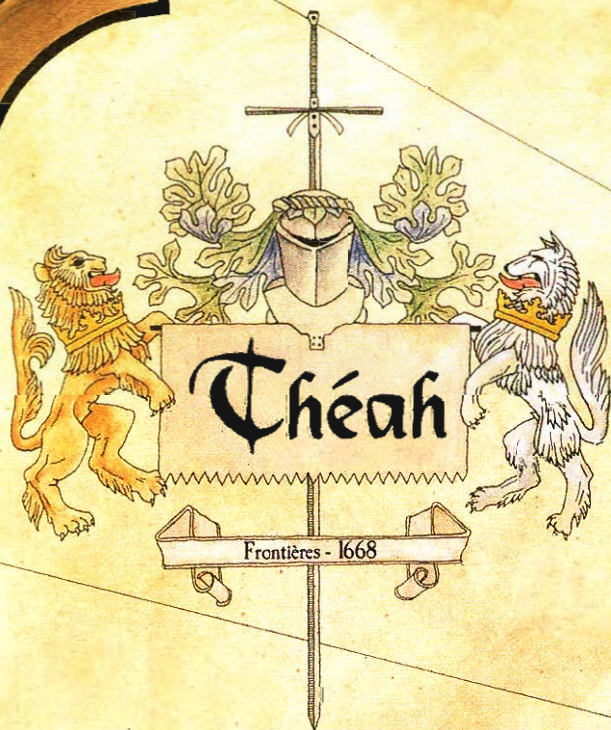


Les Secrets
de la 7^{ème} Mer
Mare Tenebrosus



Guide du Joueur



Echelle : 1 cm = 200 km

0 200 400



Avalon

Carleon

Freiburg

Eisen

Montaigne

Charousse

Cité Vaticine

Castille

Numa

Vodacce

Vendel

Kirk

Ussura

Pavlow

Cathay

Empire du
Croissant de Lune



ALDERAC ENTERTAINMENT GROUP

présente

de la 7ème Mer

Les Secrets

Mare Tenebrosum

Avec DAVID LERI ◊ TERESE NIELSON ◊ WILLIAM O'CONNOR
Et JIM CALLAHAN ◊ THOMAS GIANNI ◊ PAUL (Prof) HERBERT ◊ SCOTT
JAMES ◊ PATRICK KOCHAKJI ◊ RAVEN MIMURA ◊ RAMON PEREZ ◊ TIM
PETERSON ◊ MICHEAL PHILLIPPI ◊ R.E. SNYDER
et MARCELO FIGUEROA dans le rôle de " El Vago "
Réalisateur D.J. TRINDLE costumes CHRIS DORNAUS
Décors KEVIN SANBORN ◊ ERIC VAUBEL ◊ CRAIG ZIPSE ◊ STEVE HOUGH
Cascades DAVE WILLIAMS et KEVIN WILSON musique de JIM PINTO
Assistants de production DAVID SEAY ◊ MAUREEN YATES ◊ JOHN ZINSER
Scénario PATRICK KAPERA ◊ REE SOESBEE ◊ ROB VAUX



Produit par JENNIFER WICK ◊

Metteur en scène JOHN WICK







Crédits

Directeurs artistiques et responsables de la création

Jennifer Wick & John Wick

Co-auteur et co-directeur artistique :

Kevin Wilson

Assistés de : Marcelo Figueroa, Patrick Kapera, Jim Pinto, Ree Soesbee,

Rob Vaux, Dave Williams

Basé sur un système de jeu conçu par :

Dave Williams et John Wick

Illustration de couverture :

William O'Connor

Illustrations hors-texte :

Terèse Nielson

Illustrations intérieures :

Jim Callahan, Cris Dornaus, Paul (" Prof ") Herbert,
Thomas Gianni, Scott James, Patrick Kochakji, Raven Mimura,

Michael Phillippi, Ramon Perez, Tim Peterson, R.E. Snyder,

David "de Rocambole" Bauwens

Carte de Téah :

Craig Zispe

Plan de la taverne :

Eric Vaubel

Vue en éclaté du Griffon :

Kevin Sanborn

Responsables de la publication :

D.J. Trindle, Janice Sellers et Rob Vaux

Conception de la maquette :

Cris Dornaus et Steve Hough



Rob nous a aidés à développer l'Avalon, surtout les porteurs de kilt.
Ree nous a aidés à développer l'Ussura et s'est assurée que ses habitants avaient les yeux verts.

Jim a posé plus de questions qu'un enfant de deux ans et nous a aidés à développer la Vestenmannavnjar et la Montaigne.

Patrick a mis au point le système de répartition et nous a aidés à développer la Castille et l'église du Vaticine.

Dave a vérifié tous les exemples chiffrés.

Marcelo est El Vago.

D.J. a dit plus d'une fois " Mais en Europe... " et a acheté un tel nombre de livres qu'il commençait à ressembler au bon docteur Asimov.

Cris a posé encore plus de questions que Jim et a fait des Théans des gens super.

Steve a illustré ce jeu et a fait preuve d'un tel enthousiasme que nous pourrions le mettre en bouteille et le vendre à des accro à la caféine.

Kevin a écrit beaucoup de mots, a conçu beaucoup de règles, a développé une bonne partie de l'univers et a empêché Wick de faire des secrets de la 7ème mer un jeu sans jet de dés.

John et Jennifer ont vendu l'idée du jeu aux grands manitous, commandé les illustrations, développé l'univers, écrit eux aussi beaucoup

de mots et ont eu la tâche ingrate consistant à dire " Non " plus de fois à une équipe de créateurs qu'ils ne pourront jamais s'en rappeler.

On dit que si on aime son travail, on ne travaille pas un seul jour de sa vie.

Ce n'est pas vrai. Ce jeu a demandé énormément de travail. Ce sont les amis avec lesquels nous y avons travaillé qui en ont fait un plaisir.

Merci à tous.

- J & J

TRADUCTION FRANÇAISE :

Benoit " œil sale & slip glauque " CLERC,

Fabrice JOLY,

Guillaume " quatorze produits + un bébé en quinze mois " DELAFOSSE,

Geoffrey " faucon pèlerin " PICARD,

Jérôme " quoi, les imparfaits du subjonctif ? " VESSIÈRE.

RELECTURE, CORRECTIONS, UNIFICATION :

CROC, Guillaume DELAFOSSE, Sabine WONG + A. DELAFOSSE, qui a bien embêté sa mère à faire du trampoline dans un endroit qui n'était pas prévu pour ça.

MISE EN PAGE : CIDOU & BOULY

Table des matières

Découverte..... 9

Première partie 10

Les secrets de la 7ème mer, qu'est-ce que c'est ? . 12

Un univers peuplé de spadassins et de sorciers 13

Un univers où se côtoient pirates et aventuriers 13

Un univers qui fait la part belle à la diplomatie et l'intrigue . 13

Un univers où tant reste à découvrir et explorer 13

Qu'est-ce que le jeu de rôles ? 14

Les joueurs 14

Le maître de jeu 14

Les règles 14

Qui gagne ? 14

Ce que vous trouverez dans ce livret 14

Théah 15

Bienvenue à bord 15

Cultes, cabales et sociétés secrètes 15

Votre personnage-joueur 16

Introduction 16

La feuille de personnage 16

Blessures 17

La sorcellerie 17

Exemples de personnages 17

Aperçu du système de jeu 24

Lancer des dés 24

Agir 24

Deux types de jet 24

Trait + compétence 25

Augmentations 25

Tours et phases 26

Dé d'action et d'initiative 26

Compétences d'attaque et de défense 27

Valeur de dommages 27

Blessures 27

Blessures graves 28

Blessures des PNJ 29

Dés d'héroïsme 29

Les nations 33

Univers 49

Deuxième partie 50

Histoire 52

Événements actuels 55

Les forces en présence 57

L'Avalon 57

La Castille 60

L'Eisen 62

La Montaigne 63

L'Ussura 65

La Vendel / Vestenmannavnjar 67

La Vodacce 69

Les guildes 71

L'église des Prophètes 72

Les sociétés secrètes 81

La vie au quotidien 85

Les cours théanes 86

L'honneur 87

Le savoir 88

Les plus récentes découvertes 90

Les pirates, les corsaires, la marine et les flibustiers.	91
<i>Qu'est-ce qu'un marin ?</i>	92
<i>Les superstitions</i>	92
<i>Mère Océan.</i>	93
<i>La justice et la mer</i>	93
<i>" Jack Porte-Poisse "</i>	94
<i>La bonne fortune</i>	94
<i>Les mauvaises fortunes</i>	94
<i>L'équipage du navire</i>	95
<i>L'équipage d'un navire pirate</i>	96
<i>Le langage des marins.</i>	96
<i>Les pirates de Théah.</i>	99
 Les monstres de Théah.	101
<i>Le bestiaire</i>	102
<i>Les monstres identifiés aux sept péchés capitaux</i>	103
 Les ruines des Syrnes sur Théah	104
<i>Les sites</i>	105

Personnage

Troisième partie. 110

Introduction

Le jeu des vingt questions

Une création en six étapes

I. - La sorcellerie

II. - L'escrime

III. - Les traits.

IV. - Les spécialisations et les compétences.

Un bref aperçu
des spécialisations et des compétences

V. - Les touches finales

VI. - La dernière main

Liste des compétences

Métiers

Entraînements

Aldana

Ambrogia.

