de la course, et un autre ½ point d'aura si sans avoir triché son groupe fait partie des trois premier.</p> <p>Si cela ne fait pas gagner plus d'un point d'aura en tout, ½ point d'aura est accordé à ceux qui ont compris le réel but de la course pour les organisateurs : récupérer les coffres du labyrinthe.</p>
		<p>C O N C L U S I O N</p> <p>Les personnages sont accueillis chaleureusement par divers badauds — des nomades — ainsi que le seigneur Milnek qui remet la récompense due, attesté par un ThéoMage.</p> <p>Il y a là parmi le camp de tantes bariolées de nombreux marchands, des troubadours et autres danseuses. Les personnages y découvriront même trois dromadaires. Même les Béeckdemmm n'en ont pas tous vus un jour. Les éventuels chevaux des personnages ont été amenés ici et sont en bonne santé. En restant un peu profiter de la fête, les personnages verront des danseurs lames Béeckdemmm, une diseuse de bonne aventure, des jeux équestres et une bagarre générale dans une tante. Les personnages ont aussi la possibilité de manger à l'œil avec le seigneur Milnek. Un Archi Maître du Métal de passage est aussi invité. Les personnages pourront apprécier son cheval de guerre, ses vêtements de combat dont des bottes de guerre et un heaume complet, mais aussi sa hache à deux mains en acier et d'étranges tatouages runiques couvrant ses bras. De plus il paye le chef du camp en remettant à son bras droit une pièce que tout le monde remarque comme étant une roue étincelante.</p> <p>Les joueurs peuvent se rendre compte ou non qu'ils ont été "manipulés". Néanmoins ce terme manipulé est un peu fort. Car si la récompense pouvait être plus élevée pour avoir ramené les pierres de pouvoir, personne ne peut</p>

revendiquer la propriété du contenu de ces ruines. Il n'en reste pas moins que les choses ont été faites dans les règles sous la houlette des ThéoMage. Du reste, le Maître du Jeu doit rappeler que les personnages n'auraient jamais trouvé ces biens sans aide et que le seigneur Milnek ne pouvait les prélever sans attirer les convoitises autrement. Idem pour les ThéoMages. Pour finir, celles qui restent sont bien protégées une fois que le passage du labyrinthe est refermé jusqu'à la prochaine année.

Si les joueurs ont l'idée de retourner le plus vite possible au labyrinthe, les personnages trouveront le passage déjà clos. Les marches de l'escalier se sont relevées pour sceller l'entrée. De plus ils trouveront une oreille attentive en la présence de l'Archi Maître du Métal présent ou d'autres Maîtres qu'ils pourraient aller voir au sujet des pierres de pouvoir.

