

# Le Grimoire Noir

Aides de jeu pour Eléckasë

*Par  
Kephren*



## **Aides de jeu pour Eléckasë**

# Sommaire

<b>1</b>	<b>LEGENDES.....</b>	<b>8</b>			
1.1	LA LEGENDE DU CHASSEUR PERDU.....	8			
1.2	LA PRISON D'OR.....	9			
1.2.1	<i>Légende</i> .....	9			
1.2.2	<i>Renseignements</i> .....	9			
1.3	WHISMERHILL.....	10			
<b>2</b>	<b>LES ELFES DORES.....</b>	<b>11</b>			
2.1	DESCRIPTION.....	11			
2.1.1	<i>Histoire</i> .....	11			
2.1.2	<i>Communauté</i> .....	11			
2.1.3	<i>Patriarches et Armagedon</i> .....	11			
2.1.4	<i>Particularité</i> .....	11			
2.2	POUVOIRS.....	11			
2.2.1	<i>Pouvoirs innés</i> .....	12			
2.2.2	<i>Pouvoirs à conjurer</i> .....	12			
<b>3</b>	<b>LES CHAMANS ORCS.....</b>	<b>13</b>			
3.1	DESCRIPTION.....	13			
3.2	ORGANISATION.....	13			
3.2.1	<i>le Cercle Extérieur</i> .....	13			
3.2.2	<i>le Cercle Médian</i> .....	13			
3.2.3	<i>le Cercle Intérieur</i> .....	13			
3.3	FORMATION.....	13			
3.4	POUVOIRS ET MAGIE.....	14			
3.4.1	<i>Cercles et chamans</i> .....	14			
3.4.2	<i>Magie du Chaos</i> .....	14			
3.4.3	<i>Magie du Feu</i> .....	14			
3.4.4	<i>Sorcellerie, plantes, poisons et drogues</i> .....	14			
3.4.5	<i>Démonologie</i> .....	14			
3.4.6	<i>Progression dans la Magie</i> .....	14			
3.4.7	<i>Conclusion</i> .....	14			
<b>4</b>	<b>LES VELEIDS.....</b>	<b>15</b>			
4.1	LA GENESE D'UN PEUPLE.....	15			
4.1.1	<i>De l'origine des Vélèids</i> .....	15			
4.1.2	<i>Départ vers le continent</i> .....	15			
4.1.3	<i>Pacte avec la Magie</i> .....	15			
4.1.4	<i>Organisation du peuple Vélèid</i> .....	16			
4.1.5	<i>Du premier Armagedon à nos jours</i> .....	16			
4.2	ORGANISATION.....	16			
4.2.1	<i>Air</i> .....	16			
4.2.2	<i>Terre</i> .....	17			
4.2.3	<i>Eau</i> .....	17			
4.2.4	<i>Feu</i> .....	17			
4.2.5	<i>Autres Castes</i> .....	18			
4.3	ANNEXES.....	18			
4.3.1	<i>Mystères et secrets des Vélèids</i> .....	18			
4.3.1.1	<i>Lignes telluriques</i> .....	18			
4.3.1.2	<i>Les Rebutis</i> .....	18			
4.3.1.3	<i>Les Marchalaubes</i> .....	18			
4.3.1.4	<i>Les Marchétoiles</i> .....	19			
4.3.2	<i>Table de localisation</i> .....	19			
<b>5</b>	<b>CLASSES.....</b>	<b>19</b>			
5.1	LES ASKALIMS.....	19			
5.1.1	<i>Caractéristiques</i> .....	19			
5.1.1.1	<i>Nature de la pierre</i> .....	19			
5.1.1.2	<i>Nuances de couleur</i> .....	19			
5.1.1.3	<i>Couleurs et effets</i> .....	20			
5.1.2	<i>Pierres et effets</i> .....	20			
5.2	GUERRIER DE LA NUIT.....	28			
5.2.1	<i>Techniques de combat</i> .....	28			
5.2.1.1	<i>Coups de pieds</i> .....	28			
5.2.1.2	<i>Coups de poings</i> .....	28			
5.2.1.3	<i>Mises à terre</i> .....	29			
5.2.1.4	<i>Les techniques spéciales</i> .....	29			
5.2.2	<i>Equipement</i> .....	30			
5.2.2.1	<i>Les Sizhs</i> .....	30			
5.2.2.2	<i>Armes blanches</i> .....	31			
5.3	LES PSYS.....	32			
5.3.1	<i>Le Plan des Psys</i> .....	32			
5.3.2	<i>Les Guerriers Psys</i> .....	32			
5.3.2.1	<i>Définition</i> .....	32			
5.3.2.2	<i>Règles</i> .....	33			
5.3.3	<i>Les Psionistes</i> .....	34			
5.3.3.1	<i>Définition</i> .....	34			
5.3.3.2	<i>Règles</i> .....	34			
5.3.4	<i>Création d'un Psy</i> .....	34			
5.3.5	<i>Règles pour les pouvoirs Psy</i> .....	35			
5.3.5.1	<i>Le Contre</i> .....	35			
5.3.5.2	<i>Mémorisation d'un pouvoir</i> .....	35			
5.3.6	<i>Les pouvoirs fondamentaux</i> .....	35			
5.3.6.1	<i>Hypnose</i> .....	36			
5.3.6.2	<i>La Télékinésie</i> .....	36			
5.3.6.3	<i>Télépathie</i> .....	37			
5.3.6.4	<i>Contrôle du corps</i> .....	37			
5.3.6.5	<i>Lévitacion</i> .....	38			
5.3.6.6	<i>Flamme</i> .....	38			
5.3.6.7	<i>Lire les esprits</i> .....	38			
5.3.6.8	<i>Bataille mentale</i> .....	38			
5.3.6.9	<i>Divination</i> .....	38			
5.3.6.10	<i>Illusion</i> .....	38			
5.4	LES VAMPIRES.....	39			
5.4.1	<i>Historique et classification</i> .....	39			
5.4.1.1	<i>Vampires majeurs</i> .....	39			
5.4.1.2	<i>Les "Eveillés"</i> .....	39			
5.4.1.3	<i>Vampires mineurs</i> .....	39			
5.4.2	<i>Les PNJs vampires</i> .....	39			
5.4.3	<i>Devenir un Vampire</i> .....	40			
5.4.3.1	<i>La morsure</i> .....	40			
5.4.3.2	<i>La contagion</i> .....	40			
5.4.3.3	<i>La cérémonie de parrainage</i> .....	40			
5.4.4	<i>Avoir un personnage Vampire</i> .....	40			
5.4.5	<i>Création d'un Vampire Eveillé</i> .....	40			
5.4.6	<i>Création d'un Vampire Mineur</i> .....	41			
5.4.7	<i>Pouvoirs et faiblesses</i> .....	42			
5.4.7.1	<i>Système</i> .....	42			
5.4.7.2	<i>Les pouvoirs</i> .....	42			
5.4.7.3	<i>Les faiblesses</i> .....	42			
5.5	COMPLEMENTS DE CLASSES.....	44			
5.5.1	<i>Garde du Corps</i> .....	44			
5.5.1.1	<i>Nouvelles compétences</i> .....	44			

5.5.1.2	Guilde.....	44	8.5	LE COMBAT PSY .....	77
5.5.2	<i>Maître d'Armes</i> .....	45	8.6	NOUVELLES CLASSES .....	78
5.5.3	<i>L'Inquisiteur</i> .....	45	8.6.1	<i>Le chasseur de primes</i> .....	78
5.5.3.1	Nouvelle compétence .....	45	8.6.2	<i>Le gladiateur</i> .....	78
5.5.3.2	Rumeurs .....	45	8.6.3	<i>Le fils des égouts</i> .....	78
<b>6</b>	<b>LE PARADOXE DU CHALUMEAU.....</b>	<b>47</b>	8.6.4	<i>Le moine-guerrier</i> .....	78
6.1	DEMONSTRATION DU PROBLEME.....	47	8.6.5	<i>Le berserk</i> .....	79
6.2	MORALITE .....	48	8.6.6	<i>Le sage</i> .....	79
6.3	SOLUTIONS .....	48	8.6.7	<i>Le purificateur</i> .....	80
6.3.1	<i>Première solution</i> .....	48	8.7	AIDES DE JEU.....	81
6.3.2	<i>Deuxième solution</i> .....	48	8.7.1	<i>Modificateur de FA et de FD</i> .....	81
6.3.2.1	Introduction .....	48	8.7.2	<i>Tableau de force surhumaine</i> .....	81
6.3.2.2	Principe .....	48	8.7.3	<i>Tableau d'expérience</i> .....	81
6.3.2.3	Tableaux de classification .....	48	8.7.4	<i>Main "non naturelle"</i> .....	81
6.3.2.4	Système de calcul .....	53	8.7.5	<i>Ajustement de la localisation</i> .....	82
6.3.2.5	Exemple.....	53	8.7.6	<i>Séquelles liées aux blessures</i> .....	82
6.3.2.6	Conclusion.....	54	8.7.7	<i>Règles diverses</i> .....	82
<b>7</b>	<b>AIDES DE JEU .....</b>	<b>55</b>	8.7.8	<i>Limite d'armure</i> .....	83
7.1	MODIFICATEURS D'INITIATIVE .....	55	8.7.9	<i>Récupération par jour</i> .....	83
7.1.1	<i>Armes de jet et de trait</i> .....	55	8.7.10	<i>La fatigue</i> .....	83
7.1.2	<i>Magie</i> .....	55	8.7.11	<i>Personnage inactif (expérience)</i> .....	83
7.2	LES BOTTES SECRETES .....	55	8.7.12	<i>Multiplieur de dégâts</i> .....	84
7.3	CONNAISSANCE DES PLANTES .....	55	8.7.13	<i>Règle avancée d'initiative</i> .....	84
7.3.1	<i>Plantes connues</i> .....	55	8.7.14	<i>Facteur d'Initiative et Seuil de rupture</i> .....	84
7.3.2	<i>Listing des plantes</i> .....	56	8.7.15	<i>Table de localisation</i> .....	84
7.4	LES POUVOIRS PSYS.....	58	8.7.16	<i>Port d'un casque ou d'un heaume</i> .....	86
7.5	REGLE DE CRITIQUES .....	58	8.7.17	<i>Magie Indigo, Feu et Ombre</i> .....	86
7.5.1	<i>Etre un héros</i> .....	58	8.7.18	<i>Les sortilèges de soins</i> .....	86
7.5.2	<i>Effet des coups critiques</i> .....	58	8.7.19	<i>Le voyage astral</i> .....	86
7.5.2.1	Table des coups critiques de Perforation .....	59	8.7.20	<i>Mémoriser un sortilège</i> .....	86
7.5.2.2	Table des coups critiques de Taille .....	61	8.7.21	<i>Apprentissage de sort</i> .....	87
7.5.2.3	Table des coups critiques de Contusion .....	63	8.7.22	<i>Tables de rencontres</i> .....	88
7.6	LES PLANS PARALLELES .....	65			
7.6.1	<i>La Forteresse Eternelle</i> .....	65			
7.6.1.1	Historique.....	65			
7.6.1.2	Géographie et description.....	65			
7.6.1.3	La population.....	65			
7.6.1.4	La vie.....	65			
7.6.1.5	Le Conseil des Trois.....	66			
7.6.1.6	La Faille .....	66			
7.6.2	<i>Sagäl : le Plan du Pendule</i> .....	66			
7.6.2.1	Notes et considérations préliminaires.....	66			
7.6.2.2	Situation politique .....	66			
7.6.2.3	Evénements dans les auberges.....	66			
7.6.2.4	Evénements dans la ville .....	66			
7.6.2.5	La tour de Kragor .....	67			
<b>8</b>	<b>GAZETTES D'ELECKASË.....</b>	<b>69</b>			
8.1	CHRONIQUES.....	69			
8.2	L'ILE AUX TORTUES .....	73			
8.3	THEORIES DIVERSES.....	73			
8.3.1	<i>Investigations de Elyes</i> .....	73			
8.3.2	<i>Théories sur Palunn-dy, dragon des symboles</i> 74				
8.4	PEREGRINATIONS DE ZLAVELIN .....	74			
8.4.1	<i>Nos amies les fées</i> .....	74			
8.4.2	<i>Quelques potions</i> .....	75			
8.4.3	<i>Les armées</i> .....	75			
8.4.4	<i>Héros d'Eléckasë</i> .....	76			
8.4.4.1	Description .....	76			
8.4.4.2	Tableau de caractéristiques .....	77			



# Introduction

Le Grimoire Noir est le troisième net-supplément pour le jeu de rôle Eléckasë. Il est consacré, une fois n'est pas coutume, aux évolutions de règles ainsi qu'aux aides de jeu.

Nombre de Maîtres de Jeu productifs ont permis de faire avancer et évoluer les règles de bases. A ce titre, ce Grimoire vous présente le travail de plusieurs personnes portant tant sur des races que sur de nouvelles classes de personnages. Des classes plus anciennes sont également abordées avec de nouveaux éléments qui vous permettront de mieux exploiter la particularité de chacune. Quelques aides de jeu comme la liste des plantes par exemple, vous aideront à agrémenter vos scénarios de petits plus.

D'autre part, ce Grimoire renferme toutes les aides de jeu parues dans les neuf gazettes d'Eléckasë, œuvre qui s'éteignit alors qu'elle était entrée au début de sa période de maturité. Longtemps nous la pleureront...

Les scénarios contenus dans ces gazettes, quant à eux, paraîtront dans le quatrième net-supplément.

Comme rien n'aurait été possible sans les multiples travaux d'auteurs talentueux, remercions donc comme il se doit :

- Damien C. pour la légende du chasseur perdu et de Whismerhill.
- L'homme aux 7 Martyres pour la légende de la Prison d'or.
- Ehelha pour toute la partie sur les Askalims et leurs précieuses pierres.
- Arnaud le Gué pour les techniques du Guerrier de la Nuit.
- Kristeal pour l'équipement du Guerrier de la Nuit.
- Sauveur Schimano pour les Sihzs (Gazette n°9), repris par Trident.
- Mysth de Malembie pour les Elfes dorés.
- Benjamin Descamps pour le dessin de Karlem (classe purificateur).
- Auberon / Kragor pour la synthèse des éléments venus alimenter le Paradoxe du chalumeau (ces éléments sont issus des nombreux échanges qu'il y a eu sur le forum de discussion d'Eléckasë hébergé jusqu'à présent chez Network54), pour les Vélèids et pour la description et aides au scénario du Plan de Sagäl.
- Chasse Gnouf pour le dessin de localisation des Vélèids.
- N'Qzi, malheureux oublié du premier net-supplément, pour les ajouts et nouvelles compétences des Classes Maître d'Arme, Inquisiteur et Garde du corps
- Grimm pour le travail de synthèse sur la compétence "Connaissance des plantes".
- Bilbo pour la classe des Psys; les règles d'évolution des pouvoirs Psys, les règles de modificateur d'Initiative, les explications sur les Chamans Orcs et la description du Plan de la Forteresse Eternelle.

- Trident pour le joli travail de mise sous format électronique des neuf gazettes (qui n'a pas dû être aisé).
- L'ensemble des auteurs mentionnés dans le chapitre concernant les gazettes d'Eléckasë.
- Alexandre Bidot *himself* pour ses propres aides de jeu parues au fil des différentes gazettes.

Et évidemment, votre dévoué scribe au service de la noble cause éléckasienne qui n'a pas hésité à modifier quelques points de ci, de là, afin de parfaire autant que faire ce peut sa modeste contribution.

*Kephren*

# 1 LEGENDES

---

## 1.1 La légende du chasseur perdu

---

Maintenant je sais, et je vais mourir ; j'espère seulement qu'il me reste juste assez de temps, ce temps toujours aussi impitoyable qui me condamne fatalement à subir le châtement éternel que mon crime mérite. Maudits soient-ils, lui et l'ignorance des hommes.

Tout à commencer il y a une quinzaine d'années, j'étais très jeune et je rentrais de ma première chasse solitaire ; fier comme le lion, je ne m'aperçus pas que le village était étrangement calme, ce n'est qu'en arrivant, lorsque je vis mon oncle se balancer à la branche d'un arbre que je réalisais soudain : tous avaient été massacrés par un seul homme : mes amis, ma famille, il n'y avait aucun survivant.

La haine m'envahit. Je me mis à la recherche du meurtrier, déterminé à lui faire payer son crime ; trois jours et trois nuits de chasse furent nécessaires pour retrouver sa trace quand enfin, il était là.

Il semblait savoir que je le poursuivais car, tout en écrivant à la hâte quelques mots sur un parchemin, il se retournait sans cesse et je pouvais alors discerner son visage dément dont les traits me rappelaient l'expression apeurée de l'animal poursuivit ; il ne pouvait plus m'échapper.

Durant trois autres jours et trois autres nuits, j'ai observé sa fuite désespérée jusqu'à ce qu'il sombre définitivement dans la folie et se livre enfin à moi.

Quinze années plus tard, la souffrance de cet homme au moment de sa mort n'avait toujours pas apaisé ma haine et encore moins répondu à mes interrogations. Je décidais alors de m'en remettre à la puissance de la Destinée car je savais la mienne très importante pour ce monde : je choisirais sûrement le bon chemin dans le labyrinthe des mondes puisque tel était mon destin.

De retour dans le temps de ma jeunesse, je partis vers mon village natal, là où se jouerait le tournant de ma vie future. En arrivant au village, je vis alors l'horreur : les gens du village préparaient une sombre cérémonie en l'honneur de Dieux immondes qui verrait le sacrifice du prochain enfant qui passerait à l'âge adulte ; j'allais assister à mon propre sacrifice. Ce fut la seconde fois de ma vie que je ressentis une colère si forte, je pénétrais alors dans le village et massacrais ses habitants, en terminant par mon vieil oncle qui était le maître de la cérémonie. Lorsque je réalisais ce que je venais de faire, je succombais à la folie et m'enfuis. Il m'a traqué durant trois jours et trois nuits et maintenant, alors que je suis en train d'écrire ce parchemin, je sais qu'il va attendre encore trois jours et trois nuits jusqu'à ce que je me rende. Il va me faire payer le crime odieux qui m'a vu assassiner mon sauveur et ma vanité d'avoir voulu changer le cour de l'histoire. Mais ce qui me reconforte, au fond, c'est que mon bourreau subira le même sort que moi, car nous sommes un et notre crime, de même que notre châtement, sera éternel ; car le Temps a tout le temps.

*Parchemin découvert par MALINGOR le bon, de la cité d'ASTHEEL*

## 1.2 La prison d'or

### 1.2.1 Légende

Il y a bien longtemps, alors que j'étais encore jeune et intrépide, je décidais d'entreprendre quelques randonnées sur le continent d'Eléckasë.

Je commençais par faire un petit tour sur l'île des Vélèids. En ces temps très reculés, les Vélèids n'occupaient pas encore cette terre qui ne deviendrait être la leur que plus tard. Cette fabuleuse île était alors occupée par un peuple que l'on nommait les Karkiums. C'était un peuple merveilleux tant par leur intelligence, leurs capacités artistiques et leur architecture que par leur force physique. Néanmoins, ils avaient un défaut qui amena, par la suite, leur perte : ils étaient beaucoup trop insoucians. En effet, leur insouciance leur avait été apportée par la puissance de la Magie. La légende rapporte que certains de leurs Mages avaient atteint le 8<sup>e</sup> cercle ! On raconte également qu'ils avaient réussi à implanter des lignes telluriques sur leur île. A vous d'y prêter foi si vous le désirez.

Enfermés dans les limites de leur île, ils en oublièrent la menace du Chaos et des autres entités hostiles à la Magie et à son oeuvre. Les chaotiques décidèrent de mettre fin à leur ascension fulgurante qui risquait de mettre en péril leur finalité monstrueuse. De plus, ils décidèrent de faire d'une pierre deux coups : en détruisant les Karkiums, ils pourraient implanter sur cette île une nouvelle race de leur crû : les Vélèids.

Pour ce qui est de la destruction des Karkiums, les Seigneurs du Chaos étaient sûrs de leur coup. Ils avaient une nouvelle fois créé une monstruosité : Dunatos. Ce "Champion" du Chaos parvint à annihiler les plus beaux habitants qu'Eléckasë n'ait connu jusqu'ici. Toutefois, sa victoire n'a été que pur hasard. En effet, les Karkiums avaient trouvé une parade aux Dunatos : la prison d'or. Ils avaient créé un nouvel artefact magique d'une puissance incommensurable. C'était une immense plaque d'or massif qu'ils avaient placé à la porte de leur fort. Cette plaque était destinée à aspirer les monstres, et les Karkiums ne doutaient pas de leur réussite.

Malheureusement, comme tout peuple, il subsistait des hommes au cœur mauvais qui ne manquèrent pas de servir au Chaos. A la tête de ces hommes se trouvait un homme nommé Cybil, que le Chaos récompensa par la suite. Cybil et ses hommes passèrent un pacte avec les seigneurs chaotiques et leur obéirent. Comme convenu, ils allèrent de nuit renverser la plaque à l'aide d'une arme inventée par les Karkiums : la catapulte. Puis le Chaos implanta sur les ruines fumantes du fort Karkiumite l'actuel Royaume des Vélèids.

Comme vous pouvez vous en douter, le Chaos échoua dans son entreprise. La Magie prit le dessus dans ce lieu très fortement imprégné de sa présence et les Vélèids rejoignirent les rangs de la puissance astrale. Malgré la destruction des "Magnifiques", la prison d'or subsiste. Toutefois, elle est dispersée, selon la volonté de la Magie elle-même, à travers tout le continent. Je possède un de ces fragments dont je vous ferai la description plus tard. Je tiens à vous communiquer de ce pas une légende au sujet des Vélèids : on dit que peut-être, un jour, les Vélèids retomberont entre les griffes du Chaos et qu'alors Adol-lun, le Maître des Ombres, reviendrait pour rééquilibrer les plateaux de la balance.

*L'homme aux 7 Martyres*

### 1.2.2 Renseignements

Les fragments de la prison d'or peuvent prendre la forme de n'importe quel objet, mais toujours en or massif. En effet, les blocs d'or ont pu être récupérés et retravaillés après la destruction de la prison.

Un tel objet sert à aspirer un et un seul corps ainsi que son esprit au moyen d'une incantation. La victime perdra le tiers de ses Points de Vie (par rapport au maximum

lorsque l'individu est en bonne santé). Si la victime survie (il lui reste encore des Points de Vie), elle subira une attente éternelle au sein de cette prison... Par contre, si elle ne survie pas, la place dans la prison sera encore "libre".

La personne qui se sert du fragment de prison pour emprisonner quelqu'un doit dépenser le quart de sa Volonté en PA.

Il est à noter que les chances de réussite sont de 30 + 1 % pour chaque PA supplémentaire utilisé.

Le temps d'incantation est de 3 rounds.

L'incantation est la suivante :

"Dors dans ta prison d'or  
Toi, l'ennemi du fort Champion de la mort.  
Dors, dors, ... et bientôt dehors  
Tout le monde louera ta prison d'or."

## 1.3 Whismerhill

Il y a une vingtaine d'années, entre le royaume de Périodin et celui d'Azharis, une communauté d'elfes gris de la région fut décimée par un raid de barbares sanguinaires, pillant, volant et violant sur leur passage.

Une jeune elfe encore vierge, Eirida, tomba enceinte après le drame. La colère et la consternation s'emparèrent de sa famille et celle-ci lui demanda d'abandonner l'enfant à sa naissance. Une fois le calme retrouvé, la famille d'Eirida écouta la parole de la sagesse et tous les membres revinrent sur leur décision.

Mais le jour qui devait voir la naissance du nouvel enfant s'écrivit une nouvelle fois en lettres de sang : alors que la jeune femme accouchait, on annonça l'arrivée de plusieurs dizaines d'humains aux intentions hostiles. Le jeune Whismerhill, qui signifie "né dans la douleur" en langage elfique, naquit. Partagée entre la joie et la tristesse, sa jeune mère me le confia à moi, Malingor, avant que la horde d'humains n'arrive. Elle me chargea d'assurer son éducation et de veiller sur lui jusqu'à ce qu'il soit adulte.

La famille de Whismerhill fut massacrée ; quant au jeune demi-elfe, je me chargeais de son éducation et il devint rapidement mon disciple : il excellait dans toutes les matières que je lui enseignais, notamment pour ce qui est de la Magie et de la cartographie, excepté dans les compétences relatives à la connaissance des plantes qui ne l'intéressaient pas du tout.

Nous parcourûmes une grande partie des territoires nordiques. C'est là qu'il découvrit la religion des barbares du nord : ce fut pour lui un bouleversement dans sa jeune vie et il se proposa rapidement pour effectuer les offices au service des dirigeants spirituels d'un petit village des terres des Clans nordiques. Son dévouement et son initiative personnelle lui valurent d'obtenir un rôle assimilable à celui d'un clerc au sein de la vénération de Thor, Dieu guerrier du Tonnerre et fils du sage et puissant Odin.

Mais son obéissance n'était pas aveugle, loin de là. Je me souviens encore d'un jour où il s'était adressé au chef du village avec beaucoup de sagesse et de fermeté en lui disant : "Les hommes confondent trop facilement la justice avec la loi, les lois de votre pays sont très sages, en comparaison de celles que j'ai pu rencontrer ailleurs, mais elles sont loin d'être justes : elles profitent toujours à ceux qui les ont faites et offensent les plus faibles."

Vint alors le jour de me séparer de celui que je considérais comme mon fils et mon ami : ce jour-là fut à la fois le plus heureux et le plus triste de ma vie car j'avais tenu ma promesse faite à Eirida et je devais quitter la personne qui m'était la plus chère au monde. Mais je sais, car je l'ai vu à travers mes différentes divinations et parce que j'en ai la conviction, que Whismerhill aura une destinée bien singulière et que nos routes se recroiseront dans l'avenir.

*MALINGOR le bon, colporteur de la cité d'ASTHEEL*

## 2 LES ELFES DORES

---

En comptant le nombre de race présentées dans le Livre de Base et dans les différents suppléments, on peut notamment s'apercevoir que sur les 22 races peuplant Eléckasë, seulement 21 sont décrites. Pour remédier à ce problème, voici la 22<sup>e</sup> race, celle des Elfes dorés ou Elfes d'or.

Vu leur puissance, les Elfes dorés ne sont, à priori, pas accessibles aux joueurs, tout du moins, pas dès les premières parties !

L'existence même des Elfes dorés permettrait d'expliquer bien des choses...

### 2.1 Description

---

Les Elfes d'or, comme leur nom l'indique, ont une apparence elfique, avec une peau naturellement dorée et une chevelure d'or ou d'argent.

Ce sont les seuls Elfes n'ayant pas été créés par la Magie, mais à la fois par la Balance et le Pendule. Ils ne possèdent donc pas le caractère elfique habituel : ils ne s'intéressent pas aux arts ni à la nature, sont toujours athées et méprisent les autres Elfes autant que les races mortelles.

#### 2.1.1 Histoire

Les Elfes dorés ont été créés par l'association du Pendule et de la Balance, dans la période qui suivit l'apparition des Dieux.

La Balance voulait avoir un certain contrôle sur les Dieux et le Pendule, un monde sans Dieux (entre autres). Ils s'entendirent sur la création de nouveaux serviteurs, capables d'intervenir dans les sphères divines.

Les Elfes dorés apparurent avec comme missions principales de surveiller les panthéons divins et d'empêcher la naissance de nouveaux Dieux, l'extinction des anciens et de limiter la puissance des Dieux existants.

La Balance fit en sorte que le nombre d'Elfes d'or existants soit fixe : un Elfe dorés naît lorsqu'il y en a un qui meurt. De son côté, le Pendule décida que les Elfes dorés ne pourraient pas dégénérer, à savoir baisser dans leurs aptitudes physiques et mentales. Il fut donc proclamé que chaque naissance serait la résurrection de l'Elfe qui est mort. Ce dernier conserverait toutes ses facultés mentales et physiques si son nouveau corps le lui permet.

Il est à noter que grâce à cette particularité, aucun Dieu ne peut récupérer l'âme d'un Elfe d'or et aucun nécromant ne peut la consulter.

#### 2.1.2 Communauté

On ne sait pas quel est le nombre exact d'Elfes dorés mais on pense qu'il y en aurait probablement un peu moins d'une centaine.

Les Elfes dorés vivent sur un Plan spécial, aux propriétés étonnantes puisqu'il est situé à la fois à proximité des Plans du Pendule et de celui de la Balance. En fait, il est plus probable qu'il soit situé ailleurs, peut-être près des Plans divins, mais que les deux seuls accès à ce Plan soit placés près des Plans du Pendule et de la Balance.

Le Plan des Elfes d'or est composé d'une gigantesque forêt d'arbres éternels dans lesquels sont construites de grandes maisons, salles d'entraînement, bibliothèques...

La communauté des Elfes d'or est dirigée par les quatre premiers représentants de la race : les quatre Patriarches. C'est eux qui communiquent directement avec le Pendule et la Balance et qui délivrent les missions aux autres Elfes dorés.

#### 2.1.3 Patriarches et Armagedon

En plus du contrôle qu'ils opèrent sur les Dieux, les Patriarches ont un pouvoir et un devoir non moins important. En effet, ce sont les seuls êtres à pouvoir interférer sur la régulation de la Balance : les quatre Patriarches, sous la condition d'être unanimes dans leur décision, peuvent se rendre sur le Plan de la Balance et supprimer ou rajouter une même quantité de sable dans tous les plateaux de la Balance régulatrice. Ils peuvent ainsi diminuer ou augmenter le pouvoir des différentes Entités et par exemple, retarder ou avancer la date des Armagedons...

De ce fait, lorsque le Pendule veut déclencher un Armagedon, il doit convaincre les quatre Patriarches de faire déborder les plateaux de la Balance.

*Remarque : En tant que serviteurs des deux Entités, les Elfes dorés ont acquis une certaine indépendance vis-à-vis d'elles. Ils peuvent de ce fait refuser une mission si celle-ci va à l'encontre de la volonté de l'autre Entité. Toutefois, ils peuvent également l'accepter : tout est affaire de libre arbitre pour chacun des quatre Patriarches.*

#### 2.1.4 Particularité

Les Elfes d'or peuvent se déplacer librement dans le tissu interplanétaire et se rendre librement dans tous les Plans existants à l'exception de Sagäl car le Pendule, par mesure de précaution, leur en a interdit l'accès. En effet, les Elfes dorés sont quand même de puissants serviteurs qui ne suivent pas exactement sa philosophie. Il ne peut en supprimer un sans avoir à en découdre avec la Balance, ce qu'il veut éviter à tout prix !

## 2.2 Pouvoirs

---

Ici vous sont présentés les pouvoirs des Elfes dorés. Certains sont des facultés innées qui peuvent être déclenchées et maintenues à volonté. D'autres sont des pouvoirs qui nécessitent, comme pour les sortilèges, d'être conjurés.

## 2.2.1 Pouvoirs innés

### Polymorphisme :

Ce pouvoir permet de changer d'apparence à volonté dans la limite de sa corpulence. Toutefois, l'apparence prise ne peut être que celle d'une des races intelligentes qui peuplent les Plans où se trouve l'Elfe doré.

### Protection contre la détection de l'aura :

Comme décrite dans les règles du Livre de Base, le niveau de la protection est assez élevé : 15.

## 2.2.2 Pouvoirs à conjurer

### Lecture du passé :

En lançant ce pouvoir, le lanceur peut obtenir des informations sur le passé de l'objet ou la personne qu'il touche : après avoir choisi le point initial dans le passé, il peut faire défiler les images vers le passé ou le futur, en couvrant un an en un round.

Méditation : 1 r

Taille : /

Portée : toucher

Dégâts : /

Cercle : 2

PA : 5 par round

% Khîin : 6

### Antimagie :

Le lanceur accélère le temps dans une sphère de 20 mètres de rayon. Seules les énergies magiques sont affectées. Tous les sorts en cours se réalisent 60 fois plus vite et ont toutes les chances de finir prématurément.

*Exemple : un sort "Sphère de feu" est invoqué pour une durée de 50 rounds : si le sort d'antimagie est lancé, la Sphère de feu durera 60 fois moins longtemps : elle stoppera donc au bout d'un round !*

L'antimagie n'a aucun effet négatif sur un sort du type boule de feu ou projectiles : la boule de feu ou les projectiles se déplacent effectivement 60 fois plus vite, mais cela ne les empêche pas d'atteindre leur cible.

Méditation : 1 r

Taille : sphère de 10 m de rayon

Portée : 10 m / niveau

Dégâts : /

Cercle : 3

PA : 8 / r converti en 60 r

% Khîin : 10

### Bannissement :

Grâce à ce pouvoir, le lanceur peut instantanément congédier un serviteur divin quel qu'il soit et le renvoyer dans son panthéon d'origine. Ce pouvoir sert aussi de contre concernant tous les sortilèges divins : sortilèges de prêtres, de clercs, de gardien des enfers...

Pour que le bannissement fonctionne, il suffit de conjurer le sort puis de dépenser autant de PA que le sort divin en a nécessité.

Méditation : 1 r

Taille : /

Portée : 10 m / niveau

Dégâts : /

Cercle : 4

PA : 5 (+10 pour congédier un serviteur)

% Khîin : 20

### Accélération :

Le lanceur et la personne de son choix se retrouvent subitement accélérés par rapport au reste du monde : pour eux, et pendant la durée du sort, une seconde correspond à une minute (ils vivent 60 fois plus vite). Si un mortel est victime de ce sort pendant une heure ou plus d'affilée, il vieillira d'un an. Le sort s'arrête si le lanceur ou la victime attaque un autre être.

Méditation : 2 r

Taille : /

Portée : 5 m / niveau

Dégâts : /

Cercle : 5

PA : 10 / sec convertie min

% Khîin : 15

### Arrêt du temps :

Dans une sphère de 15 mètres de rayon, le temps suspend son cours : les personnes présentes dans la sphère (à l'exception du lanceur du sort) ne vivent qu'une seule seconde pendant toute la durée du sort. Les personnes pénétrant dans la sphère alors que le sort est toujours actif sont aussi touchées.

Si le lanceur attaque l'une des victimes du sort ou si le nombre de victimes dépasse le niveau du sort, le sort s'arrête.

Méditation : 1 r

Taille : sphère de 15 m de rayon

Portée : nulle

Dégâts : /

Cercle : 6

PA : 20 / min

% Khîin : 20

### Ravages du temps :

Dans une sphère de 10 mètres de rayon, le lanceur accélère le cours du temps : seules les substances non vivantes sont affectées, mais elles le sont définitivement : le métal rouille ou s'effrite, la pierre se fissure, les liquides s'évaporent, le feu s'éteint et l'air devient vicié.

Les armes et armures métalliques perdent 1 point en FA, FD, dégâts et résistance par année écoulée. Les armes en bois, le parchemin et le cuir sont détruits au bout d'un an. Une épaisseur de pierre de 1 cm est détruite pour un an écoulé.

Méditation : 2 r

Taille : sphère de 10 m de rayon

Portée : nulle

Dégâts : /

Cercle : 6

PA : 10 / année écoulée

% Khîin : 30

## 3 LES CHAMANS ORCS

---

Dans le premier net-supplément, nous avons abordé le cas des Orcs. La description de cette société était incomplète car les chamans n'avaient pu être abordés.

### 3.1 Description

---

Les chamans sont les représentants auprès du peuple d'Agark le puant, Dieu des Orcs. Ils sont en quelque sorte les éminences grises des Orcs : derrière chaque chef de guerre important il y a un chaman pour le conseiller et le guider.

Il ne faut toutefois pas croire que les chefs Orcs sont manipulés, c'est une sorte d'alliance, de coopération : le chef de guerre s'occupe de tout ce qui est militaire, c'est à dire des seules choses qui l'intéressent vraiment, alors que le chaman s'occupe de l'organisation du camp, des relations avec les autres Orcs, de la guérison de guerriers suffisamment importants pour avoir droit à des soins, du ravitaillement, etc...

Pour éviter que les chamans ne deviennent trop ambitieux et cherchent à remplacer les chefs orcs, il leur est interdit de commander les guerriers. Les seuls combattants qui obéissent aux chamans sont les berserkers orcs qui leur servent de garde du corps.

### 3.2 Organisation

---

Les chamans sont parmi les Orcs les mieux organisés et sont les seuls Orcs (hormis les Orcs noirs qui ont un statut spécial) qui ne sont pas aux ordres de Traal-olaf, le roi des Orcs.

Ils sont en effet loyal au Cercle Intérieur, une sorte de conseil des chamans réunissant les plus puissants d'entre eux, qui est au service d'Agark en personne.

Les chamans sont organisés en trois cercles.

#### 3.2.1 le Cercle Extérieur

Le Cercle Extérieur rassemble l'ensemble des chamans n'ayant pas encore terminé leur formation ainsi que leur probation sur le terrain.

Ses membres sont donc pour la plupart en train de suivre leur formation sur le territoire orc et ceux d'entre eux que l'on rencontre sur Eléckasé sont en cours de probation, au service d'un chaman plus puissant.

#### 3.2.2 le Cercle Médian

Normalement, une bonne partie des chamans orcs que croiseront vos joueurs devraient faire partie du Cercle

Médian qui rassemble tous les chamans reconnus et en activité.

Bien sur, il peut y avoir d'énormes différences de statut entre deux membres du Cercle Médian mais le fait de ne former qu'un cercle symbolise l'union de tous les chamans au service de la nation orc.

#### 3.2.3 le Cercle Intérieur

Le Conseil des chamans, regroupé dans le Cercle Intérieur est l'un des plus grands mystères que l'on peut trouver sur les terres orcs.

Nombres de rumeurs courent sur ses pouvoirs, ses buts ainsi que de nombreuses suppositions sur ceux qui feraient partie de ses membres. Les rumeurs sont entretenues par le secret absolu qui entoure le Cercle.

Pour certain, le conseil des chamans possède le vrai pouvoir et le roi Orc n'est qu'une marionnette. Pour d'autre il n'existerait pas, Agark s'en servant comme nuage de fumée pour diriger directement ses chamans. Pour d'autres encore, il serait constitué uniquement de non-chamans, totalement fidèles au roi et aux Orcs, s'assurant que les chamans restent sous-contrôle et faisant disparaître les plus dangereux.

### 3.3 Formation

---

La formation de chaman commence à l'âge de dix ans : tous les Orcs sont, par décret royal, testés à cet âge pour savoir s'ils ont des pouvoirs magiques potentiels.

Ceux qui dévoilent des aptitudes à la Magie sont alors emmenés dans un lieu secret (certains pensent qu'il se trouve sur le Plan d'Agark) pour suivre une formation qui leur apprendra à maîtriser les arcanes de la Magie orc, la connaissance du clergé de Agark ainsi que l'organisation et la politique orc. Bref, tout ce qu'ils auront besoin dans leur carrière.

A la fin de leurs études (qui durent entre 12 à 16 ans), ils sont envoyés en mission de probation pour 2 ans à l'extérieur des terres orcs.

Durant cette période, ils seront au service d'un membre du Cercle Médian qui, le plus souvent, les utilisera dans des missions de terrain : assister un chef de guerre mineur lors d'une expédition, coordonner les efforts de petites bandes de pillards, porter des messages importants à un autre chaman...

Une fois les deux ans révolus, si l'apprenti chaman a montré qu'il en était digne, il peut suivre une formation plus poussée qui dure six mois. A la fin, il sera introduit dans le Cercle Médian au cours d'une courte cérémonie.

Dès lors, il sera totalement indépendant, ne servant plus que le Cercle Intérieur et Agark dans toutes les tâches qu'ils décideront de lui assigner.

Les conditions à remplir pour être introduit dans le Cercle Intérieur sont inconnues mais l'hypothèse la plus probable est qu'il faut être invité en personne par un membre de ce Cercle et que l'acceptation fasse l'objet d'un vote à l'unanimité du Conseil.

## 3.4 Pouvoirs et Magie

En plus de leur puissance politique qui est considérable parmi les Orcs, les Chamans disposent de nombreux pouvoirs magiques, allant des connaissances basiques en sorcellerie à la pratique de la Magie du Chaos en passant par l'invocation de démon. Ceci en fait l'égal de bien des Mages plus spécialisés que l'on rencontre dans les autres pays grâce à leur polyvalence.

### 3.4.1 Cercles et chamans

Pour permettre d'établir une référence, le passage au Cercle Médian et au Cercle Intérieur correspond en fait au passage du 3<sup>e</sup> et du 6<sup>e</sup> Cercle de Magie pour les magiciens conventionnels.

Sinon, les chamans orcs sont assez éloignés des magiciens normaux, notamment pour l'acquisition de leurs pouvoirs. En effet, ils disposent d'une grande variété de types de pouvoirs, mais à une puissance plus faible que les Mages classiques. Eternel combat de la polyvalence contre la spécialisation.

### 3.4.2 Magie du Chaos

Suite à un accord entre Agark et le Chaos, ayant notamment mené à la création des Orcs noirs, les chamans d'Agark peuvent utiliser la Magie du Chaos suivant les mêmes règles que ses serviteurs (voir supplément Armagedon).

La seule différence est que les chamans disposent d'un potentiel de base de 15 % + 5 % par niveau + 60 % par Cercle de chaman (Cercle Extérieur = 60 %, Cercle Médian = 120 %, Cercle Intérieur = 180 %).

### 3.4.3 Magie du Feu

Les sorts de Feu que possèdent les chamans sont des pouvoirs conférés par leur dieu, Agark.

Leur nombre ainsi que leur puissance est donc très variable, reflétant la faveur du prêtre auprès de son dieu.

Pour donner une référence :

- chaman du Cercle Extérieur : 1d4 sorts de Cercle 0 à 2.
- chaman du Cercle Médian : 1d8 sorts de Cercle 0 à 3.
- chaman du Cercle Intérieur : 1d10 sorts de Cercle 0 à 4.

### 3.4.4 Sorcellerie, plantes, poisons et drogues

Nombreux sont les chamans fort experts dans la préparation de potions et baumes aux effets divers.