Donovan

Eisenfaust

Leegstra

Valroux.

Compétences de spadassin.

Autres entraînements

Liste des avantages

Liste des " épées de Damoclès "

Liste des arcanes

Exemples d'archéologues

Exemples de courtisans.

Exemples de pirates / marins.

Exemples de prêtres

Exemples de sorciers

Exemples de spadassins



Confrontation..... 183

Quatrième partie..... 184

Introduction..... 186

La règle d'or..... 186

Le temps..... 186

Les jets de dés..... 187

Les " 10 "..... 187

Lancer plus de dix dés..... 188

Traits..... 188

Rang 0 dans un trait..... 188

Spécialisations..... 188

Deux types de jet..... 189

Trait + compétence..... 189

Les dés d'héroïsme..... 190

Combat..... 191

L'expérience..... 199

Le système de répartition..... 200

La sorcellerie..... 202

Glamour (Avalon)..... 202

Lærdom (Vendel)..... 205

Porté (Montaigne)..... 214

Pyeryem (Ussura)..... 216

Sorte (Vodacce)..... 221

Joueur..... 227

Cinquième partie..... 228

Introduction aux joueurs novices..... 231

Une première idée de votre personnage..... 231

La création du héros..... 233

Introduction aux joueurs expérimentés..... 236

Incarner un héros..... 234

Préparez-vous à vous amuser..... 242

Épilogue..... 243

Appendices..... 246

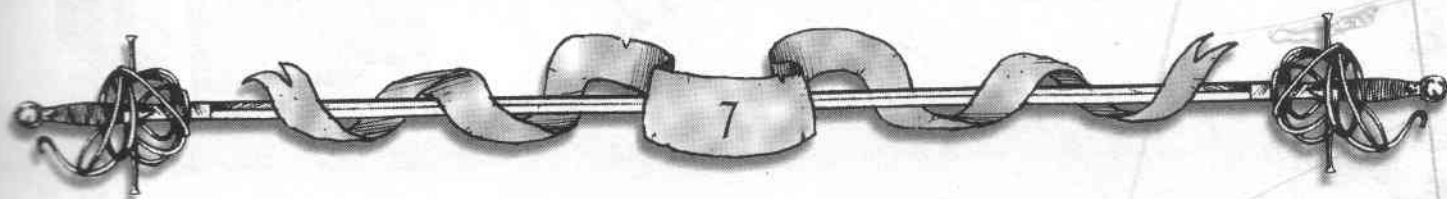
Appendice I : Équipement..... 245

Appendice II : Le Griffon..... 248

Appendice III : Exemples de chartes..... 250

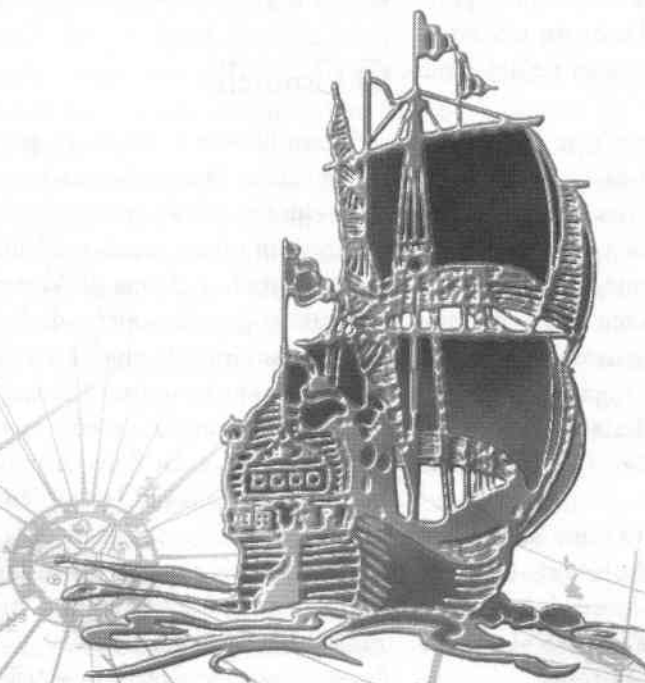
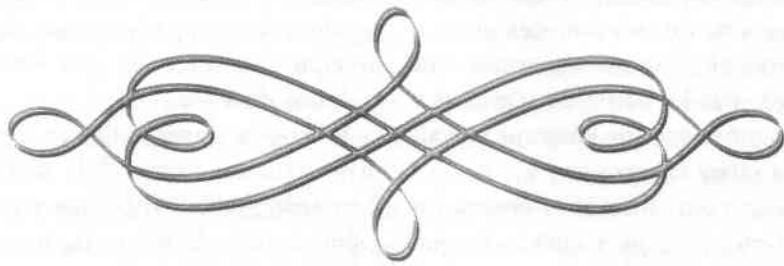
Index..... 251

Feuille de personnage..... 253





Découverte



Il était une fois...

... sur une mer déchainée par la tempête, deux navires soudés l'un à l'autre dans un combat à mort. L'un arborait les couleurs d'un prince-marchand de Vodacce, l'autre un drapeau noir frappé d'un crâne rouge. Les pirates venaient juste de lancer les grappins et rapprochaient leur proie de leur bastingage. Les forbans des mers se servaient de boutes et de gréments pour passer à l'abordage tandis que les hommes d'équipage vodacci tiraient leur sabre de leur ceinture et s'apprétaient à repousser l'attaque. Pendant ce temps, au plus profond de la cale du navire marchand, deux hommes se préparaient à échapper à un destin écrit en lettres de sang...

Première partie

Villanova

Il tomba lourdement et sa tête heurta une caisse. Il retint un juron en remettant en ordre ses longues robes rouges. Son regard revint à l'homme vêtu de cuir noir des pieds à la tête qui éventrait furieusement les caisses en marmonnant pour lui-même dans sa langue natale. Bernardo n'avait pas besoin de parler le vodacci pour savoir que l'homme n'avait pas la même retenue que lui quant aux jurons.

Le Vodacci se retourna un court instant et cracha en castillan, à l'intention de Bernardo dont c'était la langue natale : " Tu attends que Theus vienne te remettre sur tes pieds, prêtre ? Ils seront ici dans quelques minutes ! "

Bernardo se remit sur pied et prit un instant pour remettre de l'ordre dans sa tenue. " Tu es un imbécile, Villanova. Nous avons une chance de nous enfuir, mais toi et ta maudite ambition... "

L'homme de Vodacce se retourna : son épée était apparue dans sa main et la pointe de sa lame appuyait sur la gorge du prêtre : " Ne me tente pas, prêtre. Je n'ai vu nulle part ton dieu dans les cales de ce navire. "

Bernardo contempla l'acier de la lame, puis celui des yeux de Villanova : " Ce n'est pas en me menaçant que tu trouveras plus facilement ta récompense. "

L'homme de Vodacce hésita, puis rengaina son épée. " Tu as raison, grogna-t-il. Comme d'habitude. " Puis il retourna à une caisse à moitié ouverte et se remit à la fouiller.

Bernardo se détourna et regarda dans l'une des caisses déjà éventrées par Villanova. Il entendit les cris d'agonie des hommes au-dessus de sa tête et ferma les yeux. Il regarda une nouvelle fois Villanova par-dessus son épaule... et tira un petit paquet des plis de sa robe.

Il le dissimula sous la bourre de coton qui servait à protéger le contenu des caisses. Il savait qu'il jouait là un jeu dangereux, mais les règles avaient changé au moment même où les pirates avaient hissé le pavillon noir et sang.

" Villanova, cria-t-il. Je l'ai trouvé ! "

En un instant, l'homme de Vodacce l'avait poussé. " Où ? Ici ? " Il dégagea le petit paquet de la bourre de coton et le serra fort. " Comment est-ce que j'ai pu ne pas le voir ? Comment... " Il se retourna et dévisagea le prêtre, la main sur la garde de son épée. " Je ne l'ai pas raté. N'est-ce pas, Bernardo ? "

Le prêtre fit un pas en arrière : " Il était là ! Je l'ai trouvé là ! Tu serais toujours en train de le chercher si je ne... "

Le navire gîta brutalement vers tribord : Villanova tomba à côté de lui et le choc lui arracha le petit paquet des mains. Bernardo bondit par-dessus l'homme de Vodacce et tenta de s'en emparer. Mais Villanova était rapide : il agrippa le prêtre dans son mouvement et le précipita au sol ; son dos émit un craquement sous la violence du choc.

Villanova s'agenouilla au-dessus du prêtre blessé, sa prise dans les mains. " Je n'ai plus le temps de te tuer Bernardo " dit-il. Il fit une pause. " Mais je vais quand même trouver le temps de le faire " Le visage de l'homme de Vodacce eut un rictus malfaisant et Bernardo prit une profonde inspiration, comprenant que c'était peut-être la dernière fois qu'il respirait.

O'Connell

Il bondit vers le navire en poussant le cri de guerre de ses ancêtres. Ses pieds nus heurtèrent le pont ; les coutelas entre ses dents avaient naturellement glissé dans ses mains et une lueur sinistre s'alluma dans son regard.

" Approchez chiens de Vodacci, cria-t-il. Ce soir, vous partagerez tous la couche de la sorcière des mers ! "

Trois hommes le chargèrent, l'épée à la main. Il esquiva facilement le premier assaillant et lui coupa le talon en tournant autour de son épée. Le deuxième reçut le coutelas qu'il avait dans la main gauche dans le ventre tandis qu'il soulevait le troisième et le précipitait contre la tête de son compagnon.

Un malaise envahit un instant son crâne, puis il disparut et tout fut à nouveau comme avant. " Le vin t'a ramolli la cervelle, dit-il au Vodacci qui chancelait. Tu ferais mieux de boire du whiskey à l'avenir. "

L'instant d'après, il sentit quelqu'un dans son dos et fit volte-face, les coutelas prêts à frapper. Mais ce n'était que le bosco, le visage couvert du sang de ces chiens de Vodacce. " Hors de mon chemin, Inish " cria-t-il par-dessus le fracas de la bataille.

O'Connell s'inclina légèrement et sourit : " Mille pardons ". L'énorme bosco le dépassa et O'Connell replongea dans la mêlée. Quelques instants plus tard, il s'engouffrait dans une ouverture qui le mettait à l'abri du sang et le conduisait à la cale. Au pied de la volée de marches s'ouvrait une longue coursive déjà à moitié remplie d'eau. Ses jambes de loup de mer aguerri lui permirent de garder son équilibre et il prit rapidement la coursive.

Tandis qu'il progressait dans l'eau sombre et menaçante, il entendit deux voix devant lui : l'une d'un natif de Vodacce, l'autre d'un Castillien.

Devant la lourde porte qui barrait la coursive, il souleva la barre qui la fermait et pesa de l'épaule contre les panneaux de bois. La porte s'ouvrit facilement et il plongea dans l'eau saumâtre.

Quand il revint à la surface, il vit deux hommes - l'un au-dessus de l'autre - et l'éclat de l'acier. Il n'en reconnut qu'un des deux.

" Signore Villanova, je suppose ? " demanda-t-il en émergeant de l'eau. Le Vodacci lui jeta un regard, puis regarda le prêtre au sol, attrapa un petit paquet et se redressa.

Villanova dit quelque chose dans sa langue natale ; O'Connell secoua la tête. " Désolé, dit-il, j'ai bien essayé d'apprendre votre langue, mais chaque fois que j'ai essayé, j'ai eu l'impression d'avoir des nouilles dans la bouche. Et je déteste les nouilles. "

O'Connell ne savait pas si l'homme de Vodacce avait compris : l'homme aux cheveux noirs continuait d'avancer dans sa direction. L'Inish trouva une bonne assise et agrippa fermement ses coutelas. L'acier de Vodacce brilla dans la pauvre lumière, juste avant que Villanova porte son coup et que O'Connell frappe de ses coutelas dans une parade sauvage...

Hélène

Enveloppée dans un manteau épais pour se protéger de la froideur du vent, elle observait le carnage depuis le pont du La victoire ou la mort, aux côtés du capitaine du navire. L'homme qui était grand regarda à travers sa longue-vue la bataille qui faisait rage sur le pont du navire abordé

et gloussa. Des cris d'agonie parvinrent jusqu'aux oreilles de Hélène, qui frissonna. Le pirate remarqua son mouvement involontaire. " Vous n'avez pas l'air facilement impressionnable " dit-il.

" C'est effectivement le cas, répondit-elle au capitaine avalonien dans sa langue natale, son accent de Vendel s'appesantissant sur les voyelles. Mais cette boucherie... "

" ... est tout à fait nécessaire, la coupa le capitaine. Les Vodacci ne se rendent pas. "

Elle détourna le regard de la scène de carnage. " Tant que je récupère ce qui m'appartient. "

" C'est ce qui a été conclu, dit le capitaine en rangeant sa longue-vue dans sa ceinture. Mes hommes récupèrent l'or et vous... ce que vous voulez. "

Elle resserra encore le manteau autour d'elle. C'est effectivement ce qui avait été conclu, pensa-t-elle. Reste à voir si tu tiendras ta parole, Mordigan.

Quelque chose la précipita en avant tandis que le tonnerre d'une explosion lui remplissait les oreilles et qu'une lame de chaleur lui léchait le dos. Elle alla donner du front contre le pont et sa bouche se remplit de sang. Il lui fallut un moment pour retrouver ses esprits, puis elle se remit sur ses pieds et passa sa langue sur ses dents pour s'assurer qu'il ne lui en manquait aucune.

Elle vit le capitaine pirate dire quelque chose à ses hommes dans l'air froid, un incendie provoqué par l'autre navire venant d'éclater devant lui. Il faisait des moulinets avec son coutelas au-dessus de sa tête, mais elle n'entendait aucun ordre sortir de sa bouche. Elle n'entendait d'ailleurs plus rien, à l'exception d'une sourde pulsation qui lui emplissait le crâne.

Tandis qu'elle tentait de retrouver totalement ses esprits, elle comprit qu'elle avait perdu l'équilibre et était tombée sur le pont.

Elle tenta une nouvelle fois de se relever, en prenant appui sur une lisse, et vit que l'autre navire, dévoré par les flammes, n'avait plus de poupe. La voix du capitaine parvint lentement à se frayer un chemin à travers la sourde pulsation qui lui enserrait le crâne et elle entendit les ordres qu'il donnait.

" Revenez, camarades. Le navire est en train de couler et si nous ne tranchons pas rapidement les cordes des grappins, nous allons couler avec lui ! "

Hélène secoua la tête et désigna le navire en train de sombrer de la main droite tandis qu'elle agrippait le capitaine de la main gauche. " Non ! Nous ne pouvons pas partir maintenant ! Villanova est à bord de ce navire avec mon... "

“ Nous n'avons pas d'autre choix. Nous sommes toujours reliés au navire de Villanova. Si nous ne dégageons pas notre navire, le vin du dîner de ce soir aura le goût du sel. ”

Elle se débarrassa des derniers restes de vertige et poussa le capitaine. Il voulut protester, mais elle tira un pistolet de son lourd manteau, ce qui le réduisit au silence. Elle se tourna vers le navire vodacci et visa les gréements malgré le sang qui lui coulait dans les yeux. Elle fit feu, sous le regard du capitaine, libérant un grappin qui s'éleva dans les cieux avant de se prendre dans un bout. Hélène vérifia que la prise était solide puis se tourna vers le capitaine.

“ Souhaitez-moi bonne chance ” dit-elle avant d'escalader le bastingage.

“ Ce navire aura complètement sombré en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous savez. ”

Elle acquiesça.

“ Dans ce cas, prenez un verre ou deux avant de le dire. ” Elle s'accrocha fermement à la corde et s'élança au-dessus des flots vers le navire en flammes qui était en train de couler.

Les Secrets de la 7^{ème} Mer, qu'est-ce que c'est ?

C'est un jeu qui vous ouvre les portes d'un monde façonné par l'acier des épées et l'essence de la sorcellerie, un monde qu'arpentent des pirates et des aventuriers, un monde réglé par la diplomatie et les intrigues, un monde parcouru inlassablement par les archéologues et les explorateurs.

Un monde dans lequel les flibustiers côtoient les mousquetaires et les espions, un monde bâti sur une sorcellerie millénaire et des civilisations oubliées, un monde enfin dont les ombres dissimulent des créatures sans nom et la lumière, des dangers bien plus grands encore.

Ça fait beaucoup d'ingrédients à la fois : reprenons-les un par un.



Un univers peuplé de spadassins et de sorciers

Un monde dans lequel un ordre de mousquetaires protège la noblesse et est le gardien de valeurs telles que l'honneur, l'intégrité et - par-dessus tout - la fraternité. C'est un monde dans lequel il faut dégainer aussi rapidement sa rapière qu'un trait d'esprit et où une réplique acérée peut être aussi fatale que la botte d'un escrimeur.

C'est également un univers dans lequel la noblesse contrôle la première des forces en présence - la sorcellerie. La magie noire, don qui lui a été fait il y a bien longtemps, bat dans le cœur de la noblesse. Certains peuvent plier les éléments à leur volonté. D'autres peuvent se changer en animal. Certains peuvent s'affranchir de la réalité, tandis que d'autres jouent avec les forces qui gouvernent la destinée elle-même.

La froideur de l'acier et la sombre substance de la magie : vous venez de faire votre premier pas dans le monde des secrets de la septième mer.

Un univers où se côtoient pirates et aventuriers

Les secrets de la septième mer vous proposent, peut-être avant tout autre chose, d'explorer l'inconnu... et d'en tirer un confortable profit tant que vous y êtes.

Les mers du monde des secrets de la septième mer sont infestées de détresseurs des mers. Les pirates de cet univers partagent tous le même credo : la liberté. Liberté vis-à-vis de la tyrannie de la sorcellerie. Liberté vis-à-vis des chaînes forgées par l'église des Prophètes. Liberté vis-à-vis de la cupidité des propriétaires terriens et des prêteurs sur gage. Les pirates voguent là où bon leur semble, prennent ce qu'ils veulent et vivent une vie de liberté qu'aucun autre habitant de l'univers des secrets de la septième mer ne connaîtra jamais.