En terme de jeu, les chamans sont capables de réaliser les potions de sorcellerie suivantes :

- Protection contre le feu
- Soins Mineurs (PA et PV)
- Puissance
- Soins des poisons
- Folie guerrière
- Soins des fractures
- protection contre les démons

De plus, ils disposent des compétences "Connaissance des plantes" et "Connaissance des drogues" à de bons niveaux.

### 3.4.5 Démonologie

Comme les démons se mettent aux services de tout individu capable de leur offrir de quoi satisfaire leur appétit pour la destruction et la corruption, il est tout naturel qu'ils soient nombreux à collaborer avec les chamans Orcs.

Néanmoins, il ne s'agira que de démons des catégories les plus faibles, l'invocation des démons les plus puissants demandant de nombreuses prières et sacrifices ainsi qu'une grande foi dans le Diable, ce que ne peuvent accomplir les chamans puisqu'ils sont prêtres d'Agark.

### 3.4.6 Progression dans la Magie

En général, les chamans jeunes préfèrent utiliser leurs pouvoirs de Magie du Feu ainsi que ceux procurés par la Magie du Chaos pour atteindre leurs buts.

Néanmoins, avec le temps et l'expérience, la plupart se lancent dans la sorcellerie ou la démonologie qui sont des pratiques plus subtiles, plus discrètes, bref, mieux adaptées à leur rôle d'éminence grise.

### 3.4.7 Conclusion

De part leur versalité, les chamans Orcs sont très puissants, même individuellement, alors que la plupart du temps ils sont entourés et protégés par toute une tribu orc.

Leur intelligence et leur ruse en font de bon démisés pour les joueurs qui auraient l'audace de contrecarrer trop souvent leurs plans, même par inadvertance.

Les chamans Orcs sont donc principalement conçus comme des PNJs. Néanmoins, il doit être possible de jouer un chaman du Cercle Extérieur dans le cadre d'un groupe d'Orcs. Par contre, il faut être prudent dans l'attribution des pouvoirs au chaman car il peut facilement devenir extrêmement puissant.

## 4 LES VELEIDS

Afin de bien comprendre ce qui va être expliqué ci-après, il faut poser et admettre un postulat de départ : le caractère ailé des Vélèids rapproche ce peuple des Hommes-bêtes du Cercle. Ce postulat est très important. Naturellement, c'est contestable à bien des égards, mais c'est une des visions possibles. Libre à vous de ne pas l'utiliser...

### 4.1 La genèse d'un peuple...

#### 4.1.1 De l'origine des Vélèids...

Les Vélèids ont été créés par le Cercle. Oui par le Cercle. Car à l'origine ils étaient comme tant d'autres de ces fameux Hommes-bêtes que le Cercle avait créé.

Comme leurs frères Karibans, ils habitaient dans ce que nous appelons à l'heure actuelle l'île aux Tortues. Ils se cachaient des Humains ainsi que l'exigeaient les lois posées par leur Père...

À l'époque, ils étaient un peuple glorieux, bien différent de celui que nous connaissons aujourd'hui, y compris sur l'aspect physique. Ils avaient l'apparence d'humanoïdes mélangés à des animaux ailés assimilables à des oiseaux : bec et bras ailés (ils n'avaient pas encore à l'époque ces ailes qui leur sont caractéristiques). Les ailes étaient partie intégrante des membres antérieurs.

Puis vint le cataclysme que vous devez maintenant connaître.

#### 4.1.2 Départ vers le continent

Pour survivre suite au cataclysme, les Vélèids durent partir de l'île aux Tortues. En effet, cette île était maintenant maudite par la fougue du Chaos.

Ils furent les plus prompts à partir et ce, pour des raisons évidentes liées à leur morphologie... Ce départ ne fût pas sans pertes, loin de là. Mais en comparaison avec les autres karibans, les Vélèids pouvaient s'estimer heureux.

Il se posa rapidement la question de leur destination. Alors que pour certains le continent était la seule solution, pour d'autres il ne fallait pas oublier les règles posées par leur Père qui consistaient à éviter tout contact avec les Humains.

C'est ainsi qu'ils arrivèrent à Geraldun, à l'abri de tous contacts avec les Humains. Ils s'installèrent dans l'île et commencèrent à vivre de la manière la plus naturelle qui soit. Mais cette île ne leur appartenait pas et le véritable propriétaire, bien qu'intrigué, les laissa s'installer et se fit discret.

Pendant longtemps les Vélèids vécurent côte à côte avec un mystérieux propriétaire dont ils ne soupçonnaient pas l'existence. Celui-ci observait à la fois amusé, intrigué et curieux cette peuplade dont il n'avait pas connaissance. Ce

propriétaire vous vous en doutez, était la Mère Magie. Bien qu'elle n'était pas elle-même physiquement présente, elle était pourtant là, curieuse, avide de découvrir cette nouvelle peuplade. Pourtant, elle ne se manifesta aucun égard par de suite aux Vélèids...

#### 4.1.3 Pacte avec la Magie

Il fallut attendre la première invasion de Geraldun pour que la Mère Magie réagisse. Cette invasion eût lieu peu de temps après l'arrivée des Vélèids dans l'île. L'envahisseur n'était rien de moins que les Hommes-Lézards. Le Pendule les avait subtilement conduits jusque ici dans le but évident d'éliminer les derniers Karibans.

Mais comme leur créateur, les Hommes-Lézards avaient fait l'erreur d'ignorer la Mère Magie... Le combat aurait vite tourné en faveur des Hommes-Lézards, si la Mère Magie n'était pas intervenue pour protéger les Vélèids par l'intermédiaire de son plus éminent représentant : l'homme aux sept Martyrs. Elle concentra ses forces, et par l'intermédiaire de son représentant, fit connaître sa volonté et exprima sa fureur. Ce fût la seule chose que la Magie pu faire en ces temps troublés. En effet, elle était enfermée par le Pendule.

Grâce à l'aide de la Magie, les Vélèids parvinrent à repousser la menace du Pendule. Ils lui devaient maintenant la survie de leur peuple.

En guise de reconnaissance, ils acceptèrent de nouer des contacts avec Elle et, au fur et à mesure que les curieux Vélèids oubliaient les règles établies, devinrent les serviteurs de la Mère Magie. Celle-ci ne connaissait pas leurs origines. Elle était subjuguée par la magnificence et l'étrangeté de ce nouveau peuple. Et même maintenant qu'elle les connaît, les Vélèids demeurent de loin ses préférés, même si elle est passée par d'autres amours depuis...

Depuis ces temps, les Vélèids sont les fervents serviteurs de la Magie encore que nombre d'entre eux aient oublié pourquoi depuis. Par ce pacte avec la Magie, ils entamèrent également une profonde mutation, tant spirituelle que physique, influencés par les sensations magiques nouvelles qui les envahissaient.

Plus ils se faisaient les serviteurs de la Magie et plus ils en oubliaient leurs origines et leur identité. Ils finirent par devenir complètement aliénés et dévoués à la Magie. Et celle-ci le leur rendait bien : elle leur fit don d'un présent inestimable : elle fit du lieu où ils se trouvaient la plus grande concentration de lignes telluriques imaginables sur Eléckasë. Avec ces lignes telluriques apparurent quelques Quaks, premiers êtres non Karibans que les Vélèids furent amenés à rencontrer. Ces Quaks allaient par la suite les guider dans leur découverte et leur étude de la Magie. Les Quaks étaient très peu nombreux, mais ils s'acquittèrent assez bien de leur rôle.

Les Vélèids s'avèrent être des élèves prometteurs. Les Quaks finirent par mourir après s'être acquittés de leur tâche. Les Vélèids pouvaient maintenant suivre seuls le chemin de la Magie.

#### 4.1.4 Organisation du peuple Vélèid

Petit à petit, les Vélèids ressentirent le besoin de structurer leur peuple, de devenir un peu plus civilisé, de devenir un peuple social. Ceci leur était suggéré par la Mère Magie qui désirait les voir s'organiser en un peuple fort. C'est ainsi que naquirent les Castes.

Il s'agissait là d'une manière comme une autre de structurer la société Vélèid. En effet, ils se rendirent compte que leur comportement et la manière dont ils agissaient étaient influencés par les différentes sphères de Magie. Le critère déterminant de la création des Castes fût donc principalement la famille de Magie que pratiquaient les Vélèids.

Cet effort de structuration de la société fût suivi par la Magie elle-même qui marqua des familles entières sous un seul et même signe. Naturellement ce furent les serviteurs du Maître de l'Air qui furent les plus valorisés par ce marquage, l'Air jouant un rôle primordial dans la vie de ces êtres ailés.

Ainsi, les Castes étaient soutenues et soudés par l'appartenance à une même famille et par la servitude d'un seul et même Maître. La Magie marquait en majorité les Vélèids du signe des Eléments et plus rarement des Composantes, des Symboles ou de la Magie Pure.

Cette structure fût conservée jusqu'à nos jours par les Vélèids. L'organisation leur fût très utile notamment quand ils furent découverts par les Taltariens lors du premier Armagedon.

#### 4.1.5 Du premier Armagedon à nos jours

C'est suite à cette période troublée que les Vélèids furent découverts par les marins du peuple Taltarien. Bien qu'ils ne brillèrent pas vraiment pendant ces périodes, ce furent là d'excellentes occasions de mettre à l'épreuve tant les Vélèids que leur organisation. Et ils s'en tirèrent assez bien.

Aujourd'hui, ils n'ont que très peu évolués depuis le premier Armagedon. Leur unique but reste toujours la passion pour la Magie.

Durant la période intermédiaire entre le premier et le deuxième Armagedon, on vit les premiers Vélèids partir à la rencontre des "Continentaux" comme ils aiment à appeler les éléckasiens.

Suite au deuxième Armagedon, les Vélèids ont vu leur puissance s'accroître lors à l'entrée dans l'ère de la Magie. Ils n'étaient pas forcément plus nombreux, mais plus puissants sans aucun doute. Même s'ils ne se sont jamais préoccupés des affaires extérieures, leur soif de connaissance les a poussés à partir sur le continent. Les Vélèids sont maintenant très nombreux à vivre hors de Géraldun. Ce sont d'ailleurs ces errances qui leur ont permis d'aller à la rencontre d'autres Mages.

C'est ainsi qu'en l'an 100 après le deuxième Armagedon, après avoir rencontré nombre de Mages de diverses écoles de Magie du continent, qu'ils font part de

l'énorme présence de la Magie sur leur île, jugeant curieux qu'elle soit si rare sur le continent.

Suite à l'influence des sages de la Caste de la Terre, les Vélèids acceptèrent généreusement et ce sans aucune arrière pensée, de partager leur île avec les écoles de Magie. Il ne fallut pas beaucoup de temps aux Mages du continent pour fonder la Cité la Magie, érigée en l'honneur de celle que tous chérissaient.

## 4.2 Organisation

Les Vélèids sont organisés en Castes et en familles, liées aux empreintes de Magie. A chaque Caste correspond une fonction, des attributions, des spécificités, que nous mentionnerons lorsque nous décrirons en détail chaque Caste.

Les Castes majeures sont celles liées à la Magie Élémentaire (Air, Terre, Eau, Feu). Les autres Castes seront abordées dans leur globalité. La Caste principale est celle de l'Air. C'est celle qui a le plus de statut.

Chacune des Castes majeures compte un représentant au conseil des Patriarches, à l'exception de celle de la Terre qui en compte deux. Le conseil des Patriarches est l'Autorité, l'instance qui dirige théoriquement les Vélèids.

L'appartenance à ce conseil ne dépend pas d'un facteur liée à la Caste. En effet, malgré les apparences, il n'est pas fondé sur une considération d'équité entre les Castes majeures : le conseil des Patriarches regroupe les cinq plus vieux Vélèids du royaume de Géraldun. Le hasard a voulu qu'il y en ait un de chaque Caste (hormis pour la Caste de la Terre).

Le conseil des Patriarches prend les décisions majeures pour les Vélèids. Par exemple c'est lui qui a décidé, sous l'impulsion des sages de la Caste de la Terre, d'autoriser les Humains à fonder la Cité de la Magie.

Ce conseil ne s'occupe que des grandes décisions cruciales liées à l'évolution du peuple Vélèid (en période d'Armagedon par exemple). C'est pourquoi son rôle reste assez limité, même si ses membres sont très respectés pour leur âge, leur sagesse mais aussi et surtout pour leur puissance magique. Les rares décisions qu'ils sont amenés à prendre font autorité parmi les Vélèids et les conseils individuels d'un membre du conseil sont toujours quelque chose de précieux pour un Vélèid.

### 4.2.1 Air

La Caste privilégiée reste évidemment celle de l'Air. Ses membres le savent bien et en profitent, suscitant le désir de bon nombre de Vélèids issus d'autres Castes.

Les membres de la Caste de l'Air ont la vie facile, insoucians, fainéants, ils n'ont à s'occuper de rien. Pour autant, ces parasites sont respectés de tous ce qui leur procure une vie assez facile.

Ils tirent une grande fierté de cet état de fait et se complaisent volontiers à se considérer comme des élus de la Mère Magie. Ils sont par conséquent assez orgueilleux. Ils

sont favorisés, ils le savent et le font savoir en adoptant une attitude hautaine vis à vis des autres Castes.

La famille principale parmi la Caste de l'Air est celle des Marchétoiles. C'est une des plus vastes et de plus anciennes familles Vélèids existante à ce jour. Elle fournit régulièrement les Mages les plus prometteurs, tel Ryse Marchétoile, un des plus grands disciples du Maître de l'Air que les Vélèids aient connu, malgré son jeune âge (on dit de lui que c'est son orgueil qui le perdra).

## 4.2.2 Terre

Comme la Caste de l'Air, celle de la Terre est assez représentative de son élément. Ses membres sont avisés, sages, réfléchis, posés, calmes et doux. Ils connaissent le prix de la vie et l'acceptent avec philosophie.

Méprisés des autres Castes pour l'intérêt qu'ils portent à la Terre, ils supportent avec calme les injures, les brimades et les moqueries. Ce sont des travailleurs : ils sont patients, méticuleux et humbles. Ils supportent leur fardeau avec une étonnante sagesse et s'occupent des tâches les plus ingrates, à savoir la majorité des tâches : une tâche ingrate étant chez les Vélèids toute tâche qui n'est pas liée à la Magie.

Ils sont assez nombreux et leur influence est grande au niveau des grandes décisions, malgré le mépris dont ils font l'objet. Leur grande influence vient de l'insouciance des autres Castes vis à vis des affaires importantes.

Parmi ces Vélèids, la famille majeure est sans conteste celle des Marchalaubes, de laquelle sont issus deux des membres du conseil des Patriarches dont Tyriol l'ancien, actuel chef du conseil des Patriarches, vieux de 234 années.

Les Marchalaubes sont indispensables à la vie sociale des Vélèids, car ce sont eux qui s'occupent des relations avec le continent. Ce sont eux également qui s'occupent des activités économiques de base que sont l'agriculture et le commerce. S'ils sont méprisés, c'est surtout parce qu'ils ne répondent pas aux provocations des autres Castes. Si c'était le cas, il y a fort à parier que les railleries finiraient par se taire.

## 4.2.3 Eau

Les Vélèids de la Caste de l'Eau ont un rôle d'éclaireurs. Ils sont en quelque sorte les gardiens des côtes de Geraldun, surveillant les mouvements maritimes. Leur rôle était crucial par le passé.

Ils furent à l'origine de la création des Castes. Leur Caste est la plus vieille de toutes car ce furent les premiers à prendre conscience de l'influence des Eléments, à s'organiser et à surveiller les côtes en prévisions de dangers extérieurs, alors même que les autres se croyaient à l'abri. Ce furent également eux qui se rendirent compte par le passé de l'imminence de l'attaque des Hommes-Lézards.

La prise de conscience par les ancêtres de ce qui allaient être le fondement la Caste de l'Eau fût primordial. En

effet, sans eux, les Hommes-Lézards auraient sans doute eu plus de facilité à les écraser.

Au début, bien avant même qu'ils ne connaissent la Magie, ils surveillaient les eaux. Par la suite, quand la Caste de l'Eau fût créée, ils s'attachèrent naturellement à la surveillance de toutes les côtes. Evidemment, ce fût eux qui aperçurent les premiers Taltariens. Lorsqu'ils les virent, leur première réaction fût de se cacher. Mais quand ils virent les navires, ils furent pris de curiosité et allèrent à la rencontre des Humains. Ce fût par eux que s'établirent les premiers contacts avec les Humains, même s'ils sont de nos jours remplacés par ceux de la Caste de la Terre.

Aujourd'hui, leur rôle est restreint car l'installation des Humains sur Géraldun a eu pour conséquence la disparition du rôle de surveillance des côtes, éléments fédérateur de la Caste. Les Humains les ont suppléés dans leur rôle de gardiens des côtes.

La Caste n'est donc plus que le reflet, l'ombre d'un passé certes glorieux, mais d'un passé quand même. Ils n'ont à vrai dire plus aucun rôle maintenant. Si certains se contentent de cet état de fait, d'autres plus jeunes, sont bien décidés à faire revivre la gloire passée de leur Caste. Ceux-là sont bien évidemment méprisés. Et ils ne peuvent pas se permettre de paresser comme les personnes de la Caste de l'Air, car ils ne bénéficient pas du même statut privilégié !

La personne type de cette Caste, appelée aussi Gardien, est un Vélèid noble, curieux, impatient, avide de rencontres, sociable, mais également méfiant, impulsif, parfois doté de compassion et bien souvent envieux du statut privilégié donné aux gens de la Caste de l'Air.

Au sein de la Caste, la famille majoritaire est celle des Marcheguays.

## 4.2.4 Feu

Les Vélèids de la Caste du Feu sont bouillonnants, explosifs et ne tiennent pas en place. Cela peut s'exprimer de différentes façons. Traditionnellement, c'est de cette Caste que sont issus la majorité des Vélèids non Mages. Bien souvent, ce sont des guerriers, mais pas exclusivement : on peut y trouver des Vélèids intrigants auprès de la Caste de l'Air pour obtenir des faveurs futiles et égoïstes, on peut y trouver des militaires, des colporteurs mais aussi des Vélèids s'intéressant à des formes ou pratiques de la Magie dite dérivées (sorcellerie, alchimie, druidisme, nécromancie). Les membres de la Caste du Feu peuvent être considérés comme des hyperactifs, et de ce fait, les occupations varient avec les individus. Cette Caste est donc très hétéroclite et n'a pas d'identité propre. On pourrait la qualifier de Caste "fourre-tout" en quelque sorte. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'elle soit négligeable, loin de là même.

Les intrigants de la Caste du Feu, jouent un rôle essentiel dans la société Vélèid. En effet, même s'ils n'ont pas l'importance des administrateurs de la Caste de la Terre, leur seule présence suffit à assurer une certaine stabilité : un Vélèid ayant des fonctions haut placées craint toujours qu'un intrigant jaloux ou tout simplement ambitieux ne cherche à lui dérober sa place. Ce qui le pousse évidemment à assurer du mieux qu'il le peut ses fonctions et à faire attention de

peur de perdre sa place, mais aussi de peur qu'elle ne tombe entre les mains d'un intrigant incapable n'ayant ni les capacités et ni les compétences pour l'assurer.

Il faut signaler aussi que les intrigants n'agissent pas seulement au sein de la société Vélèid mais également au sein même de leur Caste. Avoir des responsabilités au sein de la Caste du Feu n'est donc pas sans présenter des risques. C'est d'ailleurs la seule Caste qui est perpétuellement en mouvement : les dirigeants tombent et sont remplacés à un rythme infernal. Cette Caste joue en quelque sorte par ses intrigants, un rôle de régulateur et de stabilisateur social chez les Vélèids.

Les intrigants ne sont qu'un exemple de ce que peuvent donner les Vélèids de la Caste du Feu, tant cette Caste est hétérogène.

La famille principale dans cette Caste est celle des Marcheflammes, bien que ce ne soit pas celle qui dirige la Caste, ce qui est inhérent à la nature même de cette Caste. Étrangement, les Marcheflammes se sont toujours tenus à l'écart des rennes du pouvoir de la Caste. Certains affirment que c'est en fait pour mieux régner, soit en divisant ses opposants, soit en les manipulant. Il ne semblerait donc pas totalement illogique que ce soit les Marcheflammes qui tirent depuis longtemps dans l'ombre les ficelles du jeu politique malgré l'apparente instabilité des dirigeants de cette Caste.

Mais cela serait réduire la Caste à son seul aspect politique. Bien que très important, ce n'est pas le seul aspect que présente cette Caste. En effet, sa principale caractéristique tient avant tout de son hétérogénéité. Les Vélèids de la Caste du Feu ont pour rôle d'assurer la stabilité de l'ordre social établi. Cela peut sembler surprenant au premier abord au vu de l'aspect désorganisé, brouillon, chaotique même de cette Caste. Mais cela n'est pas dénué de logique, loin de là. Ils s'acquittent fort bien de cette tâche, soit par le travail de ses intrigants (voir plus haut), soit par les travaux des milices, militaires et autres gardes, tâches traditionnellement confiées à des membres de la Caste du Feu.

## 4.2.5 Autres Castes

Mélange hétéroclite de toutes les tendances possibles restantes, les autres Castes sont de moindre influence et mineures. Elles sont marquées par des tendances liées aux autres empreintes de Magie (Ombre, Lumière Couleur...). Ces Castes n'ont pas suffisamment d'influence dans la société Vélèid pour qu'il soit utile de les décrire ici. Sachez simplement quelles sont liées aux empreintes de Magie et ne regroupent qu'une minorité de Vélèids de Géraldun

## 4.3 Annexes

### 4.3.1 Mystères et secrets des Vélèids

#### 4.3.1.1 Lignes telluriques

Certains Mages Humains avancent l'hypothèse que les lignes telluriques étaient présentes sur l'île bien avant les Vélèids. Pour eux, il ne s'agirait nullement d'un don que leur aurait fait la Mère Magie, même s'il faut reconnaître qu'ils ont un statut vraiment à part pour celle-ci.

Certains Mages jaloux avancent même l'hypothèse qu'il y avait sur Géraldun, bien avant les Vélèids arrivent, un nombre impressionnant de Quaks, peut-être même toute une civilisation Quak. Les Vélèids les auraient délogés, peut-être même massacrés, s'emparant alors de Géraldun pour leur propre profit.

#### 4.3.1.2 Les Rebutis

Un Vélèid nés hors Caste, hors famille ou exclu de celle-ci devient un Rebut. Ceci arrive lorsqu'une Vélèid accouche hors de Géraldun (sur le continent par exemple), lorsqu'un enfant Vélèid est abandonné ou encore lorsqu'un acte de trahison ou de meurtre est reconnu envers un membre de la société Vélèid hors période de guerre. Dans ce dernier cas, le coupable est jugé par le conseil des Patriarches et, bien souvent, est déclaré comme exclu de la Caste et de la famille à laquelle il appartient.

On affirme que les Rebutis seront amenés un jour à détruire la société Vélèid telle que nous la connaissons aujourd'hui. On prétend que ce sont les Rebutis qui, unis, feront s'écrouler l'édifice social érigé par les Vélèids.

#### 4.3.1.3 Les Marchalaubes

Certains Vélèids médisants affirment que les Marchalaubes ont connaissance d'un grand secret et qu'ils en sont les gardiens.

De ce secret pourrait bien dépendre toute la race Vélèid, mais les énigmatiques Marchalaubes eux-mêmes se refusent à en parler.

On parle volontiers à voix basse du grand livre des Origines, qui recèlerait bien des informations précieuses pour ce peuple, bien qu'oubliées de tous à présent. Pour certains, les Marchalaubes garderaient cela pour eux afin de se venger des taquineries et autre médisances dont ils sont victimes, afin qu'un jour ils puissent être en mesure de dire :

*"Vous vous êtes bien moqués de nous. A nous maintenant de rire !"*

Pour d'autres, il y aurait un lien avec les Rebutis que les Marchalaubes protègent assez souvent contre bien des risques, soit disant sous le couvert de la charité et de la bienveillance. Par ces actions, les Marchalaubes espèreraient échapper au courroux potentiel des Rebutis. Ceci qui ne fait que renforcer l'impression de lâcheté qui émane des Marchalaubes aux yeux des autres Castes.

#### 4.3.1.4 Les Marchétoiles

Les Marchétoiles ainsi que tous les membres de la Caste de l'Air, sont très à cheval sur l'étiquette. Ils y voient une forme de titre statutaire. De ce fait, quand ils s'adressent à une personne, ils emploient tout le temps soit des surnoms faisant référence à la fonction ou à la Caste de la personne, soit un titre provenant du statut social de la famille à laquelle appartient l'interlocuteur. Pour un Marchétoile, le surnom ou le titre représente le statut social d'un individu, et il ne saurait tolérer que l'on oublie de le préciser.

En général, les autres Castes ne se servent pas des surnoms ou des titres que leur prêtent les Marchétoiles.

Les Marchétoiles voient comme une insulte tout ce qui n'est pas glorieux. Les pires insultes sont celles de manant, vilain, Rebut ou encore de désigner quelqu'un comme étant un Continental (qui eux ne sont pas Vélèids du tout).

#### 4.3.2 Table de localisation

Cette table de localisation permet de prendre en compte la morphologie particulière des Vélèids. Les ailes ont une localisation propre. Etant placées derrière l'individu, leur pourcentage de localisation sont par conséquent assez faible.



## 5 CLASSES

Ce chapitre s'attachera à décrire des nouvelles classes de personnages comme par exemple le Vampire ou bien présentera des aides de jeu et des évolutions pour des classes déjà existantes.

### 5.1 Les Askalims

La Magie des Askalims fait partie des plus particulières sur Elékasë. En effet, s'appuyant sur les pierres et gemmes, cette Magie a de multiples variantes en fonction de la nature, qualité, couleur... des pierres utilisées.

Ce chapitre est divisé en deux parties. La première correspond à une liste non exhaustive de caractéristiques désignant une pierre ou une gemme. La deuxième partie fournit quant à elle une liste de pierres avec leurs effets magiques (étroitement associés à leurs caractéristiques respectives décrites).

#### 5.1.1 Caractéristiques

##### 5.1.1.1 Nature de la pierre

La nature est la première des caractéristiques qui va conditionner la pouvoir de la pierre. Trois grands types ont été recensés :

- Pierre brute : Elle a tendance à laisser émaner sa magie sans retenue. Elle annihile les pouvoirs des autres pierres qui se trouvent à proximité. Cette puissance d'annihilation dépendra de la taille de la pierre brute : le rayon d'action est d'environ 5 mètres par kilogramme de pierre.

- Pierre taillée ou polie : La taille d'une pierre puis son polissage a pour effet de freiner les émanations magiques. Une telle pierre peut alors être portée avec d'autres pierres sans provoquer de désagréments.

- Pierre réduite en poudre : Une pierre écrasée et réduite en poudre perd tout son pouvoir. C'est le pire des traitements qui peut arriver à une pierre d'Askalim.

##### 5.1.1.2 Nuances de couleur

Les pierres peuvent être de trois nuances : transparentes, translucides ou opaques.

Ces nuances auront une action directe sur la "qualité" du pouvoir de la pierre. En effet, plus une pierre sera transparente et plus ses pouvoirs se rapprocheront du maximum possible pour les caractéristiques de la pierre en question.

### 5.1.1.3 Couleurs et effets

Les différences de couleurs, associées aux nuances, permettent de définir le champ d'action d'une pierre ou d'une gemme. Voici quelques couleurs associées aux champs d'action :

- Incolore : offre de la lumière, pouvoir de guérison, de purification ou une protection abstraite en cas de jumeaux.
- Blanche : offre de la lumière, un pouvoir de purification, d'exorcisme ou un accroissement des rêves prophétiques.
- Rouge vif : offre de la force, du courage, une protection contre le feu ou une protection valable pour les seuls amoureux.
- Rouge sombre : offre puissance et agressivité au combat, intelligence ou un meilleur contrôle et une plus grande facilité à constater les êtres démoniaques ou surnaturels.
- Rose : procure une aura charismatique ou favorise les rencontres sentimentales.
- Orangé : procure vitalité ou permet de lutter à 40 % contre un poison non magique.
- Jaune : procure de la volonté ou une meilleure capacité physique.
- Vert : procure une empathie avec les animaux, donne vitalité et santé ou procure un sixième sens.
- Bleu : augmente les capacités divinatoires ou procure le don de divination.
- Violet : couleur des religieux, elle augmente les capacités de communication avec les Dieux.
- Marron : procure sagesse et capacités méditatives.
- Noir : elle crée les ténèbres ou procure une plus grande capacité à récupérer le potentiel psychique (points astraux et points de santé mentale).

### 5.1.2 Pierres et effets

Les pages qui font suivre vous présentent une grande quantité de pierres accompagnées de leurs effets magiques. Cette liste est non exhaustive est peu vous servir d'exemple pour la création de nouvelles pierres.

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Aétite (pierre d'aigle)	Géode Agate : incolore avec des bandes orangées.	Facilite l'accouchement en écartant tout danger pour une femme ; procure +10 % aux Morles.	
Agate translucide	Translucide rose	Accroît l'élocution et le charme (+20 % lors du récit d'une légende ou de l'exécution d'un tour).	
Agate zébrée	Opaque incolore à bandes noires.	+10 % en protection contre des projections d'Ombre, + 5 PA au porteur tant qu'il conserve sur lui la pierre montée en bijou.	
Agate pure	Opaque brillante à bandes blanches.	Procure 60 % en Infravision.	<i>Infravision : Magie de Lumière.</i>
Agate zonée	Opaque brillante à bandes marron.	Diminue de moitié la méditation nécessaire à toute incantation de sort.	
Aigue-marine pure	Bleu clair translucide	Pierre des marins (+15 % en Navigation).	
Aigue-marine	Bleu vert translucide	+5 % en 6 <sup>e</sup> sens.	
Almandin	Rouge sombre avec des reflets violets.	+10 % en contact avec un serviteur religieux après la prière appropriée ou +10 % en Puissance.	
Pierre d'Alun	Orangé à rainures blanches opaques	Appliquée sur une plaie, elle désinfecte et empêche la gangrène (+1d4+1 PV). En la faisant tourner 7 fois autour de la tête d'un être maudit ou atteint d'un trouble lié à une attaque magique et en la jetant ensuite dans un feu, elle apaise de -30 points de malédiction ou guérit le trouble. Ne se porte pas en bijou.	
Ambre	Jaunâtre translucide	Appliquée sur la poitrine, elle favorise les états méditatifs et offre un bonus de +10 % en Khîr et en Volonté. Ne se porte pas en bijou.	
Améthyste	Violet	Augmente l'intensité de la prière d'un clerc vers son Dieu et lui octroie une possibilité de 10 % d'avoir une réponse physique à l'instant.	
Apatite	Gris foncé.	Elle favorise l'évasion (+15 % pour toute action en rapport) et détourne les poursuivants de la piste.	
Audradite	Vert vif	Le porteur de cette pierre se verra doté d'une sympathie avec les insectes de toutes sortes. Aucune espèce ne se sentira agressé par lui ni ne l'attaquera. Il pourra les soigner de 1d4 PV en cas de blessures.	
Aventurine	Inclusions de mica : vert	Elle est ponctuelle. Quand elle est portée par un être malade atteint de fièvre, elle soulage et dissipe les maux de la maladie. Néanmoins, elle ne guérit pas complètement (+1d4+1 PV, 1fois par jour).	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Axinite	Blanche	Celui qui porte un éclat de cette pierre peut repousser les créatures malignes (sort). De plus, elle octroie un bonus de +15 lors des envoûtements et hypnoses.	<i>Sortilège de " lumière " niveau 5.</i>
Azurite	Bleu foncé	Détection du danger, se déclenche automatiquement en cas de danger futur. Il faudra alors dépenser 4 PA.	<i>Détection du danger (dans les 5 minutes qui suivent) : Magie des Couleurs.</i>
Blende	Incolore nacré	Elle protège celui qui la porte de son assassin éventuel. Il est doté d'un chance contre son agresseur (30 %) mais l'assassin peut quand même réussir.	
Béryl	Vert pâle	Cette gemme mise sur un animal permet au propriétaire de l'animal d'en faire son seul maître. Il obéira aveuglément sauf en cas de suicide ou d'attaque contre son maître. Le dressage devient alors très simple avec une compétence à 70 %.	
Calcédoine pure	Jaune	Elle évite les impondérables à l'utilisateur lors d'un voyage et porte sur eux la chance lors de son périple en terres vierges (comme la rune).	
Chlorite pur	Vert foncé avec des éclats nacrés, d'aspect translucide.	Utilisée de façon ponctuelle par les Mages adeptes de la Magie de l'Eau, elle favorise les incantations, notamment celles qui concernent les naïades (+10 % incantations pour les Entités de l'Eau, +20 % incantation des naïades).	
Chlorite chromifère	Violet lavande.	A l'intérieur de chaque temple, le clerc ou le magicien qui porte cette gemme récupèrera la totalité de ses PA utilisés en 1/2 heure de prière à son Dieu. La compétence prière est immédiatement acquise.	
Chlorite ferrifère	Noir avec poussière verte.	+15 PSM, +10PA, +5PV pour le porteur de la gemme montée sur un pendentif en argent. Cette pierre se porte sur la poitrine. Elle reste maudite et procure une phobie au porteur avec plus ou moins d'intensité.	
Chrysolithe impure	Rouge sombre	Elle permet à son porteur de repousser spectres et fantômes (à 100 %) et offre un bonus de +10 % en Adresse. On dit parfois en raison de ses propriétés que c'est la bague des voleurs intrépides et aventureux. Elle doit être scellée dans une bague en or qui doit être portée au petit doigt de la main gauche.	
Chrysolithe pure	Jaune	+20 % en Rapidité, +10 % en Sensations.	
Chrysolithe	Vert jaune	En application sur une fracture, cette pierre permet de réparer un os brisé ou fêlé en 4 jours après une application de deux heures, +2d4 PV, +15 % en Premiers Soins.	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Chrysoprase	Vert pomme	Elle procure de la longévité à son porteur (+50 années scellées dans une amulette), soit +10 % en Volonté et en Divination, soit +10 % en Vision. Chaque pierre n'a qu'un seul pouvoir.	
Citrine pure	Jaune	+20 % en Réflexes, +2 CD.	
Citrine impure	Orange	+1d10 PV.	
Corail	Rouge vif	Protection contre le feu physique avec un CD de +20, et le feu magique +15 PA lors du jet de PA contre PA avec le magicien ennemi.	
Cordierite précieuse	Bleue	Elle s'utilise de façon ponctuelle. Lorsqu'un personnage est perdu, prisonnier des ténèbres, de la brume ou plongé dans une atmosphère où le soleil ne filtre pas, il lui suffit de tenir la pierre dans sa main. Elle change alors de couleur : bleue marine pour le Sud, mauve pour le Nord, bleu-vert pour l'Est et bleu-turquoise pour l'Ouest.	
Cordierite pure	Violet	Lien direct avec un Archange pour les catholiques ou un fils de la Loi pour un loyal. Une manifestation physique de l'entité apparaît et effectue un souhait dans ses possibilités.	
Cordierite impure	Marron	+20 % en Psy et capacité de protection psychique augmentée de moitié.	
Cornaline	Rouge vif	Elle octroie un +10 % pour la réalisation de toutes les actions spectaculaires ou dangereuses.	
Cristal de roche	Incolore	Le porteur bénéficie de perceptions extrasensorielles (+5 % en Sensations et +10 % en 6 <sup>e</sup> Sens).	
Cymophane	Bleu	Elle offre une détection naturelle des mensonges avec une chance de 30 %.	
Diamant	Incolore avec éclats	L'aveugle qui le porte en amulette recouvre la vue tant qu'il le possède. De plus, il apporte un plus grand sang froid (+20 en PSM).	
Dioptase pure	Marron	Pierre des médiums et des devins, elle procure un bonus +25 % dans leur compétence principale de divination.	
Dioptase chauffée	Noir	Permet au porteur de voir dans les ténèbres aussi bien qu'en pleine journée. Elle procure aussi +10 PSM.	
Dravite	Brun : tourmaline ferrière	Pierre des chamans : +15 % en connaissances chamans.	
Elbaïte	Bleu clair : tourmaline ferrière	Immunité de 20 % contre les attaques d'illusions physiques. De plus, +30 % en détection des illusions.	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Hématoïde	Opaque rouge foncé	Sur une arme contondante et tranchante : fer de feu : +2d4 dégâts, dure tout au long du combat, -4 PA. Sur une arme de jet : flèche de feu : mettre le fer de la flèche sur la pierre avant de l'envoyer sur l'ennemi : +3d2 dégâts, -4 PA. Sur un bijou : disques de feu : 2d4 de dégâts, -4 PA.	<i>Magie du Feu offensive</i>
Hiddenite	Vert émeraude	Soin de l'esprit d'un être mortel. Permet au porteur de se libérer d'une phobie ou folie excessive.	
Hyacinthe	Rouge vif	Protection contre le feu : 30 % contre les feux, les braises et les laves, -6 PA pour une durée d'une semaine.	<i>Magie du Feu</i>
Hydrophane	Vert clair translucide	Elle permet de ne jamais se noyer en restant en apnée trois fois plus longtemps que les capacités normales du porteur.	
Hyper sthène	Rouge virulent	+20 % en Puissance, +30 % en Force Bras.	
Indicolite	Bleu marine : tourmaline ferrière	Elle procure la faculté de connaître le temps qu'il fera en tout lieu dans les 12 heures qui suivent. Elle permet d'évaluer la position de la lune et des planètes durant cette période.	
Jade impérial	Vert vif	+50 % 6 <sup>e</sup> Sens, détection du Chaos.	
Jargon	Jaune	+20 % en Viser, +20 % supplémentaire pour un arc long.	
Jaspe : calcédoine impure	Rouge violacée	+10 % Vitesse et +5 % en Rapidité au porteur.	
Kunzite	Rose	Elle octroie un pouvoir de domination de l'esprit pour le porteur lorsqu'il décide de convaincre un être mortel de sa véracité. Aucun jet de résistance n'est possible pour la victime, cette dernière reste certaine que son interlocuteur a raison.	
Lapis-lazuli	Bleu	Détection de la Loi, détection de la position de l'Equilibre.	
Malachite	Vert opaque	Récupération supplémentaire de +3 PV par jour.	
Microcline	Vert	Elle permet de calmer un animal se sentant menacé et d'obtenir un contact amical avec les espèces non agressives.	
Morganite : béryl	Rose	+20 % en Charme.	
Morganite violacée	Violet et reflets oranges	Lien entre une déité et le clerc ou le magicien porteur de la pierre. Lors d'une prière, le personnage peut poser une question à laquelle il aura 60 % de chance d'obtenir une réponse (jusqu'à cinq questions). +40 % contre les poisons non magiques.	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Morion	Brun	Pierre du sage : procure un apaisement de l'esprit et permet au sage de Cercle 1 de se mettre en transe pour communiquer avec un esprit Elémentaire.	
Néphrite pure	Blanchâtre	Une vision de l'avenir en rêve par période de stress du propriétaire de la pierre. Soigne aussi les effets secondaires d'une opale pure.	
Néphrite impure	Violet	Une communication tous les mois avec sa déité ou son entité, à travers les rêves.	
Néphrite verte	Vert	Récupération physique doublée lors d'une nuit de sommeil complète (8 heures).	
Obsidienne	Vert translucide : aspect du verre.	Pierre de l'esprit, +20 % en Psy, +10 % au pourcentage de réussite. Elle doit se porter en amulette et par un être qui a déjà de tels pouvoirs.	
Œil de faucon	Asbeste bleu.	Cette pierre permet une vision des cinq dernières minutes de la vie d'un corps mort depuis au maximum un an. Il faut avoir tous les restes du corps en décomposition pour que cela réussisse.	
Oeil du tigre	Variété d'amiante : blanc à points marron.	+ 20 % en Volonté et en Connaissances. Les démons ne peuvent pas attaquer le porteur de cet pierre. Il devient invisible à leurs yeux.	
Olivine	Vert olive	+10 % en 6 <sup>e</sup> Sens.	
Onyx pur blanc	Blanc	Pour contrer les effets antérieurs d'un onyx noir.	
Onyx pur noir	Noir	Afflige à un individu une malédiction emplie de cauchemars, tristesse, insomnie, avortement dans un but de rendre la vie impossible de celui qui porte un bijou avec d'une telle pierre.	
Opale pure	Noire	Soigne de la cachexie. Elle est maudite. Elle provoque des décisions irraisonnées.	
Opale irisée précieuse verte	Vert	Appel de l'animal volant le plus proche au secours du porteur en cas de danger ou de besoin.	
Opale irisée précieuse Bleue	Bleu	Un contact avec un serviteur spirituel.	
Opale irisée précieuse violette	Violet	Un contact avec Orchidée, mère des Dieux de la nature : une question peut lui être posée en cas de difficulté. Elle se réserve le droit de répondre.	
Opale irisée précieuse rouge	Rouge	Un contact avec un Elémentaire de Terre : une question peut lui être posée en cas de difficulté. Il se réserve le droit de répondre.	
Opale de feu	Orange vif	+ 10 PV de base.	
Orthose	Jaune d'or	+ 10 % en Hypnose.	
Péridot pur	Vert mousse	Récupération journalière des points de fatigue doublée.	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Perle	Blanc nacré	Utilisée de façon ponctuelle, elle permet de détecter la présence d'une Magie dans un lieu, sur un objet, sur une personne ou elle permet de détecter la présence d'un mal chez un être mort ou bien vivant.	
Pierre de Lune	Blanc laiteux avec des reflets argentés.	Elle permet de soigner une phobie de façon progressive (3 mois) mais définitivement.	
Prase	Vert	+ 5 % en 6° Sens.	
Pyrope	Rouge violacé	+ 10 % en Force Bras et Force Jambes.	
Rhodochrosite pure	Rouge translucide	+ 10 % en Puissance et + 2 CA.	
Rhodochrosite impure	Rose opaque	+ 10 % en Charme et en Beauté.	
Rhodonite pure	Incolore	Soin d'une hémorragie interne. Après l'utilisation, la pierre devient grise et s'effrite en poudre.	
Rhodonite impure	Rouge opaque	Rend éternel un amour entre deux êtres déjà aimant tant que la pierre reste en leur possession. Il faut une pierre par partenaire.	
Rubellite	Rouge pâle	Cette gemme permet au porteur d'être courageux durant un combat. Il attaque en premier durant le premier round et reste au combat jusqu'à ce qu'il n'y ai plus un seul ennemi.	
Saphir pur	Indigo	Celui qui porte cette pierre ne pourra jamais trahir ses amis, même sous la torture (+100 % contre la torture).	
Saphir rose	Rose	Cet pierre procure au porteur la possibilité de voir dans les ténèbres.	
Saphir jaune	Jaune	+ 10 % en Khīn.	
Saphir mauve	Violet	Lien avec Héla, Déesse des morts et du froid dans la religion nordique.	
Saphir vert	Vert	+ 10 PV de base.	
Sardoine	Marron	Pierre de la femme, elle leur porte chance. Elle protège des cauchemars et des illusions (40 %) et favorise pour un homme les rencontres avec les femmes.	
Schrolite	Noir : tourmaline ferrière	Récupération de 5 PA et de 5 PSM par jour automatiquement. Elle provoque un trouble du comportement chez le porteur qui lui confère une phobie progressivement. Elle ne peut être soignée uniquement que par la Magie ou une pierre de lune.	
Serpentine pure	Jaune	+ 5 PA de base et 10 % en Khīn.	
Serpentine impure	Vert	+ 5 PV de base.	