Avec le déclin de l'église, la situation des flibustiers s'est un peu améliorée : les monarques engagent des mercenaires et des aventuriers pour explorer les parties inexplorées du monde des secrets de la septième mer et rapporter le butin qu'ils y trouveront. Bien entendu, si ces aventuriers baissent leur garde ne serait-ce qu'un instant, ils verront monter dans le ciel le drapeau noir et sang...

Un univers qui fait la part belle à la diplomatie et l'intrigue

Les royaumes qui forment l'univers des secrets de la septième mer sont sur le point de devenir des pays. Un sentiment croissant de nationalisme s'est emparé d'hommes et de

femmes et un nouveau type de conflit est en train de voir le jour - une guerre dans les coulisses du pouvoir. Mais dans les cours des rois et des reines, des diplomates portant perruque poudrée et vêtus de dentelles et de soie essayent de désamorcer les conflits naissants entre les nations.

Parallèlement, une nouvelle forme d'espionnage fait également son apparition. Des hommes et des femmes passés maîtres dans l'art du subterfuge vivent des vies dangereuses derrière le voile de l'illusion et du faux semblant tandis qu'ils dépouillent les nations ennemies de leurs secrets en se servant uniquement de leur beauté, de leur ruse... animés qu'ils sont d'une volonté inébranlable de faire tout pour leur monarque et leur pays.

Un univers où tant reste à découvrir et explorer

Au-delà des royaumes qui composent Théah, reposent les ruines d'une civilisation disparue il y a des siècles. Enfouies sous les vagues et des centaines d'années de poussière se trouvent les immenses cités de l'ancienne Syneth. Qui sait quels trésors oubliés elles abritent encore, loin du regard des hommes, vierges de tout contact ?

Des hommes et des femmes qui se sont baptisés " archéologues " sont engagés par les têtes couronnées de Théah pour mettre au jour ces trésors enfouis et les leur rapporter. Défiant les dangers qui hantent ces ruines plusieurs fois centenaires, ces hommes et ces femmes font fureur dans les cours et parmi la noblesse et sont les héros d'histoires romancées à travers tout le continent. Considérés comme des héros, ils espèrent découvrir les secrets de Syneth dans l'espoir de percer les mystères de l'origine de l'espèce humaine et peut-être même les secrets de l'univers.

Conclusion

En quelques mots, voilà ce que sont les secrets de la septième mer. L'univers ressemble beaucoup au nôtre, mais en même temps, il présente des caractéristiques propres. Théah représente un nouveau continent à explorer. Enfilez donc une tenue de circonstance, glissez votre épée à votre ceinture et huilez-moi cette boucle.

Un nouveau monde s'offre à vous.

L'univers des secrets de la septième mer.



Qu'est-ce que le JdR ?

Le jeu de rôles (ou JdR) est un loisir ludique unique en son genre. Souvenez-vous quand vous jouiez aux gendarmes et aux voleurs : eh bien, c'est à peu près le même principe, sauf que les règles sont un peu plus élaborées. Les joueurs qui se réunissent pour faire leur première partie des secrets de la septième mer vont se raconter les aventures d'un groupe de personnages dans le monde de Théah qui vont combiner leurs aptitudes pour que cette histoire devienne réelle pour chacun des participants.

S'il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent faire une partie de jeu de rôles, l'idéal se situe entre trois et six joueurs, y compris celui qui remplira les fonctions de narrateur, de metteur en scène et d'arbitre et que l'on appelle maître de jeu.

Les joueurs

Chaque joueur commence à l'aide d'un exemplaire de ce livret par créer le personnage (ou PJ) imaginaire qu'il va incarner. D'ordinaire, les joueurs aiment créer des personnages qui n'ont souvent rien à voir avec ce qu'ils sont : ces PJ ont une histoire, des aptitudes, des compétences, un comportement différents des leurs.

Et bien souvent, ces personnages feront des choses dont les joueurs n'osent même pas rêver.

Le maître de jeu

Le joueur qui fait office de maître de jeu (MJ en abrégé) est indispensable au bon déroulement de la partie. Si chaque joueur ne crée et n'incarne qu'un personnage (les personnages principaux de l'histoire, les personnages-joueurs - ou PJ en abrégé), le MJ doit lui créer tous les personnages (non joueurs cette fois - ou PNJ en abrégé) et tous les décors de l'aventure qu'il va proposer aux joueurs. Il imagine les situations et tisse la trame de l'intrigue dans laquelle les PJ vont être entraînés ; c'est également lui qui va improviser des intrigues secondaires ou des rebondissements si les joueurs débrouillent un peu trop rapidement l'intrigue de base.

Le MJ fait principalement office de sens pour les joueurs. C'est lui qui va leur donner toutes les informations que leurs PJ vont percevoir, qui va leur décrire toutes les scènes auxquelles ces derniers vont participer, du frémissement de la lèvres de la princesse trop gâtée se plaignant des douleurs que lui inflige sa selle, en passant par le rire dolent de leur adver-

saire en train de comploter, jusqu'au bruit sinistre de la planche qui grince, quand les personnages découvriront ce que signifie être jetés à l'eau avant d'être dévorés.

Nous avons consacré un livret entier de ce jeu au MJ, dans lequel vous trouverez des conseils, des trucs et des mauvais tours afin d'alléger votre lourde tâche. Si vous envisagez de jouer, lire ce livret reviendrait à tricher. Y sont en effet révélés un grand nombre des secrets de Théah et vous ne voulez évidemment pas vous gâcher le plaisir comme ça, n'est-ce pas ?

Les règles

Le MJ est à la fois un auteur, un spécialiste de l'improvisation et également l'arbitre de la partie. Quand une difficulté d'application ou un conflit concernant les règles survient, c'est lui qui a le dernier mot.

Pour jouer aux secrets de la septième mer, vous aurez besoin de dés à dix faces (D10 en abrégé), que vous pouvez vous procurer facilement dans votre magasin préféré. Chaque fois que le résultat d'une action sera incertain, le MJ demandera au(x) joueur(s) de lancer des dés, d'additionner les résultats d'un certain nombre d'entre eux et de lui annoncer le total obtenu. Cette somme va déterminer le succès ou l'échec de la tentative.

Qui gagne ?

Le meilleur, dans le jeu de rôles, c'est que tous les joueurs peuvent gagner. Et perdre. Le jeu de rôles ressemble à un conte à plusieurs voix : quand les joueurs œuvrent de concert, ils peuvent donner le jour à une merveilleuse et complexe histoire, dans laquelle l'aventure le disputera aux situations dramatiques et au suspense. Les joueurs " inactifs " doivent apprendre la patience et à faire un travail d'équipe afin que chacun ait son moment de gloire. De même, le MJ doit être équitable avec les joueurs et laisser à chacun d'entre eux la possibilité de participer également à l'aventure. Un joueur égoïste peut ruiner la partie de tous les autres.

Ce que vous trouverez dans ce livret

Les quelques pages qui suivent constituent un survol du jeu et plus particulièrement de son système de création de personnages et de son système de jeu. En d'autres termes, si vous lisez ces premières pages, vous pouvez commencer à jouer. Le reste de ce livret passe le jeu en revue d'une façon plus minutieuse.

Vous trouverez dans le deuxième chapitre, " UNIVERS ", une description un peu plus détaillée de l'univers du jeu. Le troi-



sième, " PERSONNAGE ", est consacré à la création des PJ. Enfin, le quatrième, " CONFRONTATION ", vous apprendra à utiliser le système de jeu pour faire accomplir au PJ que vous incarnez tous les exploits et les tours d'audace que vous avez vus cent fois dans les romans ou dans des films.

Théah

Bienvenue à bord

Théah, le continent et les mers qui le bordent de toute part, est le décor des aventures que vous allez vivre en jouant aux secrets de la septième mer. Et s'il vous semble familier, c'est normal. Si Théah n'est pas exactement le frère jumeau de l'Europe, c'en est sans conteste un cousin éloigné.

Au fur et à mesure que vous découvrirez les différentes nations qui forment ce continent, vous noterez certaines similitudes nettes - géographiques et historiques - avec le continent européen, similitudes qui vous le rendront certainement plus familier et qui vous permettront d'appréhender plus facilement sa culture et son histoire.

Mais il y a aussi des différences, et elles sont de taille.

Sorcellerie

La sorcellerie est une puissance bien réelle dans l'univers des secrets de la septième mer. Ce sombre présent coule dans les veines d'à peu près toutes les familles de la noblesse, même si deux nations - la Castille et l'Eisen - font exception à cette règle. La sorcellerie à laquelle recourent les représentants de la noblesse est puissante et dangereuse, chaque type de magie noire exigeant son propre tribut. C'est là un pouvoir que tout un chacun ne peut, en tout cas ne devrait, invoquer, mais une fois sa puissance maîtrisée, la sorcellerie peut changer le destin de nations entières.