<i>Nom de l'Askalim</i>	<i>Couleur</i>	<i>Effets</i>	<i>Sortilèges</i>
Sphalérite	Incolore	Elle est protectrice des voleurs et d'une manière générale de tous ceux qui commettent de petits larcins, voire des meurtres. Dans leurs tentatives, ils bénéficient de +5 % et d'une petite chance.	
Smithsonite	Noir	Activée, cette gemme provoque les ténèbres sur 500 m <sup>2</sup> pendant 10 minutes.	
Spessartine	Orange	+30 % en Résistance aux poisons.	
Spodumène pur	Jaune	+15 % en Volonté et en Khîh.	
Sodalite	Bleu	+30 % en Cartomancie, en Radiesthésie et en Divination.	
Topaze	Jaune	Elle favorise les relations avec les supérieurs, et en tout cas, mène son porteur à faire des rencontres intéressantes.	
Tourmaline pure	Incolore	Pierre des guérisseurs, elle leur apporte +20 % en Soins des Hommes et Soins des Animaux, +4+1d6 PV pour le malade.	
Tourmaline non ferrière verte	Vert	Soin des fractures (10 applications), +1d10 PV.	
Tourmaline non ferrière rose	Rose	Cette gemme provoque une attirance physique sensible de chaque être de l'autre sexe rencontré par le porteur.	
Turquoise	Bleu vert	Elle procure à un monteur une empathie avec les animaux et un bonus de +20 % dans la compétence Dressage même s'il ne l'a pas. De plus, si le cavalier devait subir une chute très grave, la pierre encaisserait le choc et se briserait, sauvant ainsi son porteur.	
Uvarovite	Opaque vert vif	Récupération de 20 PV. Après utilisation, la gemme devient poussière.	
Zircon bleuté	Bleu	+ 10 % en Divination.	
Zircon impur	Marron	+ 10 % en Transe.	
Zircon orangé	Orange	+10 % Résistance contre les poisons.	
Zircon pur	Incolore	+5 en CD contre les êtres démoniaques.	

## 5.2 Guerrier de la Nuit

Ce chapitre expose toute une série de nouvelles techniques de combat utilisées exclusivement par le Guerrier de la Nuit. Ces techniques ont été assez librement inspirées de la Voie du Tigre, un Livre Dont Vous Etes le Héros.

### 5.2.1 Techniques de combat

#### 5.2.1.1 Coups de pieds

##### - Cheval ailée :

Init : +1  
FA = 8  
FD = 2  
Localisation : -/+10 %  
Dégâts : +2



##### - Tigre bondissant :

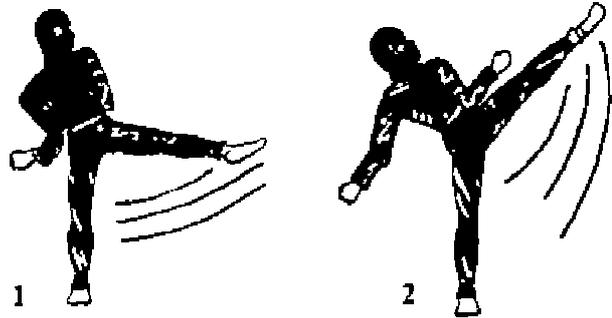
Init : +3  
FA = 4  
FD = 0  
Localisation : -/+30 %  
Dégâts : +4



##### - Eclair brisé :

Init : 0  
FA = 6  
FD = 1  
Localisation : -/+20 %  
Dégâts : +1

Remarque : Ce coups se fait en 2 temps. Une première frappe se fait au niveau de la ceinture puis une deuxième touche l'adversaire plus haut. C'est lors de ce deuxième coup que la localisation et les dégâts sont à appliquer.



#### 5.2.1.2 Coups de poings

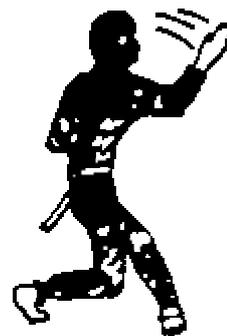
##### - Poing de fer :

Init : +1  
FA = 8  
FD = 2  
Localisation : +10 %  
Dégâts : +2



##### - Patte du tigre :

Init : +4  
FA = 4  
FD = 0  
Localisation : +10 %  
Dégâts : +4

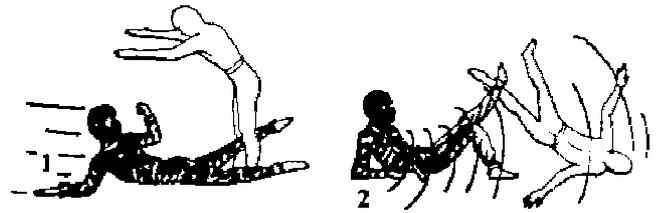


**- Morsure du cobra :**

Init : +4  
FA = 4  
FD = 3  
Localisation : +5 %  
Dégâts : +2



Si le Guerrier de la Nuit touche son adversaire, ce dernier chute automatiquement et doit faire un test de Réflexes - 30 %. Si ce test est raté, l'adversaire subira 1d4 de dégâts.



**- Dents du tigre :**

Init : 0  
FA = 5  
FD = 0

Le Guerrier de la Nuit essaie avec cette technique de faire chuter son adversaire en le frappant au cou. Les résultats sont les suivants :

- Si échec critique : chute et foulure du Guerrier de la Nuit (1d4 de dégâts).
- Si échec : chute du Guerrier de la Nuit.
- Si réussite : l'adversaire est au sol et les dégâts seront égaux à deux fois les dégâts de Force Jambe.
- Si réussite critique : mort de l'adversaire s'il n'a pas de protection au cou. Si l'adversaire a une protection, les dégâts correspondent à trois fois ceux de Force Jambe.

**5.2.1.3 Mises à terre**

**- Tourbillon :**

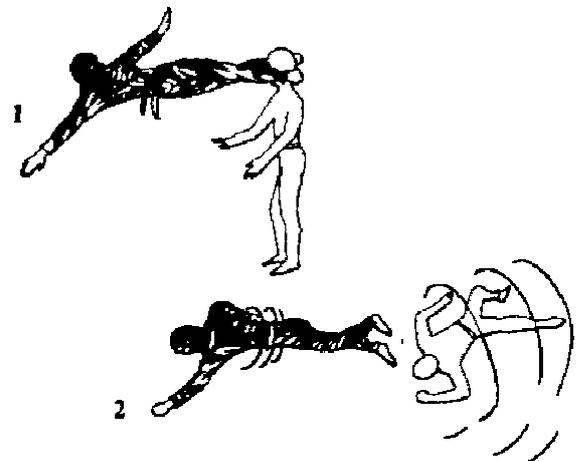
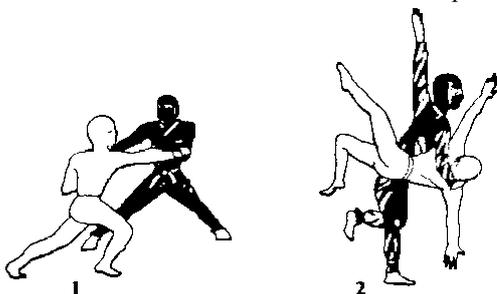
Cette technique ne peut être utilisée que si le Guerrier de la Nuit a effectué une parade réussie.

Cette technique correspond à une opposition de force entre le Guerrier de la Nuit et son adversaire.

Les chiffres utilisés sont, pour le Guerrier de la Nuit, sa Force Bras, et pour l'adversaire (si ce n'est pas un Guerrier de la Nuit), un chiffre de confrontation résultant du calcul :  
(Equilibre – Force Bras) / 10

Celui qui aura le chiffre le plus élevé gagnera l'opposition. Si le Guerrier de la Nuit gagne l'opposition, l'adversaire est au sol et subit 1d4 de dégâts liés à la chute brutale.

Si le Guerrier de la Nuit effectue une attaque brutale, l'adversaire aura un malus pour calculer son chiffre de confrontation. Ce malus sera égale à deux fois le bonus en CD qu'aura le Guerrier de la Nuit lors de son attaque.



**- Queue du dragon :**

Init : 0  
FA = 10  
FD = 3

*Remarque : le Guerrier de la Nuit doit pouvoir faire une glissade de 2 mètres.*

**5.2.1.4 Les techniques spéciales**

Le Guerrier de la Nuit gagne une technique spéciale par Rang. Commencant au rang 1, il possède donc une technique.

Pour assimiler cette technique, il doit rester un mois sur l'île aux 100 rivières (au lieu d'une semaine).

Il pourra par la suite utiliser ces techniques en combinaison avec une arme uniquement que s'il a la spécialisation arme appropriée et que s'il s'est entraîné au minimum un mois avec.

### - Force intérieure :

Cette technique nécessite un round de préparation au cours duquel le Guerrier de la Nuit dépense des Points Astraux pour accélérer ses mouvements.

Pendant cette préparation, le Guerrier de la Nuit n'inflige aucun dégât mais garde l'Initiative s'il a touché au round précédent.

Il peut dépenser 2 PA + 2 PA par Rang. Chaque 2 PA lui donne au round suivant les bonus ci-dessous :

- +20 % en Rapidité (recalculer l'Initiative et le CA)
- +20 % en Réflexes (pensez à recalculer le CD, les chances d'esquiver ou d'attraper les projectiles)
- +1d4 aux dégâts

### - Perception des points de rupture :

L'utilisation de cette technique diminue l'Initiative du Guerrier de la Nuit de 2 points et nécessite un jet sous Sensations avec comme malus le CD de l'adversaire multiplié par 2. Les effets sont les suivants en fonction du résultat du test :

- Si c'est un échec critique : -4 au CA du Guerrier de la Nuit et ses dégâts sont divisés par 2 pour l'attaque qu'il porte lors de ce round.
- Si c'est un échec normal : aucun effet particulier. L'attaque porte normalement.
- Si c'est une réussite normale : la résistance de l'armure de l'adversaire est divisée par 2. L'armure de l'adversaire perd définitivement 1 point en résistance là où elle est traversée.
- Si c'est une réussite critique : les dégâts liés au coup porté par le Guerrier de la Nuit se seront pas diminués par l'armure de l'adversaire. De plus, l'armure perdra définitivement 1d3 en résistance là où le coup est porté.

### - Maîtrise de l'âme :

Cette technique a plusieurs effets. Premièrement, elle permet de résister à la douleur : le malus dû aux blessures est divisé par 2. De plus, à chaque assaut où le Guerrier de la Nuit a dépassé son seuil de coma, il peut rester éveillé en réussissant un test en Volonté avec comme malus le nombre de round "éveillé" multiplié par 10 %.

Deuxièmement, la souffrance physique liée à la torture peut être contrôlée voir ignorée en réussissant un test en Volonté -50 % tous les 2 rounds.

Troisièmement, si le Guerrier de la Nuit réussit un test en Sensations, il peut voir les anomalies de comportement chez les individus : mensonges, déguisement, peur... Le malus de ce test variera selon la capacité des personnes impliquées à mentir ou à se dissimuler.

### - Brise-nerf :

Le brise-nerf est une technique qui permet de frapper dans des points sensibles. En réussissant un test en Adresse assorti d'un malus de -50 % (impliquant -3 en Initiative), le Guerrier de la Nuit peut multiplier ses dégâts par son Rang +1.

Si le test d'Adresse est réussi de plus de 50 % (ce qui impliquerait que l'Adresse du Guerrier de la Nuit en question est supérieure ou égale à 100 % !), la partie atteinte est paralysée. S'il s'agit de la tête, c'est l'inconscience. S'il s'agit

du torse ou du cou, la zone est entièrement paralysée mais l'individu reste conscient (un Mage par exemple pourra toujours lancer ses sorts). S'il s'agit d'un membre, il sera tétanisé.

## 5.2.2 Equipement

De part leur particularité, l'équipement des Guerriers de la Nuit ne peut être utilisé que par une personne avertie, c'est-à-dire une personne ayant la compétence "*Technique GdN*".

### 5.2.2.1 Les Sizhs

Les Sizhs proviennent initialement de la Gazette d'Eléckasé n°9, objets développés par Sauveur Schiano.

Les Sizhs sont des sortes de petites balles molles d'un diamètre de 5 centimètres. Pour produire un effet, elles doivent être jetées sur une surface dure. Avec le choc, elles se désagrègent et un effet mi-chimique mi-magique se produit. Les Sizhs sont classées en 4 catégories :

- **Sizh blanche** : Quand elle explose, cette Sizh produit une fumée blanche d'un volume de 2 m<sup>3</sup>. Le Guerrier de la Nuit doit réussir un test de Technique pour permettre de se déplacer de 3d4+2 mètres de sa position initiale sans se faire repérer.

- **Sizh jaune** : Elle est identique à la Sizh blanche sauf que la fumée jaune est toxique (perte de 2 PV par round d'inhalation) et provoque une toux. L'utilisateur peut se déplacer de 1d8+2 mètres après avoir réussi un test en Technique.

- **Sizh verte** : Lorsqu'elle explose, cette Sizh produit une fumée verte d'un volume de 10 m<sup>3</sup> qui se dissipera au bout de deux rounds. L'explosion produit un choc violent. Tous ceux qui sont présents dans la zone doivent faire un test en Puissance à -50 % et un en Volonté à -50 %.

Si le test est loupé, la personne en question sera KO pour 2 round, perdra 2 PV et 4 PF (s'ils sont comptabilisés).

L'utilisateur de cette Sizh peut se déplacer de 1d20+2 mètres après avoir réussi un test en Technique.

- **Sizh rouge** : Lorsqu'elle explose, cette Sizh produit une fumée rouge d'un volume de 10 m<sup>3</sup>. L'explosion entraîne, avec la fumée, des brûlures occasionnant une perte de 1d6+2 PV par round au contact de la fumée. La fumée se dissipe au bout de 5 rounds

L'utilisateur de cette Sizh peut se déplacer de 1d20+2 mètres après avoir réussi un test en Technique.

Chaque Guerrier de la Nuit possède une compétence "Fabrication de Sizh" par couleur avec comme pourcentage de base 40 + 1d20 %. Il connaît les différents produits nécessaires à la fabrication de la Sizh pour la couleur considérée.

Pour fabriquer les Sizh, le Guerrier de la Nuit à besoin d'argile pour faire les balles. Toutefois, il peut acheter des balles en verre (environ 20 écus pièce).

Pour fabriquer les balles en argile/céramique il faut compter 1 heure de mise en forme pour une trentaine de balles puis environ 8 heures pour leur cuisson.

Le Guerrier de la Nuit doit rassembler plusieurs produits d'alchimie d'une valeur de 40 écus par Shiz. Il faut une heure pour concocter la poudre et 5 minutes pour remplir une balle.

*Remarque :* il n'y a aucune plante qui rentre dans la composition des Sizhs Ce sont principalement des substances que l'on peut trouver chez un "drugstore".

### 5.2.2.2 Armes blanches

#### **Kusari-fondo :**

Cette arme est composée d'une chaîne métallique d'environ 3 mètres de long se terminant d'un côté par un poids de 1 kilogramme et de l'autre, par une petite faucille de 40 cm de long (manche = 20 cm et lame = 20 cm).

L'utilisation la plus fréquente de cette arme consiste à attraper le poignet de son adversaire pour l'immobiliser avant de l'attaquer.

En terme de jeu, le Guerrier de la Nuit doit réussir un test de Technique à -30 % pour accrocher son adversaire. Il s'ensuivra une lutte qui opposera les pourcentages suivants :

- pour le Guerrier de la Nuit, le pourcentage est calculé par Puissance divisé par Technique +10 %.
- pour l'adversaire, le pourcentage en Force Bras.

Si le Guerrier de la Nuit gagne cette lutte, il peut décider d'attaquer le round suivant. Sinon, il continue à maintenir son adversaire. Il bénéficie d'un bonus de +5 à son CA mais surtout, l'armure de son adversaire ne compte que pour un tiers de sa résistance. La localisation se fait au-dessus de la ceinture.



#### **Faucille :**

Cette arme est dérivée de l'outil de travail du même nom. Quelques modification ont été apportées, notamment pour l'équilibre de l'arme.

FA : 10      FD : 8  
Dommages : 2d6+2



#### **Kama :**

Cette arme est composée de deux faucilles asymétriques : une grande qui sert à la défense et une petite qui sert pour l'attaque. Pour l'utilisation classique des Kamas, le Guerrier de la Nuit doit être en défense.

S'il n'arrive pas à reprendre l'initiative, il peut utiliser sa compétence Technique avec un malus de 2 % par point d'écart avec le CA de son adversaire.

S'il réussit son test en Technique, il prendra l'Initiative et il frappera son adversaire au round suivant avec les mêmes avantages que l'attaque du Kusari-fondo précédemment décrite.

- Grande kama :

CA : 7      CD : 12  
Initiative : -1  
Dommages : 3d8+1

- Petite kama :

CA : 11      CD : 4  
Initiative : 0  
Dommages : 2d6+2

*Remarque :* Ne pas oublier d'ajouter les dégâts de Force Bras à ceux des Kamas.

#### **Dent de cobra :**

Il s'agit d'un suriken amélioré par les Guerriers de la Nuit. Il est beaucoup plus précis et tranchant mais surtout, il peut être enduit de poison. Les dommages sont de 2d4+2 PV.

Un Guerrier de la Nuit bien entraîné est capable d'atteindre une cible qui se cachait derrière un mur. Le Guerrier de la Nuit doit utiliser sa compétence Technique pour lancer une dent de cobra.

Pour viser ou modifier la localisation, le Guerrier de la Nuit aura les malus suivant :

- Malus de -10 % pour avoir un bonus à la localisation de +/- 10 %. Le malus pour viser une partie précise est de 50 %.
- Malus de -30 % pour atteindre une cible cachée à 100 %.
- Malus de -20 % pour une cible cachée à 75 %.
- Malus de -10 % pour une cible cachée à 50 %.
- Malus de -10 % pour utiliser la faiblesse d'une armure. Dans ce cas, la résistance de l'armure à l'endroit considéré est divisée par 2.
- Malus de -5 % si la dent est empoisonnée.

#### **Katar :**

Il s'agit d'une épée à un seul tranchant qui peut se manier avec une ou deux mains. Cette arme mesure 95 cm.

CA : 10      CD : 10  
Initiative : +1  
Dommages : 2d8+1

L'unique tranchant a permis aux Guerriers de la Nuit de développer des techniques propres. En fonction de leur niveau en Technique, les Guerriers de la Nuit ont accès à différentes bottes secrète.

*Remarque :* La plupart des techniques ne sont utilisables qu'au début du combat car elles nécessitent que le Katar soit

tenu par le manche et que la lame soit cachée le long du bras. Pour être utilisé, le Guerrier de la Nuit doit être en défense et réussir une défense avec son CD pur (sans le FD de l'arme).

Si le Guerrier de la Nuit rate sa défense, il doit réussir un test en Technique avec un malus de  $-2 \times (\text{Attaque} - \text{Défense}) \%$ . Si le test est réussi, le Guerrier de la Nuit place sa botte. Si le test est raté, le combat est résolu normalement.

**Niveau 1 :** Cette technique est toute simple mais peu efficace contre les adversaires en armure. Elle consiste à laisser venir son adversaire et au dernier moment, relever la main de l'arme vers le haut, le résultat de cette attaque est que l'adversaire vient littéralement s'empaler sur la lame.

*Localisation :* torse

*Dommages :* katar + Force Jambe de l'adversaire (car les dégâts d'empalement sont liés à la vitesse d'approche de l'adversaire).

**Niveau 2 :** Cette technique ressemble à la première, mais au lieu de viser le torse, le Guerrier de la Nuit se déplace un petit peu lors de son attaque pour viser non plus le torse mais les poignets de l'adversaire.

*Localisation :* main ou avant-bras

*Dommages :* katar

**Niveau 3 :** Cette technique est audacieuse : le Guerrier de la Nuit attend l'attaque et au dernier moment, il ramène son bras et sa lame devant sa tête le tout en se déplaçant vers son adversaire. La lame ainsi placée vient frapper l'adversaire au niveau de l'aîne. A la fin de son mouvement, le Guerrier de la Nuit se retrouve derrière son adversaire et peut en faire ce qu'il veut !

*Localisation :* en-dessous du bras et de l'épaule

*Dommages :* katar x2

**Niveau 4 :** Cette dernière technique est un mélange entre le Niveau 2 et Niveau 3 mais elle ne fonctionne que contre les armes à deux mains. Le Guerrier de la Nuit attend l'attaque de l'adversaire et au dernier moment (comme toujours), il ramène sa main avec la lame sur l'avant-bras et vient frapper un des bras de l'adversaire.

Si une lutte de Technique +10 % contre la Force Bras de l'adversaire est réussie, le Guerrier de la Nuit frappera l'adversaire au niveau du cou, sinon, le combat se poursuit normalement.

*Localisation :* bras, cou

*Dommages :* katar

## 5.3 Les Psys

Les individus dotés de pouvoirs Psy sont les serviteurs de l'Entité Magie. Ils possèdent une forme de Magie mais ne dépendent d'aucun Maître de Plan.

Cette unité d'élite créée peu de temps après le second Armagedon lui sert de troupe de choc et d'agents de renseignements. En effet, la Mère Magie avait besoin de combattants sûrs et fidèles connaissant et utilisant assez bien la Magie pour arbitrer les conflits naissant des rivalités entre les Maîtres de Magies.

Enlevés à leur parent dès l'enfance en raison de leur fort potentiel Psy, ils sont emmenés dans le plus grand secret dans un Plan spécial que l'on suppose proche de celui de la Magie Pure.

De puissants Askalims, d'excellents Maîtres d'armes et de puissants Psionistes, tous entièrement dévoués à la Mère Magie, forment cette élite.

Lorsqu'ils atteignent l'âge de 15 ans, ils peuvent s'orienter soit dans une carrière de Guerrier Psy, soit dans celle de Psioniste.

En plus des personnes qui sont en formation, il y a sur le Plan quelques-uns des meilleurs Psionistes de l'Univers qui, quand ils ne donnent pas de cours, travaillent avec les Askalims à développer des nouveaux pouvoirs.

### 5.3.1 Le Plan des Psys

Les Psys sont formés sur un Plan minuscule, environ 1 Km<sup>2</sup>, situé aux alentours du Plan de la Magie Pure.

Au milieu du Plan se trouve l'Ecole Psionique. Elle est formée de plusieurs bâtiments : habitations, écuries, cantine, salles de cours, terrains d'entraînement, bibliothèque...

Il y a en permanence sur le Plan une garde composée d'une dizaine d'Askalims (niveau 10 au minimum), d'une quinzaine de Maîtres d'armes (niveau 7 au minimum) ainsi qu'une douzaine de Psionistes et une trentaine de Guerriers Psy.

Bien sûr, des éventuels visiteurs seraient plutôt mal accueillis voir passés par les armes sans attendre, à part peut-être les Askalims.

### 5.3.2 Les Guerriers Psys

#### 5.3.2.1 Définition

Les Guerriers Psy sont le bras armé des forces psionistes. Ils parcourent les Univers pour représenter la Magie et pour arbitrer les querelles entre Mages.

Ils ont développé tout un arsenal de pouvoirs offensifs qui leurs sont propres et qui, généralement, visent à augmenter leurs capacités.

Tous les Guerriers Psy commencent leur carrière par un "stage" sur Eléckasë durant lequel ils seront mis à

l'épreuve. On testera principalement leur fidélité envers l'Entité Magie, leur discrétion et leur efficacité.

Durant le stage et plus tard durant leurs missions, les Guerriers Psy se serviront d'une Classe de combattant comme d'une couverture pour masquer leurs activités.

### 5.3.2.2 Règles

Le fait d'être un Guerrier Psy impose certaines règles. En voici quelques unes :

- Un Guerrier Psy ne peut pas porter d'arme à deux mains ou de bouclier. En effet, la conjuration de certains pouvoirs demande d'avoir une main libre.
- Le Guerrier Psy doit se faire passer pour un guerrier normal n'ayant pas de Psy et surtout, éviter d'utiliser des pouvoirs trop visibles en présence de témoin.
- Le Guerrier Psy doit garder secret ses pouvoirs, ses buts et ses commanditaires. Si son identité est découverte ou bien si ses activités sont mises au jour, le Guerrier Psy à l'obligation d'utiliser tous les moyens nécessaires pour remédier à ce problème : élimination de témoin, destruction des preuves, suicide si besoin est, pour éviter d'être interrogé.

Lors de la création du personnage, il faudra respecter ces règles :

- Un Guerrier Psy ne peut avoir de pouvoirs magiques latents : son Khin est au maximum égal à 44 %.
- La caractéristique Psy est égale au double de son Khin.

#### Bonus aux caractéristiques :

Comme ceux de la Classe servant de couverture, avec quelques modificateurs :

- 10 % ou deux fois -5 % dans une des caractéristiques pour laquelle la Classe de couverture donne un bonus.
- + 10 % au Psy.
- 1 en CA et + 1 en CD
- + 1d8 en PA

*Remarque : Le bonus de 10 % au Psy est ajouté après son calcul (Khin x2).*

#### Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Même liste que la Classe servant de couverture plus "Connaissance de la Magie" (bénéficie d'un bonus de +30 % lors de la création du personnage et "Méditation" (voir ci-dessous).

#### Nouvelle compétence : la Méditation

Alors que les magiciens sont obligés de laisser le temps renouveler leurs réserves d'énergies magiques, les Psy ont trouvé un moyen plus rapide : la Méditation.

En effet, pour les Mages, l'énergie magique (les Points Astraux) représente une réserve qui se vide lorsqu'ils pratiquent la Magie. Pour les Psys, l'utilisation de Points Astraux représente une fatigue de l'esprit.

Ils peuvent donc se régénérer plus rapidement en utilisant une technique mentale spéciale.

Il existe deux formes de méditation :

- *La méditation profonde* : cette forme, rarement utilisée, coupe complètement l'utilisateur du monde extérieur. A moins d'encaisser une blessure grave, il ne reprendra contact avec la réalité qu'à la fin de sa méditation.

Cette forme de méditation est la plus puissante. Elle dure 12 heures et permet de regagner 2d4 PA après un jet de Volonté réussit ou 1d2 PA s'il est raté.

L'utilisateur ne peut pas être déplacé ni être dans une structure en mouvement. Comme il ne se nourrit pas durant 12 heures, il doit réussir un jet de Volonté avec un malus de -30 %. Si ce test est raté, l'utilisateur perd 1d2 PV liés à la faim.

En raison de la privation imposée par cette méthode, il est difficile de la pratiquer plusieurs jours d'affilés. En effet, après le premier jour de méditation, l'utilisateur devra réussir un jet de Volonté avec un malus de -40 % par jour successif. Bien entendu, les 12 heures suivant la méditation ne peuvent être utilisées que pour se reposer sinon les PA acquis seront perdus.

- *La méditation superficielle* : c'est une forme moins efficace mais moins dangereuse de la méditation profonde. L'utilisateur reste en contact avec le monde réel. Sa méditation peut être interrompue simplement en le secouant violemment ou par son 6<sup>e</sup> sens. Il est alors désorienté et ne peut rien faire durant 1 round.

La méditation superficielle se pratique par période de 8 heures. L'utilisateur regagne 1 PA par période. Il ne peut y avoir qu'une période de méditation tous les deux jours.

Le grand avantage de cette méthode est que l'utilisateur peut être déplacé, que se soit sur le dos d'un animal ou dans un véhicule.

#### Remarques :

- *La méditation des Psys est totalement différente de celle pratiquée par les assassins et ne peut être utilisée que par les Psys.*

- *Cette règle est optionnelle car les joueurs peuvent très facilement en abuser. Par conséquent, n'hésitez pas à la supprimer si les joueurs l'utilisent ne permanence.*

**Argent** : Comme la Classe de couverture + 1d20 écus.

#### Expérience et passage de niveau :

Le Guerrier Psy fait partie des classes spéciales. Il utilise donc la table des magiciens pour la progression en fonction de l'expérience. Il gagne 3 points par niveau à répartir entre le CA et le CD.

#### Remarques :

Le Guerrier Psy peut être de n'importe quelle race si cela correspond avec la carrière de couverture.

## 5.3.3 Les Psionistes

### 5.3.3.1 Définition

Les Psionistes sont très rares (environ 1 pour 200 Guerriers Psy) car cela demande un dévouement et une volonté exceptionnelle. De plus, la formation est très longue et difficile.

La plupart des Psionistes restent sur le Plan où ils ont été formés. Ceux-ci se dévouent alors entièrement à la recherche de nouveaux pouvoirs Psy. De ce fait, ils n'interviennent sur les autres Plans que lors d'événements très graves. Ils n'y passent d'ailleurs que peu de temps.

Vous l'aurez compris, les Psionistes sont beaucoup plus difficile à rencontrer que les Guerriers Psy et ne doivent par être utilisés à la légère durant les scénarios.

### 5.3.3.2 Règles

Tout comme les Guerriers Psy, le fait d'être un Psioniste impose certaines règles. En voici quelques unes :

- Un Psioniste ne peut avoir de pouvoirs magiques latents : son Khin est au maximum égal à 44 %.

- La caractéristique Psy d'un Psioniste doit être trois fois plus grande que son Khin.

- Un Psioniste ne porte pas d'arme car, comme les Mages, il a besoin de ses deux mains pour conjurer ses pouvoirs.

- Un Psioniste doit garder secret ses pouvoirs. Ils utilisent souvent les pouvoirs liés à l'esprit pour faire "oublier" aux témoins ce qu'ils ont vu.

#### Bonus aux caractéristiques :

- + 20 % au Psy.
- + 20 % en Intelligence.
- + 10 % en Connaissances.
- + 10 % en Volonté.
- + 1d10 en PA
- + 1d4 en PSM

*Remarque : Le bonus de 20 % au Psy est ajouté après son calcul (Khin x3).*

#### Droit à deux compétences parmi celles-ci :

"Connaissance de la Magie", "Méditation" (voir chapitre précédent), "Astronomie", "Connaissance des Drogues", "Divination", "Lire et écrire".

C'est également pour cette liste de compétences que le joueur obtient les 30 % en plus lors de la création.

#### Expérience et passage de niveau :

Le Psioniste fait partie des classes spéciales. Il utilise donc la table de magicien pour la progression en fonction de l'expérience : il gagne 1 point tous les deux niveaux à répartir entre le CA et le CD.

#### Remarques :

- Le Psioniste peut être Humain, Demi-Elfe, Honyss ou Brank.

- Les Psionistes n'ont pas à se soucier des problèmes basement matériel : La Mère Magie leur fournit tout ce dont ils ont besoin.

- Les Psionistes qui interviennent sur d'autres Plans sont toujours très expérimentés (niveau 8 au minimum).

## 5.3.4 Création d'un Psy

Après avoir choisis la classe, Guerrier Psy ou Psioniste, la création d'un Psy suit les règles normales pour la création de son personnage à l'exception des pouvoirs Psy qui suivent certaines règles particulières.

En effet, le Psy débutant aura un pourcentage de base de 2d10 % pour chacun des dix pouvoirs "Classiques" appelés aussi "Pouvoirs fondamentaux" (Hypnose, Télékinésie, Télépathie, Contrôle du corps, Lévitiation, Flamme, Lire les esprits, Bataille Mentale, Divination, Illusion).

Si le Psy est un Psioniste, il bénéficie d'un bonus de 5 % dans tous les pouvoirs.

Pour chaque tranche de 10 % de Psy au dessus de 70 % compris, le Psy gagne un bonus de 1d6 % à ajouter dans un de ses pourcentages.

Puis, le Psy devra choisir entre deux voies :

- se spécialiser. Il aura alors un pouvoir principal (bonus +1d30 %) et un pouvoir secondaire (bonus +1d20 %). Le pouvoir principal et le secondaire devront rester les pouvoirs ayant les plus hauts pourcentages (même s'ils peuvent s'intervertir).

- rester généraliste. Dans ce cas, il ajoute 1d6 % à chacun de ses pouvoirs.

#### Exemple :

*Un Psioniste débutant possède 82 % en Psy. Il choisit de se spécialiser en Télékinésie (pouvoir principal) et en Télépathie (pouvoir secondaire). Ses pourcentages de base et finaux seront :*

Pouvoir Fondamental	% de base (avant tirage)	% final
Hypnose	5 % + 2d10 %	18 %
Télékinésie	5 % + 2d10 % + 1d30 % + 2d6 %	43 %
Télépathie	5 % + 2d10 + 1d20 %	31 %
Contrôle du corps	5 % + 2d10 %	13 %
Lévitiation	5 % + 2d10 %	11 %
Flamme	5 % + 2d10 %	10 %
Lire les esprits	5 % + 2d10 %	14 %
Bataille Mentale	5 % + 2d10 %	19 %
Divination	5 % + 2d10 %	21 %
Illusion	5 % + 2d10 %	18 %

*Ces pourcentages peuvent paraître faibles mais il ne faut pas oublier que, comme pour les Mages, la progression est assez rapide.*

## 5.3.5 Règles pour les pouvoirs Psy

### 5.3.5.1 Le Contre

#### Description :

Il y a "Contre" ou "Tentative de contrage" chaque fois qu'on tente de résister à l'utilisation d'un pouvoir affectant le mental : Hypnose, Télépathie, Lecture des pensées...

Les règles du Contre se trouvent dans le livre du Maître (Livre de Base) au paragraphe 2.8.1 (p. 17). Néanmoins, voici cette règle pour vous éviter d'aller fouiller dans votre livre poussiéreux : presque n'importe quel personnage peut tenter de se protéger d'une tentative d'atteinte à son esprit (automatiquement ressentie) à condition qu'il ait une Intelligence supérieure à 60 % et un Khin supérieur ou égal à 10 %.

#### Principe général :

Après avoir annoncé la tentative de contrage, les deux protagonistes jettent 1d30 et ajoutent le résultat obtenu à leur pourcentage de Psy. Celui qui obtient le plus grand nombre gagne la confrontation.

Si l'un ou l'autre protagoniste, voire les deux, veulent mettre plus de chance de leur côté, ils peuvent dépenser des PA pour augmenter leur pourcentage de réussite. Pour cela, ils doivent dépenser 3 PA pour obtenir un bonus de 6 % au test. Evidemment, les protagonistes doivent indiquer le nombre de PA dépensés avant de lancer le d30 !

#### Les critiques :

Si un des personnages fait 1 lors du jet du d30, il perd automatiquement la confrontation. Si un des personnages fait 30, il la gagne automatiquement.

Si chacun des deux protagonistes fait 1 ou 30 au d30, il y a égalité : il faut recommencer la confrontation.

### 5.3.5.2 Mémorisation d'un pouvoir

Le terme mémorisation est utilisé à la place du terme apprentissage car, contrairement aux sortilèges utilisés par un Mage, tous les pouvoirs potentiellement utilisables par le Psy lui sont connus. Mais seul un petit nombre sont mémorisés et donc véritablement utilisables.

En effet, un Psy peut mémoriser un nombre de pouvoirs équivalent à son pourcentage de Psy divisé par dix (arrondi à l'entier inférieur). Par exemple, un Psioniste ayant un pourcentage en Psy de 97 % pourra mémoriser au plus 9 pouvoirs.

#### Mémoriser un pouvoir :

Mémoriser un pouvoir prend environ un demi-heure. Durant cette période, le personnage doit se concentrer sur ce qu'il sait du pouvoir.

Après cela, il doit réussir un test sous son pourcentage de Psy en tenant compte de la difficulté de mémorisation indiquée dans la description du pouvoir. S'il échoue à ce test, le personnage doit attendre un jour avant de faire une nouvelle tentative. Lors du test, il doit dépenser un nombre de PA égal au triple du coût du pouvoir à mémoriser. Ces PA serviront à "garder" le pouvoir en mémoire. Ces PA seront récupérés lorsque le pouvoir sera oublié.

#### "Oublier" un pouvoir :

Si un personnage Psy veut oublier un pouvoir, par exemple pour en mémoriser un nouveau, il doit se concentrer pendant une demi heure et réussir un jet en dessous de son pourcentage de Psy. S'il réussit, il regagne alors les points utilisés pour garder le pouvoir en mémoire et oublie le pouvoir. Si le test est un échec, le Psy doit attendre une journée avant de recommencer.

#### Utilisation d'un pouvoir :

Premièrement, il faut réussir un jet au-dessous du pourcentage de Psy.

Puis, le Psy dépense le nombre de PA correspondant au coût de lancement.

Enfin, il faut tester le pourcentage de réussite du pouvoir utilisé. Avant de faire le jet, le Psy peut augmenter ses chances de réussite en dépensant des PAs supplémentaires à raison de 1 PA dépensé pour un bonus de +2 % au test.

Si le test est une réussite, le pouvoir fonctionne correctement. S'il s'agit d'une réussite critique (95 ou plus sur le d100), le pouvoir est deux fois plus efficace (portée, dégâts, bonus... sont doublés).

Si le test est raté, le pouvoir ne fonctionne pas mais le Psy doit quand même payer la moitié de son coût de lancement. Si l'échec est critique (5 ou moins sur le d100), le Psy doit payer le double du coût et le sort agit sur une cible déterminée aléatoirement.

## 5.3.6 Les pouvoirs fondamentaux

Après de longues recherches, les Psionistes ont isolé dix pouvoirs fondamentaux. Tous les autres pouvoirs ne sont que des dérivés ou des applications particulières d'un pouvoir fondamental.

Par exemple, le pouvoir "Projectile" permettant de lancer un objet sur son adversaire est un dérivé de la Télékinésie.

Comme les sortilèges, les pouvoirs Psy ont des paramètres même s'ils sont différents :

- *La méditation et durée du pouvoir* : Ces deux paramètres représentent le temps de préparation du pouvoir.
- *Portée* : Cela indique la distance maximale à laquelle le pouvoir peut agir.
- *Dégâts* : Utilisé uniquement par les pouvoirs offensifs, ce paramètre indique les pertes (en PA, PV, PSM...) subies par la victime.
- *Points astraux* : Coût en PA occasionné par l'utilisation du pouvoir.
- *Difficulté de mémorisation* : Malus subit par le Psy lors d'une tentative de mémorisation.

Les pouvoirs fondamentaux sont :

- Hypnose
- Télékinésie
- Télépathie
- Contrôle du corps
- Lévitiation
- Flamme

- Lire les esprits
- Bataille Mentale
- Divination
- Illusion

Comme vous pouvez le remarquer, cette liste ressemble beaucoup à la liste des pouvoirs Psy présente dans le Livre de Base. Ceci n'est pas surprenant car ils couvrent presque tous les domaines de l'Esprit.

### 5.3.6.1 Hypnose

L'hypnose et tous ses dérivés permettent de modifier la mémoire, les habitudes et les goûts du sujet.

L'hypnose a "deux visages" : un visage sympathique avec les possibilités de guérison des troubles mentaux et un visage maléfique avec les possibilités de modification et de manipulation de l'esprit.

Il est important de souligner l'inutilité de l'hypnose lors de combats. En effet, toute tentative d'hypnose nécessite un minimum de temps et de calme. Néanmoins, c'est quand même une des familles de pouvoirs ayant le plus de potentiel.

#### **Pouvoir fondamental : l'hypnose**

Ce pouvoir permet de mettre quelqu'un en transe hypnotique. La personne hypnotisée pourra alors utiliser des pouvoirs de la famille "Hypnose".

L'utilisation d'un pendule brillant en or (valeur : 50 écus) ou en pierre précieuse (rubis, diamant... d'au moins 15 carats) est bien utile pour hypnotiser. Toutefois, avec un malus de -20 % au pourcentage de réussite, l'hypnotiseur peut se passer d'un pendule.

Si l'hypnotisé est consentant, il n'y aura pas de problème : il suffit de faire un test sous le pourcentage de réussite du pouvoir.

Si l'hypnotisé n'est pas consentant, il faut que l'hypnotiseur réussisse un test sous le pourcentage de réussite du pouvoir "Hypnose" assorti d'un malus de -5 %. Puis l'hypnotisé aura le droit à trois tentatives pour contrer l'hypnotiseur (voir règle de contrage ci-dessus). Si les trois tentatives ont échouées, la victime entre en transe.

*Méditation / durée : 10 minutes / transe de 10 minutes*

*Portée : individu*

*Dégâts : -*

*P. A. : 3*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

#### **Pouvoirs dérivés :**

- Scellé mentaux : Ce pouvoir permet de bloquer les souvenirs du sujet pour un événement précis.