La guerre de la Croix

Théah sort tout juste de la guerre de la Croix, un conflit qui a duré trente ans et dans lequel ont été précipitées à peu près toutes les puissances du continent. La plus grande partie de cette guerre s'est déroulée sur le territoire d'une seule nation : l'Eisen.

Le conflit a acculé l'empereur d'Eisen au suicide et a divisé le pays en plusieurs petits royaumes. Les autres nations ont largement profité de ce conflit, une leçon que l'Eisen n'est pas prête d'oublier. Un poète a écrit : " La guerre de la Croix sera la dernière guerre de religion que Théah vivra jamais " et nombre d'habitants du continent prient qu'il ait raison.

La septième mer

Théah est entourée par six mers, et la septième est un peu plus ardue à trouver. La " septième mer " mythique est considérée comme une histoire de marins, un conte destiné à effrayer les mousses lors de leur première traversée. On raconte que lorsqu'un navire pénètre dans les eaux de la septième mer, la course des étoiles est inversée, le soleil et la lune sont présents en même temps dans le ciel et on entend d'étranges cris monter de sous les vagues. Si les érudits débattent de la véracité des récits colportés par les marins, ces derniers sont trop nombreux pour être simplement ignorés.

Il y a bien entendu d'autres différences entre Théah et l'Europe, mais vous les découvrirez dans le chapitre consacré aux différentes nations (cf. p.33 et suivantes).

Cultes, cabales et sociétés secrètes

Mais ces nations ne sont pas les seules puissances ayant une influence sur Théah. Il existe également des organisations clandestines ou secrètes - dont les membres n'ont en commun ni la nationalité, ni la religion - qui pèsent sur le destin de Théah et dont même les érudits et les gouvernants les plus perspicaces ne soupçonnent même pas l'existence.

La Société des explorateurs

C'est une des " sociétés de gentilshommes " les plus en vue dans le monde des secrets de la septième mer, une organisation à l'échelle du continent qui se consacre à l'étude du passé de Théah et à l'exploration des régions encore inconnues. Ses membres ont passé ces dernières années à explorer les cités oubliées de l'ancienne Syrneth et à protéger les objets qu'ils découvraient de la rapacité d'archéologues mercenaires embauchés pour l'occasion. Il faut dire qu'il est du dernier chic de collectionner ces objets anciens au sein de la noblesse théane, qui engage des " pilliers de ruines " pour accroître leur collection à n'importe quel prix.

Le Collège Invisible

Il y a deux ans de cela, le Hiérophante de l'église du Vaticine est mort dans d'étranges circonstances et l'Inquisition en a profité pour en prendre le contrôle. Depuis, les recherches scientifiques auxquelles se livraient toutes les universités de l'église ont connu un brutal coup d'arrêt. Mais certains érudits continuent malgré tout leurs travaux, malgré l'ombre menaçante de l'Inquisition. Les membres du Collège utilisent des pseudonymes et communiquent entre eux par l'intermédiaire

de journaux clandestins et de réunions secrètes. Malgré les efforts de l'Inquisition, le Collège est parvenu à faire parvenir des centaines de rapports scientifiques à ses membres.

Les chevaliers de la Rose et de la Croix

Si les chevaliers de la Rose et de la Croix forment une organisation qui a pignon sur rue, ils composent en même temps une société très secrète. Ils forment un ordre indépendant et sont responsables uniquement devant eux-mêmes et leur ordre secret. En apparence, il semble s'agir d'une société de gentilshommes aventuriers, mais on murmure que c'est en fait une organisation occulte vouée à la destruction de l'église. Ou d'une association inféodée à l'église qui cherche à éradiquer les lignées de sorciers. La vérité n'éclatera peut-être jamais. Ce qui est sûr, c'est que cet ordre a été fondé par des hommes et des femmes issus des rangs de la noblesse qui ont choisi d'hériter peu de choses, voire rien du tout, des dynasties auxquelles ils appartenaient. On raconte que ces représentants de la noblesse fondèrent l'ordre pour apporter réputation et prestige à leur nom en accomplissant des actes portant la marque de leur courage et de leur audace, qu'ils signèrent du symbole familier de la Rose et de la Croix. Depuis, l'ordre est devenu une fraternité à l'échelle de Théah et apporte la justice là où règne l'injustice et défend ceux qui ne peuvent le faire eux-mêmes.

La Rilasciare

Cette société secrète a tant de noms différents que l'on pensait au début qu'il s'agissait de différentes organisations poursuivant un but identique. Mieux connus sous le nom de " libres penseurs ", ses membres sont de farouches défenseurs du libre arbitre et emploient des méthodes extrêmement peu orthodoxes. En plus de distribuer des libelles vantant leur philosophie de la vie, on compte au nombre de leurs plus célèbres exploits la substitution de crieurs publics, la libération de " criminels " dont le seul crime était d'avoir élevé la voix contre le pouvoir en place et l'ajout de phrases subversives au sermon rédigé de la main d'un prêtre. Tandis que l'église considère publiquement les Rilasciare comme un " groupe d'agitateurs se mêlant de tout ", l'Inquisition est secrètement beaucoup moins indulgente à leur égard.

Les guildes de Vendel

Il y a environ deux ans de cela, le roi de Montaigne refusa de payer le prix d'une paire de chaussures qu'il avait commandée à un cordonnier. Le lendemain, les boutiques de tous les cordonniers de Montaigne restèrent fer-

mées. Le surlendemain, tous les forgerons de Montaigne laissèrent leur feu s'éteindre et leur forge refroidir. Il ne fallut pas longtemps au roi de Montaigne pour se rendre de nouveau dans la boutique du cordonnier, lui payer ce qu'il lui devait et lui présenter des excuses. Voilà la puissance des guildes de Théah. Souvent appelées la " ligue de Vendel " (en raison de l'emplacement de son quartier général et de son unité faite de fraternité), les guildes ont le contrôle à peu près total de toute l'économie du continent et ont entre leurs mains le futur fiscal de Théah.

Conclusion

Vous en apprendrez plus sur l'univers des secrets de la septième mer au fur et à mesure de votre lecture. Pour l'heure, vous en savez en tout cas suffisamment pour passer à la partie suivante, consacrée à la création des personnages-joueurs. Gardez dans un coin de votre tête les informations que vous venez de lire : elles pourront vous être très utiles au moment où vous vous y attendrez le moins.

Votre personnage-joueur

Introduction

Le monde des secrets de la septième mer est arpenté par toutes sortes de personnages-joueurs, dont vous trouverez quelques exemples dans les pages qui suivent. Regardez-les tous, choisissez celui qui vous " parle " le plus, puis photocopiez la feuille de personnage qui se trouve à la fin de ce livret (p. 253) et recopiez dessus ses caractéristiques.

La feuille de personnage

Les termes et les chiffres sur votre feuille de personnage sont là pour vous aider à vous souvenir des points forts et des points faibles de votre personnage. Comme certains héros, qui sont plus forts, plus rapides ou plus malins que d'autres, le personnage-joueur (ou PJ) que vous allez incarner sera individualisé par un ensemble qui lui sera propre de caractéristiques et de compétences, d'avantages et de désavantages.

Les traits

Chaque personnage est défini par cinq traits : le Gaillardise, la Dextérité, la Détermination, l'Esprit et le Panache. La valeur du PJ dans chacun de ses Traits est représentée par un rang. Tous les traits sont divisés en cinq

rangs (même si certains personnages peuvent avoir un Trait au rang 0 ou, au contraire, au rang 6). Plus le rang d'un Trait est élevé, plus le personnage est capable dans les aptitudes qu'il recouvre.

La Gaillardise représente la puissance physique à l'état pur du PJ et son endurance.

La Dextérité représente l'agilité du PJ et sa capacité à coordonner ses mouvements.

La Détermination représente la ténacité du PJ.

L'Esprit représente l'intelligence et la vivacité d'esprit du PJ.

Le Panache, enfin, est ce " petit quelque chose " qui différencie le PJ du commun des mortels.

Les spécialisations et les compétences

Ce sont les différentes aptitudes que le PJ a acquises, par opposition aux traits, qui sont ses capacités innées. Si les traits reflètent ce qu'est le PJ, ses spécialisations reflètent ce qu'il sait : tous les PJ sont définis par les mêmes traits, mais tous ne possèdent pas les mêmes spécialisations. Tout comme chacun vit une histoire différente, chacun tire des leçons différentes, parfois même d'expériences similaires.

Lorsqu'un joueur choisit une spécialisation, son PJ acquiert du même coup un vaste éventail de compétences. En effet, un PJ qui a suivi les enseignements d'une école d'escrime n'a pas appris qu'à porter des bottes : il sait parer et contre-attaquer et a acquis une connaissance générale des spadassins et de l'histoire de cette spécialisation.