Pour cela, le Psy doit d'abord gagner une confrontation de Volonté. Puis, il doit réussir son jet sous le pourcentage de réussite du pouvoir "Hypnose".

Si ce test est réussi, le Psy pourra affecter autant de souvenirs qu'il le veut à condition de réussir chaque fois un conflit de Volonté avec un malus cumulatif de -5 % par souvenir déjà bloqué.

Il est impératif de ne pas avertir le joueur s'il est vaincu lors de conflits (surtout lorsqu'il tente de faire oublier ses manipulations). Les conséquences qui vont en résulter seront très formatrices pour le Psy...

Dans certain cas (individu ayant plus de 100 en Volonté), les blocages peuvent sauter. Ceci peut arriver au bout d'un certain temps, lors d'un grand choc psychologique ou bien encore lors d'une blessure à la tête. Cela peut même faire l'objet d'un scénario...

*Méditation / durée : 10 minutes / -*

*Portée : individu*

*Dégâts : rien*

*P. A. : 3*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

- Remémoration : Ce pouvoir permet de rappeler au sujet des souvenirs enfouis depuis longtemps au fond de sa mémoire. C'est une des applications les plus courantes de l'hypnose.

Ce dérivé est souvent utilisé lors de recherches sur le passé d'une personne amnésique ou lors de procès afin de pousser la victime à se rappeler de détails qu'elle aurait oublié en temps normal.

Ce genre d'expérience commence toujours par un jet sous le pourcentage de réussite du pouvoir. Puis, le joueur doit faire preuve de roleplay pour faire ressurgir les souvenirs, comme le ferait un psychanalyste.

Il faut néanmoins faire attention lorsque la tentative se heurte à des psychoses ou à un scellé mental (voir ci-dessus). Dans ce cas, l'hypnotiseur (avec l'aide de l'hypnotisé s'il est consentant) doit réussir des jets de Volonté contre une difficulté fixée en fonction des circonstances. Ce genre de conflit peut entraîner chez l'hypnotisé la perte de PSM.

*Méditation / durée : 20 minutes / séance d'une heure*

*Portée : individu*

*Dégâts : rien*

*P. A. : 4*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

- Suggestion post-hypnose : Ce pouvoir permet d'implanter une suggestion dans l'esprit du sujet. Cette suggestion n'est pas assez puissante pour le pousser au suicide ou pour le faire agir contre sa nature.

Une fois l'hypnose réussie (test réussi), il suffit au joueur d'expliquer de manière détaillée au Maître du Jeu quelle est la suggestion qui est faite au sujet. Puis, le joueur doit réussir un jet sous le pourcentage de réussite assorti d'un malus fixé par le Maître du Jeu en fonction de la nature de la suggestion (au moins -20 % si elle implique une violence physique).

Après cela, c'est au Maître du Jeu de voir comment ce comportera la victime.

*Méditation / durée : 10 minutes / -*

*Portée : individu*

*Dégâts : rien*

*P. A. : 3*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

### 5.3.6.2 La Télékinésie

La Télékinésie et ses dérivés permettent de déplacer des objets par la force de la pensée.

Ce type de pouvoir est très intéressant car il peut servir à tout et à n'importe quoi. Une de ses seules limitations est l'imagination de l'utilisateur.

Ce pouvoir ne fonctionne pas sur le Psy lui-même ni sur des êtres vivants.

#### **Pouvoir fondamental : la télékinésie**

La télékinésie permet de déplacer à faible vitesse un objet visible ayant un poids maximum de 3 kg.

Si ce pouvoir est considéré comme fondamental c'est parce qu'il est moyen dans toutes ces caractéristiques : les autres pouvoirs privilégieront l'une ou l'autre caractéristique au détriment des autres.

Comme pour tous les autres pouvoirs de cette famille, il faut réussir un test sous le pourcentage de réussite du pouvoir pour l'activer puis un test à chaque fois que l'objet doit prendre une direction différente.

*Méditation / durée : 1 r / 6 r*

*Portée : objet visible*

*Dégâts : ceux dus à l'objet utilisé*

*P. A. : 4 / 7 r*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

#### **Pouvoirs dérivés :**

- Projectile : Ce pouvoir permet de déplacer à grande vitesse un petit objet de masse réduite (souvent un caillou). Ce pouvoir est souvent utilisé au combat pour assommer ou blesser un adversaire à distance.

Après avoir réussi le jet sous le pourcentage de Télékinésie, la méditation n'a besoin d'être faite qu'une seule fois. Une fois le premier round passé à méditer, les 9 autres peuvent servir à envoyer des projectiles comme une attaque avec une arme de jet : le Psy doit réussir un jet de Viser puis faire un jet de localisation.

C'est au Maître de Jeu de juger des dégâts causés par l'attaque : ils sont généralement proches de ceux des armes de jet (fronde, dague de lancer...).

*Méditation / durée : 1 r / 9 r*

*Portée : objet visible*

*Dégâts : ceux dus à l'objet utilisé*

*P. A. : 6 / 10 r*

*Difficulté de mémorisation : 8 %*

- Projection : Ce pouvoir privilégie la puissance. Il permet de renverser une masse pouvant aller jusqu'à 100 kg.

*Méditation / durée : 2 r / 4 r*

*Portée : objet visible*

*Dégâts : ceux dus à l'objet utilisé*

*P. A. : 6 / 6 r*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

#### **5.3.6.3 Télépathie**

##### **Pouvoir fondamental : la télépathie**

Ce pouvoir permet de communiquer spirituellement avec une personne vivante qu'il connaît ou qu'il voit.

Comme pour tous les autres pouvoirs de cette famille, il faut réussir deux tests sous le pourcentage de réussite du

pouvoir. Le premier sert à activer le pouvoir et le deuxième à s'en servir.

*Méditation / durée : 1 r / 9 r*

*Portée : personne visible ou connue*

*Dégâts : -*

*P. A. : 7 / 10 r*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

#### **Pouvoirs dérivés :**

- Télépathie animale : Ce pouvoir permet de communiquer avec un animal, quelque soit son espèce.

*Méditation / durée : 1 r / 9 r*

*Portée : animal visible ou connu*

*Dégâts : -*

*P. A. : 7 / 10 r*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

- Protection mentale : Ce pouvoir permet de se protéger contre une tentative de communication ou de lecture des pensées avec un mur psychique dont la force est égale au pourcentage de réussite.

*Méditation / durée : 0,5 r / 9,5 r*

*Portée : personne visible ou connue*

*Dégâts : -*

*P. A. : 7 / 10 r*

*Difficulté de mémorisation : 10 %*

#### **5.3.6.4 Contrôle du corps**

Pour l'ensemble des pouvoirs, les facultés physiques de la victime sont retrouvées au bout de 3 jours, sauf pour les fractures pour lesquelles il faut attendre une semaine.

##### **Pouvoir fondamental : contrôle du corps**

Le contrôle du corps intervient à plusieurs niveaux. Premièrement, au niveau des liquides, le psy peut contrôler son débit sanguin (en liaison avec le rythme cardiaque), la sécrétion de lymphe, de mucus... Deuxièmement, ce pouvoir intervient au niveau des tissus (muscle, os...) afin de les renforcer, solidifier, détendre, assouplir... Ce pouvoir ne sert pas pour réparer un os cassé par exemple.

*Méditation / durée : 2 r / selon*

*Portée : soi-même*

*Dégâts : -*

*P. A. : selon action*

*Difficulté de mémorisation : 15 %*

#### **Pouvoirs dérivés :**

- Réparation de fracture : Comme le nom l'indique, ce pouvoir sert à réparer une ou plusieurs fractures du Psy. Les tissus osseux, après avoir été remis en place si nécessaire, vont se ressouder.

*Méditation / durée : 2 r / selon*

*Portée : soi-même*

*Dégâts : -*

*P. A. : 6*

*Difficulté de mémorisation : 15 %*

- Soin d'hémorragie : Ce pouvoir permet de stopper une hémorragie interne ou externe chez le Psy. Les tissus se reformeront ensuite.

*Méditation / durée* : 2 r / -  
*Portée* : soi-même  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 3  
*Difficulté de mémorisation* : 15 %

- Soin d'infection : Ce pouvoir permet de stopper une infection chez le Psy.

*Méditation / durée* : 1 r / -  
*Portée* : soi-même  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 1  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

- Guérison de brûlures, cicatrices : Ceci permet d'enlever une brûlure, une cicatrice, un grain de beauté, un tatouage... Bref, ce pouvoir permet de réparer la peau. Par contre, il ne permet pas de changer la morphologie (changer de visage par exemple).

*Méditation / durée* : 1 r / -  
*Portée* : soi-même  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 2  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

### 5.3.6.5 Lévitiation

#### **Pouvoir fondamental : Lévitiation**

Ce pouvoir permet au Psy de s'élever dans les airs à concurrence de 10 mètres en hauteur et de 5 mètres latéralement.

*Méditation / durée* : 2 r / -  
*Portée* : soi-même  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 7 + 3 / 10 r  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

#### **Pouvoir dérivé :**

- Lévitiation d'êtres vivants : Ce pouvoir permet de faire léviter des êtres vivants autre que le Psy.

*Méditation / durée* : 2 r / -  
*Portée* : être vivant visible  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 7 + 3 / 10 r  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

### 5.3.6.6 Flamme

#### **Pouvoir fondamental : Flamme**

Ceci permet au Psy de créer une petite flamme dans sa main ou sur son pouce. Elle ne la brûle pas mais peut en revanche enflammer un combustible.

*Méditation / durée* : 0,5 r / -  
*Portée* : soi-même  
*Dégâts* : ceux du feu  
*P. A.* : 2 / heure  
*Difficulté de mémorisation* : 3 %

### 5.3.6.7 Lire les esprits

#### **Pouvoir fondamental : Lecture des pensées**

Cela permet de connaître les pensées qu'un individu a au moment précis où le pouvoir est déclenché. On ne peut pas lire les souvenirs d'une personne si celle-ci n'y pense pas. Les mensonges peuvent aussi être détectés.

*Méditation / durée* : 1 r / 9 r  
*Portée* : personne visible ou connue  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 8 r  
*Difficulté de mémorisation* : 12 %

### 5.3.6.8 Bataille mentale

Sous ce nom sont regroupés tous les pouvoirs utilisés par le combat psychique. Il n'y a pas de pouvoir fondamental mais que des pouvoirs d'attaque et de défense. Pour en savoir plus sur les combats psychiques, reportez-vous au Livre de Base, page 18 et 19 de la section du Maître de Jeu ou au chapitre 8.5 de ce net-supplément.

### 5.3.6.9 Divination

#### **Pouvoir fondamental : Divination**

En se concentrant puis en touchant une personne ou un objet, le psy peut avoir des flashes du passé ou de l'avenir proche. Ces flashes sont sous forme de 3 images fixes, en noir et blanc, relatives à l'être ou à l'objet touché.

Si le test de ce pouvoir a été un échec, le psy aura quand même une vision mais elle ne sera pas du tout exacte.

*Méditation / durée* : 2 r / -  
*Portée* : être vivant ou objet touché  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 5  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

### 5.3.6.10 Illusion

#### **Pouvoir fondamental : Illusion**

Permet de créer des illusions identiques à celles du premier et deuxième Cercle de la Magie Eau-Lumière. Pour ne pas être victime d'une telle illusion, la personne doit réussir un test de Volonté avec comme difficulté le pourcentage de réussite du Psy dans ce pouvoir.

*Méditation / durée* : 2 r / -  
*Portée* : être vivant visible  
*Dégâts* : -  
*P. A.* : 7 + 3 / 10 r  
*Difficulté de mémorisation* : 10 %

## 5.4 Les Vampires

Les Vampires décrits dans le supplément "Magies" (page 100), semblaient beaucoup trop puissants au goût de plusieurs Maîtres de Jeu. C'est pourquoi ce chapitre se propose de redéfinir le "Vampire".

Pour cela, trois types de Vampires seront abordés.

Les Vampires sont probablement les plus puissants et les plus dangereux des Non-Morts. Même s'ils ne sont pas vraiment des Morts-Vivants (au contraire, les Vampires sont condamnés à vivre éternellement pour expier une faute très grave envers les Dieux ou contre une Entité), ils font partie de la même famille de créatures.

Comme si une vie éternelle ne suffisait pas comme punition, ils sont en plus obligés de boire du sang sous peine de mourir de faim. Certains érudits pensent qu'ils souffrent d'une défaillance du foie qui les empêche de se nourrir normalement.

Cette désagréable particularité fait que les Vampires sont rarement considérés comme de bons voisins et que dès que l'on suspecte la présence d'un Vampire quelque part, de multiples aventuriers cherchent à l'éliminer...

### 5.4.1 Historique et classification

Les vampires peuvent être de trois sortes : les Vampires majeurs, les "Eveillés" et les Vampires mineurs.

#### 5.4.1.1 Vampires majeurs

Il est dit dans la description des vampires du supplément "Magies", que les vampires majeurs sont des êtres maudits par les Entités d'une religion. En réalité, ces Entités se trouvent être les terribles Entités sorcières, les seules à avoir suffisamment de pouvoirs et de méchanceté pour lancer une malédiction aussi terrible.

Les premiers vampires, appelés aussi "les Maudits", furent des sorciers qui avaient abandonnés leurs Dieux lors de la période sombre ayant menée la déchéance actuelle des Entités sorcières, il y a de cela environ 450 ans.

Les Maudits sont probablement les plus puissants des vampires car ils combinent la force physique des vampires et la puissance magiques des sorciers.

De plus, ils sont très âgés (450 ans) et par conséquent, très puissants (pensez donc à Azharis...).

#### 5.4.1.2 Les "Eveillés"

Il existe d'autres vampires, appelé "Eveillés", engendrés par une malédiction proférée par une personne.

En effet, les sorciers étant également des magiciens, ils ont accès au terrible sortilège "Malédiction". Ils déchaînent souvent ce sortilège sur ceux qui tentent de les exterminer. Toutefois, comme ce ne sont pas des Dieux, ils ne peuvent pas transformer leurs bourreaux directement en Vampire. Ils maudissent donc souvent leur descendance ou leur famille.

De même, pour pouvoir durer, les malédictions doivent être obligatoirement vagues et doivent se réaliser que dans certains cas. Voici quelques exemples de malédiction "courantes" :

*"Je maudis le troisième fils de ta descendance pour l'éternité."*

*"Désormais et pour toujours, ta famille engendrera une descendance exsangue et maudite."*

*"A chaque siècle qui passe, un de tes enfants, se relèvera de sa mort et hantera les vivants."*

Dans le meilleurs des cas, la malédiction est prise au sérieux. Des mesures sont alors prises pour la contrer : transmission du secret de père en fils, élimination des nouveau nés "à risque", isolation de certaines personnes...

Si la malédiction n'est pas prise au sérieux ou lorsque ces dispositions ont échouées, de nouveaux vampires apparaîtront et tenteront de conquérir le monde des vivants.

#### 5.4.1.3 Vampires mineurs

Le dernier type de Vampire est le Vampire mineur, être normal transformé par la morsure d'un autre Vampire en créature de la nuit.

Comme souligné dans la description des Vampires du deuxième supplément (Magie), ces êtres ont généralement une durée de vie faible (moins de deux mois) car contrairement aux deux autres types de Vampire, ils ne sont pas "préparés" à survivre avec cette malédiction.

Ils n'ont souvent même pas conscience de leur état de Vampires et de ce fait, ils sont rapidement repérés et éliminés par les chasseurs de vampires.

Néanmoins, il existe des cas de vampires mineurs ayant survécus. Certains sont même devenus puissants grâce au soutien d'autres Vampires qui ne sont, généralement, que des servants élevés au rang de Vampire grâce à une cérémonie de parrainage.

### 5.4.2 Les PNJs vampires

Les vampires peuvent être la sources d'innombrables scénarios.

Il faut différentier, là encore, le comportement des trois types de vampires :

- Les Maudits se sont généralement tous établis depuis longtemps en un lieu, pas forcément retiré, depuis lequel ils arrangent des intrigues de manière à s'accaparer encore plus de pouvoirs. Les querelles sont très rares entre Maudits, car cela fait longtemps qu'ils se connaissent tous et qu'ils se sont répartis les domaines d'activité.

- Les Eveillés sont plus actifs, surtout s'ils sont jeunes. En effet, ils parcourent le monde à la recherche de pouvoirs, d'un lieu où se retirer plus tard, de contacts avec d'autres vampires ou, tout simplement, d'aventure.

- Les Mineurs, s'ils ne sont pas au service d'un vampire puissant, sont des bêtes traquées prêtes à tout pour échapper à leurs poursuivants. Il faut noter que ces poursuivants sont souvent imaginaires car les Mineurs ont tendance à être paranoïaques ce qui leur fait commettre des erreurs.

Les Maudits sont très intéressants car il est facile d'en faire un némésis pour les personnages : il suffit qu'ils contrecarrent les plans d'un des Maudits une fois de trop pour qu'il se venge de manière terrible...

Pour remédier à ce type de problème, un groupe de personnages a trouvé une solution originale : ils ont proposé une alliance à un Maudit qui leur en voulait... Depuis ils partent régulièrement en mission pour lui !

## 5.4.3 Devenir un Vampire

### 5.4.3.1 La morsure

Lorsqu'un vampire mord une victime c'est pour se nourrir de son sang. Il peut aspirer au maximum 3d4 PV par round mais il y aura automatiquement 1d4 PV de perte lors de l'aspiration (sang s'écoulant de la plaie et de la bouche du vampire).

Il est important de noter qu'un vampire est rarement aussi vulnérable que lorsqu'il vampirise une victime puisqu'il ne peut se défendre tout en continuant d'aspirer le sang.

C'est de là que vient une tactique connue et utilisée par les chasseurs de vampire : lui donner une proie puis le frapper dans le dos en espérant le tuer d'un seul coup. Malheureusement, pour appliquer cette technique, il faut faire une supposition très hasardeuse : il faut que le vampire ne se doute pas du piège, sinon, c'est dans 95 % des cas la mort pour le chasseur...

Pour se dégager d'un vampire, il existe plusieurs possibilités :

- Soit quelqu'un d'autre le pousse à abandonner. Si le vampire subit une blessure causant la perte de plus de 25 % de ses PV, il doit réussir un test de Volonté à -60 % pour continuer à vampiriser sa victime.

- Soit le vampire décide d'arrêter, auquel cas il doit réussir un test de Volonté à -30 % pour résister à l'appel du sang.

- Soit se dégager soi-même (très dur). Pour cela, il faut réussir un test de Volonté à -40 % pour échapper au charme du vampire puis se libérer de ses bras (conflit de Puissance).

*Remarque : le vampire à 170 % en Force Bras.*

### 5.4.3.2 La contagion

Si la victime survit, il y a une certaine probabilité qu'elle devienne un(e) vampire mineur(e). Cette probabilité dépend de la puissance du vampire et de la durée de la morsure.

En générale, si c'est un Maudit, la probabilité est de 70 %. Si c'est un Eveillé, la probabilité est de 40 %. Si c'est un Mineur, la probabilité est de 20 %.

Il faut rajouter à cela un bonus de 5 % par round de morsure après le deuxième round.

Le Maître de Jeu peut ajouter un bonus / malus allant jusqu'à +/-10 % en fonction de la puissance du vampire.

### 5.4.3.3 La cérémonie de parrainage

La cérémonie de parrainage permet à un vampire (que ce soit un Maudit ou un Eveillé) d'élever un de ses servants au statut de Vampire mineur.

C'est une cérémonie compliquée comparée à une simple morsure mais qui présente l'avantage de garantir le résultat.

Elle se déroule en trois parties qui doivent impérativement avoir lieu à treize jours d'intervalle. Le rituel à suivre est assez simple : le parrain et le futur vampire se tiennent au centre d'un pentacle tracé avec le sang d'un homme et doivent prononcer une série de paroles rituelles. La troisième fois, à la fin de la cérémonie, le vampire doit absorber la totalité du sang de son servent qui se réveillera le lendemain matin Vampire mineur.

Comme il y a un fort dégagement d'énergie chaotique durant la cérémonie, n'importe quel personnage maîtrisant la Magie sera fortement perturbé.

## 5.4.4 Avoir un personnage Vampire

S'il n'est pas possible d'incarner un Maudit, on peut tout à fait imaginer un joueur incarnant un personnage Eveillé ou Mineur.

Il sera néanmoins très important de bien faire comprendre au joueur que si quiconque est au courant de sa vraie nature, sa durée de vie est réduite à une semaine, maximum un mois. En effet, s'il est un type de créature détestée et pourchassée par toutes les races et tous les royaumes, c'est bien les vampires (même si on parle d'alliance entre des vampires et Azharis. Rien n'a pu être prouvé).

Le personnage devra faire un background très fouillé pour son personnage, expliquant ses origines humaines, vampiriques, le rapport qu'il a avec son "géniteur"... ainsi que des merveilles d'improvisation lors des parties !

Ce type de personnage est donc à déconseiller aux joueurs débutants ou "gros bill" : le vampire ne se résume pas juste à des bonus aux caractéristiques de combat et l'obligation de porter un sombrero pour rester à l'ombre.

## 5.4.5 Création d'un Vampire Eveillé

Lors de la création d'un Vampire Eveillé, il faut appliquer les bonus du vampire comme si c'était une classe.

### Bonus aux caractéristiques :

- + 20 % en Intelligence
- + 20 % en Volonté
- + 10 % en Puissance

- + 10 % en Adresse
- + 10 % en Réflexes
- + 10 % en Rapidité
- + 1d4 PA
- + 1 en CA et + 1 en CD

#### **Droit à deux compétences parmi celles-ci :**

Connaissance de la Magie, Connaissance des drogues, Démonologie, Connaissance des poisons, Divination, Nécromancie, Lire et Ecrire, 6<sup>e</sup> sens, Spiritisme.

C'est également pour cette liste de compétences que le joueur obtient les 30 % de bonus lors de la création.

#### **Les Pouvoirs Psy :**

Même si les vampires ne peuvent utiliser les pouvoirs Psy, ils disposent de pouvoirs innés très semblables (notamment Hypnose). Pour simplifier, on considérera que le vampire dispose des pouvoirs suivants lors de leurs création :

- Hypnose (60 %)
- Flammes (75 %)
- Lire les pensées (65 %)

Tous les autres pouvoirs "Psy" sont à 0 % et ne peuvent pas être développés.

#### **Le Khîn et la Magie :**

Un vampire n'est pas forcément magicien. Il est néanmoins courant, de par leur nature, qu'ils aient un potentiel magique. Pour exprimer cela, leur khîn est égal à  $20 + 3d30$  %.

Il peut donc arriver que des vampires aient un potentiel magique exploitable dès leur Eveil. Le Maître de Jeu pourra, dans ce cas, accorder ou non des sorts à la création en fonction du background fourni par le joueur.

#### **Argent et possession de départ :**

Cela dépend entièrement du background, des conditions dans lesquelles le personnage a quitté sa famille, du temps passé depuis son Eveil...

#### **Age, Eveil et Background :**

Pour l'âge, il s'agit de prendre des personnages relativement jeunes. En effet, la plupart du temps, l'Eveil a lieu vers la fin de l'adolescence. Je vous conseille de ne jouer que des vampires récemment Eveillés car ils montent rapidement en puissance et deviennent vite injouables : au-delà de cinq ans d'Eveil, ce sont déjà des monstres ; à dix ans, ils sont totalement injouables.

Le background devrait être particulièrement soigné. Il y a, en tout cas, trois points à traiter impérativement : les origines de la malédiction frappant le personnage, les raisons pour lesquelles elle a été négligée (puisqu'il est en vie) et son comportement par rapport à son nouvel état et à ses nouveaux pouvoirs.

#### **Expérience et passage de niveau :**

Le vampire augmente ses caractéristiques et compétences par deux moyens : l'expérience (système classique) et avec l'âge (date depuis laquelle il est éveillé). En effet, il deviendra bien plus puissant avec l'âge qu'avec l'expérience.

Le passage de niveau fonctionne de la manière suivante : le vampire doit amasser (niveau à atteindre + 4) x1000 px pour passer au niveau supérieur

#### *Exemple :*

*Pour atteindre le niveau 2, il faut 6000 px, pour atteindre le niveau 3, il faut 7000, pour atteindre le niveau 4, il faut 8000...*

Le vampire gagne 2 points à répartir entre le CA et le CD par niveau.

Pour le système de progression fonctionnant avec l'âge, reportez-vous au chapitre 5.4.7.

#### **Remarque :**

Pour des raisons évidentes, un Quak ne peut être un vampire Eveillé (pas de reproduction donc pas de descendance). Mise à part cette exception, toutes les races peuvent être choisies pour jouer un vampire Eveillé, même si certaines fonctionnent mieux que d'autres.

## **5.4.6 Création d'un Vampire Mineur**

Les Vampires mineurs sont les plus courants des vampires. En effet, tout individu ayant survécu à la morsure d'un vampire a de grande chance de devenir un vampire mineur.

Ce sont également les vampires ayant le moins de chance de survivre à court terme car ils ne sont pas préparés à leur nouvelle nature. De plus, ils ne savent pas la cacher la plupart du temps. Il existe néanmoins une exception : les Vampires mineurs parrainés car eux, ont décidés leur contamination (voire la cérémonie).

Une fois qu'un personnage a été contaminé (voire la morsure), un certain nombre de modifications sont à faire sur ses caractéristiques autant que sur sa psychologie. En dehors de cela il n'y a pas de grosse modification (même race, même classe...).

#### **Modification des Caractéristique :**

- + 20 % en Puissance
- + 15 % en Adresse
- + 15 % en Réflexes
- + 15 % en Rapidité
- + 10 % en Force Bras
- + 10 % en Sensations
- 10 % en Intelligence
- 10 % en Volonté
- + 1d6 PV
- + 4 en CA et + 2 en CD

Il acquière également la "compétence" folie.

#### **Les pouvoirs Psys :**

Les Vampires mineurs ne peuvent pas utiliser de pouvoirs Psy.

**Le Khin et la Magie :**

Le fait de devenir un Vampire mineur n'influe pas sur les pouvoirs magiques du personnage. Toutefois, il aura désormais une préférence pour les sorts "maléfiques".

**Transformation et background :**

La transformation en Vampire mineur n'est pas instantanée. Sa durée dépend de l'individu et de la puissance avec laquelle il rejette cette transformation. Elle peut donc prendre entre 2 heures et une semaine dans la plupart des cas.

Cette période de transformation est lourde de conséquence sur la mentalité du personnage. Il serait donc approprié de la décrire de manière approfondie dans le background ou en cours de jeu s'il s'agit d'un joueur. Ces quelques questions peuvent vous aider :

- Le personnage a-t-il compris ce qui lui arrivait ?
- S'il était croyant, a-t-il rejeté sa religion, ses Dieux s'étant avérés incapables de le protéger.
- A-t-il accepté la transformation en se réjouissant de sa nouvelle puissance ou a-t-il combattu la transformation de toutes ses forces ?
- Comment assume-t-il le fait de devoir tuer des innocents pour vivre ?

**Expérience et passage de niveau :**

Le système fonctionne comme précédemment décrit pour le Vampire éveillé. Toutefois, un Vampire mineur doit dépenser 1000 px supplémentaires pour pouvoir passer un niveau.

Il va acquérir également certaines capacités avec l'âge. Celles-ci sont décrites ci-dessous.

**5.4.7 Pouvoirs et faiblesses**

*5.4.7.1 Système*

Pour éviter qu'un Vampire soit injouable, il est nécessaire de limiter ses pouvoirs mais également ses faiblesses.

Pour cela, il suffit d'utiliser le système ci-dessous. Il fonctionnent avec l'âge : plus un Vampire est vieux plus il dispose de pouvoirs spéciaux, et plus il a de faiblesses.

Ainsi, un jeune vampire pourra facilement passer pour un humain et se mêler à eux alors qu'un vieux ne pourrait en aucun cas le faire. Par contre, ce dernier sera incroyablement plus puissant.

Remarque : Lorsque l'on parle d'âge, il s'agit du temps passé depuis que le personnage est devenu Vampire et non du temps passé depuis sa naissance. C'est en partie pour cette raison que la plupart des Vampires parlent de deuxième naissance lorsqu'il évoque leur transformation en Vampire.

	Vampire Eveillé		Vampire Mineur	
	Nb de pouvoirs	Nb de faiblesses	Nb de pouvoirs	Nb de faiblesses
Naissance	3	1	1	1
1 Semaine	1	1	2	1
1 Mois	2	0	1	1
3 Mois	0	1	0	1
1 an	2	0	1	0
5 ans	0	1	0	1
10 ans	2	0	1	0

Après 10 ans, les deux types de vampires acquièrent alternativement un pouvoir ou une faiblesse par tranche de dix ans.

*5.4.7.2 Les pouvoirs*

La liste qui suit à la page suivante est non-exhaustive. Pour déterminer quel pouvoir est acquis par le Vampire, il suffit de lancer un d20.

Remarques :

- Certains pouvoirs ne sont pas cumulables ainsi il est impossible d'avoir en même temps Force accrue, Pouvoirs magiques accrus et Agilité accrue ou bien Chauve-souris, Forme Gazeuse et Ombres.
- La plupart des pouvoirs ne peuvent être pris qu'une fois. Les exceptions sont : Résistance, Pouvoirs vampiriques, Morsure mortelle, Réflexes éclairs et Régénération.
- Le pouvoir Chauve-souris à deux niveaux : la première fois qu'il est prit, le Vampire acquiert un familier et la seconde fois, il est capable de se transformer en Chauve-souris (il fusionne avec l'essence de son familier qui disparaît lors de l'acquisition du deuxième niveau).
- Les pouvoirs vampiriques ne peuvent pas être acquis par un Vampire mineur.
- Pour le pouvoir Mort-Vivant : jusqu'à ce qu'il l'acquière, le Vampire reste psychologiquement attaché à son corps et le joueur doit tenir compte, comme n'importe quel autre personnage, des multiplicateurs de dégâts.

*5.4.7.3 Les faiblesses*

La liste qui suit à la page suivante est non-exhaustive. Pour déterminer quel pouvoir est acquis par le Vampire, il suffit de lancer un d20.

Remarques :

- Les faiblesses sont toutes cumulables et, lorsqu'on parle de Niveau, il s'agit du nombre de fois qu'une faiblesse a été prise.
- A propos des armes en argent et des armes bénies : si le Vampire n'a pas la faiblesse correspondante, il encaisse quand même les dégâts mais ils ne sont pas multipliés. c'est également les cas des armes magiques alors que les armes "normales" sont sans effets contre les Vampires.

Liste des pouvoirs																						
D20	Nom	Effets																				
1-2	Force accrue	Donne un bonus de +20 % en Puissance, +10 % en Force Jambes, de +10 % en Force Bras																				
3-4	Pouvoirs magiques accrus	Donne un bonus de +20 % en Intelligence, +10 % en Khīn, +10 % en Volonté ainsi que +1d20 PA.																				
5-6	Agilité accrue	Donne un bonus de +10 % en Réflexes, +10 % en Rapidité et de +10 % en Adresse.																				
7-8	Chauve-souris	Le Vampire acquiert un familier Chauve-Souris (cf. Livre du MJ, p. 47)																				
9-10	Forme gazeuse	Permet au Vampire de se dissoudre en un nuage de gaz plus ou moins dense. Ce pouvoir permet de s'échapper facilement de n'importe quelle prison mais doit être utilisé avec attention et prudence en extérieur. En effet, le nuage peut être éclaté par grands vents et le Vampire ne pourra pas se reconstituer. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour.																				
11-12	Ombres	Le Vampire peut se fondre dans les ombres obtenant ainsi un bonus de 100 % à son camouflage.																				
13	Régénération	Lorsqu'il dort, le vampire régénère ses PV et ses PA. Il regagne chaque nuit selon ces tables : <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Puissance</th> <th>Récupération</th> <th>Volonté</th> <th>Récupération</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01 % à 79 %</td> <td>1 PV</td> <td>01 % à 79 %</td> <td>1 PA</td> </tr> <tr> <td>80 % à 129 %</td> <td>1d2 PV</td> <td>80 % à 129 %</td> <td>1d2 PA</td> </tr> <tr> <td>130 % à 169 %</td> <td>1d4 PV</td> <td>130 % à 169 %</td> <td>1d4 PA</td> </tr> <tr> <td>+ de 170 %</td> <td>1d4+1 PV</td> <td>+ de 170 %</td> <td>1d4+1 PA</td> </tr> </tbody> </table>	Puissance	Récupération	Volonté	Récupération	01 % à 79 %	1 PV	01 % à 79 %	1 PA	80 % à 129 %	1d2 PV	80 % à 129 %	1d2 PA	130 % à 169 %	1d4 PV	130 % à 169 %	1d4 PA	+ de 170 %	1d4+1 PV	+ de 170 %	1d4+1 PA
Puissance	Récupération	Volonté	Récupération																			
01 % à 79 %	1 PV	01 % à 79 %	1 PA																			
80 % à 129 %	1d2 PV	80 % à 129 %	1d2 PA																			
130 % à 169 %	1d4 PV	130 % à 169 %	1d4 PA																			
+ de 170 %	1d4+1 PV	+ de 170 %	1d4+1 PA																			
14	Réflexes éclairés	Le Vampire reçoit un bonus +30 % en Réflexes																				
15	Prouesses physiques	Lors du calcul du poids soulevé, de la longueur des sauts ainsi que de la vitesse en course, les scores du Vampire sont multipliés par 1,5.																				
16-17	Mort-Vivant	Le Vampire réalise qu'il est vraiment mort et que son corps ne dispose plus de points faibles : il ne subit PLUS de modificateur de dégâts lorsque l'on touche une partie sensible de son corps.																				
18	Pouvoirs vampiriques	Donne un bonus d'1d10 % à tous les pouvoirs innés du Vampire (Hypnose, Flamme, Lire les pensées).																				
19	Morsure mortelle	Ce pouvoir augmente d'1d4 les dégâts lors de morsures mais augmente également de 5 % les chances, pour la victime, de devenir un Vampire mineur.																				
20	Résistance	Permet de supprimer une faiblesse.																				

Liste des faiblesses																						
D20	Nom	Effets																				
1-8	Brûlure du jour	Le Vampire encaisse des dégâts pour toute exposition directe à la lumière du soleil selon cette table : <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Dégâts</th> <th>Niveau</th> <th>Dégâts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1d2 PV / Heure</td> <td>5</td> <td>1d20 PV / Minute</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1d6 PV / Heure</td> <td>6</td> <td>1d2 PV / Seconde</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1d2 PV / Minute</td> <td>7</td> <td>1d6 PV / Seconde</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>1d6 PV / Minute</td> <td>8+</td> <td>1d20 PV / Seconde</td> </tr> </tbody> </table>	Niveau	Dégâts	Niveau	Dégâts	1	1d2 PV / Heure	5	1d20 PV / Minute	2	1d6 PV / Heure	6	1d2 PV / Seconde	3	1d2 PV / Minute	7	1d6 PV / Seconde	4	1d6 PV / Minute	8+	1d20 PV / Seconde
Niveau	Dégâts	Niveau	Dégâts																			
1	1d2 PV / Heure	5	1d20 PV / Minute																			
2	1d6 PV / Heure	6	1d2 PV / Seconde																			
3	1d2 PV / Minute	7	1d6 PV / Seconde																			
4	1d6 PV / Minute	8+	1d20 PV / Seconde																			
9-11	Aversion religieuse	Le Vampire doit réussir un jet de Volonté pour s'approcher d'un symbole religieux. Il doit réussir un jet tous les mètres dans un rayon de Niveau mètres. Le premier test est assorti d'un malus de - Niveau x 10 % et la difficulté des suivants augmente de 10 % par test. Si le symbole est brandi par un croyant (d'une foi considérant les Vampires comme des créatures démoniaque), ce sont des conflits de Volonté (toujours avec les mêmes malus) que doit remporter le Vampire. S'il échoue à un test, il ne peut se rapprocher d'un symbole religieux pendant 1d20 heures.																				
12-14	Répulsion par ail	Fonctionne comme l'aversion religieuse mais le cas d'un "croyant" ne peut arriver.																				
15	Eau courante	Le Vampire doit réussir un test de Volonté avec un malus de - 2 x Niveau x 10 % pour réussir à traverser une étendue d'eau courante (rivière, fleuve, lac avec du courant...).																				
16	Eau bénie	Le Vampire encaisse x d6 (x étant le Niveau) lorsqu'il se fait éclabousser par une fiole d'eau bénie. Si la quantité est plus grande, utilisez des d8 ou des d12 voire des d20.																				
17-18	Armes en Argent	Le Vampire multiplie les dégâts par 1 + 0,2 x Niveau lorsqu'il est frappé avec une arme en argent.																				
19-20	Armes bénies	Le Vampire multiplie les dégâts par 1 + 0,5 x Niveau lorsqu'il est frappé avec une arme bénie (si l'arme est sacrée c'est 2 + 0,5 x Niveau).																				

## 5.5 Compléments de Classes

Avec le premier net-supplément, de nouvelles classes sont apparues. Trois de ces Classes ont été complétées par l'ajout de nouvelles compétences spécifiques.

### 5.5.1 Garde du Corps

#### 5.5.1.1 Nouvelles compétences

**Intimidation** : Cette compétence à pourcentage permet au Garde du Corps de gagner du temps avant qu'un combat n'éclate. Si le Garde du Corps réussit son test sous le pourcentage de la compétence, son adversaire doit aussitôt réussir un test sous son Courage avec un malus égal à :

$$(Niveau\ du\ Garde\ du\ Corps - Niveau\ de\ l'opposant) \times 5\ %$$

Si le test est raté, l'opposant ne peut agir à l'encontre du Garde du Corps pendant X round, X étant le Niveau du Garde du Corps.

Toute action agressive sur l'opposant brise cette léthargie. La compétence ne fonctionne que sur les créatures pensantes.

#### Exemple :

*Sirmor, assassin sans foi ni loi veut attaquer le maître marchand Loreen, accompagné de son garde du corps Amaury. Le garde du corps s'interpose et tente d'intimider l'assassin. Il fait donc un test sous l'intimidation qu'il réussit : l'assassin est foudroyé par le regard d'acier du défenseur du marchand.*

*Pour passer outre la menace, l'assassin est obligé de puiser du courage. Il tente alors un jet sous son Courage. Il est de niveau 4 et le garde du corps est de niveau 6 :*

$$(6 - 4) \times 5\% = 10\ %$$

*Le malus au test de Courage de l'assassin est donc de 10 %. L'assassin rassemble ses forces mais échoue à vaincre sa peur. Il doit donc maintenant passer 6 rounds à se ressaisir. Il préfère prendre la fuite car pendant ce temps, il risque d'être confronté à la milice.*

*Amaury a donc réussi à protéger son employeur sans avoir eu à sortir sa lame.*

**Repérage** : Cette compétence à pourcentage permet au Garde du Corps de prendre les devants face à un adversaire. En effet, un Garde du Corps à l'œil toujours aux aguets et il peut détecter les tressaillements qui annoncent l'attaque. Il doit pour cela être plus expérimenté que son adversaire, sinon cette compétence n'est d'aucun secours.

Dès qu'un combat s'amorce, le Garde du Corps fait un test sous sa compétence Repérage. S'il le réussit, il gagne un bonus en Initiative égal à :

$$Niveau\ du\ Garde\ du\ Corps - Niveau\ de\ l'assaillant$$

Des malus au test de repérage peuvent être donnés par le Maître de Jeu en fonction des circonstances.

#### Exemple :

*Sirmor, déçu par la précédente tournure des évènements, décide de changer de tactique. Il ne veut plus affronter le regard du Garde du Corps de Loreen.*

*Il décide de profiter du jour du marché pour tenter une attaque en jaillissant de la foule. Il espère que le Garde du Corps n'aura pas le temps de s'interposer entre lui et sa cible. Le poison virulent sur sa lame devrait faire le reste...*

*Du fait de la foule, le Maître du Jeu inflige un malus de 80 % au test de Repérage d'Amaury.*

*Amaury a une compétence en Repérage égale à 92 %. Il ne reste donc que 12 % au brave Amaury de repérer l'assassin avant que l'attaque traîtresse ne soit portée... Il jette les dés et fait 08 ! Il a donc un bonus à son jet d'Initiative de :*

$$6 - 4 = 2$$

*A l'aide de ce bonus d'Initiative, Amaury parvient à s'interposer. La course du poignard est arrêtée par sa dague de parade. Prêt à pleurer, l'assassin s'enfuit non sans ramasser pour le compte, un coup de dague d'Amaury qui le blesse légèrement. Encore raté pour ce pauvre Sirmor !*

**Art défensif** : C'est une petite variante de la défense hermétique. L'Art défensif s'utilise avec un petit bouclier (qui permet d'ajouter 7 à son CD) et permet de contre-attaquer sur simple réussite de la parade au moins supérieure de 1 au jet d'attaque (et non de 5 comme pour la défense hermétique).

A partir du niveau 5, le Garde du Corps peut utiliser une dague de parade à la place du bouclier, ce qui présente l'avantage d'être moins encombrant.

En cas de parade hermétique, cette compétence permet d'augmenter les bonus obtenus au CD de 3.

#### 5.5.1.2 Guilde

Selon Manachi, un fameux colporteur Elfe, il existerait une guilde, relativement nouvelle qui organise des "campagnes de promotion". Cette organisation clandestine s'appellerait l'ORBEM (Office Régulant Brutalement l'Emploi chez les Marchands).

La méthode pour être présentée comme simple, n'en est pas moins efficace. Elle se déroule en plusieurs temps. Premièrement, l'ORBEM prend contact avec la guilde des Gardes du Corps ou autre organisation assimilée. Elle organise des séminaires sur plusieurs thèmes du style "Comment être payés grassement pour un travail peinar". A l'issue des séminaires, les Gardes du Corps sans-emploi et ceux ayant déjà un travail sont invités à payer une cotisation à VIE. Les personnes qui refusent sont alors soigneusement fichées par l'organisation.

La deuxième phase commence alors. Grâce aux renseignements récoltés chez les confrères qui ont participé au séminaire, la guilde met sur pied une campagne d'assassinats chez les marchands. Inutile de dire que les Gardes du Corps fichés risquent d'être également des

victimes désignées... Sitôt la campagne commencée, l'ORBEM demande aux adhérents de donner leur démission à leur employeur respectifs. Inévitablement, le prix d'un Garde du Corps monte... Et la demande ne fera qu'augmenter ! Il ne reste alors plus aux Gardes du Corps qu'à récolter les bénéfices de l'opération.

Ponctuellement, l'organisation effective des rappels (elle fait abattre un marchand qui a licencié trop de ses gardes du corps). Les cotisations sont relevées par un agent en ville qui est la personne chargée d'organiser ces rappels. Tout Garde du Corps licencié doit passer prévenir cet homme. Ainsi, il connaît précisément le nombre de Garde du Corps présents chez chacun.

Personne ne sait si cette rumeur est vraie mais chacun sait que Manachi, colporteur Elfe, aurait dû avoir des Gardes du Corps car il s'est fait malheureusement assassiné peu de temps après ces déclarations...

## 5.5.2 Maître d'Armes

**Vantardise** : Cette compétence permet de provoquer un duel par des remarques acides et des comparaisons peu flatteuses. Le Maître d'armes soumettra le calme de son opposant à vive épreuve !

Il est à noter que cette compétence est souvent utilisée lorsque deux ou plusieurs bretteurs se rencontrent. Mais dans ce cas, son utilisation peut ne pas être offensive ou être dirigée vers une tierce personne. Il en résulte alors que les bretteurs se montent mutuellement la tête par des vantardises et l'étalage de leurs possibilités. Ils en deviennent rapidement incontrôlable. En bref, cela signifie que plus il y a de bretteurs, plus fous ils deviennent. Malheureusement, ils adorent ce genre de rassemblement...

Pour mettre en pratique cette compétence, le Maître d'armes doit faire un test sous Vantardise. Si le Maître d'armes réussit son test, son opposant doit réussir un test sous sa Volonté pour ne pas être influencé par les railleries. Il aura un bonus / malus égal à

(Niveau de l'opposant - Niveau du Maître d'armes) x 5 %
---

Si la cible des railleries rate son test sous la Volonté, il passe à l'attaque du moqueur, sans se soucier du lieu ou des personnes présentes. Il est à noter que cette compétence est reconnue lorsque l'on s'en sert (elle est clairement associée à de la provocation, ce qu'elle est véritablement).

### Exemple :

*Maître Sirmor, assassin de son état se promène déguisé en artisan. Il cherche à prendre des renseignements sur sa prochaine victime, le Maître marchand Loreen. Par malchance, il se fait repérer par un escrimeur, Aubin de Malavoie, ayant assisté à sa précédente tentative d'assassinat qui a lamentablement échouée.*

*N'écoutant que son courage, l'escrimeur s'interpose. Il sait qu'il ne peut ainsi attaquer ce qui semble être un artisan, sa réputation en prendrait un coup. Il va donc forcer l'assassin à se dévoiler. Il commence donc à parler à haute voix à un compagnon imaginaire et lui raconte les déboires d'un assassin minable qui s'est attaqué*

*au marchand Loreen. Il raconte ce qu'il a aperçu la veille mais en rajoute quelque peu... Ainsi dans son récit, l'assassin s'est déguisé en lavandière et se prend les pieds dans sa jupe. Puis, il confond la brosse de son déguisement avec son poignard. Et ensuite, il se fait surprendre par le Garde du Corps qui, saisi d'une crise de fou rire devant cet assassin ridicule, le blesse à un endroit qui se rappellera à son bon souvenir chaque fois qu'il s'assiera...*

*Evidemment, Sirmor se reconnaît dans cette féroce caricature mais celle-ci ne le fait pas du tout rire. Il déteste ne pas être pris au sérieux.*

*Les dés sont tirés. L'escrimeur Aubin de Malavoie réussit son jet de Vantardise. Il est de niveau 2 et Sirmor est de niveau 4. Ce dernier test sa Volonté avec comme bonus / malus :*

$$(4 - 2) \times 5 \% = -10 \%$$

*Sirmor aura donc un malus de 10 % à son test de Volonté. S'il le rate, il ne pourra supporter les railleries et passera à l'attaque. Et si l'échec est conséquent, il va peut-être même dévoiler son identité. Par contre, s'il réussit son test de Volonté, il conservera son libre arbitre et pourra choisir s'il préfère s'éclipser ou régler le compte de ce faraud.*

## 5.5.3 L'Inquisiteur

### 5.5.3.1 Nouvelle compétence

**Délation** : Cette compétence sans pourcentage permet à l'Inquisiteur d'encourager les braves et honnêtes gens à dénoncer les hérétiques qu'ils ont parmi leurs connaissances, fussent-ils de proches parents.

*"Une des caractéristiques du Malin, n'est-il pas qu'il le soit ? Pour l'être encore plus, il ne faut pas hésiter à démasquer ces fourberies et à reconstituer les preuves qu'il a détruites ou dissimulées !" – Extrait de l'épithaphe gravée sur la tombe de l'Inquisiteur Armand Delallée, assassiné vilement par des suppôts du Démon.*

### 5.5.3.2 Rumeurs

Une rumeur affirmerait qu'il existe un autre ordre quasiment similaire baptisé les Purificateurs. Cet ordre avait pour mission de débusquer le Malin au sein même de l'Institution religieuse. Sans trop que l'on sache pourquoi, cet ordre a été déclaré hérétique par le Pape Clément XI et éradiqué de façon extrêmement brutale. Il semblerait pourtant qu'il y ait eu des survivants même si l'Eglise dément ce fait. On se demande alors pourquoi l'Eglise lance des expéditions, en général commanditées par un Saint, sur des Pans parallèles où elle n'a aucun intérêt...

Il existerait des discordes au sein des dirigeants de l'ordre Catholique. En effet, tous intriguent pour que leur congrégation devienne la plus prestigieuse possible. Il s'agit d'une lutte intestine pour le pouvoir qui n'est que peu visible du monde profane. Certains colporteurs audacieux racontent

pourtant que des règlements sanglants se sont déjà produits...  
Inutile de dire que ce simple énoncé fait de vous un  
condamné pour hérésie !

Il est à noter que le Pape peut récompenser les  
Inquisiteurs, tout comme les prêtres, en les sanctifiant. C'est  
une des rares nominations qui ne soit pas politique (elles ne  
donne accès à aucun privilège temporel). Ainsi, les Saints de  
la religion catholiques (Inquisiteur ou autres) sont des  
personnes qu'il convient de ne pas sous-estimer. Elles sont  
extrêmement compétentes et volontaires. Les missions qui  
leur sont confié touchent souvent aux intérêts primordiaux du  
culte

## 6 LE PARADOXE DU CHALUMEAU

Le Paradoxe du Chalumeau, où quand le système de Magie d'Eléckasë défaille...

Ce délicat problème a été soulevé originellement sur le Forum Eléckasë, il y a de cela fort longtemps. Le problème est délicat car il soulève une grosse incohérence dans le système de Magie du jeu.

Mais cessons de tourner autour du pot, je sens que vous vous languissez de savoir de quoi il retourne. La première partie vous exposera une démonstration afin que l'on se rende bien compte du problème.

La deuxième partie abordera deux solutions possibles, issues de discussions entre Maître de Jeu et joueurs.

### 6.1 Démonstration du problème

La manière la plus claire d'exposer le problème est de commencer avec un exemple bien concret d'une situation possible en termes de règles.

Pour cela, nous ferons appel à un magicien de l'élément Feu, appelé Bob.

#### 1<sup>er</sup> Etape : Cercle 0

Bob est un magicien de Cercle 0. En tant que tel, il dispose des sorts suivants : Flamme et Torches. Seul le premier nous intéressera.

Bien. C'est encore un piètre magicien de niveau 1 et de Cercle 0, son sort Flamme fait à ce niveau là 1 PV de dégâts. Pas très mirifique mais quand on commence, il ne faut pas s'attendre à mieux.

#### 2<sup>e</sup> Etape : Cercle 1

Une année plus tard, après quelques péripéties et aventures, Bob a vu sa puissance s'accroître. C'est maintenant un fier Mage de niveau 2.

Il se décide donc naturellement à passer le premier Cercle et réussit sa périlleuse entreprise.

Il peut donc apprendre enfin un sort de premier Cercle et ne s'en prive pas : il choisit Disque de feu.

A ce stade là, il dispose entre autre, de deux sorts susceptibles d'infliger des dégâts à ses adversaires : Flamme et Disque de Feu. Le premier infligeant toujours 1 PV, le second infligeant 1d4 PV pour l'instant.

Puis, Bob atteint le niveau trois et voit de ce fait son sort Flamme gagner un niveau de puissance, ce qui lui permet de faire maintenant 2 PV de dégâts.

Bob est sur une bonne voie. Avec cela, il est sûr que bientôt, le monde se pliera à ses pieds... Hé Hé Hé ! Il est machiavélique ce Bob...

#### 3<sup>e</sup> Etape : Cercle 2

Bob atteint enfin le niveau 5 tant désiré. Ca y est, il est maintenant assez puissant pour passer le Cercle 2.

C'est sans regret qu'il fait un nouveau voyage astral pour acquérir le sort mythique de Boule de feu.

A ce stade là, son sort de Flamme inflige maintenant 3 PV de dégâts, le sort de Disque de feu (Cercle 1) inflige 2d4, alors que sa Boule de feu inflige 1d4, bien que de Cercle 2.

Humm... Bob sent comme un léger souci, mais il n'y prête pas attention. Après tout, le sort Boule de feu progresse plus vite que celui de disque de Feu. Il y a fort à parier qu'avec le temps, ce sort sera bien plus puissant que ne pourra jamais l'être celui de disque de Feu. Bob ne se fait donc pas de soucis sur son brillant avenir de Magicien.

#### 4<sup>e</sup> Etape : Cercle 5

Vers la fin de sa carrière, Bob est enfin un Mage reconnu. Il est un des plus puissants Mages qui ait jamais existé : il vient d'atteindre le trentième niveau et se prépare donc tout naturellement à passer au 6<sup>e</sup> Cercle de Magie.

L'épreuve est difficile, mais Bob y parvient. Il est enfin Cercle 6. Le légendaire sort de Souffle de dragon est enfin à sa portée !

A ce niveau là, il a donc son sort de Flamme qui inflige 15 PV de dégâts, son Disque de feu qui inflige 15d4, sa Boule de feu qui inflige 25d4 et son Souffle de Dragon récemment acquis. Toutefois, ce dernier n'inflige que... 10+2d4 seulement ???

Il y a une erreur ! Certes le sort Souffle de Dragon a une portée très grande et peut atteindre plusieurs personnes, mais tout de même : il faut trois rounds pour le lancer, 15 PA, 20 en Khin, et il ne fait que 10+2d4 !

En comparaison, son vulgaire sort de Flamme inflige 15 PV et il faut seulement 1 round pour le lancer, 1 PA et il ne requière que 1 % du Khin ! En clair, le temps de faire un Souffle de Dragon, il peut faire trois Flamme, pour un total de 45 PV de dégâts. C'est absurde.

Après tout, la portée n'est pas la même : si on veut infliger des dégâts avec le sort Flamme, il faut être en contact avec la cible et cela, tout bon magicien s'y refuserait. Donc, même si injustice il y a, cela peut passer.

Voyons maintenant les autres sorts :

- Disques de Feu : 15d4, pour 4 PA et 5 en Khin et toujours 1 round pour le lancer. Si on le compare au Souffle de Dragon, il y a un malaise quand même.

- Boule de Feu : 25d4, pour 5 PA, 7 en Khin et toujours 1 round à lancer. Le malaise s'accroît.

Bob observe maintenant les portées respectives des sorts :

- Souffle de Dragon porte à 5 mètres maximum et c'est fixé.

- Disques de feu porte maintenant à 290 mètres et continue à progresser...

- Boule de feu porte à 250 mètres mais il inflige plus de dégâts à ce niveau là que Disque de feu, et continue aussi à progresser.

Bob a comme l'impression qu'il y a quelque chose qui cloche, quelque chose de pas net. Serait-ce un complot contre sa personne ?

Comment va-t-il bien pouvoir faire pour conquérir le monde sans avoir l'air ridicule maintenant? S'il avait su, Bob aurait fait un guerrier...

## 6.2 Moralité

Cette petite histoire vous a certainement fait comprendre le douloureux problème de ce paradoxe : plus un sort est de Cercle élevé, plus il est long à rentabiliser en terme de puissance. Il est donc préférable d'utiliser des sorts de Cercle bien inférieur.

Le sort le plus puissant n'est donc pas celui qui a le Cercle le plus élevé !!

Il y a donc de moins en moins d'intérêt à progresser dans les Cercles de Magie, car la rentabilisation des sorts est de plus en plus longue avec le temps. On peut supposer qu'il a déjà fallu beaucoup de temps pour atteindre le niveau actuel qui est d'ailleurs censé marquer l'aboutissement d'une carrière.

## 6.3 Solutions

### 6.3.1 Première solution

Une des solutions est tout simplement de limiter la progression de sorts de Cercle faible. Ceci peut sembler une évidence, mais il aura fallu longtemps pour parvenir à cette conclusion !

Voilà donc la règle résumant cette solution :

"Un sort de Cercle X ne peut progresser au-delà du niveau minimum requis pour atteindre le Cercle X+1"

Exemple : le sort Flamme dans l'exemple de Bob, n'aurait pu ainsi progresser au-delà du niveau 2 et serait donc rester à un niveau de dégâts de 1 PV (après tout ce n'est qu'une flamme de 5 cm). Le sort Disque de feu se serait arrêté de progresser au niveau 5, après quoi le sort de Boule de feu aurait pris le relais.

Cette règle a plusieurs conséquences :

- Eviter que les sorts de faible niveau viennent remplacer dans l'utilisation courante ceux de niveau plus élevés.

- Donner une motivation concrète au personnage pour qu'il progresse dans les Cercles de Magie. En effet, un personnage qui prendrait conscience de l'inutilité de la progression en Cercle de Magie, se contenterait facilement des sorts de Cercle inférieurs, tombant dans la facilité et la paresse.

- Eviter qu'un Mage confirmé qui décide d'utiliser un sort puissant ne soit ridicule face à un Mage de moindre niveau, mais d'un niveau suffisant pour être plus efficace avec un sort de moindre Cercle.

- Eviter que les personnages ne choisissent toujours les mêmes sorts, ceux qui sont les plus rentables et faire en sorte que tous profitent un maximum de la diversité des sorts d'Eléckasé.

Cette solution est la plus simple et la moins compliquée à mettre en oeuvre. Bien sûr, elle n'est pas parfaite : elle ne règle pas un autre problème du système de Magie, à savoir la trop faible puissance des sorts.

En effet, quand on voit que les sorts d'attaque commun font entre 1 et 2d4 de dégâts et qu'un personnage a en moyenne 30 PV, on se dit qu'il y a un petit problème. Si en plus on compare ces dégâts à ceux des armes en combat, on sent qu'il y a un gros problème...

### 6.3.2 Deuxième solution

#### 6.3.2.1 Introduction

Une autre solution peut être avancée. Elle est plus cohérente mais un peu plus compliquée à mettre en place.

Il s'agit en fait de considérer les Relations Père/fils entre les différents sorts et de rehausser les niveaux des sorts.

Pour exposer cette solution, nous adopterons une présentation par famille (les notions de famille, de généalogie, de Père, de Fils, sont primordiales).

Cette solution nécessite donc de classer les différents sorts dans des familles puis de les hiérarchiser.

#### 6.3.2.2 Principe

Pour bien comprendre cette solution, il faut se figurer les différentes hiérarchies entre les sorts comme un arbre généalogique avec en haut de l'arbre, le sort Père dont on désire calculer le niveau de départ.

Puis, le premier niveau de branches inférieures, représente le Cercle directement en-dessous de celui du sort étudié. Dans ce niveau de branches représentant un Cercle, on met tous les sorts de la famille que le Mage maîtrise.

Puis, le deuxième niveau de branches inférieures comportent tous les sorts que l'on maîtrise du Cercle encore inférieur et ainsi de suite jusqu'au Cercle 0.

De ce fait, plus il y a de niveaux de branches dans cet arbre généalogique et plus la hiérarchie est complexe.

#### 6.3.2.3 Tableaux de classification

Les pages qui suivent présentent les différentes voies de Magie où les sorts ont été classés selon leur Cercle et par famille (sort d'attaque, de défense ou neutre). Pour l'instant, seules la Magie Élémentaire et la Magie des Composantes seront abordées.

### Magie du Feu

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<i>Attaque</i>						
Torches	Fer de feu	Boule de feu	Pilier de feu	Flamme enivrantes	Globe	Nuage incendiaire
Flamme	Flèche de feu	Jet de lave	Serpentin de feu	-	-	Souffle du Dragon
Flammèches	Disques de Feu	Boules dansantes	-	-	-	-
-	Etincelle de lave	Lave	-	-	-	-
<i>Défense</i>						
Protection contre le feu	-	Sphère de feu	Mur de flammes	-	-	-
-	-	Globe de feu	-	-	-	-
<i>Neutre</i>						
Contrôle des feux	Gardien du feu	Yeux de braise	Flamme captivante	Etincelle	Compagnon	-
Embrassement	Esprit du feu	-	-	-	-	-
brume	Feu divinatoire	-	-	-	-	-

### Magie de l'Eau

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<i>Attaque</i>						
-	Fer de glace	Pic de glace	Pilier de glace	Sérénité	Epée de cristal	Yun-gaard
-	Flèche de glace	-	Pétrification	-	-	Tempête
-	Disques de glace	-	Faisceaux de glace	-	-	-
-	Tapis de glace	-	-	-	-	-
<i>Défense</i>						
Hydratation	Bouclier de glace	Sphère de glace	Mur de glace	-	-	-
Protection contre le froid	-	Peau de glace	-	-	-	-
-	-	Disques protecteurs	-	-	-	-
-	-	Globe de glace	-	-	-	-
<i>Neutre</i>						
Purification de l'eau	Respiration aquatique	Liens glacés	Marcher sur l'eau	-	Compagnon	-
Création d'eau	Gardien de l'eau	-	Heaume	-	-	-
Contrôle des courants	Esprit de l'eau	-	-	-	-	-
Pêche	-	-	-	-	-	-

### Magie de la Terre

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<i>Attaque</i>						
Projectiles	Fosse	Explosion	Piliers de terre	Animation d'arbre	Colère végétale	Tremblement de terre
-	-	Dards de bois	Emprisonnement	-	-	Wendigo
-	-	-	Pièges sylvestres	-	-	-
-	-	-	Corps nature	-	-	-
<i>Défense</i>						
-	Bouclier de pierre	Sphère de protection	Mur de roche	-	Liens naturels	-
-	Tapis de mousse	Peau de pierre	-	-	-	-
-	-	Globe de terre	-	-	-	-
<i>Neutre</i>						
Pister	Message	Mains vertes	Parfums captivants	Chapelle	Compagnon	-
Fleur	Gardien de la terre	Serviteurs	-	-	-	-
Soigner la nature	Fertilité	-	-	-	-	-
-	Camouflage	-	-	-	-	-

### Magie de l'Air

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<i>Attaque</i>						
-	Serviteur "Mélío"	Serviteur Lhün	Tourbillon	Air de bravoure	-	Furie
-	Flèche du vent	Serviteur Arkor	-	-	-	-
<i>Défense</i>						
-	-	Serviteur Orcha	-	Globe de protection	-	-
-	-	Cyclones de zorb	-	.	-	-
-	-	Globe d'air	-	-	-	-
<i>Neutre</i>						
Coup de vent	Gardien du vent	Contrôle des vents	Air captivant	Voler	Intangibilité	-
Souffle	Rapide comme le vent	Pont de Targ	-	-	Compagnon	-
Parfums	Message du vent	-	-	-	-	-
Brise	Ailes	-	-	-	-	-
-	Directionnel	-	-	-	-	-

## Magie des Couleurs

Remarques :

*La Magie des Couleurs est très particulière. En effet, les familles ne correspondent pas comme précédemment à Attaque / Défense / Neutre, mais aux sept couleurs de l'arc-en-ciel. Par conséquent, elle fait quelque peu exception aux règles de famille et de généalogie, notamment en raison du petit nombre de sorts existants par famille.*

*Certains Cercles de certains sorts ont été abaissés ou augmentés ce qui semblait plus logique. Par exemple, "Protection" est devenu Cercle 0, après avoir noté que "Protection contre le feu" était aussi de Cercle 0 dans la Magie du Feu...*

*Les règles de généalogie et de famille ne peuvent s'appliquer qu'aux deux couleurs Violette et Rouge. La Magie Arc-en-ciel fait aussi exception en raison des sorts qui la composent : Pyramide et Mains guerrières. En effet, ces deux sorts n'entrent pas dans les familles en raison de leur trop grande spécificité vis à vis des autres sorts.*

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<b><i>Violet</i></b>						
Soins mineurs	-	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la cécité	-	-
-	-	-	Guérison des fractures	-	-	-
-	-	-	Soin d'un poison	-	-	-
<b><i>Indigo</i></b>						
Détection	-	-	-	-	-	-
<b><i>Bleu</i></b>						
-	-	-	-	-	Enchantement	-
<b><i>Vert</i></b>						
-	Disques de protection	-	-	-	-	-
<b><i>Jaune</i></b>						
Protection	-	-	-	-	-	-
<b><i>Orange</i></b>						
-	-	-	-	Magie d'improvisation	-	-
<b><i>Rouge</i></b>						
Trait rouge	Boule rouge	Jets rouges	-	-	-	-
<b><i>Arc-en-Ciel</i></b>						
-	-	Globe de couleur	-	Mains guerrières	-	Pyramide

### Magie des Ombres

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<b>Attaque</b>						
Trait des ombres	Boule des ombres	Jet des ombres	Illusion démoniaque	-	Ombre vivante	Mal des ombres
-	-	Ombres dansantes	Colère des ombres	-	-	-
<b>Défense</b>						
-	-	Globe d'ombres	-	-	-	-
-	-	Bouclier des ténèbres	-	-	-	-
<b>Neutre</b>						
Se fondre avec l'environnement	Message des ombres	Mouvance	Forme fantomatique	Voyage des ombres	-	-
Ténèbres	Passage	-	Apparence	Voler	Compagnon	-
Contrôle de la lumière	Aura	-	-	Terrain hallucinatoire 1	Terrain Hallucinatoire 2	-
Passage sans traces	-	-	-	Danse funèbre	-	-
Vision	-	-	-	-	-	-
Pas de velours	-	-	-	-	-	-

### Magie de la Lumière

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<b>Attaque</b>						
-	-	Eclair	Colère divine	Prière	Enchantement divin	Main divine
-	-	Lumière dansantes	-	-	-	-
<b>Défense</b>						
Protection	Bouclier de lumière	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la cécité	-	-
Soins mineures	-	Globe de lumière	Guérison d'un fracture	-	-	-
-	-	-	Soin d'un poison	-	-	-
<b>Neutre</b>						
Lumière	Prévision du temps	Mouvance	Images miroirs	Voler	-	-
Apaisement	Message de la lumière	-	Illumination	-	-	-
Réconfort	Infravision	-	-	-	-	-
Lanternes	Bénédictio	-	-	-	-	-
-	Aura	-	-	-	-	-
Illusions mineure 1	Illusions mineures 2	-	-	-	-	-

Remarques :

Les illusions mineures sont à part. En effet, "Illusions mineures 1" est indispensable pour apprendre "Illusions mineures 2". Ce dernier ne bénéficie pas des éventuels bonus de généalogie ou de famille liés à la famille neutre (voire ci-après). Il ne progressera donc qu'avec le niveau.

Les sorts de soins sont considérés comme défensifs : après tout, ils servent à se prévenir d'un mal ou d'un risque lié à un mal possible. De même, "Mains guerrières" et "Pyramide" sont exclues de la classification.

## Magie de l'Esprit

Cercle 0	Cercle 1	Cercle 2	Cercle 3	Cercle 4	Cercle 5	Cercle 6
<b>Attaque</b>						
-	-	-	Projection	Afflux astraux	Malédiction	Panique
-	-	-	Contrôle	Animation d'objets	Appel des morts-vivants	-
-	-	-	-	Esprit guerrier	-	-
<b>Défense</b>						
Protection	-	Soins majeurs	Guérison des maladies	Guérison de la cécité	-	Régénération
Soins mineurs	-	Mur	Guérison des fractures	-	-	-
-	-	Esprit astral	Soin d'un poison	-	-	-
-	-	Globe de l'esprit	Champ de force	-	-	-
<b>Neutre</b>						
Détection	Fracasement	Télépathie	Sommeil	Altération de la taille	Enigme	-
Ventriloquie	Fermeture	Charme 2	Lévitiation	Voler	-	-
Oreille de sorcier	Télékinésie	Lecture des pensées	Connaissances	-	-	-
Œil de sorcier	Charme 1	-	-	-	-	-
Passe-passe	Aura	-	-	-	-	-
Inattention	-	-	-	-	-	-
Illusions mineure 1	Illusions mineure 2	Illusion majeure	-	-	-	-

### 6.3.2.4 Système de calcul

Le niveau d'un sort se calcule selon cette formule :

**Niveau de départ**

- + Bonus apporté par la généalogie
- + Niveaux apportés par les sorts Fils maîtrisés
- + Niveau du Mage
- Niveau auquel le Mage a acquis le sort

En théorie, cela semble assez simple. En pratique, ça l'est un peu moins.

**Niveau de départ :** Cercle du sort qui est appris (se référer aux tableaux).

**Bonus de généalogie :** Ajouter +1 si le personnage a au moins un sort dans un Cercle inférieur au Cercle du sort Père (toujours dans la famille étudiée).

Le bonus est au maximum d'un par Cercle ainsi obtenu.

**Niveaux apportés par les sorts Fils maîtrisés :** Ajouter +1 par sorts Fils maîtrisés au delà du Cercle 0. Pour les sorts de Cercle 0, on ajoute 0,5 par sort.

### 6.3.2.5 Exemple

Pour bien comprendre, nous allons prendre pour exemple de Bob, Mage du Feu.

Au sein de cette Magie (et de toutes les autres d'ailleurs), on trouve trois familles de sorts : les sorts d'attaque, les sorts de défense et les sorts neutres (voire chapitre 6.3.2.3).

Si on regarde bien, on voit que la famille des sorts d'attaque est plus développée que celle des sorts de défense ou des sorts neutres. Ceci est normal car la Magie du Feu est par nature une Magie très offensive.

Intéressons-nous maintenant à la famille d'attaque.

Retour dans le passé : Bob est de niveau 5. Il vient tout juste d'acquérir le sort "Boule de feu" et a dans la famille offensive, les sorts "Flammes" du Cercle 0, le sort "Torches" aussi du Cercle 0 et le sort "Disques de feu" du Cercle 1. Bien sûr, il a d'autres sorts mais ce ne sont pas des sorts offensifs du Feu, donc nous n'en tiendrons pas compte.

A partir du système énoncé ci-contre, calculons le niveau du sort "Boule de feu". Ce sort est alors considéré comme un sort Père car c'est le sort que le Mage étudie.

**Niveau de départ :** Le sort "Boule de feu" est de Cercle 2. Son niveau de départ est donc de 2.

**Bonus de généalogie :** "Boule de feu" est un sort de Cercle 2. En-dessous se trouvent le Cercle 1 et encore en dessous, le Cercle 0.

En regardant le tableau de la Magie du Feu, on constate que Bob possède dans le Cercle 1, un sort "Fils" (le sort "Disques de feu"), et dans le Cercle 0, deux sorts "petit-fils" ("Flammes" et "Torches").

Son Bonus de généalogie pour "Boule de feu" est donc de 2 niveaux.

**Niveaux apportés par les sorts Fils maîtrisés :** Bob maîtrise trois sorts fils : "Disques de feu" qui est du Cercle 1, et "Flammes" et "Torches" de Cercle 0.

Chaque Fils apporte au sort Père un bonus de niveau de 1, à l'exception des sorts Fils de Cercle 0 qui apportent un bonus de 0,5.

Le bonus de filiation de Bob pour "Boule de feu" est donc de :

1 ("Disque de feu" est Cercle 1) + 0,5 ("Flammes") + 0,5 ("Torches")

Le bonus de filiation est donc au total de 2.

**Niveau du Mage :** Bob est actuellement de niveau 5.

**Niveau auquel le Mage a acquis le sort :** Bob est de niveau 5 lorsqu'il acquière son sort 'Boule de feu'.

Au final, Bob a donc le sort "Boule de feu" directement au niveau 5 :

1 (niveau de base)  
+2 (généalogie)  
+2 (filiation)  
+5 (niveau du Mage)  
-5 (niveau auquel le Mage a acquis le sort)

Attention, ce niveau de départ est seulement pour Bob car il dépend exclusivement de ses propres aptitudes.

En comparaison, à ce niveau là, calculons le niveau du sort "Disques de feu" qui est considéré pour le calcul, comme le sort Père car c'est le sort étudié :

1 (niveau de base)  
+1 (généalogie : Bob a des sorts Fils de Cercle 0)  
+1 (filiation : Bob a deux sorts de cercle 0, donc 0,5 x 2)  
+5 (niveau du Mage)  
-2 (niveau auquel le sort a été acquis)

Le sort "Disques de feu" a donc un niveau de 7 pour Bob.

Maintenant voyons s'il n'y a pas déséquilibre entre ces deux sorts comme nous l'avions vu précédemment :

- "Boule de feu" fait 1d4 de dégâts +1d4 par niveau supplémentaire par rapport au niveau de base et porte à 10 mètres par niveau.

- "Disques de feu" fait 1d4 de dégâts +1d4 par 2 niveaux supplémentaires par rapport au niveau de base et porte aussi à 10 mètres par niveau.

Ainsi, "Boule de feu" pour Bob fait 5d4 de dégâts, "Disques de feu" fait quant à lui, 4d4. Le sort "Boule de feu" est donc naturellement plus puissant. Toutefois, l'écart n'est que de 1d4 car "Disques de feu" est maîtrisé depuis assez longtemps, alors que "Boule de feu" vient juste d'être acquis.

Comme "Boule de feu" progresse plus rapidement que "Disques de feu", le sort deviendra naturellement plus puissant avec le temps.

La portée est en revanche de 50 mètres pour "Boule de feu" alors que "Disques de feu" porte à 70 mètres. C'est là où l'on voit l'avantage de "Disques de feu" : il porte plus loin.

### 6.3.2.6 Conclusion

Cette solution, bien qu'un peu complexe, est assez intéressante. En effet, elle permet non seulement de rehausser le niveau de dégâts des sorts mais aussi de personnaliser les sorts au Mage qui va les utiliser.

En effet sans ça, la Magie n'a que peu d'intérêt : elle est dure dans sa progression (les voyages astraux ne sont pas à la portée du premier venu) et elle n'est pas très efficace, du moins dans sa partie offensive.

Maintenant, que les niveaux sont rehaussés, elle est plus puissante et il est donc normal que sa progression soit plus ardue...

Le déséquilibre au combat devrait moins se voir, un regain d'intérêt pour les Mages devrait naître !

## 7 AIDES DE JEU

### 7.1 Modificateurs d'initiative

Cette règle de modification de l'Initiative en fonction du type d'arme utilisée a déjà été abordée dans le premier net-supplément : le Grimoire Poupre. Toutefois, seules les armes de corps à corps avaient été traitées.

Ici seront abordés les armes de combat à distance ainsi que la Magie.

#### 7.1.1 Armes de jet et de trait

Globalement, les armes de jets sont plus rapides que les armes de corps à corps. En effet, il est impossible d'aller plus vite avec une épée que la corde d'un arc qui se détend...

Arme	Malus / Bonus
Arcs et Arbalètes	-5
Dague de jet, Shuriken, Hachette	+3
Hache de jet	+1
Javelot, Boletas	-2

#### 7.1.2 Magie

Les sorts d'attaque ainsi que les sorts de défense sont très rapides, puisqu'ils sont conçus pour être utilisés au combat. Par contre, les autres types de sorts sont plutôt lents, voir même très lents...

Type de sort	Malus / Bonus
Sort de défense	+1
Sorts d'attaque	0
Sorts neutres	-5

### 7.2 Les bottes secrètes

Lorsqu'un joueur veut créer une botte secrète, il faut qu'il explique en détail sa technique au Maître du Jeu. En fonction de la description, celui-ci accorde des bonus / malus aux actions entreprises ainsi qu'aux résultats de celle-ci.

La méthode exposée ici permet de créer des bottes "réalistes". Pour cela, cette méthode utilise un système de points positifs et négatifs qu'il faut équilibrer. En effet, chaque action va coûter des points positifs ou des points négatifs.

Bonus CA/CD	±1	±2	±3	±4	±5
Coût	1	2	3	4	5

Retard de rounds	±1	±2	±3	±4	±5
Coût	1	2	3	4	5

Localisation	±5 %	±10 %	±15 %	±20 %	±25 %	±30 %
Coût	3	6	9	12	15	20

Initiative	±1	±2	±3	±4	±5
Coût	1	2	3	4	5

Spécial	Dégats x 2	Pas de Parade	Riposte Auto	Spécial
Coût	10	7	7	7

*Exemple :* Baraka le Soranien explique que sa botte secrète lui permet de faire une parade au bouclier en se plaçant dans de bonnes conditions pour frapper son ennemi à la tête dans un demi-cercle effectué par son marteau. Je lui accorde les modificateurs suivants :

Parade à -5, Riposte automatique (de la part de l'ennemi) si la botte secrète est ratée, et bonus de +20 % à la localisation.

Ce qui nous fait :

$-5 \text{ (Parade)} + 12 \text{ (Localisation)} - 7 \text{ (riposte)} = 0 : \text{c'est bon!}$

### 7.3 Connaissance des plantes

#### 7.3.1 Plantes connues

Un personnage connaît toutes les plantes dont le niveau est inférieur ou égal à son pourcentage de "Connaissance des plantes" -20 %.

De plus, il connaît trois plantes dont le niveau est au-delà de cette limite mais en dessous ou égal de son pourcentage de "Connaissance des plantes". Ces trois plantes seront déterminées à l'aide d'un d20.

Les tableaux qui suivent résument l'ensemble des plantes abordées au travers des différents livres et suppléments parus dans le commerce. Pour chacune d'elle ont été mentionnés les effets connus.

### 7.3.2 Listing des plantes

%	Plante	Effets connus
-30	Plantes communes	Divers
30	Arnica	Contre les poux (insecticide externe)
31	Valériane	Contusions
32	Oeillet	Grippe
33	Tanaisie	Entorses
34	Myrtille	Acuité visuelle
35	Fougère mâle	Rhumatismes
36	Joubarbe	Cors et verrues
37	Eglantier	Ascaris, oxyures
38	Epinard	Anti-anémique
39	Saponaire	Maladies de peau
40	Basilic	Aphtes
41	Lierre terrestre	Lutte contre la toux
42	Liseron	Laxatif
43	Arnica	Anti-inflammatoire (coups, bosses)
44	Lis	Cicatrisant (plaies, brûlure, engelures)
45	Chardon béni	Tonifiant, combat la fièvre
46	Moutarde noire	Vomitif instantané
47	Lierre grimpant	Sédatif
48	Prêle	Hémostatique cicatrisant
49	Gentiane	Augmente les défenses naturelles contre la maladie
50	Tussilage	Drogue
51	Eucalyptus	Désinfecte les lieux de contagion
52	Fleur musicienne	Ingrédient des potions de fatigue
53	Passiflore	Tranquillisant, calmant (sommifère léger)
54	Ronce	Antihémorragique (interne et externe)
55	Absinthe	Favorise les états médiumniques
56	Amanite	Poison (peu puissant)
57	Mélisse	Contre les troubles d'origine nerveuse
58	Airelle	Drogue
59	Chanvre	Drogue
60	Fleur d'argent	Ingrédient des potions de vitalité
61	Angoumoise	Poison de contact
62	Armoise	Aphrodisiaque
63	Galéga	Lutte contre les maladies liées au froid
64	Absinthe	Favorise les capacités Psys
65	Aconit napel	Poison ingéstitif (mortel)
66	Aunée	Drogue
67	Fleur de miel	Ingrédient des potions astrales
68	Armoise	Favorise l'accouchement
69	Galéga	Utilisée dans les rituels de guérison
70	Plantain	Attire les serpents
71	Belladone	Poison
72	Armoise	Aide à la divination
73	Mandragore	Amour et ensorcellement
74	Angélique	Soins des blessés et des malades
75	Plantain	Protection contre les serpents
76	Ophioglosse	Désinfecte et cicatrise les blessures
77	Pyretré	Protège de la détection magique
78	Cordyliné	Protège d'un naufrage
79	Arbousier	Lutte contre la peste
80	Datura stramoine	Drogue

<b>%</b>	<b>Plante</b>	<b>Effets connus</b>
81	Angélique	Provoque des états visionnaires
82	Gardénia	Soulage la souffrance
83	Arbousier	Utilisé pour les rituels d'exorcisme
84	Cordyline	Contre la fièvre et les cauchemars
85	Agave	Augmente le désir sexuel
86	Mélèze	Protège contre le feu ( externe)
87	Ginseng	Attire l'amour
88	Mélèze	Destruction des malédictions
89	Agave	Provoque des rêves prophétiques
90	Fleur de cana	Attire l'âme sœur
91	Bistrote	Nécessaire à l'invocation de démons
92	Racine de Bryone	Nécessaire à l'incantation d'Entités
93	Sassafras	Retarde les effets de maladie magique
94	Câprier	Provoque l'affection sentimentale
95	Allacabë	Drogue
96	Jusquiame noire	Drogue
97	Aigremoine	Protection : sortilèges, envoûtements
98	Jusquiame rouge	Drogue
99	Aconit napel	Antidote d'elle-même
100	Assa foetida	Repousse les esprits parasites
101	Azadarachta	Porte chance
102	Aigremoine	Fane au contact d'une aura maléfique
103	Morelle	Dernier recours de guérison
104	Corsique	Drogue
105	Prosopis	Guérison de l'aboulie et de l'agnosie
106	Alétris	Protection contre les morts-vivants
107	Aristoloché	Pouvoir de séduction
108	Tanaisie	Prolonge l'agonie d'un mourant
109	Alétris	Empêche le rappel de l'au-delà
110	Prosopis	Guérison de la cachexie
111	Achillée mille-feuille	Augmente le courage et la vitalité
112	Achillée mille-feuille	Protection contre l'envoûtement
113	Scrofulaire	Appel les esprits malins de la forêt
114	Alchemille	Favorise les naissances
115	Stilingie	Protège des émanations d'Entités invoquées
116	Aconit napel	Bloque le système nerveux, anesthésie
117	Belladone	Provoque la frénésie
118	Aconit napel	Protection contre les lycanthropes
119	Scrofulaire	Protection de la nature
120	Alchemille	Rallonge la vie

## 7.4 Les pouvoirs Psys

Dans les règles existantes sur le système de gestion de pouvoirs Psys, il n'est nul part mentionné les règles de progression des pourcentages de réussite. Pour remédier à ce déficit, en voici un.

C'est un système qui permet aux personnes ayant des pouvoirs psy de mieux les maîtriser avec un peu d'entraînement sans être pour autant de Mages. La progression est donc très rapide au début pour être plus lente par la suite.

Les bonus mentionnés ci-dessous sont à appliquer en fin de partie. Il faudra donc être attentif aux différents résultats qu'aura obtenu le joueur.

Si le personnage a moins de 40 % dans un pouvoir Psy :

- Réussite critique : +1d12 %
- Réussite : +1d8 %
- Echec : +1d4 %
- Echec critique : rien

Si le personnage a entre 41 % et 60 % dans un pouvoir Psy :

- Réussite critique : +1d10 %
- Réussite : +1d6 %
- Echec : +1d2 %
- Echec critique : rien

Si le personnage a plus de 60 % dans un pouvoir psy :

- Réussite critique : +1d8 %
- Réussite : +1d4 %
- Echec : rien
- Echec critique : rien

Pour les Maîtres de Jeu désireux d'encourager l'utilisation des pouvoirs Psys dans leurs scénarios, ils peuvent également donner des bonus quand un personnage augmente son pourcentage de réussite au-delà de certains seuils.

Par exemple, lorsqu'un de ses pouvoirs dépasse le seuil de 10 %, 20 %, 35 %, 50 %, 70 %, 90 % de réussite, le personnage reçoit un bonus de +1 % dans le pouvoir concerné.

## 7.5 Règle de critiques

Le coup critique est une règle mortelle au sens propre du terme, puisqu'elle s'applique aussi bien aux personnages qu'à leurs adversaires. En contrepartie, elle permet de traduire le côté dangereux du combat que les joueurs ont tendance à prendre trop souvent à la légère...

De plus, les effets d'un coup critique donne parfois quelques scènes dignes de récits moyenâgeux !

La règle (optionnelle) décrite dans ce chapitre est inspirées de jeu Rolemaster / JRTM

### 7.5.1 Etre un héros

Un héros qui meurt le crane fracassé par un sous-fifre du Big Boss, alors qu'il venait de se prendre malencontreusement les pieds dans un tabouret... ça ne fait pas très sérieux. Un héros, ça se doit de sauter dans les douves depuis la plus haute tour du donjon pour rattraper le traître !

De ce fait, il peut être de bon ton d'introduire à la création du personnage la notion de "point de héros". Gérés par le Maître de Jeu, ces points peuvent se gagner en réalisant des actions héroïques, pas forcément bonnes, et ceci à la discrétion du Maître. En effet, les joueurs doivent ignorer leur "statut héroïque", il est même profitable qu'ils en ignorent l'existence.

A la création, chaque personnage dispose d'un point.