Il existe deux types de spécialisations : les Entraînements et les Métiers. Chaque spécialisation recouvre un certain nombre de compétences, de base et avancées. Comme les traits, les compétences se divisent en rangs. Deux PJ qui ont appris leur métier auprès du même marchand pourront avoir retenu des choses totalement différentes et avoir des compétences très différentes. Ainsi, deux PJ élèves du même maître pourraient avoir les compétences suivantes :

Jason, bateleur

Chant 3

Comédie 3

Danse 2

Éloquence 1

Richard, bateleur aussi

- Chant 3

- Comédie 1

- Danse 3

- Éloquence 2

Blessures

Un des principaux aspects du genre " cape et épée ", c'est l'action et quand l'acier sort de son fourreau, il va y avoir des blessés. Votre personnage-joueur ne peut encaisser qu'un certain nombre de blessures avant de sombrer dans l'inconscience (c'est le terme de jeu exact) et il est vulnérable aux attaques des différents ennemis et autre racaille qu'il trouvera sur sa route. Les effets des blessures en termes de jeu seront étudiés plus en détail au chapitre CONFRONTATION.

La sorcellerie

Dans l'univers des secrets de la septième mer, la sorcellerie est aussi importante que les fleurets et les navires. Si peu de personnages maîtrisent cette force, elle reste cependant une puissance formidable à Théah.

L'un des PNJ dont vous trouverez les caractéristiques ci-après - la sorcière de la destinée de Vodacce - maîtrise l'une des cinq formes de la sorcellerie connues de Théah.

Si vous choisissez d'incarner ce personnage, vous apprendrez comment faire appel à ses pouvoirs magiques. Sinon, votre PJ et vous-même resterez dans le noir total s'agissant de cette force mystique et de ses possibilités... comme vous devez l'être.

Exemples de personnages

Vous trouverez ci-après des exemples de PJ prêts à se lancer dans l'aventure. Conçus à l'aide du système de création de personnages-joueurs des secrets de la septième mer, vous trouverez dans leur description tout ce dont vous avez besoin - notes, mécanismes de jeu spécifiques, etc. - pour les incarner sur-le-champ si le coeur vous en dit : inutile donc de vous plonger dans ce livret.

Choisissez donc votre Héros, baptisez-le et en route pour l'aventure !



Pirate vestenmannavnjár

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

Compétences :

Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Arme improvisée) 2, Attaque (Combat de rue) 3, Attaque (Couteau) 3, Connaissance de la mer 1, Connaissance des bas-fonds 2, Connaissance des nœuds 2, Contact 1, Course 1, Équilibre 3, Escalade 3, Gréer 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Lancer (Couteau) 1, Orientation citadine 2, Parade (Couteau) 3, Sauter 1

Avantages :

Grand (3), Héritage (1), Polyglotte : théan (3), Scélérat (3)

“ Épée de Damoclès ” : Rivalité (2)

Fortune : 500 G de base puis 0 G par mois

Note : Débute avec une réputation de -10

Spadassin castillien

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

École d'escrime (Aldana) : Feinte 1, Marquer 1

Compétences :

Attaque (Escrime) 3, Charlatanisme 1, Contact 2, Course 2, Crochetage 2, Danse 2, Déplacement silencieux 2, Diplomatie 1, Éloquence 1, Escalade 2, Étiquette 2, Filature 2, Guet-apens 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mode 1, Orientation citadine 3, Parade (Escrime) 3, Parier 1, Séduction 2

Avantages :

École : Aldana (25), Appartenance : école d'escrime (0), Éducation castillienne (10), Polyglotte : théan (L/É) (0), Noble (5)

Arcane : Présomptueux

Fortune : 1500 G de base,
puis 500 G par mois





Explorateur avalonien

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	4
Panache	3

Compétences :

Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Arme improvisée) 1, Attaque (Combat de rue) 2, Attaque (Escrime) 2, Course 2, Déplacement silencieux 3, Escalade 3, Histoire 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mathématiques 3, Parade (Escrime) 2, Philosophie 2, Piéger 3, Pistage 1, Recherches 3, Sauter 1, Survie 2

Avantages :

Appartenance (Société des explorateurs) (5), Beauté du diable (3), Héritage (1), Polyglotte : avalonien (L/É) (1), théan (L/É) (4)

Arcane : Ambitieux

Fortune : 500 G de base, puis 0 G par mois

Aumônier militaire eisenör

Gaillardise	3
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

Compétences :

Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Armes d'hast) 3, Attaque (Arme improvisée) 1, Attaque (Combat de rue) 3, Charlatanisme 1, Chirurgie 2, Connaissance de la rue 3, Course 1, Déplacement silencieux 2, Diagnostic 3, Escalade 1, Histoire 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mathématiques 2, Orientation citadine 3, Parade (Armes d'hast) 3, Philosophie 2, Premiers soins 3, Pistage 2, Recherches 3, Survie 3, Théologie 1

Avantages :

Académie militaire (2), Charge (4), Foi (5), Ordonné (4), Polyglotte : eisenör (L/É) (1), théan (L/É) (4)

Arcane : Borné

Fortune : 90 G de base, puis 30 G par mois





Sorcière de la destinée de Vodacce

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	3
Détermination	2
Panache	3

Sorcellerie (Sorte / demi-sang) :

Arcane 1, Coupes 1, Épées 1

Compétences :

Danse 1, Écriture 2, Éloquence 1, Équitation 2, Étiquette 2, Histoire 2, Mathématiques 1, Mode 3, Philosophie 3, Recherches 1, Séduction 1

Avantages :

Domestiques (3), Foi (5), Noble (5), Polyglotte : théan (3)

Arcane : Amour impossible

Fortune : 1500 G de base,
puis 500 G par mois

Noble montagnois

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	3

Compétences :

Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Escrime) 3, Attaque (Pugilat) 3, Corruption 1, Danse 2, Diplomatie 1, Direct 1, Discrétion 1, Éloquence 3, Équitation 3, Étiquette 3, Filature 1, Jeu de jambes 3, Lire sur les lèvres 1, Mode 3, Parade (Escrime) 3, Poison 1, Politique 2 Sincérité 1, plus une compétence de base d'Artiste au rang 2

Avantages :

Domestiques (Valet) (3), Héritage (1), Linguiste (2), Polyglotte : montagnois (L/É) (1), théan (L/É) (2), vendeur (L/É) (2), Séduisant (5)

Arcane : Ambitieux

Fortune : 500 G de base, puis 0 G par mois



Aperçu du système de jeu

Comme son nom l'indique, la section qui suit vise à vous fournir les bases du système de jeu des secrets de la septième mer.

Note : si vous êtes déjà familier avec le système de jeu du " Livre des cinq anneaux ", passez directement au chapitre Univers après avoir lu l'encadré intitulé justement " Quoi de neuf par rapport à L5A ? "

Quoi de neuf par rapport à L5A ?

Si vous connaissez ou avez déjà joué à La légende des cinq anneaux, le système de jeu des secrets de la septième mer vous semblera familier. Les principales différences entre les deux systèmes sont indiquées ci-dessous.

- **Augmentations** : le nombre d'augmentations que vous pouvez utiliser n'est plus limité par le rang de votre PJ dans un de ses traits.

- **Augmentations gratuites** : au lieu de rendre la réussite de votre PJ plus éclatante, les augmentations gratuites réduisent le ND du jet à effectuer.

- **Dés d'héroïsme** : ils vous feront sans doute penser aux points de Vide de L5A, à la différence près que vous pouvez utiliser autant de dés d'héroïsme que vous voulez sur le même jet et que vous pouvez le faire après avoir lancé les dés. En outre, les dés d'héroïsme non utilisés deviennent des points d'expérience à la fin d'une aventure.

- **Désavantages** : il n'y en a pas dans les secrets de la septième mer !

- **Traits et compétences** : au lieu d'avoir des Anneaux et deux Traits par Anneau, chaque PJ est défini par cinq Traits indépendants.

- **Blessures** : les règles concernant les blessures sont très différentes de celles de L5A car le système de combat " un contre un " a changé et est beaucoup plus détaillé, principalement pour transformer les combats en véritables combats de fictions de cape et d'épée. Reportez-vous aux développements consacrés au combat dans le chapitre " Confrontation ".

- **Bataille** : le système de combat à grande échelle a également subi quelques modifications. Il est plus centré sur les aptitudes des PJ et sur la manière dont ils peuvent influencer sur l'issue d'une bataille. Votre MJ en sait plus.

Lancer des dés

Comme dans beaucoup de jeux de rôles, vous allez être amené à faire des jets de dés. Vous aurez besoin de dés pour jouer aux secrets de la septième mer. Des dés à dix faces (D10) pour être plus précis, que vous trouverez, par exemple, dans le magasin où vous avez acheté ce jeu. Les dés permettent au MJ et aux joueurs de résoudre les conflits et ajoutent une part de hasard au jeu.

Quand le MJ vous demandera de faire un jet, prenez le nombre de dés nécessaire, lancez-les et additionnez les résultats obtenus (par exemple, si vous lancez trois dés et obtenez 3, 8 et 8, le résultat de votre jet est 19). Pour obtenir le meilleur résultat possible, mieux vaut lancer beaucoup de dés que peu.

Dans les développements qui suivent, vous rencontrerez souvent les deux expressions " lancez X dés " et " gardez X dés ". Leur signification est simple : lorsque le MJ vous demandera pour connaître l'issue d'une action de " lancer cinq dés ", par exemple, vous ferez votre jet en lançant cinq dés. S'il vous indique ensuite que vous "gardez trois dés ", vous devez choisir trois des cinq dés que vous avez lancés, en général les meilleurs, pour calculer le résultat de votre jet.