L'utilisation des point de héros permettra d'éviter une seule fois par point, le genre de gag lié à la malchance (et non à la bêtise du joueur) aux conséquences fâcheuses. "Ainsi, les personnages ont le choix d'être des héros... ou pas"

### 7.5.2 Effet des coups critiques

Cette règle se substitue au "double dégâts" du coup critique décrit dans le Livre de Base. Voici comment elle fonctionne : si on obtient un résultat critique lors d'un combat, on commence à calculer les dégâts causés par l'attaque, sans le multiplicateur de 2 pour le critique. On effectue également la localisation pour savoir si le coup est porté à la tête, aux bras, au torse ou aux jambes.

Une fois ces paramètres connus, le personnage lance 1d100 et annonce le résultat au Maître de Jeu. Celui-ci ajuste le chiffre énoncé par le joueur en fonction du type de blessure infligée (voir tableau ci-contre), puis se réfère aux tables données ci-après.

L'utilisation de ces tables nécessite de connaître bien sûr le résultat, modifié ou non, du jet du d100, mais également du type de l'arme utilisé et la localisation touchée.

Type de blessure	légère	moyenne	grave	grave +
Ajustement	-	+10 %	+20 %	+30 %

Les tables de coups critiques qui suivent correspondent à trois grands types de localisations (tête, bras, torse et jambes) en fonction du type d'arme utilisé (perforation, tranchant ou contondant).

#### Remarques :

*L'abréviation PdD donnée dans les tableaux qui suivent correspond à "Point de Dégât".*

*Les pertes de PdD par round se font tant que la blessure n'est pas soignée.*

### 7.5.2.1 Table des coups critiques de Perforation

#### Localisation : Tête

	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
<b>Tête</b>	01-28	Rien de plus	-
	29-39	Oreille écorchée	+1 PdD
	40-55	Joue éraflée	+2 PdD
	56-75	Front éraflé	+3 PdD et 1 PdD / 2 rounds
	76-85	L'arme perce la joue	+2 PdD et 1 PdD / round
	86-91	L'arme transperce la bouche	+8 PdD, étourdi pour 2 rounds
	92-93	L'arme éclate le nez et perce le crâne	+16 PdD, étourdi 10 rounds (si aucun soins : mort en 21 rounds)
	94-101	Arcade sourcilière éclatée	+5 PdD, vision impossible pendant 16 rounds
	102-106	Arme dans le cou	+5 PdD et 5 PdD / round non soigné
	107	Cou transpercé, artère sectionnée	+9 PdD et 7 PdD / round inconscience dans 2 rounds
	108-112	Arme dans la mâchoire	+7 PdD, étourdi 6 rounds
	113	Oeil transpercé	Mort instantanée
	114-117	Arme dans la pomme d'Adam	+14 PdD, étourdi 20 rounds, inconscient après 6 rounds. Ne peut pas parler
	118	L'arme transperce l'oreille et se fiche dans le cerveau	+37 PdD, mort en 2 rounds
	119	L'arme transperce la tempe	Mort instantanée
120	L'arme rentre dans la bouche et ressort par la nuque	Mort instantanée	

#### Localisation : Bras

	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
<b>Bras</b>	01-41	Rien de plus	-
	42-63	Avant-bras perforé	+2 PdD
	64-75	Coup au biceps	+3 PdD
	76-81	Artère du biceps rompue	+4 PdD et 3 PdD / round
	82-90	L'arme se coince dans le coude	+6 PdD, arme coincée pendant 3 rounds, impossible de plier le bras.
	91-95	Avant-bras perforé	+5 PdD et 2 PdD / round
	96-101	Biceps transpercé	+6 PdD et 3 PdD / round
	102-103	Main transpercée	+4 PdD et 2 PdD / round. Tout objet tenu dans la main est lâché.
	104-108	Os de l'avant-bras brisé	+5 PdD, bras inutilisable
	109-114	Epaule profondément pénétrée	+7 PdD. Quand l'arme est retirée, la pointe se brise : 3 PdD / round
	115-117	Poignet transpercé	+6 PdD, main inutilisable. Tout objet tenu est lâché.
	118-119	Os du bras fracturé, artère rompue	+14 PdD et 5 PdD / round, étourdi 4 rounds. Bras inutilisable
	120	Articulation du coude fendue en deux	+11 PdD, bras inutilisable, étourdi 8 rounds à cause de la douleur.

### Localisation : Torse

Torse	d100	Description	Effet
	01-24	-	-
	25-41	-	+1 PdD
	42-55	-	+3 PdD et 1 PdD / 2 rounds
	56-68	L'arme se casse dans le corps	+2 PdD et 2 PdD / round
	69-74	Abdomen perforé	+7 PdD et 3 PdD / round
	75	Perforation stomacale, hémorragie interne importante	+19 PdD, étourdi 6 rounds, mort en 8 rounds
	76-85	L'arme se fiche profondément dans l'épaule droite	+5 PdD et 3 PdD / round
	86-88	L'arme perce le poumon droit	+12 PdD, étourdi 2 rounds puis inconscience 3 PdD / round
	89-98	Perforation à gauche de l'abdomen	+5 PdD
	99-104	Sternum brisé sans dommage interne	+6 PdD
	105-107	L'arme sectionne la colonne vertébrale	+20 PdD, étourdi 8 rounds. Paralyse permanente de la taille aux pieds.
	108-114	Clavicule brisée	+6 PdD et 4 PdD / round
	115	L'arme pénètre sous le sternum et ressort dans le dos	+41 PdD, mort instantanée
	116-119	L'arme se plante dans un rein	+18 PdD et 5 PdD / round, étourdi 6 rounds
	120	Cœur transpercé	+50 PdD, mort instantanée

### Localisation : Jambe

Jambe	d100	Description	Effet
	01-28	-	-
	29-38	-	+2 PdD
	39-47	-	+3 PdD / round
	48-61	Arme coincée dans le mollet	+4 PdD, impossible de marcher, 2 rounds pour retirer l'arme.
	62-78	Arme coincée dans la cuisse	+5 PdD, impossible de marcher, 2 rounds pour retirer l'arme.
	79-90	Tibia fêlé	+3 PdD, jambe inutilisable
	91-98	Mollet transpercé, artère rompue	+5 PdD et 3 PdD / round
	99-104	Cuisse transpercée, artère rompue	+6 PdD et 4 PdD / round
	105-110	Bas-ventre meurtri	+7 PdD, étourdi 10 rounds
	111-114	L'arme se fiche dans la cuisse et se casse	+8 PdD et 3 PdD / round
	115	Rotule fracassée	+8 PdD, étourdi 14 rounds, impossible de marcher
	116-119	Talon d'Achille sectionné	+15 PdD, impossible de marcher
	120	Pénétration du genou, arme plantée dans l'os	+14 PdD et 2 PdD / round, étourdi 16 rounds par la douleur, impossible de marcher.

7.5.2.2 Table des coups critiques de Taille

**Localisation : Tête**

	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
<b>Tête</b>	01-08	Rien de plus	-
	09-27	Entaille mineure à la joue	+1 PdD
	28-43	Lèvre déchirée	+2 PdD
	44-65	Joue lacérée	+3 PdD
	66-75	Nez éclaté	+4 PdD
	76-82	Cou tailladé	+4 PdD et 1 PdD / round
	83-96	Profonde balafre à la joue	+5 PdD et 1 PdD / round, étourdi 2 rounds
	97-101	Oreille tranchée	+6 PdD et 2 PdD / round, étourdi 9 rounds
	102-105	Enucléation de l'œil	+7 PdD et 2 PdD / round, étourdi 9 rounds
	106-111	Inconscient 2 heures	+5 PdD (+15 PdD si pas de casque)
	112-113	Cou transpercé	+22 PdD, mort en 8 rounds
	114	Coup dans la bouche	+30 PdD, mort en 2 rounds
	115-118	Entaille sur la jugulaire	+12 PdD et 6 PdD / round, inconscient après 7 rounds
	119	Tête tranchée	+31 PdD, mort instantanée
	120	Corps décapité	Mort instantanée

**Localisation : Bras**

	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
<b>Bras</b>	01-21	Petite coupure	+1 PdD
	22-51	Coupure mineure	+2 PdD
	52-75	Coupure profonde mais nette	+3 PdD
	76-82	Taillade sur l'avant-bras	+4 PdD et 1 PdD / round
	83-94	Biceps tailladé, os à découvert	+5 PdD, tout objet tenu dans la main est lâché.
	95-98	Lame plantée dans l'épaule	+7 PdD, étourdi 2 round
	99-108	Tendons du poignet tranchés	+5 PdD, tout objet tenu dans la main est lâché.
	109-110	Coude fracassé	+10 PdD, étourdi 6 rounds. Tout objet tenu dans la main est lâché.
	111	Doigts sectionnés	+10 PdD 1 PdD / round. Tout objet tenu dans la main est lâché.
	112-113	Pouce sectionné	+7 PdD et 1 PdD / round. Tout objet tenu dans la main est lâché.
	114-115	Main sectionnée	+10 PdD et 4 PdD / round, étourdi 3 rounds
	116-119	Bras sectionné à la hauteur du coude	+13 PdD et 7 PdD / round, étourdi 6 rounds
	120	Bras sectionné à la hauteur de l'épaule	+17 PdD et 7 PdD / round, étourdi 5 rounds puis tombe inconscient.

### Localisation : Torse

<b>Torse</b>	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
	01-33	Petite coupure	+1 PdD
	34-65	Entaille mineure	+2 PdD
	66-80	Entaille à l'abdomen	+3 PdD et 1 PdD / round
	81-88	Profonde lacération sur la poitrine	+4 PdD et 1 PdD / round
	89-98	Profonde entaille pectorale	+4 PdD et 2 PdD / round
	99-100	Entaille au côté, la lame se fiche entre deux côtes	+9 PdD
	101-103	La lame se plante dans les reins	+8 PdD et 2 PdD /round, étourdi 3 rounds
	104-110	Muscle tranché	+6 PdD
	111	Pénétration diagonale de la clavicule au sternum	+23 PdD, étourdi 1 round puis mort s'ensuit lame coincée 1 round.
	112-115	Colonne vertébrale tranchée à la taille	+17 PdD et 10 PdD / round, paralysie permanente.
	116	Eventration	+40 PdD, mort instantanée
	117-119	Ventre transpercé	+23 PdD et 12 PdD / round, étourdi 6 rounds et mort s'ensuit.
120	Cœur empalé	+42 PdD, étourdi 2 rounds puis mort s'ensuit.	

### Localisation : Jambe

<b>Jambe</b>	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
	01-16	Rien de plus	-
	17-31	Petite coupure	+1 PdD
	32-69	Taillade mineure	+2 PdD
	70-78	Cuisse entaillée, fémur à découvert	+5 PdD et 2 PdD / round
	79-87	Profonde entaille oblique	+4 PdD et 3 PdD / round
	88-99	Taillade profonde sur la cuisse	+5 PdD et 1 PdD / round
	100-105	Cuisse transpercée	+6 PdD et 4 PdD / round
	106-109	Muscles du bas-ventre tailladés	+5 PdD, impossible de marcher
	110	Mollet tailladé	+7 PdD et 3 PdD / round, étourdi 3 rounds, tombe à genoux.
	111-114	Lame plantée dans la hanche	+6 PdD, étourdi 2 rounds
	115-116	Genou fracassé	+8 PdD, étourdi 6 rounds, tombe au sol.
	117-119	Jambe sectionnée au niveau du genou	+11 PdD et 5 PdD / round, étourdi 7 rounds, tombe au sol.
120	Jambe sectionnée à mi-cuisse	+17 PdD et 9 PdD / round, étourdi 4 rounds puis tombe inconscient.	

7.5.2.3 Table des coups critiques de Contusion

**Localisation : Tête**

<b>Tête</b>	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
	01-18	Rien de plus	-
	19-33	Gros hématome	+2 PdD
	34-46	Lacération du cuir chevelu	+4 PdD, étourdi 2 rounds
	47-59	Coup sur le côté de la tête	+3 PdD, étourdi 6 rounds
	60-67	Nez brisé	+2 PdD et 1 PdD / round
	68-75	Coup au front	+4 PdD, légère contusion si pas de casque, étourdi 36 rounds.
	76-86	Dents cassées	+3 PdD, étourdi 2 rounds
	87-94	Mâchoire fracturée	+7 PdD, impossible de parler, étourdi 8 rounds.
	95-103	Menton éclaté	+5 PdD et 3 PdD / rounds
	104-105	Coup rapide sur le côté de la tête, oeil énucléé	+13 PdD et 4 PdD / round, étourdi 20 rounds.
	106-110	Nuque	+7 PdD, inconscient 2 heures. si pas de casque : + 35 PdD, inconscient 10 heures.
	111-113	Front éclaté	+10 PdD et 3 PdD / round
	114	Coup sur le nez, hémorragie nez et oreilles	+18 PdD et 4 PdD / round, étourdi 6 rounds puis inconscience. Mort en 12 rounds.
	115-117	Coup derrière l'oreille, inconscient pour 5 heures	+15 PdD, perte de mémoire pendant 2 jours.
	118-119	Cou brisé	+15 PdD, mort instantanée
120	Crâne écrasé	+55 PdD, mort instantanée	

**Localisation : Bras**

<b>Bras</b>	<b>d100</b>	<b>Description</b>	<b>Effet</b>
	01-24	-	-
	25-52	-	+1 PdD
	53-68	-	+2 PdD
	69-78	Gros hématome	+4 PdD
	79-87	Poignet tordu	+4 PdD et -3 au CA si c'est le poignet de l'arme.
	88-94	Os du coude fêlé	+5 PdD
	95-101	Un os de l'avant-bras se casse	+6 PdD, bras inutilisable
	102-104	Les 21 os de la main se cassent	+6 PdD, main inutilisable
	105	Coude fracassé	+11 PdD, bras inutilisable, étourdi 10 rounds.
	106-112	Un coup rapide éclate le biceps jusqu'à l'os	+5 PdD et 2 PdD / round
	113-116	Dommages nerveux massifs dans l'avant-bras	+6 PdD, bras inutilisable
	117-119	Humérus fracturé	+6 PdD, étourdi 2 rounds
	120	Epaule et clavicule cassées	+15 PdD, bras inutilisable, étourdi 6 rounds

### Localisation : Torse

Torse	d100	Description	Effet
	01-24	Rien de plus	-
	25-39	Hématome	+1 PdD
	40-53	-	+3 PdD
	54-67	Coup à la poitrine	+2 PdD, étourdi 2 rounds
	68-76	Coup à l'estomac qui coupe la respiration	+4 PdD, étourdi 6 rounds
	77-85	Une côte cassée	+5 PdD
	86-91	Muscle pectoral atteint	+5 PdD et 1 PdD / round, recule d'un peu plus d'un mètre, étourdi 4 rounds
	92-98	Clavicule cassée, bras inutilisable	+6 PdD
	99	Sternum fracassé, cage thoracique enfoncée	+14 PdD, mort en 3 rounds
	100-105	Coup aux reins, rein éclaté	+11 PdD, hémorragie interne : +4 PdD / round, étourdi 4 rounds.
	106-110	Cage thoracique écrasée, poumon droit perforé	+9 PdD, étourdi 10 rounds
	111-114	Colonne vertébrale brisée, paraplégie	+8 PdD
	115-118	Coup à l'abdomen	+7 PdD 3 PdD / round, hémorragie interne, étourdi 2 rounds
	119	Eclatement de la rate	+8 PdD, mort en 10 rounds
120	Coup à la poitrine qui provoque un arrêt cardiaque	+34 PdD, mort instantanée	

### Localisation : Jambe

Jambe	d100	Description	Effet
	01-26	-	-
	27-54	-	+1 PdD
	55-69	-	+2 PdD
	70-80	Hématome à la cuisse	+3 PdD
	81-86	Crampes massives	+4 PdD, étourdi 1 round
	87-94	Coup au genou, victime tombe au sol	+5 PdD, étourdi 1 round
	95-103	Le coup éclate le menton	+4 PdD, tout objet tenu dans la main est lâché pour tenir le menton.
	104-107	Rotule fracassée	+6 PdD, impossible de marcher ou de se tenir debout.
	108-112	Lacération de la cuisse qui dévoile le fémur	+7 PdD et 1 PdD / round
	113-114	Articulation du genou éclatée	+8 PdD, impossible de se tenir debout.
	115	Fémur brisé	+12 PdD, étourdi 18 rounds
	116-118	Coup au bas-ventre	+10 PdD, étourdi 40 rounds
	119	Coup disloque le genou	+6 PdD, étourdi 20 rounds
	120	Hanche fracturée	+28 PdD et 2 PdD / round, tombe au sol, étourdi 28 rounds.

## 7.6 Les Plans parallèles

Les Plans parallèles sont probablement une des choses les plus intéressantes d'Eléckasë : ils permettent au Maître du Jeu d'inventer littéralement ce qu'il veut. En effet, ces Plans sont, par définition, "magiques".

Les deux chapitres qui vont suivre s'attacheront à décrire deux Plans particuliers : celui de la Forteresse Eternelle et celui de Sagäl, Plan du Pendule.

### 7.6.1 La Forteresse Eternelle

Appelé aussi "Plan de l'improbable alliance", la principale particularité de ce lieu réside dans l'alliance qui lie la Loi, la Magie et la Balance contre le Chaos.

#### 7.6.1.1 Historique

Pendant très longtemps, ce n'était qu'un Plan parmi d'autre, objet de combats acharnés et de luttes sans pitié.

Un jour, le Chaos découvrit ce qui fût appelé plus tard la Faille (voir chapitre page suivante). A partir de ce moment, le Chaos leva d'énormes armées pour submerger les autres forces afin de conquérir le Plan.

Les agents de la Balance découvrirent les préparatifs du Chaos avant que celui-ci ne puisse mettre à exécution son projet de conquête. Pour une fois dans l'Histoire, l'ensemble des Entités s'allièrent pour contrer les efforts du Chaos : en effet, aucune Entité ne voulait prendre le risque de laisser un Plan aussi important tomber aux mains d'une seule force telle que le Chaos.

Les Alliés, nom donné à cette association impensable, décidèrent de créer une immense ville-forteresse au sein de laquelle chacun se répartiraient les tâches.

Dans ce but, la Loi créa un ordre de Paladins (Champions) assurant la garde des murs. La Magie se chargea de créer sept Ecoles représentant les Magies principales : Feu, Air, Terre, Eau, Couleurs, Ombres et Esprit. Ces sept Ecoles devront assurer la protection magique de la ville-forteresse. La Balance de son côté, fut chargée de créer un corps d'administration s'assurant de la bonne marche de la ville.

Pour gouverner la Forteresse Eternelle, le Conseil des Trois fut créé, rassemblant un représentant de chacune des Entités.

Actuellement, l'équilibre de ce Plan est le suivant : 60 % contrôlé par les Alliés et 40 % contrôlé par le Chaos.

#### 7.6.1.2 Géographie et description

Le Plan de la Forteresse Eternelle se trouve entre le Plan de la Balance et Eléckasë. Il fait donc partie des Plans qui influence l'Equilibre de manière significative. Le contrôle de ce Plan est par conséquent l'objet d'une lutte féroce.

Sa superficie totale est assez importante : 100 km par 100 km. En son centre se trouve la Forteresse Eternelle, seule

et unique ville. Tout le reste du Plan est couvert par une forêt sombre et inquiétante marquée par le Chaos.

La Forteresse est de la taille d'une cité marchande d'Eléckasë. Son architecture est nettement militaire : elle ressemble beaucoup aux villes de la Contrée des Forts. La ville est séparée en trois quartiers : la caserne de Paladins, Le quartier de la Bibliothèque et le quartier de la Ville basse.

La caserne de Paladins est un immense terrain contenant les quartiers des Paladins, plusieurs terrains d'entraînement, une forge, une écurie ainsi qu'une salle dédiée au "culte" de la Loi.

Le quartier de la Bibliothèque est le lieu de rassemblement des Mages. Chacune des sept Ecoles dispose de locaux distincts, généralement très différents les uns des autres. L'édifice centrale étant une gigantesque bibliothèque (rivalisant avec celle de la Cité des Mages sur Eléckasë) qui est fermée une fois par semaine lors du Conseil des Magiciens. Durant ce conseil, les sept Grand-Mages se retrouvent pour parler, entre autre, politique.

Le quartier de la Ville basse est le plus important d'un point de vue de la superficie : en effet, il représente 90 % de la surface totale de la cité. Ceci est dû au fait que la Ville basse rassemble tout ce qui n'appartient pas aux deux autres quartiers. Le nom de ce quartier vient de sa situation géographique : la Caserne et la Bibliothèque sont construites toutes les deux sur une colline dominant le reste de la cité.

#### 7.6.1.3 La population

La population de la Forteresse est très disparate. En effet, toutes les races présentes sur Eléckasë sont présentes selon ces proportions : 30 % d'Humains, 20 % d'Honyss, 20 % de Branks, 10 % d'Horpys, 10 % de Nains, 5 % de Morles et 5 % d'autres races telles que des Pérôns, des Quaks, des Huruks, des Demi-Elfes, des Véléids...

Presque toutes les races chaotiques se trouvent et se combattent dans la Forêt qui recouvre le Plan. La population "chaotique" est composée de 50 % d'Orcs, 15 % d'Orcs noirs, 30 % d'Humains, 5 % d'Honyss, 5 % d'Horpys et 10 % d'autres créatures du Chaos telles que des Trolls, des Demi-Orcs, des Elfes noirs, des Ogres...

Il faut noter que les Elfes noirs et les Demi-Elfes sont très rares. En effet, ils ne sont pas natifs de ce Plan et ils n'y restent que le temps d'une mission commandée par leurs Entités respectives. Une fois leur tâche accomplie, ils repartent très rapidement.

#### 7.6.1.4 La vie

Au cœur de la Forteresse Eternelle, la vie est tranquille mais toujours tendue. Ce climat guerrier est entretenu par l'incertitude de la prochaine attaque

Les Paladins patrouillent en permanence par groupe de 10, parfois accompagnés d'un Mage.

Dans la forêt, la vie est courte et violente. La loi du plus fort règne et quand deux personnes s'allient c'est uniquement pour pouvoir s'attaquer à une troisième.

### 7.6.1.5 *Le Conseil des Trois*

Actuellement les membres du Conseil des trois sont:

- pour la Loi : Gardul le Grand, commandant de la Garde
- pour la Balance : Hamir le Juste, Grand Administrateur
- pour la Magie : Anguon le Beau, Archimage

### 7.6.1.6 *La Faille*

La Faille n'est qu'un croisement de lignes telluriques. Toutefois, ce qui est extraordinaire, c'est que ce croisement regroupe douze lignes telluriques. De ce fait, la Magie accumulée dans ce croisement est énormément puissante. Cette puissance va même jusqu'à affecter la réalité...

Lorsque le Chaos découvrit ce croisement, un Grand Prêtre du Chaos réussit à créer un "tunnel" entre ce Plan et celui qui est tout proche : Rondhall, le Plan de la Magie des Ombres. Ce tunnel permit au Chaos d'apporter très rapidement des troupes fraîches pour s'assurer le contrôle du Plan. Mais c'était sans compter sur une alliance improbable...

Aujourd'hui la Faille se situe dans la ville-forteresse, au centre d'un temple sur lequel règne le Grand Prêtre actuel.

## 7.6.2 **Sagäl : le Plan du Pendule**

### 7.6.2.1 *Notes et considérations préliminaires*

Ce chapitre est destiné à ceux qui recherchent des sources d'inspiration afin de jouer quelques scènes dans le Plan du Pendule.

Il ne s'agira ici que d'un recueil de notes qui avait été préparées initialement pour faire vivre le passage sur ce Plan au mieux à des joueurs. L'ensemble des informations présentes ici ont été développées pour être mises en place en un lieu particulier du Plan du Pendule : la dent du Dragon. En effet, lors de la campagne des Joyaux-Etoiles, les personnages vont y être conduits par Sardonnelle...

Toutefois, les différents éléments exposés sont facilement transposables ailleurs sur le Plan du Pendule.

Evidemment, la lecture du supplément "Armagedon" est indispensable pour comprendre ce qui va suivre.

Pour mettre en scène les notes qui vont suivre, il faut avant tout poser quelques postulats.

Le premier est que sur Sagäl, l'Armagedon y est permanent. Par conséquent, à l'instar de ce qui se passe sur Eléckasë en période d'Armagedon, il faisait nuit en permanence.

Le Pendule étant l'Entité maîtresse des révolutions, du progrès, etc..., le niveau technologique de Sagäl est de loin supérieur à celui existant sur Eléckasë. De ce fait, de nombreux progrès technologiques ont été fait. Dans cet ordre d'esprit, la poudre a été découverte. Elle commence tout juste à être utilisée.

Troisièmement, il n'existe pas de monnaie sur Sagäl. Les échanges sont régis par le troc. Ceci peut sembler contradictoire avec le progrès, mais il ne faut pas oublier qu'il y a aussi de nombreuses révolutions. Le système d'échange le plus apte à survivre aux différents changements est le plus simple : le troc...

Enfin, les personnages se trouvent aux abords d'une grande ville de Sagäl : la dent du Dragon.

### 7.6.2.2 *Situation politique*

Les éléments qui suivent pourront être connus par les personnages s'ils tendent un peu l'oreille, dans une auberge par exemple ou bien en discutant.

Il y a deux semaines, les Noiremonts se sont rendus maîtres de la ville en expulsant les Justinien et les Malpuits qui s'y trouvaient.

Cependant, les Malpuits ne vont pas en rester là : ils reviennent avec des troupes, bien décidés à se venger de cet affront. D'ici deux jours, leurs troupes seront aux portes de la ville. Exceptionnellement, ils seront accompagnés de troupes de la famille des Justinien. En temps normal, cette alliance serait contre nature...

Dans les auberges, les Noiremonts recrutent pour accomplir une sale besogne : l'assassinat du général des Malpuits.

L'état d'alerte a été déclarée dans la ville.

Des Gardiens du Dragon auraient rejoints les rangs des Noiremonts sous le seul prétexte que les troupes des Malpuits leur sont trois fois supérieures en nombre.

### 7.6.2.3 *Événements dans les auberges*

Dans la première auberge dans laquelle ils se rendront, ils verront que toutes les serveuses sont enchaînées et traitées comme des esclaves et du reste, personne n'en semble choqué. Pour autant, les personnages sont accueillis chaleureusement, le patron leur offre même le repas et les consommations pour le soir (ce qui sera un point commun à toutes les auberges qu'ils visiteront).

La présence d'un personnage féminin (du style chevalière du Kraan ou prêtresse de Sorelle) en liberté totale, en choquera plus d'un en ville. Un homme viendra rapidement voir un des personnages masculins, s'arrangera pour lui parler en privé et lui proposera d'échanger sa "marchandise" contre des chevaux (ou autre, plus la demoiselle est charmante et plus l'échange montera haut).

Une nuit, dans l'auberge que les personnages auront choisi, faite faire un test d'Ouïe à -20 %. Si le test est réussi, les personnages pourront entendre des pleurs et des gémissements qui proviennent du sous-sol. Si les personnages vont voir d'où ces bruits proviennent, ils apercevront dans la cave, trois femmes : une première écartelée par un système de poulies, une autre à genoux, les mains dans le dos, face à un banc, la langue clouée sur le banc, une troisième les bras attachés à une poutre, en train de se faire fouetter par l'aubergiste. Juste après cela, l'aubergiste s'arrêtera et commencera à violer celle qui à la langue clouée (explication : l'aubergiste est en fait un "esprit", voir page 31 du supplément "Armagedon").

### 7.6.2.4 *Événements dans la ville*

Pour entrer dans la ville, il faut faire don d'un objet de précieuse facture et prêter allégeance au Seigneur des Noiremonts.

A un moment, alors qu'ils déambulent en ville, les personnages voient passer des gamins qui courent dans les rues après un chien. Peu de temps après, ils revoient les mêmes gamins, pleins de sang qui courent toujours après le même chien, à la différence près que le chien n'a plus que trois pattes au lieu de quatre.

Dans la rue également, un Noiremont se promène à cheval. Si les personnages ne se mettent pas à genoux sur son passage, l'un d'eux recevra un méchant coup de plat d'épée en pleine tête. Si les personnages osent montrer leur mécontentement et vont jusqu'à tuer le Noiremont, cet assassinat leur vaudra d'être pourchassés par les patrouilles du coin.

Toujours dans la rue, alors qu'ils déambulent plus ou moins tranquillement, les personnages seront bousculés par un gnome qui a l'air pressé. Celui-ci s'arrêtera devant eux et leur dira :

*"Je vous reconnais, vous n'êtes pas d'ici, j'ai déjà vu des gens comme vous par le passé. Oh c'était il y a fort longtemps mais je sais que vous n'êtes pas normaux. Par pitié noble gens, protégez-moi ! Ils veulent me voler mon invention, ils veulent me tuer, pitié aidez-moi !"*

Sur ce, il leur donne vite un coffret avant que n'arrivent trois Noiremonts qui commencent à interpeller le Gnome.

*"- Pitié, aidez-moi je vous en supplie !  
- Où l'as-tu mis vermine ! Donne nous le coffret et vite !  
- Pitié nobles gens, je vous en supplie, je ne l'ai pas, on me l'a volé...  
- Qui te l'a volé ?  
- Eux ! (il désigne les personnages) Je vous jure que j'allais le rendre, croyez-moi !  
- La ferme..."*

Sur ce, un des Noiremonts file un grand coup d'épée dans la tête du Gnome, le tuant net.

*"- Donnez nous ce coffret et faites pas d'histoire comme lui, peut-être pourrez-vous mieux vous en sortir !  
- Laissez tomber Galant, il vaut mieux aller le chercher par nous-même, ces voleurs de complices ne nous le rendront jamais.  
- Vous avez raison Galant, il vaut mieux passer à l'offensive..."*

Sur ce, ils dégainent leurs armes et engagent le combat si les personnages n'ont pas réagi avant...

*Note : le coffret contient un petit pistolet, de la poudre et la manière d'utiliser l'ensemble. Le secret de la poudre est entre les mains des personnages !*

Encore dans la rue, les personnages voient des gamins de 7-8 ans en train de bastonner un clochard à mort...

Vers le deuxième jour, une grosse détonation se fait entendre comme le tonnerre. Non loin d'eux, une maison

explose littéralement. En fait, ce sont les Malpuits qui font usage de mortiers. Dans la rue, ça commence à être la panique. Dans le quartier, tout le monde court, c'est la pagaille ! Les tirs continuent encore quelques temps puis des cavaliers font irruption dans la ville : les Malpuits et les Justiniens passent à l'attaquent ! Les personnages pourront tomber sur toute sorte d'ennemis différents, à vous de régler les détails de la bataille. Quoi qu'il en soit, les personnages feraient mieux d'évacuer rapidement les lieux avant de mourir bêtement dans le feu de l'action... Pour cela, une seule solution : la tour de Kragor qui peut les ramener sur Eléckasë. Espérons que les personnages auront mis à profit les jours précédents pour se renseigner sur la manière d'entrer, ou au moins, apprendre l'existence de la Tour.

#### 7.6.2.5 La tour de Kragor

La tour de Kragor est isolée dans la ville et les habitants l'évitent comme la peste. Aux alentours de la tour, la zone est bouclée par des gardes. L'accès en est interdit par mesure de sécurité. Impossible d'y entrer, l'interdiction est stricte et formelle : les Noiremonts ont donné l'ordre d'exécuter quiconque approcherait à moins de 50 mètres de la tour.

Les personnages seront contactés rapidement par un étrange personnage. Habillé d'une robe noire des plus strictes, capé de noir, de longs cheveux blonds, des yeux verts émeraude, il est accompagné de cinq humains (deux en armes et armures complètes, un habillé plus légèrement avec un arc long, un autre habillé tout en noir, pantalon noir comme un Guerrier de la Nuit et un dernier habillé de veste de cuir, hache et arc court. Pour faire simple, ils ont tous des mines de mercenaires, ne disent pas un mot de tout l'entretien et garderont une mine inexpressive au possible. Ils sont très calmes et concentrés.

Puis le blondinet leur adresse la parole :

*"J'ai remarqué votre présence en ville. Voyez-vous, comme vous, nous sommes des éléckasiens. Cet horrible endroit nous afflige et nous désole. Plus que quiconque, nous désirons quitter ce lieu maudit et retourner sur la terre qui nous a vu naître. Nous savons que la tour est le seul moyen d'y retourner. Malheureusement, nous ne sommes pas assez pour y entrer de force. Peut-être qu'avec votre aide, nous y parviendrons... C'est notre seule chance de sortir d'ici ! Nous comptons prendre d'assaut la tour : mourir ou retourner sur Eléckasë, peu nous importe pourvu que nous quittions ce lieu."*

Si les personnages leur posent des questions sur la manière dont ils se sont retrouvés ici, l'homme leur expliquera qu'il était un marchand influent (de pierres précieuses), et que ses concurrents ont essayé de se débarrasser de lui en le jetant dans une tour de Kragor, croyant (tout comme lui le croyait d'ailleurs) que cela aurait pour effet de le désintégrer sur place.

Seulement, la tour ne désintègre pas, loin de là, elle se contente de téléporter celui qui y entre (de gré ou de force) dans une autre tour. Lui et ses hommes l'ont appris... Ils se sont donc retrouvés sur Sagäl...

Durant toute la conversation, l'étrange personnage ne mentionnera pas son nom.

A vous de voir ce que donne l'assaut, en ne perdant pas de vue que la ville est prise d'assaut par les Malpuits et les Justiniens.

## 8 GAZETTES D'ELÉCKASĚ

Ici ne seront exposés que les aides de jeu parues dans les neuf gazettes d'EléckasĚ. Les scénarios ou synopsis parus dans ces gazettes seront inclus dans le quatrième net-supplément.

Les différentes aides de jeu ont été regroupées au sein de chapitres afin d'apporter plus de clarté.

Dans chaque chapitre est mentionné le nom de la personne à qui l'on doit l'aide de jeu. Si rien n'est marqué, il s'agit d'une aide de jeu développée par Alexandre Bidot.

### 8.1 Chroniques

Ces chroniques retracent l'Histoire des différentes puissances en 387 après le deuxième Armagedon. Ces éléments peuvent être incorporés dans la campagne de Joyaux-Etoiles.

#### Le 16 juin :

Les tensions entre les différentes forces présentes sur EléckasĚ sont de plus en plus perceptibles. La vie de tous les jours, en ville comme sur les routes qui y mènent, est emprunte d'une atmosphère malsaine qui rappelle aux plus anciens et aux sages, les périodes post-armagedoniennes.

La guerre marque à nouveau le vieux continent sous l'inspiration démente du fou Azathe. Son royaume, à feu et à sang, ne saurait résister plus longtemps à la fougue des barbus nordiques.

Cette guerre, symptôme révélateur des ambitions qui s'affichent un peu plus chaque jour, n'est finalement que le fait le plus marquant. L'œil expert, lui, volt partout ailleurs, les caractéristiques de conflits sournois, secrets, qui autrefois, amenèrent la guerre, la violence et la tuerie qui inspirent si bien l'Armagedon

Des Incidents apparemment bénins marquent quotidiennement les villes et les khâzars de toutes les contrées. Les colporteurs, maîtres des légendes et de l'histoire, capables par leur expérience d'attribuer à un fait son ampleur caché, se mobilisent auprès de leurs rois ou d'un chef pour faire part de ce qui insidieusement, pervertira la contrée et sa sérénité.

#### Le 18 juin :

La contrée la plus sauvage, aussi volatile que les fluides de l'alchimiste, est une fois de plus la cible d'un évènement majeur des plus Inquiétants. Les Jeunes Alleux, qui attirent perpétuellement les différentes forces de part son origine armagedonienne, sont une nouvelle fois en proie à des faits significatifs, ressentis comme de mauvais présages pour son avenir.

Une quête sévit en son sein. La mort d'un homme et une prophétie passée ont finalement lancé les forces en présence dans une lutte, qui, pour les plus pessimistes, est

alarmiste. La mobilisation est grande et, partout, en ces terres vierges, les petits conflits resurgissent entre hommes vêtus d'un blanc marqué de la croix rouge inquisitrice et hommes de l'Empereur-dieu, Azharis.

#### Le 21 juin :

Le royaume d'Azathe est tombé. La ville de Sunthark suit désormais la voie des villes libres des Jeunes Alleux mais, Agéveël n'aura pas ce sursis. Ville de l'ultime siège, elle vit le fou tyran lutter jusqu'à la destruction totale. La ville en ruines est désormais maudite et laissée à l'abandon sur des terres désormais fertiles aux maux du Chaos.

#### Le 25 juin :

La guerre des taupes n'est plus si secrète et chaque jour, khâzars et villes stratégiques ont leur lot d'assassinats et de coups d'éclats. La nuit n'accompagne plus seule ces tentatives de complots déstabilisateurs mais retrouve sa moitié, le jour, qui à son tour est sous le coup des actions des agents des différentes forces. C'est dire si les tensions qui se tissent sont plus que jamais fortes. Les décisions ne sont plus calculées, les services spéciaux sont acculés, et seul le résultat compte.

#### Le 30 juin :

Les explorations s'engagent à nouveau. Tous, empires et royaumes marins, relancent leur flotte au-delà des mers connues. Les conflits sont nombreux, mais Isolés sur cette terre bleue sans abris, les bateaux sombrent dans l'ignorance de leurs maîtres. Entraînement ou désir d'exploration, personne ne sait quel est le sentiment qui habite les rois et les chefs, mais toujours est-il, que cette démarche exploratrice, est un symptôme supplémentaire qui vient conforter dans leur idée, ceux qui craignent l'Armagedon, le Ragnarok ou l'Apocalypse.

Pire encore, la fougue des Hommes-Lézards et de leurs maîtresses troglodytes vient bouleverser les plus optimistes. Un premier conflit est né dans le marécage de Tander et l'ordre sentoriel rapatrie ses troupes éparpillées sur tout le continent. La ville n'a pas été agressée et elle doit probablement son salut à son architecture militaire et aux nombreux héros et mages qui y résident, sortes d'outils de dissuasion. Enfin, des rumeurs concernant l'apparition d'un nouveau temple pyramidal commence à se répandre. Il serait planté dans la grande forêt, à l'ouest de Periodin.

#### Le 5 juillet :

La présence des Hommes-Lézards dans la forêt située à l'ouest de Periodin, n'est plus une rumeur mais un fait. Les nombreux conflits ponctuels entre petits groupes interposés (pas plus de 10 individus) viennent rappeler à tous combien ce peuple est belliqueux. Les colporteurs de cette région commencent à fouiller les moindres légendes passées à la recherche de renseignements qui expliqueraient leur présence en ces lieux.

Le 5 juillet de l'an 387 est désormais une date symbole. En fait, ce même jour, l'oracle de l'île aux 100 rivières a reçu durant la matinée, Chastes, l'empereur de Galinn, durant 2 heures, puis Azharis, durant 30 minutes. L'île se rappellera de cet événement car le va et vient des troupes qui accompagnaient les deux chefs aurait pu tourner

au drame. Les paroles du grand prêtre de l'oracle furent sages et inquiétantes : "L'heure n'est pas encore venue."

Tels furent les mots qui expliquèrent le croisement pacifique des troupes les plus puissantes d'Eléckasë.

#### **Le 7 et 8 juillet :**

Durant ces deux jours d'été, désormais symboliques, la population des jeunes alleux a retrouvé avec amertume les Champions. En effet, jamais depuis ce jour la présence des champions, de la Loi et du Chaos, n'avait été aussi forte ; comme à certaines époques lointaine où on les voyait errer sur les terres vierges. Déjà, de spectaculaires combats entre pointes argents et pointes noires sont à noter.

Ces jours ont par conséquent aussi vu le retour des héros légendaires et de ceux qui se forgent au gré de leurs exploits Prat dans la contrée d'Ysandrelle, Johan dans la ville de Mendhî ou encore Swanlun et Argun, discutant autour d'un verre dans une auberge de la cité d'Anorien. Mais plus importants encore sont les conflits : Orkliver, sur la route de Darmund, a blessé très gravement Morgan, à la suite d'un combat dont les échos furent perçus jusqu'à Savel et Jorhiul. Le héros du Conseil est aujourd'hui soigné au temple de Sorelle. Sa vie n'est pas en péril et il doit finalement son salut à l'arrivée de Joffre de Tourville, que la légende naissante présente d'ors et déjà comme le seul homme capable de transpercer l'armure d'or du Gardien des Enfers.

#### **Le 10 juillet :**

L'ensemble des puissances présentes sur l'île aux Tortues ont finalement intensifié leur exploration sous un soleil qui, en cette contrée, frappe plus fort que le forgeron sur l'enclume.

Les rumeurs les plus folles circulent en Aënor, Irvanald, Rubîl Fêrûl et Gorzalh. Une trace de vie aurait été trouvée et déjà les hommes pactisent.

Dieu seul sait ce que les premiers explorateurs ont trouvé. On les dit revenus, mais personne encore n'a pu les revoir.

#### **Le 16 juillet :**

Finalement, à la vue des conflits qui se dessinent, la contrée des Jeunes Alleux reste plutôt calme. Certains jugent ce fait très prometteur et s'imaginent déjà mille conflits sournois. Peut-être n'ont-ils pas tort, peut-être même que la prophétie des Joyaux-Etoiles vient confirmer ce pessimisme ambiant qui chaque jour, pourrait la vie si plaisante ces villes, cités et khâzars.

#### **Le 2 juillet :**

L'été et le soleil revenu, n'adoucièrent pas les humeurs et les rancœurs. Bien au contraire... De nombreuses guerres indirectes se déclenchent :

- Sur l'île d'Oraska, les trois colonies d'Azharis, de Kaladars et de Taltaria sont en proie à un conflit historique, le premier. Les trois khâzars de ces contrées de glace sont désormais en état d'alerte et toute communication est rompue entre elles. Quelques heurts sont déjà à noter.

- L'Empire Taltarien, dépourvu de roi, géré par une intendance dénigrée et accusée par certains, est mis à mal par la naissance de groupes de rebelles et surtout, par une rumeur

annonçant l'arrivée d'une armée menant par le descendant du défunt roi.