Enfin, si vous obtenez un 10 (0 sur un 1D10), le dé " explose ", c'est-à-dire que vous pouvez relancer ce dé et ajouter le résultat au 10 obtenu. Si, par exemple, vous obtenez un 10, puis un 5 après avoir relancé ce même dé, le résultat est de 15 avec un seul dé. Vous relancez le même dé et continuez à additionner les résultats obtenus tant que vous continuez à faire des 10 avec le même dé.

Agir

Si votre PJ veut faire quoi que ce soit, il fait une action. Un PJ ne peut jamais faire qu'une action à la fois. Et comme certaines actions sont plus difficiles à accomplir que d'autres, le MJ assignera à chacune d'elles un niveau de difficulté (ND) : les plus simples se verront affecter un ND de 5 ou 10, qui pourra être de 25 ou 30 pour les plus difficiles. Le ND moyen est égal à 15.

Deux types de jet

Le système de jeu des secrets de la septième mer repose sur deux types de jets de dés : le *jet simple* (le PJ agit seul, faisant appel pour réussir à ses seules caractéristiques) et le *jet d'opposition* (le PJ s'oppose à l'action

entreprise par un autre personnage ou est empêché d'agir par un autre personnage).

Le jet simple

1) le joueur annonce l'action qu'entreprend son PJ ; le MJ lui indique quel trait du personnage utiliser pour faire son jet, puis détermine le niveau de difficulté (ND) de l'action.

2) le joueur lance un nombre de dés égal au rang de son personnage dans le trait concerné et fait la somme des résultats obtenus.

3) le MJ compare ce résultat au ND qu'il avait fixé : s'il est supérieur ou égal à ce ND, le personnage réussit son action ; dans le cas contraire, il échoue.

Niveaux de difficulté (ND)	
5	Enfantin
10	Facile
15	Moyennement difficile (ND par défaut)
20	Difficile
25	Très difficile
30	Héroïque
35	Record
40	Impossible à renouveler

Le MJ dispose d'une liste de la difficulté relative des actions et le ND approprié à chaque fois. L'encadré ci-dessus vous donne une idée des différents ND.

Le jet d'opposition

Il est un peu différent du jet simple : un joueur fait un jet d'opposition quand le PJ qu'il incarne tente de résister ou de s'opposer à l'action entreprise par un autre personnage ou inversement. Comme pour un jet simple, le MJ demande au joueur de lancer un nombre de dés égal au rang de son personnage dans le trait concerné, mais :

- le ND d'un jet d'opposition est égal au rang x 5 de l'adversaire dans le trait approprié ;
- la résolution de l'opposition dépend du résultat du jet de chacun des deux joueurs (ou du joueur et du MJ) qui s'opposent par personnage interposé.

Un jet d'opposition peut avoir trois issues possibles :

1) un des joueurs réussit son jet : il remporte nettement l'opposition ;

2) les deux joueurs réussissent leur jet, celui qui a obtenu le plus haut résultat remporte l'opposition ;

3) aucun des deux joueurs ne réussit son jet : l'opposition perdure jusqu'à ce qu'au moins un d'eux réussisse son jet.

Exemple : Don et Jeff font un bras de fer. Le premier a un rang de Gaillardise de 3 ; son adversaire, de 4. Pour remporter l'opposition, Don doit obtenir un résultat supérieur ou égal à un ND de 20 (rang de Jeff x 5) ; le second, de 15 (rang de Don x 5).

Si l'un des deux joueurs obtient un résultat supérieur ou égal au ND indiqué, il remporte l'opposition ; s'ils obtiennent tous les deux un résultat supérieur ou égal au ND de leur jet, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé remporte l'opposition ; enfin, s'ils ratent tous les deux leur jet, l'opposition se prolonge au tour suivant.

Trait + compétence

D'ordinaire, quand vous aurez à faire un jet, on vous indiquera avec combien de dés faire votre jet sous la formule " nom de trait + nom de compétence " : comprenez que vous lancez (rang dans le trait concerné + rang dans la compétence concernée) dés et gardez (rang dans le trait concerné) dés. Par exemple, si votre PJ tente de toucher un oiseau en plein vol au moyen de son mousquet, le MJ vous dira de faire un jet de (Dextérité + Attaque (armes à feu)).

Et peu importe si les mots " trait " et/ou " compétence " seront remplacés par d'autres mots : le mécanisme sera toujours le même et vous lancerez (A + B) dés et garderez (A) dés.

Augmentations

Si un joueur estime que le ND fixé par le MJ est peu élevé et/ou s'il souhaite que son PJ accomplisse un véritable exploit, il peut augmenter ce ND par tranche de 5. Et s'il réussit son jet (c'est-à-dire obtient un résultat supérieur ou égal au ND augmenté), la réussite de son PJ n'en sera que plus éclatante. Le système des augmentations permet à ce même PJ d'agir plus vite, plus efficacement ou avec plus de style. Elles permettent, par exemple, de porter un " coup ciblé " (frapper un adversaire à la main, tirer une balle dans la jambe d'un autre, etc.) : le MJ fixera la difficulté de chaque coup ciblé et indiquera au joueur combien d'augmentations il doit utiliser pour le réussir. Chaque fois que vous verrez le mot " augmentation " (ou " augmenter " pour un ND), vous

devrez augmenter le ND fixé de 5 par augmentation. N'oubliez pas cependant que vous augmentez parallèlement vos chances d'échec.

Un PJ bénéficiera parfois d'une " augmentation gratuite ", qui réduit de 5 le ND du jet que le joueur qu'il incarne doit réussir.

Tours et phases

Le système de jeu des secrets de la septième mer est divisé en tours, mais lors des combats, il est nécessaire de " ralentir " l'écoulement du temps afin que chaque personnage ait une chance d'agir. Chaque tour est donc divisé en dix phases de durée égale. À l'issue de ces dix phases, le tour s'achève et un nouveau tour commence.

Dé d'action et d'initiative

Au début d'un tour de combat, vous allez lancer un nombre de dés d'action égal au rang de Panache de votre

PJ : ces dés n'explorent pas comme les dés ordinaires. Ces dés d'action servent à deux choses : déterminer les phases au cours desquelles votre PJ va pouvoir agir, indiquées par les résultats obtenus ; déterminer l'initiative de votre PJ, en additionnant tous les résultats obtenus.

Si, par exemple, votre PJ a un rang de Panache de 4, vous lancerez quatre dés d'action au début de chaque tour de combat. Vous obtenez 1, 3, 4, et 0, ce qui signifie que votre PJ pourra agir au cours des phases 1, 3, 4 et 10 (comme il s'agit de dés d'action, le 0 ne fait pas exploser le dé).

En additionnant les résultats de tous vos dés d'action, vous obtenez l'initiative de votre PJ. Lors de chaque phase, c'est le PJ qui a la meilleure initiative qui agit le premier, puis les autres, par ordre décroissant d'initiative.

Si l'on en revient à l'exemple ci-dessus, l'initiative de votre PJ au début de ce tour est de 18 (1 + 3 + 4 + 10).

Pour que votre PJ puisse agir au cours d'une phase, il vous faudra " utiliser " un dé d'action, ce qui risque d'affecter son initiative pour les phases suivantes. Veillez donc bien à recalculer l'initiative au début de chaque phase.

Table des compétences de défense

Compétence de défense	Conditions d'utilisation
Jeu de jambes	Utilisée si aucune compétence plus précise n'est applicable (compétence par défaut).
Parade (arme)	Peut uniquement être utilisée si le PJ manie l'arme en question.
Équilibre	Doit être utilisée lors d'un combat en terrain instable, à bord d'un navire ou sur un attelage en marche.
Sauter	Doit être utilisée lors d'un saut.
Acrobatie	Doit être utilisée lors d'une acrobatie aérienne (s'accrocher à des cordages...)



Découverte

Compétences d'attaque et de défense

Un personnage (héros ou vilain) qui en attaque un autre est appelé " l'assaillant " ; celui qui subit l'attaque, " le défenseur ".

Pour le toucher, le joueur qui incarne l'assaillant doit réussir un jet contre le ND pour être touché du défenseur ; ce ND est égal à (compétence de défense x 5) +5. Vous trouverez ci-dessous la liste de toutes les compétences de défense.

Valeur de dommages

À chaque arme est attribuée une valeur de dommage (VD), qui détermine le nombre de blessures qu'un PJ peut infliger avec elle s'il parvient à toucher son adversaire.

Cette valeur de dommage, qui prend la forme " XgX ", vous indique le nombre de dés à lancer (à ajouter à un nombre de dés égal au rang de Gaillardise de votre PJ) et à garder. Ainsi, si une rapière a une VD de 2g2, comprenez que vous devez lancer (rang de Gaillardise dés + deux dés) et garder deux dés au total.

Cette règle (addition du rang de Gaillardise) n'est valable que si votre PJ utilise une arme de mêlée (une épée ou un couteau, par exemple) : elle ne s'applique pas au calcul des dommages causés par des armes à distance (un arc, une arbalète ou une arme à feu, par exemple). Pour ces armes, le PJ incarnant l'assaillant verra son jet d'attaque modifié par les bonus indiqués dans le tableau ci-dessous. Ainsi, si un PJ utilise un pistolet à courte portée, le joueur qui l'incarne fera son jet d'attaque en soustrayant -10 au ND pour être touché de la cible de son PJ.