- Du reste, les colonies frontières de cet empire sont désormais en guerre: la province des comtes de Lafère se retrouve ainsi menacée, suite à sa proclamation d'indépendance (liée à l'absence d'un pouvoir reconnu de l'empire), par la baronnie des Desacq et le duché de la Réboisière.

#### **Le 17 juillet :**

Chaque jour, les rumeurs et les faits viennent alimenter le parti de ceux qui voient en cette période agitée un état pré-armagedonien. Ce 17 juillet de l'an 387 est pour eux une bénédiction, un aveu, bien que nombre d'entre eux auraient préféré être dans l'erreur. Ce jour d'été et de gaieté, sur toutes les terres, de l'est à l'ouest et du nord au sud, des nains montant des ours harnachés de pièces de combat ont été vus seuls ou par groupe de deux. Leur nombre est tel qu'il ne peut s'agir de nains accomplissant leur quête de maturité et de plus, ce triste état de fait a été corroboré par la forte présence dans le ciel de toutes les contrées de condors géants également montés par les nains de Kalian-karth.

Les nains parcourent de nouveau le vieux continent et il ne peut s'agir là que d'une épreuve de reconnaissance. C'est dire si les tensions et les risques sont importants. Désormais, avec l'inquiétude des nains de Kalian-karth, le doute n'est plus permis.

#### **Le 22 juillet :**

L'Oracle a de nouveau reçu, mais cette fois les prêtres n'ont pas eu à intervenir pour éviter un bain de sang. Dans la matinée, le sorcier rouge à la main blanche a gravi les 999 marches pour s'entretenir durant une petite heure. Il est ressorti la mine sombre et certains curieux ont noté qu'à sa descente des marches célestes il se frottait nerveusement sa main gantée de blanc qui le rendit célèbre par le passé.

Dans l'après-midi, après qu'un inconnu nommé Celtis est été reçu dans le temple aux lourdes colonnes de marbre, des visages us populaires ont fait leur apparition : Arkérion nem atinuë, le Maître d'armes des Chevalières du Kraan, qui est semble-t-il ressorti porteur d'un présent caché sous une cape de soie rouge sombre. Quelques minutes après, c'était Swanlun qui gravissait les marches pour ressortir après un quart d'heure, son visage rude et fier empreint d'un rictus de joie. L'histoire raconte qu'il serra chaleureusement la main du grand prêtre de l'Oracle et que ses quelques mots furent emplis d'espoir.

#### **Le 23 juillet :**

La guerre des taupes bat son plein. Ses différents acteurs ne cessent d'accomplir ce qu'ils ont toujours fait mais leurs actes sont désormais marqués par une violence nouvelle. On sent en ce sens un stress réel et les assassinats se font plus nombreux, preuve que les services des taupes sont dépassés par la tournure des événements et l'apogée des tensions. La guerre des taupes est maintenant dans un engrenage irréversible qui va en s'accéléralant.

#### **Le 26 juillet :**

La prophétie des Joyaux-Etoiles semble prendre le pas sur d'autres prophéties armagedoniennes. On parle beaucoup d'Azharis, des heurts de ses troupes avec des Champions du

Chaos, des troupes blanches marquées du sceau de Galinn et d'autres groupes jusqu'alors secrets. Personne ne semble savoir où en est la prophétie mais la valeur que prennent chaque jour les pierres attise l'envie des plus fourbes et des groupuscules les plus avides, quelque soit leur idéologie.

### **Le 30 juillet :**

Les Jeunes Alleux du centre ainsi que la Contrée des Brumes doivent faire face à un regain de violence hors des villes. Les routes ne sont plus sûres et les voyageurs isolés, comme ceux qui empruntent les caravanes de la compagnie des 4 prairies, sont soumis à des risques certains dus à la présence sauvage de troupes orcs. Ces dernières poussent de plus en plus loin les sorties hors de Rhuurk, leur royaume, et certains patrouilleurs ruraux ont noté la présence de camps de regroupement où les orcs restent durant quelques jours. Il ne s'agit désormais plus de sorties sporadiques mais d'une organisation guerrière qui dénote d'une volonté particulière et d'une stratégie. Un besoin de pillages, de reconnaissances des terres ? Personne ne sait mais les Alleux veillent...

### **Le 2 août :**

Le nom des grands hommes d'Eléckasë ainsi que ceux de nouveaux personnages engaillardis par les tensions actuelles, sont de plus en plus cités, et les légendes et contes naissent au fil des exploits et des a ces populaires. Sur toutes les terres, les faits d'armes de Mélisse, Chevalière du Kraan errante, sont contés et enrichis par la verve soutenue des troubadours et autres ménestrels, à tel point que, son combat contre un démon apparaît désormais comme le combat de la décennie. Le peuple fait d'elle son favori et chacun de ses pas est précédé de la rose d'un jeune paysan au cœur enchanté. On dit également que Morgan s'en sortira grâce à une magicienne jusqu'alors inconnue qui se fait appelée Aliria. Il semble que cette heureuse venue soit due au mystérieux sorcier rouge à la main blanche qui tient le Conseil depuis sa création.

D'autres noms animent les veillées de leurs faits : l'incontournable Orkliver, Joffre de Tourville ou encore Arlor pour le mystère qui l'entoure. Et dans le registre des inconnus, Elfaran ou Doomdarck, deux fortes têtes, l'un hacheur et l'autre conjureur, deux hommes qui ne s'apprécieraient sûrement pas si le chemin de la vie devait les réunir.

### **Le 9 août :**

La contrée des Barmeny, bien qu'isolée depuis des décennies, se démarque à nouveau des autres provinces de la Contrée des Brumes. Reconnue comme un fief de la Loi, cette terre a désormais coupé tout contact. Cette attitude, qu'elle peut assouvir grâce à une autarcie effective, montre plus que jamais que les grandes puissances sont prêtes à s'affronter. Personne, pourtant, n' imagine quel danger pourrait émaner de ce territoire encerclé par les quatre provinces indépendantes des Cabre, d'Ysandrelle, d'Azan le borgne et de Yurl le géant.

### **Le 11 août :**

La ville de Sentory est en état d'alerte permanent et un couvre feu a été instauré par sécurité. Il en est presque de même dans le royaume de Periodin qui ne cesse d'envoyer ses patrouilleurs en reconnaissance dans la forêt du grand lac. La présence des Hommes-Lézards commence vraiment à

inquiéter les différents chefs et c'est le moment pour les colporteurs de faire resurgir bon nombre de légendes sur ce peuple méconnu et sur son île inexploree. Certains affirment que leur religion est à l'origine de leur installation dans différents lieux d'Eléckasë et qu'ils cherchent par là à faire venir leur dieu, Urssars l'esprit des esprits, en cette terre. D'autres prétendent qu'il s'agit là d'installations militaires dues à une date religieuse imminente qui verra la fin du monde, et qui nécessite donc la préparation du peuple à un conflit sans précédent.

Enfin, d'autres, plus rares mais tout aussi érudits, dénoncent ses mouvements et les pyramides troglodytes comme des faits dus à la volonté des dix Dragons. C'est là un mystère sans réponse qui paraît néanmoins peu plausible.

### **Le 14 août :**

Les explorations s'intensifient à nouveau mais la prise de position qui caractérise cette première quinzaine du mois d'août a permis d'éviter les heurts qui avaient marqué les précédentes journées en mer. C'est l'occasion pour tous les conteurs des villes-ports de relancer toutes les légendes que la terre d'Eléckasë connaît. Les paris les plus fous sont lancés et les bateaux d'empires et de royaumes, ainsi que ceux de certains riches indépendants, poussent de plus en plus loin la limite des mers connues. L'effervescence atteint son paroxysme sur les quais et même les plus sceptiques finissent par croire qu'une terre sera bientôt découverte, fusse au prix de centaines de vies.

### **Le 16 août :**

Il n'y a pas que sur Eléckasë que les troupes et les hommes d'armes s'animent. Sur les Plans de Magie aussi : chaque Mage qui revient apporte avec lui les récits de nouvelles tensions, de heurts qui parfois naissent et d'autres qui se confirment avec encore plus de violence. Juyo, et Gâdhare sont ainsi en proie à des conflits qui jusqu'alors avait été contenu par chance ou par une volonté farouche. Même les maîtres de magie les plus confortés dans leur statut, comme Carolyne ou Dagardel, sont malmenés par la répétition des actes guerriers.

Les plus pessimistes pensent que l'Armagedon a commencé. Les plus optimistes sont déjà engagés dans une lutte qui viserait à empêcher l'Armagedon futur.

### **Le 17 août :**

Extrait d'un discours de Mérik l'aveugle, colporteur de la contrée des forts :

*"La crainte est bien souvent un sentiment préconçu, amené par la vision que l'on se fait de certains événements. Mais en ce jour d'été abandonné par les réjouissances, la crainte a laissé place à la hantise, un sentiment tout autre, réfléchi. Qui n'a pas pesé le pour et le contre ? Rois, empereurs ou hommes libres, tous sont envahis par ce sentiment de hantise. Et que dit-il. Un mot. Il murmure l'Armagedon, l'apocalypse, le déluge et le Ragnarok. Seuls les fous restent à convaincre. L'enfer est proche, hommes d'Eléckasë, fermez vos portes ou sortez vos âmes mais décidez vite car la marée ne vous attendra pas !"*

### **Le 21 août :**

Rapport d'Imirl, patrouilleur de la cité d'Anorien :

*"Que dire sir si ce n'est que le hasard nous est plus mystérieux que jamais. A l'est, au sud, au nord comme à l'ouest, les grands de ce monde se déchirent. Notre terre est en ce jour le terrain de leurs joutes éternelles. Joffre de Tourville, de passage dans le misérable village de Marc, a été pris dans une embuscade. Deux champions du Chaos en ont fait les frais et le village est désormais rayé de la carte. Au nord, c'est Orkliver qui a déclenché l'alerte dans le Kharq de Galinn. Résultat ? Les soldats du valeureux empire se sont battus une nuit entière contre des bandes orcs aux abords de la forêt notre de Rhuurk Et la liste est longue sir. Héros et autres hommes en devenir ont l'air de se disputer l'avant-garde d'une armée fantôme qui envahira les alleux. Nous sommes impuissants !... Il Depuis, on dit qu'Orsloff a déployé un système de protection autour de la cité et que les patrouilleurs se déplacent par groupe de cinq."*

**Le 26 août :**

Propos tenu par Sagard le coureur, colporteur d'Anafaël :

*"Les livres sont nos échafauds et leurs connaissances notre corde. Quel coup terrible vient de nous être porté. De l'oubli, d'un âge reculé, un ordre est rené de sa mémoire. je crois sentir une manipulation ancestrale, celle d'une force incommensurable... Qui d'autre qu'un tel être aurait pu faire errer au travers des âges les âmes de guerriers oubliés vers celles de nouveaux nés de notre ère. Oui! D'une réincarnation insensée je parle... Certitude ? Non, mais les faits sont là. Le Conseil de l'anti-force est de retour et les ressemblances sont trop flagrantes! Ses membres sont de retour et ce présage est plus qu'il n'en faut pour nous alerter..."*

Ce colporteur ivrogne et peu écouté a également déclaré que le Conseil de l'anti-force avait pris pied au cœur du désert de Kalian-karth.

**Le 28 août :**

Propos de Jann, errant attaché à l'ordre sentoriel :

*"Comment décrire ce que J'ai vu ! Depuis ce jour, des cauchemars hantent sans cesse mes nuits. Agéveël est une ville maudite où le Chaos se développe comme la gangrène. La mort y règne plus que la vie et des maux surgissent de profondeurs inconnues... Il faut installer un point de surveillance. Une menace viendra de cette terre. Rien n'est plus sûr..."*

**Le 30 août :**

Il n'est pas une contrée où les Joyaux-Etoiles ne sont pas sujet de conversation au coin du feu des vieilles demeures d'Eléckasë ou de ses tavernes. Spéculations, récits de légendes oubliées et certitudes se bousculent. Mais une question demeure sans réponse. La prophétie est elle vraie ou n'est-ce qu'une légende miroir qui nous cache la vérité. Mais nous ne sommes que de simples hommes et a vérité n'apparaîtra sûrement que lorsque nos vies s'éteindront dans la souffrance.

**Le 5 septembre :**

Le mois dernier avait été marqué par les sorties inhabituelles des nains monteurs d'ours et de condors géants. Cette fois, au début de ce mois de septembre, se sont les

elfes, êtres mystérieux pour bon nombre d'entre nous, qui ont fait surface. De la grande forêt du nord, de la forêt de Taltaria, de la forêt frontière de l'empire d'Azharis et des monts des Alleux, les elfes sont sortis par paires pour prendre les directions de tous les horizons. Rares sont ceux qui ont conversé avec les élégants êtres légendaires, nos parents à tous peut-être. Mais eux ont écouté, comme ils savent si bien le faire. Ils ont jaugé, jugé et appris Mais même si leur venue est pour nous enchanteresse, pleine de certains espoirs, elle men reste pas moins un signe sombre, un de plus, un de ceux qui nous font frémir, un de ceux qui annonce... l'Armagedon. Et alors, que feront-ils ? Iront-ils à nos côtés pour une énième fois ou comme leur repli actuel laisse le présager, seront-ils spectateurs de la fin de notre histoire...

**Le 10 septembre :**

Le mystère des Hommes-Lézards s'épaissit un peu plus chaque jour au fur et à mesure que leur nombre sur Eléckasë grandit. La pyramide du marécage de Tander semble désormais bien installée et démontre à ceux qui les sous-estimaient que leur motivation et leur rapidité sont grandes. Pire encore dans les terres situées à l'ouest de Periodin. Les fondations d'une première pyramide avaient été repérées quelques jours plus tôt et aujourd'hui, un peu plus à l'ouest, on découvre une pyramide presque achevée. C'est par les nordiques de la Terre des Clans que la nouvelle s'est propagée, nordiques qui luttent farouchement en ce moment même.

**Le 14 septembre :**

Alors que les entités et les hommes de Gâdhare craignent de plus en plus pour leur sécurité et leur maintien, Rondhal s'agitte sous les actions répétées des rebelles représentés par les derniers seigneurs des ombres. Il paraîtrait même que Lhyom le parfumé, seigneur du Chaos, a été assassiné dans la Ale de Kloùhd, ancienne première ville des entités de l'ombre.

**Le 16 septembre :**

Les premières craintes semblent se confirmer et chacun dans son fief se prépare plus que jamais. Le mot armagedon devient presque tabou et les voix le murmurent. En ce 16 septembre de l'an de grâce 387, seuls les plus fous restent aveugles aux menaces tandis que certains des plus puissants se réjouissent à l'avance. Pour eux, les tensions présentes sont un prétexte idéal, un moyen d'éliminer une fois pour toute des ennemis ancestraux.

Ainsi, même si le risque armagedonien pèse, la simple guerre reste une alternative certaine et tous ont raison de se méfier de l'avenir.

**Le 8 septembre :**

Pour nous tous, alors que notre prochaine année sera peut-être une année de guerre, Il est l'heure du bilan. Et sans être très au fait, on peut juger de la gravité. Les guerres sont nombreuses bien que bénignes. Sur l'île d'Oraska, les trois khâzars colonies se sont repliées sur elles-mêmes et le jour des heurts est proche. Dans les provinces Taltariennes, le comté des Lafères est en proie aux premiers conflits directs de la part de ses voisins, barons et ducs. Et comme l'avait prévu l'intendance Taltarienne, des mouvements de troupes Kaladariennes se sont fait aussitôt sentir. Et aussi depuis

Mithrandia où les villes sont en effervescence comme si quelque chose se préparait.

Dans la partie centre, un certain calme règne bien qu'Azharis y a us terres. Le royaume de Periodin est lui en émoi face à la recrudescence des Hommes-Lézards dans ses zones frontalières isolées et dépourvues de toute autorité.

Enfin, à l'Est, les alleux guettent et subissent les mouvements des troupes de Galinn mais surtout les bandes orcs de plus en plus nombreuses et fortes qui multiplient les raids de pillages sur les villages et les fermes esseulées. Finalement, bien que l'ambiance soit alarmiste dans biens des états majors, les conflits sont pour l'instant ponctuels et localisés.

#### **Du 17 au 30 septembre :**

Propos de Mérik l'aveugle :

*"En cette fin d'été, l'amertume est grande. Personne, le plus fou comme le plus sage, ne doute de la possibilité d'un troisième Armagedon. Les quêtes se multiplient mais l'une d'elle fait particulièrement rage. Au quatre coins d'Eléckasë, la quête des Joyaux-Etoiles anime les veillées et ces quelques mots se lisent sur toutes les lèvres.*

*Mais que cache cette prophétie? Nul ne le sait pour l'instant et nombreux sont ceux qui s'en moquent car les partisans de la guerre sont légions et la prophétie Incarne en cela un merveilleux prétexte.*

*Certains colporteurs assimilent cette période à celle qui précéda le deuxième Armagedon, voire le premier, mais de nos jours, les Joyaux-Etoiles remplacent les runes du pouvoir pourtant si convoitées à une certaine époque.*

*Enfin, le constat est alarmant. Les phénomènes chaotiques ou guerriers grandissent chaque jour et plus que jamais, les khâzars et les cités se replient sur elles-mêmes, dans l'attente du jour...*

*Partout les héros se dressent, les chefs complotent. La guerre a quoiqu'il arrive déjà commencé et sa phase préliminaire dénote d'une rare violence. Les optimistes ont admis que quoiqu'il advienne, une guerre entre deux grands ne saurait être évitée mais pour autant, il pense que ce conflit n'engendrera pas forcément l'Armagedon. Espérons le...*

*Finalement, cette dernière quinzaine du mois de septembre est plutôt calme bien, que chacun sent les esprits supérieurs s'échauffer. Avec l'hiver qui prend déjà pied dans les jeunes alleux et dans l'Est, une période froide et noire s'amorce... Et Dieu seul sait quelle en sera l'issue. Courage mes amis."*

## **8.2 L'île aux Tortues**

L'île aux Tortues a enfin révélé ses derniers secrets. En tout cas, le compte rendu de Mirmide et de ses compagnons d'armes, nous révèle des éléments jusqu'alors devinés ou totalement ignorés. A vous, aventuriers de tous les temps, je les révèle en quelques mots car l'exploration n'est pas finie et les jours futurs nous en apprendront sûrement plus ...

Au sud de l'île aux Tortues, une fois la barrière de montagnes passée, s'étend une terre immense, aride et sèche, à la végétation rare et à la maigre vie. Semblable par certains côtés aux steppes de Thanrk, cette terre alterne plaines désertes, petits déserts isolés, failles immenses, steppes infinies et en un point qui doit attirer notre attention, des monts rocheux traversés par le lit d'un fleuve asséché.

Là, dans ce décor étrange qui inspire la méfiance, se trouve la seule trace de vie humaine, la seule trace d'intelligence et de civilisation. Là-bas, sur le plus haut mont, se dresse une ville de taille modérée et sa forteresse dont l'ombre défie les dangers alentours. Car autour de ce lieu unique de vie errent des créatures terrifiantes que de nombreuses légendes locales dépeignent d'horribles façons. Mais pour autant, le peuple humain qui vit en ces terres ne recule pas devant la menace et se dresse comme les peuples d'Eléckasë.

Ces humains, civilisés au caractère néanmoins barbare parle un patois dérivé du commun que l'on peut néanmoins comprendre. De tailles imposantes, musclés et aguerris, ces humains forment une communauté unique qu'un Rek (un roi) du nom de Mélidis gouverne. Preux et aimé de tous, il semble être le personnage clef incontournable de cette région. Mais que dire de plus sur ces découvertes stupéfiantes d'une trace de vie qui nous ressemble terriblement bien que la Magie soit absente. Il apparaît clairement que cette rencontre est une des énigmes de notre époque et il est à parier que sa résolution élucidera plus d'un mystère...

## **8.3 Théories diverses**

### **8.3.1 Investigations de Elyes**

*(de la contrée des Brumes, par Nicolas)*

De la lutte entre le Cercle et le Pendule naquit Eléckasë ainsi que la Magie qui évolua à l'écart des autres Entités Premières. Eléckasë leur apparut comme un terrain de choix et ce fut donc le lieu où s'affrontèrent les créatures imaginées par le Cercle et le Pendule. Les Hommes-Lézards du Pendule livraient bataille aux hommes bêtes du Cercle.

Puis les Entités secondaires furent créées à leur tour. Le champion du Cercle fut détruit par ceux du Pendule. C'est

ce moment que choisit la Magie pour s'éveiller. Les légendes racontent que le Cercle ne survécut pas à cet événement.

Je pense que mes recherches vont changer les croyances. Le Cercle n'a pas disparu, loin s'en faut. Mais ceci, Zlavelin d'Orlan-Zéry en a déjà fait mention. En fait, le Cercle a créé les dragons.

Dans l'opinion du peuple, ceux-ci sont le côté opposé aux Maîtres de Magie. Il est en effet troublant de constater que chaque type de Magie possède un Maître ainsi qu'un dragon. Mais personne ne parle d'un Maître de la Magie des Symboles alors que Palunn-dy existe bel et bien. Celui qui s'est confié à Salkir de Kann-Dori me l'a affirmé avec force.

Voici donc ma théorie : Palunn-dy et le Cercle ne font qu'un ! Bien sûr, on va m'opposer le fait qu'une Entité n'a pas d'enveloppe corporelle. Mais qu'en est-il de la Balance ?

Elyes

*Il s'agit là d'une théorie pertinente... peut-être juste. Cela vous l'apprendrez un jour. Notez néanmoins que les dragons ont effectivement été créés par le Cercle. Reste à savoir si Palunn-dy existait du temps du Cercle ou s'il est apparu juste après sa mort annoncée...*

Zlavelin

### 8.3.2 Théories sur Palunn-dy, dragon des symboles

(par Jean-philippe Lefèbvre)

Voici des théories qui font suite à une question posée dans le supplément "Armagedon" :

- Tout simplement, il est, le seul dragon né de parents dragons : Sadornelle (le seul dragon femelle) et Goradge (le plus puissant des dragons !). Ce qui laisserait penser que Palunn-dy est d'une puissance certaine, en tout cas, non négligeable.

- Palunn-dy a été créé par Ouviaëlle pour achever les créations du Cercle, Entité défunte. Ouviaëlle, à l'aide de ses pouvoirs, donna la vie à une statuette en pierre étoile (cf. faille de l'entre-monde) représentant un dragon avec le symbole du Cercle dessiné sur son flanc. C'était la seule et unique tentative car cette création fut épuisante.

- C'est la dernière création du Cercle qui a été lâchée par ce dernier juste avant sa destruction. Quant à savoir s'il a été achevé...

- C'est la Mère Magie qui l'a créé en prenant l'énergie nécessaire dans le Plan des Symboles. Faisant ainsi de Palunn-dy le Champion des Symboles.

Personnellement, j'opterais pour la première hypothèse (des parents dragons) car elle me semble plus conforme aux idées développées sur la confrérie des dragons. A vous de voir...

## 8.4 Pérégrinations de Zlavelin

### 8.4.1 Nos amies les fées...

Chers amis, voyageurs et autres aventuriers, je suis Zlavelin, colporteur de la cité marchande d'Orlan-Zéry et si vous n'en avez pas encore connaissance, sachez que je suis des colporteurs, un des plus écoutés et en tout cas, le plus prolifique. Aujourd'hui, je vais m'essayer, à partir de travaux bien sûr colossaux, de vous transmettre mes connaissances au sujet des fées, en résumé, car je sais mieux que tout autre que les hommes de votre espèce sont toujours très pressés. Donc...

**Origine** : les fées, vous vous en doutez, ont une origine magique. Bien avant le deuxième Armagedon, alors que la Magie tissait à peine sa toile, les fées naquirent. La Magie, en quête de reconnaissance et désireuse de se faire connaître plus largement auprès des mortels, décida de les créer. Ce n'est que bien après que les familiers et autres serviteurs élémentaux furent introduits dans la partie. Ainsi, les fées, premières créatures servantes de la Magie, furent créées pour servir d'ambassadeurs. Et elles remplirent parfaitement leur rôle, aidant et soutenant les mages, créant des vocations et pacifiant les esprits aux concepts et à l'idée de la Magie.

**Variétés** : les fées, nées des différentes Magies, appartiennent à différentes familles : celle du Feu, de l'Eau, de la Terre, de l'Air, des Couleurs, de la Lumière, de l'Ombre et de l'esprit. Enfin, la Reine des fées, être unique, est issue de la Magie Pure. Aucune fée ne provient de la Magie des Symboles.

**Apparence** : les fées mesurent au plus 15 centimètres. Elles sont fines et possèdent deux paires d'ailes transparentes ou colorées, comme celles des libellules. Enfin, leur aspect, bien que possédant des traits communs, dépend à 70 % de la Magie qui les a créées.

**Milieu de vie** : partout où il y a une vie animale, même réduite, il y a une fée. Rarement solitaire, la fée vit dans des groupes semi-dépendants composés au plus d'une vingtaine d'individus. Toutefois, on peut affirmer que les fées, parce qu'elles ne sont plus créées, sont en voie d'extinction et rares.

**Comportement** : lunatique, frivole, pleine de compassion et d'amour, jalouse, maligne, caractérielle et légèrement peureuse, la fée, bien que très intelligente, manque de maturité. En l'an de grâce 387, elle est moins proche des mortels qu'avant et méfiante, du fait de l'abandon de sa personne par la majorité des mages. Ainsi, au premier abord, mais seulement à ce moment, elle sera froide et distante.

CA : 42

CD : 42

PV : 10

PA : 100

R : /

Dégâts : 1d2

Rapidité : 210 %

Initiative : + 12

Réflexes : 210 %  
Volonté : 120 %  
Sensations : 140 %  
Intelligence : 170 %  
Khîn : 200 %  
Connaissances : 300 %  
Cercle : 4

**Pouvoirs :** la fée possède de nombreux pouvoirs. Tout d'abord, c'est une magicienne de Cercle 4 dans la Magie qui l'a créée. Il s'agit là de son pouvoir particulier. Sinon, toutes les fées ont des pouvoirs communs. Les fées peuvent se rendre invisibles à volonté (du reste, leurs changements d'humeur jouent sur la tangibilité de leur corps), possèdent une sphère de protection permanente R40, parlent une langue universelle (homme, animal, végétal) et possèdent une baguette magique dotée de pouvoirs infinis de type "Enchantement". Les enchantements ne sont jamais permanents.

## 8.4.2 Quelques potions

C'est bien connu, chacun garde ses petites découvertes pour soi. Mais heureusement pour vous, amis aventuriers, je suis là pour casser quelques uns de ces secrets. Au cours de mes nombreux voyages, j'ai ainsi eu l'occasion de rencontrer plus d'un druide, d'un alchimiste et d'un magicien à qui, à force de temps et de discussions houleuses, j'ai pu extirper quelques recettes fameuses...

- **La liqueur de Baspol :** Baspol est un magicien vraiment étrange, qui porte d'ailleurs un nom aux origines douteuses... Toujours est-il que par un soir de printemps, je le rencontrai en sa demeure pour en apprendre un peu plus. A l'aube, je le quittai, avec deux liqueurs de Baspol et une formule!

La liqueur de Baspol est une potion magique réellement puissante bien que très particulière... En effet, elle permet à celui qui la boit de ne plus subir les lois de l'apesanteur. Ainsi, il pèse 0 gramme... Cela implique donc que la moindre force qu'il exerce ou qu'il subit le propulse avec une force X fois supérieure... La durée de cet effet pour le moins troublant est de 1d10 heures. C'est là la seule composante que le Mage Baspol dit ne pas avoir réussit à maîtriser... Où se la procurer : chez Baspol, à Orlan-Zéry, pour 4000 écus.

*Comment la fabriquer :* 10 grammes de sang de troll + une plume de buse + 11 de vin rouge (selon le goût) à faire mijoter durant deux heures à bon feu de sorte qu'une longue évaporation dissipe 90 % du liquide.

- **Le cœur du braves :** c'est Akhâl, un druide nordique d'Oraska, fort charmant du reste, qui lors d'un hiver rude qui vit les nordiques se heurter de nombreux jours aux orcs assoiffés, fabriqua la fameuse potion nommée "le coeur du brave". Cette potion est une potion de combat puissante que Akhâl fabrique en grand nombre et qu'il n'hésite pas à donner bien que plus souvent il la troque contre des objets divers qu'il aime à collectionner.

*Comment la fabriquer :* Faire bouillir 1 cœur de Skarulp (petit animal proche de la marmotte qui vit exclusivement sur Oraska) avec 1 litre d'hydromel + 100 gr de beurre (pour le goût !) + des entrailles de Surille (petit lézard des neiges). Laissez mijoter le tout jusqu'à évaporation à 90 %

*Conséquences de l'absorption :* +100 % en Rapidité et en adresse (et bonus CA, CD qui en découlent) et +1d10 aux dégâts ainsi que +20 % à la localisation et gain de la compétence "Frénésie" pour la durée du combat.

- **L'Élixir de mort :** Nabuur le cannibale est un nécromancien de la plus redoutable espèce et je dois vous dire que c'est avec une certaine appréhension que je me rendis dans sa grotte de la contrée des brumes. J'en suis néanmoins ressorti avec une potion que je n'ose boire et une formule dont je doute, celle de "l'Élixir de mort".

Celui qui boit cette potion peut voyager dans le temps, ou plutôt, dans le passé. Le personnage doit réussir un test de Volonté et un test de Puissance, tous deux assortis d'un malus de -50 %. Une réussite simple ou critique au test de Volonté permet de reculer de 1d6+2 jours (attention aux effets, notamment à tout ce que le Mage avait fait durant les jours précédents) et un échec simple ou critique de 1d4 heures. Une réussite simple ou critique augmente l'âge du personnage de 1d4 ans, un échec simple de 4+1d10 ans et un échec critique de 7+2d10 ans.

Nabuur vend cette potion 10 000 écus ou l'échange contre la servitude d'un démon majeur de type 4.

Pour la fabriquer : un poil du diable + une écaille de dragon + de la poudre de Pierre-Etoile.

## 8.4.3 Les armées

Trois erreurs se sont glissées dans les règles du combat d'armées (supplément n°3 : Entre Ombres et Lumières). La première concerne les archers et les dégâts qu'ils occasionnent en dehors de la mêlée lorsqu'ils décochent leurs salves de flèches. Les dégâts sont les suivants par groupe de 30 archers :

1d2 tués, 1d2 invalides et 1d6 blessés

Ensuite, s'agissant de la phase n°1, celle de l'engagement, de la phase où les armées se mêlent et où de nombreux coups sont échangés en pleine course. En fait, il faut que chaque partie jette 2d20 et joute le résultat au CA des troupes. On compare alors le CA total des deux protagonistes. Ensuite, il faut procéder comme cela est indiqué dans ce paragraphe.

Enfin, pour les pertes lors du conflit (je remercie au passage le joueur qui a décelé l'erreur), le tableau présenté n'est pas, mais pas du tout, approprié. En fait, il n'est fait que pour la phase n°1

Donc, voici ci-contre le tableau des pertes.

*Remarque :*

*Il ne faut pas perdre de vue que Eléckasë est un jeu de rôle et que par conséquent, il n'offre pas toutes les*

possibilités d'un wargame. Sachez toutefois qu'il est prévu qu'un système de conversion des personnages en wargame et qu'un jeu à part entière sortent pour la fin de la campagne afin que certaines guerres importantes puissent être joués. C'est important surtout lorsque l'on sait que les personnages vont bientôt être activement rattachés à certaines forces, celles qu'ils choisiront...

Différence CA / CD	Tués	Invalides	Blessés	Blessés de l'attaquant
-100 et au-delà				7+1d10
-90/-99				5+1d10
-80/-89			1d2	4+1d8
-701-79			1d2	4+1d8
-60/-69		1d2	1d2	3+1d6
-50/-59		1d2	1d4	3+1d6
-40/-49	1d2	1d2	1d4	2+1d4
-30/-39	1d2	1d2	1d4	2+1d4
-20/-29	1d2	2+1d2	1+1d4	1+1d2
-10/-19	1d4	2+1d2	1+1d4	1+1d2
0/-9	1d4	2+1d2	3+1d4	
+1/+10	1d4	4+1d2	3+1d4	
+11/+20	2+1d4	4+1d4	5+1d4	
+21/+30	4+1d4	4+1d4	5+1d4	
+31/+40	6+1d4	5+1d4	7+1d4	
+41/+50	8+1d6	5+1d6	7+1d6	
+51/+60	10+1d6	5+1d6	7+1d6	
+61/+70	12+1d6	6+1d6	9+1d6	
+71/+80	14+1d8	6+1d8	9+1d8	
+81/+90	16+1d8	6+1d8	9+1d8	
+91/+99	18+1d8	7+1d8	10+1d8	
+100 et au-delà	20+1d10	7+1d10	10+1d10	

## 8.4.4 Héros d'Eléckasë

### 8.4.4.1 Description

Les données qui vous sont ici présentées résument les grands traits et caractéristiques des héros et grands hommes abordés. Si vous désirez finalement plus de détails sur l'un ou sur l'autre ou si vous avez en tête d'autres personnalités qui vous désirez voir abordés, demandez !

**Orkliver (gardien des enfers, niv21) :** qui ne connaît pas Orkliver, ce gardien des enfers redoutait par le Chaos lui-même. On pourrait écrire des pages et des pages et je le ferais si cela doit vous intéresser. Mais, ce que l'on doit retenir en si peu de lignes, c'est son formidable pouvoir, qui passe entre autres par sa splendide armure d'or, invincible. Morgan s'y est frotté un temps et même ses haches n'ont pu entamer l'acier doré de la carcasse d'Orkliver. Avec cette armure, il paraît vraiment imbattable...

**Chastes (Templier, niv12 et Empereur... ) :** l'Empereur de Galinn est un homme fort discret et parfois, comme la tempête, un individu rugissant et c'est ce qui lui a valu de se faire respecter. Comme Azharis, un de ses atouts majeurs est

le formidable trésor amassé durant des décennies par les inquisiteurs, les guerres et les espions. Chastes bénéficie ainsi de nombre d'objets précieux, à commencer par des reliques inestimables à la puissance sans doute destructrice.

**Azharis (magicien, loup-garou, Sorcier, niv17) :** dans un tout autre registre, celui des magiciens, Azharis est lui aussi exceptionnel, de sa nature, celle d'un loup-garou mais surtout, de sa capacité a mêlé les Magies. Bien qu'avant tout il soit magicien, c'est un homme qui a su maîtriser d'autres Magies, sorcières, chamanes, et en cela, il est très dangereux. Alors, quand on pense à tous les trésors qu'il a accumulés durant les longues années de son existence... On imagine que sa puissance est pour l'instant bien refoulée.

**Joffre de Tourville (Templier, niv19) :** au même titre qu'Orkliver, Joffre de Tourville sera un personnage incontournable et ce, pas seulement parce que le gardien des enfers l'est. Moins populaire du fait de sa religion, mais tout aussi puissant, je gage que ces deux là en viendront aux mains prochainement car deux hommes de ce gabarit ne peuvent coexister longtemps sur la même terre.

Joffre est une relique à lui tout seul... Sa longue et large épée à deux mains, son armure, sa cotte, sa hache et même le harnachement de son cheval. Tout est relique et si l'on peut dire d'un homme qui l'est divin, c'est bien Joffre... Voilà pourquoi, en dehors de son énorme appétit de combats et de son ni moins énorme talent, Joffre de Tourville est le jumeau d'Orkliver.

**Elfaran (Guerrier, niv10) :** ce héros que j'ai croisé il y a quelques jours encore gagne à être connu et c'est sans doute pourquoi sa popularité a grandi si vite. Cette humain maître d'armes s'est fait connaître parce qu'en de nombreuses aventures il a traversé plus ou moins directement la terre d'Eléckasë dans le sens Est-Ouest. Parti des jeunes alleux avec une équipée mal connue, il s'est depuis rendu dans l'empire des Kaladars puis enfin, aux limites de l'empire Taltarien pour dieu sait quelle raison. Son talent, sa force surtout, sa bonne humeur nordique et son caractère aussi, l'ont fait connaître, mais pas autant que ses combats féroces !

**Le Sorcier Rouge à la main Blanche :** Le Sorcier Rouge à la Main Blanche, dont le véritable nom, par ailleurs, n'est pas connu, est un humain à la longévité impressionnante puisqu'il sévit depuis le deuxième Armagedon... Son apparence est véritablement celle d'un vieillard, à la longue barbe blanche et à la chevelure grise, épaisse.

Il porte toujours des habits rouge sombre et un gant blanc à la main gauche qui lui valent son surnom, désormais célèbre. Il est évidemment un sorcier très expérimenté mais avant de le devenir, il est passé par bien des stades.

*Origine et histoire :* le Sorcier Rouge à la Main Blanche est originaire des terres de l'ouest, d'une famille noble mais modérée, aujourd'hui éteinte. C'est pour cela, d'ailleurs, qu'il fit ses débuts en tant qu'écuier, destiné à devenir chevalier, le bras armé de sa famille. Mais c'était sans compter sur les caprices de la nature. En effet, à son insu, et à l'insu de tous d'ailleurs, le jeune homme qui brillait déjà dans le maniement des armes, devait se révéler être un formidable mage, quelques années plus tard. Longtemps, tous refusèrent ce don, prétextant une maladie, voire un contact divin. Mais

parce que sa noble famille n'est que versée dans la religion, après quatre printemps passés à pourfendre, à chevaucher et à gérer les terres, le jeune homme qui avait bien mûri fit la rencontre d'un sorcier qui lui révéla son don, sa capacité à utiliser la Magie.

On dit alors, malgré les injonctions de sa famille, que le Sorcier Rouge à la Main Blanche s'engagea sur la voie de l'étrange science. C'est là que son histoire s'arrête, s'assombrit mais aussi qu'elle diverge, notamment sur l'origine de sa main gantée de blanc. Certains affirment que le gant cache une main magique, invisible, mais plus dure que le plus dur des métaux, une main qu'on lui aurait tranchée en guise de repréailles. D'autres racontent d'autres histoires, plus terrifiantes ou plus farfelues. En vérité, le Sorcier a perdu sa main lorsqu'il décida de se verser dans l'art de la Sorcellerie.

Alors que le deuxième Armagedon avait pris fin, le Sorcier Rouge, déjà âgé d'une cinquantaine d'années, s'engagea dans la quête de l'éternité. Durant dix années, personne n'entendit plus parler de celui qui pourtant avait grandement agi durant le terrible Armagedon. Un jour, il s'installa à Vermont, ville qu'on connaît aujourd'hui comme celle qui abrite le Conseil.

Sa main, il la perdit au prix du gain de l'éternité. Et s'il ne retire jamais son gant, ce n'est pas parce qu'il n'a plus de main, mais parce que sa main n'est plus "humaine". Elle est le chaos à l'état pur. Une main noire parfois solide, parfois immatérielle, une main dont il se protège à l'aide d'un simple gant, blanc, toutefois doté d'une puissance qui lui permet de contrôler les altérations que pourraient subir n corps si le Chaos se répandait. Le Sorcier est sans doute un des rares mortels à s'être rendu sur le plan du Chaos.

#### 8.4.4.2 Tableau de caractéristiques

	Orkliver	Chastes	Azharis	Joffre	Elfaran
<b>CA</b>	80	50	55	72	42
<b>CD</b>	69	50	60	87	29
<b>PV</b>	150	100	140	160	90
<b>PA</b>	110	50	170	80	60
<b>R</b>	27	23	-	24	23
<b>Rapidité</b>	150	120	175	135	110
<b>Reflexes</b>	139	120	195	150	95
<b>Adresse</b>	120	120	130	100	80
<b>Puissance</b>	210	120	125	120	150
<b>Connaiss.</b>	160	140	200	170	110
<b>Volonté</b>	150	150	170	190	110
<b>Sensations</b>	130	110	190	100	90

## 8.5 Le combat Psy

L'actuel combat Psy, on l'a déjà dit, est beaucoup trop lourd à gérer et surtout, trop long. Donc, voici, à l'intention de ceux qui en sont capables, les nouvelles règles de combat entre Psys.

### Les différentes formes d'attaque sont les suivantes :

- Armées
- Arme mystique, qui comprend Béliet, Héros, Catapultes, Dragon, Prison et Porte.

### Les différentes formes de défense sont les suivantes :

- Tour
- Rempart

### Principe du combat :

Avant toute chose, comme avant, il faut déterminer si le combat peut avoir lieu et si effectivement l'un des protagonistes ne réussit pas à l'éviter.

Le combat Psy est très rapide: au cours d'un round, il y a 10 assauts. Le combat prend fin quand l'un des protagonistes se retire ou quand il perd le combat.

Le combat se résout assaut par assaut. Pour chacun d'eux, chacun des Psys engagés doit annoncer, sans attendre les actions de l'autre, ce qu'il choisit de faire.

Les règles concernant la Tour et les Remparts sont inchangées. Le Béliet, les Catapultes, la Porte, la Prison et le héros ont les mêmes caractéristiques que précédemment. Le dragon, par contre, permet simplement d'attaquer directement la tour. Il inflige 1d4 points de dégâts.

A chaque assaut donc, les protagonistes annoncent quelle arme ils créent (une seule par assaut). Cela permet de résoudre le conflit. Ci-dessous, vous trouverez les conséquences de chaque création et les interactions qu'il peut exister entre chaque création :

- Le Dragon : rien n'arrête le Dragon, sauf un autre Dragon. Deux Dragons s'annihilent. Il vole, va vers la Tour, et inflige des dégâts à la Tour. Notez que ces dégâts peuvent être augmentés de 2 points par PA dépensé.

- Les Armées : une nouvelle armée ne peut être créée tant que l'armée précédente n'est pas détruite à 80 %. Une armée inflige des dégâts à chaque assaut aux Remparts, puis à la Tour.

- Héros : le Héro inflige des dégâts aux remparts, puis à la tour, mais son utilisateur peut aussi l'utiliser pour détruire 20 soldats. Un Héro est dissipé à la fin d'un assaut ou par un autre Héro.

- Catapultes : les Catapultes infligent des dégâts aux Remparts, puis à la Tour. Elles sont dissipées à la fin de l'assaut.

- Béliet : le béliet inflige des dégâts aux Remparts, puis à la Tour. Il est dissipé à la fin de l'assaut.

- Prison : la Prison contre la Porte durant l'assaut où elle est conjurée.

- Porte : la Porte, si elle n'est pas contrée par la Prison, permet de fuir le combat.

Enfin, notez que les armées s'infligent des pertes à chaque tour. Chaque protagoniste qui possède une armée doit jeter 1d30 et ajouter le résultat à son pourcentage Psy. il peut augmenter ce dernier en dépensant 2 PA pour 4 %. Celui qui fait le plus haut score, à chaque assaut, détruit 20 soldats.

Cette simulation est orale et n'utilise pas le schéma précédemment établi. Toutes les règles non abordées restent inchangées.

## 8.6 Nouvelles classes

### 8.6.1 Le chasseur de primes

(par Jean-philippe Lefèbvre)

- **Définition** : le chasseur de primes est un guerrier observateur et rusé. Il a voué sa vie à la recherche de proies, de proscrits, le plus souvent des bandits, pour l'honneur, le prestige, mais surtout pour l'argent. Il ne renonce jamais et parcourt Eléckasë à la recherche de son gagne-pain qu'il doit ramener à son employeur, mort ou vif.

- **Bonus aux caractéristiques** : +15 % en Sensations, +15 % en Vision, +10 % en Puissance, +10 % en Adresse, +10 % en Réflexes, +10 % en Rapidité, +10 % en Force Bras. De plus, il a +3 en CA et CD.

- **Droit aux compétences** : Pister, Survie, Equitation, Combat sans Armes et Criminalité\*.

- **Possessions** : le chasseur de primes débute avec 1d100 x 2 écus, une épée, un cheval dressé et équipé, une arme de jet et une armure de cuir.

- **Races** : toutes sauf le Horpy et le Quak.

\* Compétence criminalité : c'est une compétence à pourcentage qui évalue la connaissance de l'individu dans le milieu du crime (noms des bandits, contacts, etc ... ) : 30+1d30 % (+30 % pour le chasseur de primes).

### 8.6.2 Le gladiateur

(par A. Galmiche et L. Curbière)

- **Définition** : enfant, le personnage a été enlevé ou capturé, puis vendu à un marchand d'esclaves. Ce dernier, son maître, découvrant en lui des aptitudes physiques certaines, décide de l'élever au rang de gladiateur. Après quelques années, et un peu de chance, avec ou sans l'agrément de son maître, il a retrouvé sa liberté.

- **Bonus aux caractéristiques** : +40 % en Puissance, +30 % en Réflexes, +20 % en Sensations, +20 % en Force Bras, +20 % en 6<sup>e</sup> sens, -30 % en intelligence et -30 % en

Connaissances (ce n'est pour autant pas un "bourrin" ou un être dépourvu d'intelligence et de raison). Enfin, il a +4 en CA et +2 en CD.

- **Compétences et remarques** : Frénésie, Combat sans arme, Botte secrète et spécialisation Arme (une arme "simple"). Le Gladiateur n'a pas droit aux trois compétences supplémentaires. Son ancien métier est Esclave et sa caractéristique Courage n'est pas à déterminer du fait de l'absence de cette notion dans son caractère.

- **Possessions** : Un casque (R5), une paire de protèges tibias (R5) et une paire de protèges avant-bras (R5), une dague, un filet de gladiateur (FA = 8, FD = 6 et 1d6 de dégâts à cause des hameçons accrochés aux cordelettes) et une bourse contenant 10 écus et des vêtements légers, ceux d'un gladiateur.

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Nain, Soranien, Demi-orc, Humain, Huruk, Perôn et demi-Homme Lézard. Il a +4 points par niveau à distribuer entre le CA et le CD et suit la table d'augmentation des Px de la classe Guerrier.

### 8.6.3 Le fils des égouts

(par Julien Senaux et Laurent Cintas)

- **Définition** : orphelin abandonné dans les labyrinthes des khâzars et des cité, le fils des égouts est un noctambule qui ne sort de son trou que la nuit pour voler ce dont il a besoin...

- **Bonus aux caractéristiques** : +20 % en Progression discrète, +20 % en Viser, +10 % en Camouflage, +10 % en Réflexes, +10 % en Vitesse et +2 en CD.

- **Droit aux compétences** : Survie, voler et langage des fils des égouts.

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Humain, Horpy, demi Homme-Lézard, Nain, Demi-Elfe, Honyss et Demi-Orc. Il suit la table d'augmentation des Px de la classe Bandit.

- **Possessions** : Il commence sans argent.

### 8.6.4 Le moine-guerrier

(par Fabian Spinelli)

- **Définition** : le moine guerrier est un homme lié par des vœux religieux et menant une vie principalement spirituelle. Il se retire très jeune dans un monastère reculé où on lui apprend l'art du combat et des armes. Il passe des journées entières voire des nuits le nez plongé dans les livres et quand il ne lit pas, il prie.

- **Bonus aux caractéristiques** : +20 % en Puissance, +20 % en Volonté, +10 % en Courage, +10 % en Adresse, +1d6+4 PSM, +3 en CD et +1 en CA.

- **Droit aux compétences** : Connaissance de la Magie, Lire et Ecrire et Soins des hommes.

- **Possessions** : le moine guerrier débute avec 10 écus (les plaisirs matériels ne l'intéressent pas), un marteau à deux mains qu'il manie sans malus. Ses armures ou pièces d'armure ne dépassent jamais R5

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Le moine guerrier peut être Humain, Gnome, Huruk ou Demi-Elfe. Il suit la table d'augmentation des Px de la classe Guerrier. Son bonus CA/CD est de +2 pour les niveaux impairs et de +3 pour les pairs.

- **Magie** : Sa Magie est celle du clerc et dépend donc de sa religion. Le moine-guerrier ne peut pas dépasser le Cercle 3 et il reçoit, sauf préférences des dieux les sortilèges suivants :

Cercle 0 : 1 sortilège C0

Cercle 1 : 2 sortilèges C0 et 1 sortilège C1

Cercle 2 : 2 sortilèges C0, 2 sortilèges C1 et 1 sortilège C2

Cercle 3 : 3 sortilèges C0, 3 sortilèges C1, 2 sortilèges C2 et 1 sortilège C3

Les sortilèges sont à déterminer par le Maître de Jeu.

Remarque :

*Ce système est approximatif et le nombre de sortilèges connus et leur cercle dépendront des actions du moine pour son ou ses dieux.*

## 8.6.5 Le berserk

(par Bruno Couffier)

- **Définition** : le Berserk est toujours un Humain, originaire des contrées nordiques et donc adepte d'Odin. Sauvage et féroce, il a horreur des Mages. Sa capacité spéciale de Berserk qui lui permet de rentrer dans un état second en cas de conflit en fait un individu très dangereux.

- **Bonus aux caractéristiques** : +35 % en Puissance, +10 % en Force Bras, +10 % en Force Jambes, +15 % en Volonté, +10 % en Courage, +10 % en Vision, -10 % en Connaissances, -20 % en Intelligence, +4 en CA et +2 en CD.

- **Droit aux compétences** : Charge Percutante, Survie, plus une compétence parmi 6<sup>e</sup> sens, Résistance à l'Alcool, Pister, Orientation, Equitation, Course à pieds et Chasser.

- **Possessions** : il débute avec une arme à deux mains, quelques accessoires et une centaine d'écus.

- **Capacités spéciales** : la capacité de Berserk procure au personnage la compétence "Fureur" à 5d4 %. Cette compétence augmente normalement, régulièrement de 5 % par niveau et de 1d4 % chaque fois que la fureur est réussie. Une fois les 50 % en Fureur dépassés, le d4 n'est plus à prendre en compte.

Pour pouvoir "entrer" en Fureur, le personnage doit réussir un test sous sa compétence, test assorti des

modificateurs ci-dessous. Le passage à cet état prend un round :

-10 % par Fureur précédente réussie ou non dans les dernières 24 heures.

+2 % par niveau

+5 % si le berserk n'a pas d'alliés avec lui

+5 % par berserk déjà en état de Fureur

+7 % par round de combat déjà effectué

+10 % par allié tué ou gravement blessé

+5 % par ennemi présent

La fureur dure jusqu'à la fin du combat + 1d10 rounds. A la fin de son état, le berserk est transit, épuisé pour 1d8 heures (-20 % aux tests durant ce laps de temps) et perd 1d8 PSM. Durant les rounds supplémentaires les risques pour que le berserk attaque ses alliés sont de 5 % par round, non cumulés.

Cet état procure au berserk +8 en CA, +2 en initiative, +1d8 aux dégâts. Il n'a alors plus de seuil de coma et ne peut être assommé. Il obtient une résistance de 10 % à la Magie et ne subit pas les effets liés aux illusions ou aux sortilèges de ce type.

Enfin, une fois que sa compétence atteint 100 %, il gagne la compétence *Fureur contre X* (X étant une sorte d'individu ou de race). Contre eux, inutile de tester la Fureur, elle se déclenche automatiquement.

- **Remarques** : le Khïn du Berserk est divisé par deux à la création. Il ne pourra jamais utiliser la Magie et évitera également de porter toutes sortes d'objets animés par une magie, sauf, évidemment, si c'est un présent d'un des Dieux qu'il prie. Il préfère les armes à deux mains mais peut toutefois utiliser un bouclier et une hache de bataille.

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Il ne peut être que Humain et originaire des contrées nordiques. Il suit la table d'augmentation des Px de la classe Mage et les bonus de niveau d'un Barbare.

## 8.6.6 Le sage

(par Bruno Couffier)

- **Définition** : le sage est un Mage qui a une empreinte de 100 % en Magie Pure. Il n'aime pas la violence et de ce fait, il n'a pas mieux que deux dagues sur lui. Son Psy est égal à son Khïn et personne ne peut fermer son esprit à sa volonté. Toutefois, il ne peut de son chef combattre psychiquement et ne conjure jamais (?) de sortilèges offensifs. Il répugne à tuer ou à blesser.

- **Bonus aux caractéristiques** : +20 % en Intelligence, +20 % en Volonté, +20 % en Connaissances, +10 % en 6<sup>e</sup> Sens, +10 % en Légendes, +10 % en Plantes et +4 en CD.

- **Droit aux compétences** : Connaissances des Plantes (+30 %), Lire et Ecrire pour chacune des langues qu'il connaît, Soins des Hommes plus deux compétences (au lieu de trois) au choix.

- **Possessions** : le sage débute avec quelques objets divers, deux dagues et 400 écus.

- **Capacités spéciales** : en combat, pour se défendre, il peut conjurer, pour deux PA, une sphère bleue qui va repousser durant un round tous ses opposants à plus de cinq mètres.

Il possède également un sortilège dit "Parade magique" qui lui permet de parer à coup sûr une attaque (ce sortilège doit être conjuré avant la résolution de l'attaque et surtout, de la défense). Le coût en PA est égal aux dégâts divisés par 4 (effectuez les jets d'attaque pour prendre en compte les critiques). Enfin, grâce à ce sortilège, il peut annihiler un sortilège qui agit sur le groupe (comme un sortilège de désorientation par exemple) au prix de deux fois les PA qui ont servi à la conjurer. Il peut aussi, pour le même coût, absorber un sortilège qui le vise personnellement. Ce sortilège se manifeste par une lumière bleue. Il ne s'applique pas aux sortilèges des Puissances ou Entités, évidemment.

Il possède également un sortilège de soins : 1 PA pour 2 PV. Ces sortilèges sont de Cercle 0...

Enfin, une fois Cercle 2, le Mage peut tenter de devenir un sage des forêts. Pour cela, il doit se rendre dans une forêt qui n'est pas déjà investie par une Magie. Il se concentre, laisse son esprit quitter son corps pour aller à l'encontre de l'esprit de la forêt. Le but de cette manœuvre est de lier l'esprit du sage à l'esprit de la forêt. En cas de réussite, il gagne +10 % en Charme, +80 % en Sensations et +40 % en Adresse chaque fois qu'il se trouve dans une forêt. Une fois encore, lorsqu'il passe au moins 5 heures dans une forêt, il récupère 1d8 PA. En revanche, s'il ne vit pas au moins 1 jour sur 3 dans une forêt, il perd 1d10 PSM par jour.

Pour réussir à se lier avec l'esprit de la forêt, le sage doit réussir les tests suivants:

- Pour que son esprit quitte son corps : dépense de 12 PA.

- Pour lier son esprit à ce lui de la forêt : tests à -15 %, -25 %, -35 %, -45 % et -60 % sous le Psy. Chaque réussite lui fait perdre 10 % PSM du malus correspondant (arrondir au supérieur) et chaque échec lui fait perdre 1d10 PSM. Pour réussir à lier son esprit, il faut que le sage réussisse au moins quatre tests.

- Pour réintégrer son corps et concrétiser le lien : tests à -10 %, -20 %, -30 %, -40 % et -50 % sous la Volonté. Chaque réussite lui fait perdre 10 % PA du malus correspondant et chaque échec lui fait perdre 1d10 PSM et 1d10 PA. Pour réussir cette opération, il faut que le Sage réussisse au moins quatre tests.

Une fois que l'action est finie, le sage tombe pour 1d10 heures dans le coma, et perd, chaque heure 1d4 PA et 1d4 PV. Durant cette période de coma, il est protégé par la forêt. S'il a réussi, une fois qu'il se réveille, il sentira qu'il existe une certaine osmose avec la forêt et ses éléments.

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Humain, Elfe, Huruk, Gnome, Morle, Demi-Elfe, Vélèid, Brank et demi Homme-Lézard. Il suit la table d'augmentation des Px de la classe Mage et les bonus de niveau d'un Barbare.

## 8.6.7 Le purificateur

(par Jean-Philippe Lefèbvre)

- **Définition** : le purificateur est un prêtre exorciste qui pourfend les morts-vivants, démons et autres créatures malfaisantes partout où elles apparaissent sur le continent. Son but est de faire d'Eléckasë un monde plus sain débarrassé de tous les déchets chaotiques (et il y a du boulot...). Sa religion est bien sûr la religion catholique. Il débute à l'âge de 25 ans.



*Dessin de Benjamin Descamps illustrant Karlem, grand Purificateur et chef de la Confrérie. Karlem siège dans le bourg de Sainte-Maille où se trouve la Confrérie depuis sa création en 378. Les membres se retrouvent dans un grand monastère à l'écart du bourg. Peu connue, la Confrérie voit cependant le nombre de ses adeptes augmenter chaque jour et Dieu veille à ce qu'ils débarrassent le continent de toute les infamies du Chaos.*

- **Bonus aux caractéristiques** : +15 % en Intelligence, +15 % en Connaissances, +10 % en Force bras, +10 % en Adresse, +10 % en Khin, +4 en CA et +2 en CD.

- **Droit aux compétences** : Démonologie (+30 %), Théologie (+30 %), et trois autres compétences au choix.

- **Argent** : 1d100 x 3 écus, une fiole d'eau bénite, un pieu et une épée large bénite (son caractère sacré fait qu'elle est considérée magique).

- **Capacités spéciales** : le purificateur utilise principalement les magies du feu, de l'eau et de la lumière (les trois Magies ayant les plus fortes empreintes). Enfin, le purificateur appartient à une confrérie dans laquelle il monte en grade suivant son expérience :

Cercle 0 : adepte  
 Cercle 1 : Confrère  
 Cercle 2 : Dévot  
 Cercle 3 : Exorciste  
 Cercle 4 : Guerrier purificateur  
 Cercle 5 : Maître purificateur  
 Cercle 6 : Grand purificateur

- **Races autorisées et évolution de la classe** : Il est Humain ou Demi-Elfe. Il suit la table d'augmentation des Px de la classe spéciale et un bonus en CA/CD de +2 les niveaux impairs et de +3 les niveaux pairs, à l'image du moine-guerrier.

## 8.7 Aides de jeu

### 8.7.1 Modificateur de FA et de FD

(par Laurent Tronson)

Je suis fier et très honoré de vous présenter une règle de joueur permettant de créer les caractéristiques d'une arme. Bien sûr, vous savez tous que les FA, FD, dégâts et autres mesures présentés dans les tableaux d'armes sont des valeurs moyennes. Voici cette règle judicieuse.

Jetez une fois le dé pour la FA, puis pour la FD :

1d20	1	2 à 3	4 à 6	7 à 14	15 à 17	18 à 19	20
Ajust.	-20 %*	-20 %	-10 %	0 %	+10 %	+20 %	+20 %*

\* rejetez un d20 et cumulez l'ajustement obtenu avec le précédent (rejetez au plus une fois).

Puis reportez-vous à ce tableau :

Modificateur de dégâts : seul le plus gros dé est modifié.

	1 à 3	4 à 6	7 à 14	15 à 17	18 à 20
<b>d4</b>	1d2	1d3	1d4	1d5	d6
<b>d6</b>	1d4	1d5	1d6	1d6+1	d8
<b>d8</b>	1d6	1d6+1	1d8	1d8+1	d10
<b>d10</b>	1d6	1d8	1d10	1d12	D10+d4
<b>d12</b>	1d8	1d10	1d12	1d10+1d4	D12+d4
<b>d20</b>	2d8	1d10+1d8	1d20	1d20+1d2	D20+d4

La taille de l'arme est modifiée logiquement en fonction de ses nouvelles caractéristiques.

Un personnage qui possède la compétence "Spécialisation arme" appropriée pourra profiter des caractéristiques augmentées et remplacer celles qui sont abaissées par les caractéristiques moyennes de l'arme.

### 8.7.2 Tableau de force surhumaine

(par Olivier Lopez)

Force	Dégâts	Force	Dégâts
190 % à 209 %	2d6	330 % à 349 %	2d8+8
210 % à 229 %	3d4+1	350 % à 369 %	2d8+10
230 % à 249 %	1d10+4	370 % à 389 %	3d6+10
250 % à 269 %	2d6+4	390 % à 409 %	3d6+12
270 % à 289 %	1d12+6	410 % à 429 %	d8+d10+14
290 % à 309 %	1d12+8	430 % à 449 %	2d10+14
310 % à 329 %	2d8+6	450 % et +	4d6+12

### 8.7.3 Tableau d'expérience

Pour remédier à un manque suite à la parution des deux premiers suppléments ("Entre Ombre et Lumière" et "Magie"), voici le tableau de progression pour les nouvelles classes décrites :

Classe	CA/CD	Expérience
Sorcier	+1/2 niv.	Px du Mage
Chaman	+ 1/2 niv.	Px du Mage
Askalim	+ 1/2 niv.	Px du Mage
Aventurier	+3	Px du Bandit
Gardien d'Atanor*	+3	Px du Mage
Prêtresse de sorelle	+2/+3**	Px du Mage
Guerrier uak	+4	Px du Guerrier

\* un Gardien d'Atanor ne peut être qu'humain. L'Honyss est toléré bien que les gardiens forment une communauté humaine.

\*\* +2 au niveau pair et +3 au niveau impair.

### 8.7.4 Main "non naturelle"

(par Damien Chevalier)

Plutôt qu'un malus fixe pour l'utilisation en combat de la main "non naturelle", un Maître de Jeu, Damien Chevalier, a eu la bonne idée de faire dépendre les malus de l'écart entre le chiffre "main droite" et le chiffre "main gauche" déterminé à la création de tout personnage :

Ecart	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>CA</b>	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16	-18	-20	-22
<b>CD</b>	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11
<b>Dégâts</b>	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-6
<b>Manipulation</b>	-5 %	-10 %	-15 %	-20 %	-25 %	-30 %	-35 %	-40 %	-45 %	-50 %	-55 %

Remarque : notez que ces malus ne s'appliquent pas lorsque le personnage attaque avec son arme de défense au cours d'un combat.

## 8.7.5 Ajustement de la localisation

(par Damien Chevalier)

Ce tableau permet d'ajuster la localisation en fonction de la taille des combattants en combat au corps à corps.

Défenseur	Petit	Moyen	Grand
petit	/	+1d20	+2d20
Moyen -1d20	-1d20	/	+1d20
Grand	-2d20	-1d20	/

"Petit" regroupe : Nains, Bilous et Gnomes

"Moyen" regroupe : Humains, Elfes, Honyss, Huruks, Horpys, Perôns, etc...

"Grand" regroupe : Soraniens, Demi-Trolls, Gobloures

## 8.7.6 Séquelles liées aux blessures

(par Damien Chevalier)

Un personnage qui subit une blessure grave a, de fait, des séquelles. Celles-ci dépendent de la partie du corps meurtrie. Il vous suffit de jeter 1d100 pour connaître les effets. Pour cela, reportez-vous aux tableaux dressés par Damien Chevalier, une fois de plus.

Notez que pour le torse, le bras et les jambes, les conséquences varient en fonction des soins appliqués.

Si aucun soin n'est prodigué, le personnage perd 2d4 points dans la caractéristique ciblée. Dans le cas de soins (compétence "Soins des hommes"), cela dépend du résultat du test :

- Réussite critique : aucune perte
- Réussite de plus de 40 % : perte de 1d2 points
- Réussite simple : perte de 1d4 points
- Echec : perte de 1d8 points
- Echec critique : perte de 2d4 points

Blessure à la tête	
d100	Caractéristiques
1-20	Reflexes
21-40	Vision
41-60	Sensations
61-80	Volonté
81-00	Equilibre

Blessure au torse	
d100	Caractéristiques
1-70	Puissance
71-85	Adresse
86-00	Rapidité

Blessure aux bras	
d100	Caractéristiques
1-50	Force bras
51-80	Adresse
81-00	Rapidité

Blessure aux Jambes	
d100	Caractéristiques
1-75	Force jambes
76-00	Vitesse

## 8.7.7 Règles diverses

(par Emmanuel Thibon)

- **Le garrot** : généralement utilisé pour des attaques furtives de dos, le garrot n'a d'effet que si la gorge de la victime n'est pas protégée. Seul un jet de 6° Sens et de Réflexes permet d'interposer les mains.

Une fois "garrottée", la victime n'a qu'un round pour réagir avant d'être inconsciente (elle attaque à -10 en CA). Dans le cas d'un personnage, le Maître de Jeu peut tester la Volonté pour qu'il ait un répit plus long (1 round de plus).

Les garrots en cuir (lacets) ou en soie (foulards) causent 1d3 points de dégâts au cou (x8) et les fils à couper (acier), 1d4+1 points, et ce, à chaque round.

- **Hémorragie : compétence de combat**. Cette compétence permet, avec des armes de taille, pas plus grandes qu'une épée, de toucher les points vitaux d'un adversaire.

Ce type d'attaques s'effectue avec un malus de -5 en CA et nécessite la compétence "Hémorragie".

Les dégâts causés sont normaux au round de l'attaque, mais, durant un nombre de rounds égal aux points de dégâts (sans les dégâts dus à la Force Bras et sans les multiplicateurs) occasionnés, la victime perd 1 PV par round (le multiplicateur de localisation s'applique).

L'application de premiers soins suffit à stopper l'hémorragie.

- **Le duel mental**: un combat s'engage rarement sans une observation de deux adversaires. Dans le cas d'un duel, c'est une véritable guerre psychologique.

Durant un round, les opposants peuvent, s'ils y consentent tous deux, opposer leur Volonté. Chacun effectue un test avec un malus cumulatif de 10 % par test (plus éventuellement un malus lié à la notoriété) et le premier qui échoue, doit tester son Courage.

Un échec entraîne une fuite instinctive et une réussite permet au personnage d'engager le combat. Il a alors un malus de -4 en CA, en CD et de -4 à l'Initiative. Les malus sont de -2 au deuxième round.

Si le duel oppose deux guerriers qui se sont déjà combattus, celui qui avait précédemment gagné a un bonus de +30 % à ses tests de Volonté, mais également, à celui du Courage, le cas échéant.

Il ne peut y avoir qu'un duel mental par combat. Celui qui le refuse subira un malus de -1 en CA, en CD et en initiative durant tout le combat.

- **Les prothèses de Chulm le boiteux** : ces prothèses (main, bras ou jambe) sont de véritables œuvres d'arts, d'or, d'argent ou d'ivoire, entièrement articulées et ouvragées par un orfèvre. La Magie permet de leur donner vie. Elles remplacent ainsi à 100 % le membre sectionné.

En terme de jeu, une fois la prothèse fabriquée et installée, il ne reste plus qu'à l'enchanter en trouvant un Mage qui acceptera de perdre définitivement 5 % de son Khīn, ou 10 % pour un membre complet, 8 points astraux (tant que la prothèse est active) et qui connaît le sortilège "Mains vertes" ou "Mouvance" ou "Membre magique".

Le prix de ces prothèses (orfèvre et Mage) est très très élevé.

### 8.7.8 Limite d'armure

(par Alain-André SALMETOZ)

Cette table est en fait une extension de la table de limite d'armure présente dans le Livre de Base :

Puissance	20 et -	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>R max.</b>	0	1	2	3	4	5	6	7	8

### 8.7.9 Récupération par jour

(par Alain-André SalmetoZ)

Pour les PV, la récupération par jour correspond au dé de PV de la race additionné au dé dû à la Puissance.

Pour les PA, la récupération par jour correspond au dé de PA de la race additionné au dé dû à la Volonté.

### 8.7.10 La fatigue

(par Laurent Tronson)

Vous le savez, dans Eléckasë, les règles de fatigue sont optionnelles, parce que c'est fastidieux pour le Maître de Jeu et aussi parce le système est très basique.

Mais, Laurent de Reims de la Règle du jeu, nous a concocté un système vraiment très bien qui me donne personnellement envie d'utiliser les règles de la fatigue...

Donc, la fatigue, ce n'est plus des points, mais une caractéristique que l'on calcule comme suit :

<b>Puissance/2 + 10 % de Volonté (arrondir à l'inférieur)</b>
---

Le maximum de cette caractéristique étant égal à la Puissance + 50.

Il y a 5 niveaux de fatigue :

- Rien : aucun Malus
- Essoufflé : Malus -1 en CA/CD
- Fatigué : Malus -2 en CA/CD et -10 % aux actions
- Epuisé : Malus -5 en CA/CD et -30 % aux actions
- Inconscient : Personnage KO

Lors de certaines situations, il faut effectuer un jet de Fatigue à l'aide d'1d100.

En cas d'échec, le personnage perd un niveau de Fatigue (il passe par exemple de Rien à Essoufflé).

Lors d'un échec critique, la perte est de deux niveaux de Fatigue.

Une réussite ne change rien.

Une réussite critique permet de regagner un niveau de fatigue (grâce à un bon coup d'adrénaline ...).

#### Les cas de tests :

- En combat, faire un jet tous les 5 rounds avec un malus cumulé de -10 % à partir du deuxième jet.

- En cas de blessure, faire un test avec comme malus :

- 0 % pour une blessure légère,
- 20 % pour une blessure moyenne
- 40 % pour une blessure grave.

- Lors d'une action particulièrement physique. Vous pouvez assortir le test d'un malus de -10 % cumulable si l'action a une fréquence importante et régulière.

- En cas de privation, de manque de sommeil... Effectuez un test par tranche de 4 heures après 12 heures de privation ou de manque (-10 % cumulés par 4 heures).

#### Les armures :

Elles donnent des malus permanents aux tests de fatigue :

- de R9 à R14 : -10 %
- de R15 à R20 : -20 %
- de R21 à 26 : -30 %

#### Récupération :

Il faut 5 minutes de repos pour passer de Essoufflé à Rien, 30 minutes de repos pour passer de Fatigué à Essoufflé et de Epuisé à Fatigué. Enfin, il faut 1d6 x 15 minutes de repos pour passer de Inconscient à Epuisé.

### 8.7.11 Personnage inactif (expérience)

(par Damien Calaque)

Il peut arriver, pour diverses raisons, qu'un personnage reste inactif durant une année, voire plus longtemps. Pour autant, il prend quand même de l'expérience, même si rien ne lui arrive.

Aussi, si vous faites écouler un laps de temps (sans jouer), vous devrez donner quelques bonus d'expérience au personnage concerné.

Pour calculer ceux-ci, on utilise les bonus de classe à la création. Prenez en compte uniquement les bonus de classe, pas les malus, et ajoutez 20 % de chaque bonus par année écoulée.

Par exemple, pour une classe qui apporte 20 % en Puissance, le personnage de cette classe gagnera 4 % pour une année (on ne prend jamais en compte moins d'une année). De plus, il gagnera +7 points à répartir entre son CA et son CD et jetez une seule fois ses dés de races pour l'augmentation des PV et des PA.

## 8.7.12 Multiplicateur de dégâts

(par Alain-André Salmeto)

Sur une idée de Alain-André Salmeto, le multiplicateur de dégâts liés à la localisation n'est plus fixe mais doit correspondre à un dé.

Ainsi, au lieu de multiplier les dégâts par 10 à la tête, jetez 1d10 pour connaître le multiplicateur.

## 8.7.13 Règle avancée d'initiative

(par Damien Calaque)

Cette règle utilise et étoffe la règle d'Initiative des armes de la gazette n°5 (voir ci-dessous). Elle permet de calculer l'Initiative de chaque arme en fonction de son utilisateur :

- Première étape : multipliez le facteur d'initiative de l'arme (voir paragraphe suivant) par la Rapidité.

Par exemple, pour une dague et un personnage ayant 75 % en Rapidité :  $0,75 \times 5 = 3,75$ .

- Deuxième étape : Divisez la taille de l'arme en cm par 50 puis multipliez le résultat par la Force Bras du personnage.

Soit, pour une dague et un personnage ayant une Force Bras de 50 % :  $(20 \text{ cm} / 50) \times 0,50 = 0$  car la dague a une taille inférieure à 50.

Chaque fois que c'est le cas, la taille divisée par 50 doit être considérée comme égale à 0.

- Troisième étape : additionnez les deux résultats et divisez le tout par deux, soit pour notre exemple,  $3,75 + 0 = 3,75$ , divisé par deux, cela fait 1,875. Le résultat est arrondi à 2 en valeur absolue.

La dague concernée, pour le personnage concerné, aura donc une initiative de 2.

## 8.7.14 Facteur d'Initiative et Seuil de rupture

(par Damien Chevalier)

Deux propositions m'ont été faites à ce sujet. J'ai retenu celle de Damien Chevalier parce qu'elle correspond plus à l'esprit de la détermination des FA et FD que j'avais adopté. Ainsi ce sont les armes plus maniables et plus légères qui possèdent le meilleur FI (Facteur d'Initiative).

Notez que le FI retenu est toujours celui de l'arme d'attaque, que si le personnage n'a pas la Force Bras et/ou l'Adresse requises pour son arme. Il subit un malus de -1 en FI par tranche de 20 %, tout comme un personnage qui n'a pas la Puissance nécessaire pour son armure.

Vous trouverez également dans les tableaux ci-dessous les chances de rupture des armes. Pour chaque arme, il y a quatre seuils de blessure : S1 (léger), S2 (moyen), S3 (grave) et S4 (critique).

A chacun de ces seuils correspond un nombre de points de dégâts subits lors d'une parade. Ensuite, il suffit de regarder le tableau des chances de rupture et de jeter 1d100 pour voir ce qu'il advient.

## 8.7.15 Table de localisation

(par J-F Lefebvre)

%	Localisation	Indice
0 à 2	Front	x 1d10
3 à 5	Face	x 1d10
6 à 7	Cou	x 1d8
8 à 9	Point sensible	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
10 à 14	Torse	/
15 à 18	Point sensible	x 1d5 (Risque de mort : 20 %)
19 à 21	Torse	/
22 à 25	Point sensible	x 1d3 (Risque de mort : 10 %)
26 à 29	Côtes	/
30 à 31	Point sensible	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
32 à 37	Abdomen	/
38 à 41	Point sensible	x 1d4 (Coma, Risque de mort : 30 %)
42 à 45	Bassin	/
46	Main droite	/
47 à 54	Avant-bras droit	/
55	Point sensible	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
56 à 61	Bras droit	/
62	Point sensible	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
63 à 70	Bras gauche	/
71 à 78	Avant-bras gauche	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
79	Main gauche	/
80	Point sensible	x 1d2 (Risque de mort : 5 %)
81 à 85	Cuisse droite	/
86	Point sensible	/
87 à 91	Cuisse gauche	/
92 à 94	Tibia droit	/
95 à 97	Tibia gauche	/
98	Pied droit	/
99	Pied gauche	/

**Tableau de Facteur d'Initiative et de Seuil de rupture pour armes de corps à corps**

Armes	FI	S1	S2	S3	S4
Hachette	4	6	7-8	9-10	11+
Bardiche	2	9-10	11-13	14-16	17+
Hache	1	16-20	21-25	26-30	31+
Hache à 2 mains	0	23-32	33-40	41-48	49+
Massue	2	7-8	9-10	11-12	13+
Masse	1	18-23	26-31	32-38	39+
Masse à 2 mains	0	24-30	31-38	39-46	47+
Marteau	1	15-18	19-23	24-28	29+
Marteau à 2 mains	0	26-33	34-41	42-50	51+
Etoile du matin	2	14-17	18-21	22-26	27+
Dague	5	5	6-7	8	9+
Dague longue	5	6	7-8	9	10+
Dague de parade	5	6	7-8	9	10+
Epée courte	4	7-8	9-10	11-12	13+
Epée/ rapière	4	11-13	14-16	17-20	21+
Epée large	3	17-21	22-26	27-32	33+
Epée longue	4	14-17	18-21	22-26	27+
Cimeterre/ sabre	4	13-18	19-23	24-28	29+
Epée bâtarde 1 main	1	21-26	27-33	34-40	41+
Epée bâtarde 2 mains	2	21-26	27-33	34-40	41+
Epée à 2 mains	1	29-37	36-46	47-56	57+
Bâton ferré	5	7-8	9-10	11-12	13+
Lance	3	14-17	18-21	22-26	27+
Hallebarde	1	30-38	39-48	49-58	59+

**Tableau des risques de rupture en fonction des Seuils**

Seuils	S1	S2	S3	S4
Risques de rupture	12 %	25 %	50 %	99 %

### 8.7.16 Port d'un casque ou d'un heaume

(par Damien Chevalier)

Une règle très pointue sur l'ajustement du port d'un casque ou d'un heaume.

Protection	0 %	10 %	40 %	50 %
CA / CD	0	-1	0	-1 %
Vue	0	-5 %	0	-5 %
Ouïe	0	0 %	-10 %	-10 %

Protection	60 %	70 %	70 %	75 %
CA / CD	0	-1	-1	-2
Vue	0	-5 %	-5 %	-10 %
Ouïe	-10 %	-10 %	-15 %	-15 %

Protection	60 %	90 %	95 %	98 %
CA / CD	0	-4	-4	-5
Vue	0	-20 %	-20 %	-25 %
Ouïe	-10 %	-20 %	-20 %	-20 %

### 8.7.17 Magie Indigo, Feu et Ombre

Enfin, un premier aventurier s'est risqué dans les zones naissantes de cette magie nées de l'interaction entre les zones frontières du Feu, de l'Ombre et de la couleur Indigo.

Cet homme exceptionnel d'audace se nomme Kali et nous en reparlerons. Pour l'instant et faute de place, citons simplement les mots de sa découverte : La Magie de détection de l'Indigo révèle l'aspect négatif du Feu, le feu de l'enfer, celui qui ne brûle pas. La Magie du Feu, principalement basée sur l'attaque physique à une ombre, le feu noir dévoreur d'âmes. Le feu noir attaque l'âme (points astraux), Il la brûle, la torture et la fait sombrer dans la folle. Voilà pour l'instant.

### 8.7.18 Les sortilèges de soins

Notez que les sortilèges de soins avaient des Cercles trop élevés. Pour Soins Mineurs, le Cercle est désormais 0 et pour Soins Majeurs, c'est 2.

La place manque, aussi, je m'excuse auprès de ceux qui ne trouveront pas leurs réflexions et trouvailles dans ces lignes.

### 8.7.19 Le voyage astral

Dès qu'un personnage a accompli cinq fois ce type de voyage ou dès que le personnage est de Cercle 2 ou si vous le désirez, les pertes de PA et de PSM dues à un voyage astral ne sont plus aléatoires mais fixes :

- Phase de concentration : Perte de 2 PA.

- Phase de l'élévation : Perte de 5 PA et de 7 PSM.

- Phase de voyage vers un plan : Si le Mage se laisse guider par son empreinte, il perd 3 PA et 6 PSM. Il arrive alors aux abords de la zone évasive d'un Plan. Si le mage résiste et veut se diriger vers un plan qui n'est pas celui de la ligne tellurique qui l'attire, Il réussit automatiquement mais perd 8 PA et 15 PSM.

- Phase de pénétration : Perte de 3 PA et de 5 PSM. Le Mage est désormais dans la zone évasive.

- Phase d'apprentissage : Inchangée.

- Phase de retour : Perte de 2 PA et de 4 PSM.

Notez qu'un personnage qui a utilisé une fois au cours d'un de ses voyages de la jusqu'ame rouge, voit les pertes citées augmenter, en PA et en PSM, de 2 points à chaque phase s'il n'en reprend pas lors d'un voyage.

### 8.7.20 Mémoriser un sortilège

Un mage, n'importe quel Mage, peut mémoriser un sortilège.

La mémorisation prend une minute par point astral que nécessite la conjuration de base du sortilège. Elle demande également l'utilisation d'un point astral par Cercle du sortilège plus un fixe de 3 PA (par exemple, cela fait 5 PA pour "Boule de feu").

Le sortilège est mémorisé pour une durée maximale de une heure, durant laquelle le Mage peut conjurer le sortilège en un dixième de seconde, c'est à dire, juste avant l'initiative ou juste avant n'importe quel début de round.

Enfin, un mage peut mémoriser un sortilège par Cercle de Magie plus un de base, soit, au Cercle 0, un, et au Cercle 6, sept.

## 8.7.21 Apprentissage de sort

(par Alain-André Salmeto)

Voici une règle qui modifie complètement la règle d'apprentissage d'un sortilège au moment où le Mage est dans la zone évasive d'un Plan et qu'il cherche à absorber l'essence qui caractérise un sort. En effet, dans les règles de base, le pourcentage de Khīn était alors testé. Ici, ce sera un pourcentage déterminé de la façon suivante :

% de base d'apprendre le sort =

$$\frac{\% \text{ conaiss. Magie } \times 2 + \text{Intelligence} + \text{Volonté} + \text{Connaiss.}}{5}$$

Et, chose nouvelle et ô combien importante : le malus est doublé pour l'apprentissage d'un sortilège dont le Cercle est supérieur au Cercle du Mage. Cela sous-entend donc qu'il est désormais possible d'apprendre un sortilège d'un Cercle que le Mage n'a pas atteint.

A cette règle concernant l'apprentissage, il faudra rajouter la règle suivante : *un Mage qui conjure un sortilège dont le Cercle est supérieur au sien, doit dépenser deux fois plus de Points Astraux.*

Au test sous ce pourcentage, il faudra appliquer les modificateurs suivants :

- Pour chaque Cercle supérieur à 0 : malus de -10 % (soit -50 %, par exemple, pour un sort de Cercle 5).
- Si le sortilège n'est pas issu de la plus forte famille de magie : malus de -10 %.
- Si le sortilège n'est pas issu de la plus forte empreinte magique : malus de -10 %.

## 8.7.22 Tables de rencontres

(par Nivollet Gaël)

La présente table est prévue pour les forêts. En journée, effectuez un jet de 1d100 par heure. Si le jet est inférieur ou égal à 30, vous devez effectuer un jet sur la table de rencontre. De nuit, le même principe est à utiliser, mais une fois toutes les deux heures, sauf si les personnages font un feu.

Résultat d100	Rencontre
1	Grotte habitée par un Ogre
2 à 6	Volatiles
7	Feu de forêt
8 à 11	Petit gibier
12 à 13	Gros gibier/ traces d'un campement/ empreintes
14 à 22	Point d'eau
23 à 33	Elfes blancs (1d20)
34 à 35	Ours (1d2)
36	Violent orage
37 à 39	Patrouilleurs
40 à 42	Animal agressif
43	Animal malade (enragé...)
44 à 46	Plantes utiles
47	Pièges sylvestres
48 à 52	Ruines ou grottes avec galeries (15 % de chance d'une autre présence)
53	Chien sauvage ou de guerre, glouton, lion
54 à 60	Chasseurs
61 à 65	Bandits
66	Cadavre (10 % de chance qu'il y ait quelque chose d'intéressant)
67 à 71	1d10 loups
72 à 75	1d6 orcs (15 % de chance qu'il y ait un troll)
76 à 78	1d10 hommes lézards (5 % de chance qu'il y ait une troglodyte)
79 à 81	Aventuriers
82	1d10 orcs + 1 troll
83 à 85	Grottes et / ou ruines donnant sur des souterrains de Trolls
86	Reptile
87 à 91	Garnison de 15 à 30 hommes patrouillant dans la région, agressifs ou non selon le royaume dont ils proviennent et dont la forêt fait partie
92	1d4 barbares
83 à 95	Tireur embusqué
96	1d4 rangers
97	Embuscade : orcs, ennemi juré ou autre
98 à 00	Autres êtres, autres lieux (confère table suivante)

Résultat d100	Rencontre	Résultat d100	Rencontre
1 à 8	Adarûl	68 à 74	Dryade
9 à 11	Higôn	75 à 78	Souterrain habité (nécromant, gurgane...)
12 à 18	Loups garous mineurs	79 à 81	Ruines avec des richesses
19 à 20	Pûndar	82 à 84	Souterrain peuplé par des centaures
21 à 28	Sylvain	85 à 87	Loups garous majeurs
29 à 33	Druides	88 à 90	Vieux cimetière : goules et MV
34 à 39	Gargouilles	91 à 95	Lieu mythique ou magique
40 à 42	Aspalète	96	Croisement de lignes telluriques
43 à 48	Wendigo	97 à 98	Héros ou PNJ exceptionnel bienveillant
49 à 50	Licorne	99	Héros ou PNJ exceptionnel malveillant
51 à 67	Zijins	100	Apparition du Maître de Magie lié au Mage du groupe