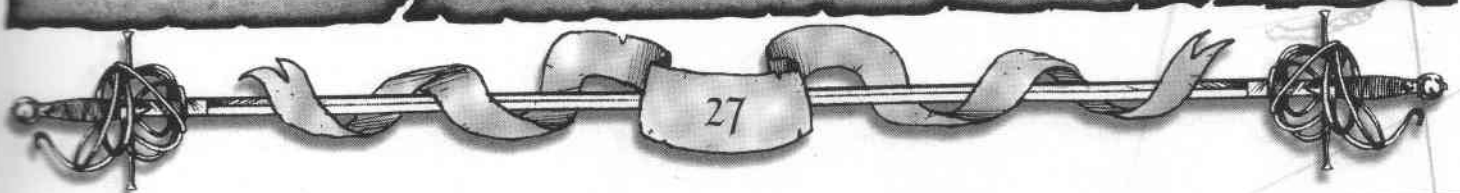
Blessures

Quand votre PJ recevra un coup d'épée ou de mousquet, il subira des blessures : il vous faudra alors déterminer si cette blessure est grave (blessure grave, donc) ou si votre PJ l'encaisse sans trop de mal (blessure légère). Pour cela, vous allez faire un jet de blessure : vous lancez (rang de Gaillardise) dés contre un ND égal au nombre de blessures

Table des armes

Arme	VD	Portée	Courte portée	Longue portée	Rechargement
Arbalète	2g3	35	-5 au jet d'attaque	-10 au jet d'attaque	1 action
Arc	2g2	50	-5 au jet d'attaque	-10 au jet d'attaque	6 actions
Arme d'escrime*	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Arme lourde**	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Couteau	1g2	1,5+(0,5 x Gaill.)	-0 au jet d'attaque	-5 au jet d'attaque	N/A
Mousquet	5g3	25	-10 au jet d'attaque	-15 au jet d'attaque	30 actions
Pistolet	4g3	10	-10 au jet d'attaque	-15 au jet d'attaque	20 actions
Panzerfaust	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A

* Rapières, épées, sabres et cimeterres. ** Armes d'hast, épées à deux mains et haches.



légères reçues jusque-là au cours du combat (y compris celles qu'il vient de subir). Si vous ratez votre jet, votre PJ subit une blessure grave, plus une blessure grave par tranche de 20 points en dessous du ND. Les armes à feu (pistolets, mousquets...) sont si dangereuses que votre PJ subit une blessure grave supplémentaire par tranche de 10 points sous le ND, au lieu de 20.

Les blessures légères s'additionnent, c'est-à-dire que si votre PJ commence un tour avec dix blessures légères et en subit quinze de plus à la fin, il aura encaissé vingt-cinq blessures légères. À la fin de chaque combat, vous pouvez effacer toutes vos blessures légères (mais pas les blessures graves).

Exemple : un PJ est touché deux fois dans le même tour. Le premier coup lui inflige dix blessures légères : comme il a un rang de 3 en Gaillardise, le joueur qui l'incarne lance et garde trois dés pour faire son jet de blessure. Il obtient 15 et réussit son jet ; il note les blessures reçues par son PJ sur sa feuille de personnage pour s'en souvenir à l'issue du combat. À la fin du tour, le PJ est à nouveau touché et reçoit de nouveau dix bles-

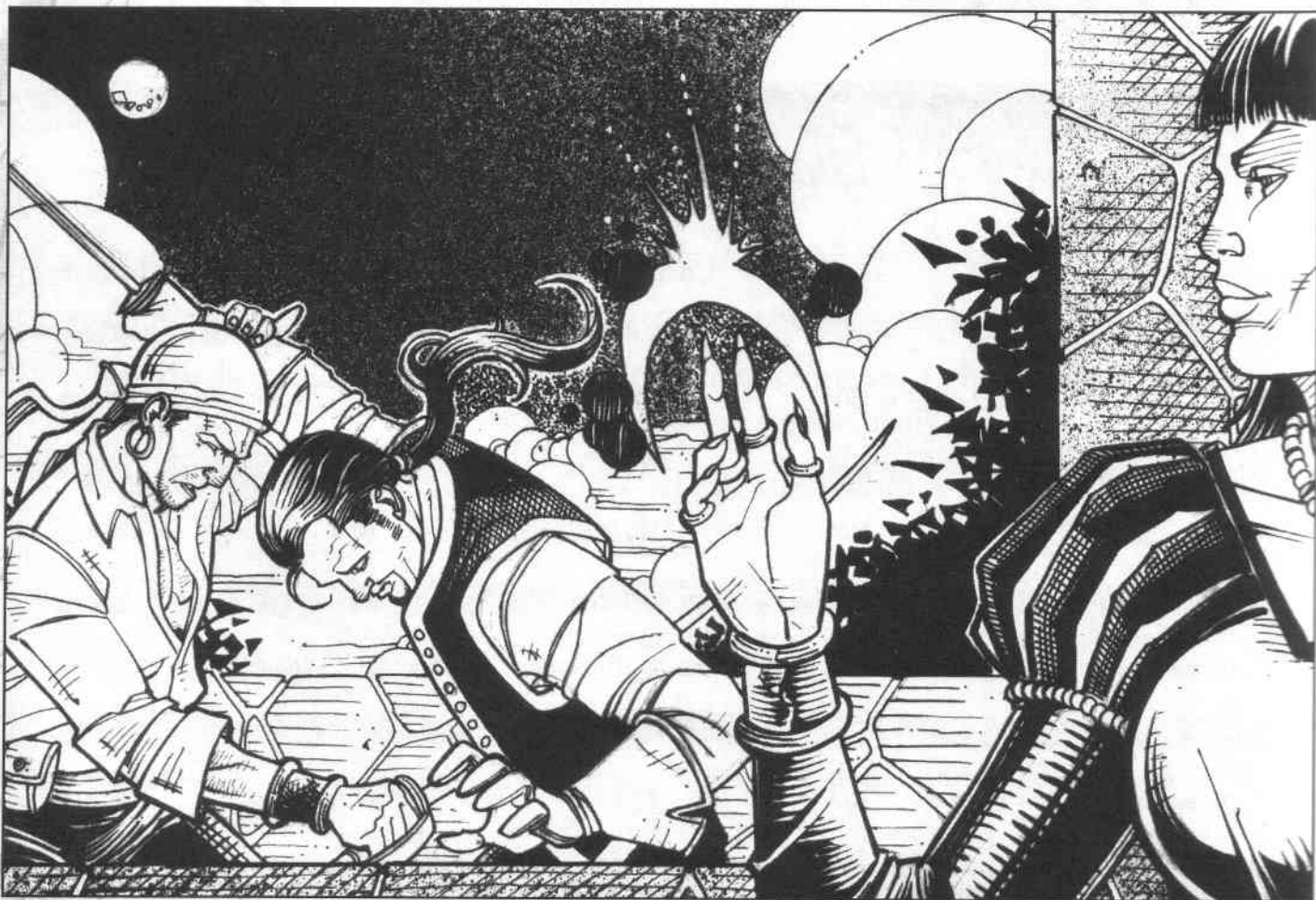
sures légères, pour un total de vingt. Le joueur qui l'incarne fait un nouveau jet de blessure et obtient à nouveau 15 : il rate son jet, le ND étant passé à 20. Il efface donc toutes les blessures légères reçues par son PJ et note une blessure grave.

Blessures graves

Lorsque votre PJ subit une blessure grave, la première chose à faire consiste à effacer toutes les blessures légères qu'il a subies jusqu'à présent. Mais ne vous réjouissez pas trop vite ; il va vous falloir maintenant vous occuper des effets de cette blessure grave.

Tout d'abord, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves du PJ au niveau de son rang de Détermination, vous ferez tous vos jets en gardant deux dés de moins, jusqu'à ce que son nombre de blessures graves redescende sous ce niveau.

Plus grave, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves de votre PJ au double de son





Découverte

rang de Détermination, il est inconscient (cf. ci-dessous). Il se réveillera probablement dans une cellule humide et sombre, ou ligoté à une chaise, en admettant que personne n'en ait profité pour l'achever.

Blessures des PNJ

Les PJ sont un peu différents des PNJ (les personnages incarnés par le MJ). Ce sont des héros, après tout. Et si certains PNJ en sont également, ils sont rares (pour ne pas faire de l'ombre aux PJ !). Et les PJ sont si particuliers qu'ils n'encaissent pas les blessures comme les autres personnages.

Dans les secrets de la septième mer, il existe trois types de PNJ : les vilains, les hommes de main et les brutes. Chacun d'entre eux subit ses blessures de manière différente.

Les vilains

Les vilains sont les alter ego malfaisants des héros. Ils ont les mêmes aptitudes que les PJ et s'en servent pour faire le mal, tandis que les PJ les mettent au service du bien.

Les vilains encaissent les blessures exactement de la même manière que les PJ. Lorsqu'ils reçoivent des blessures légères, le MJ fait un jet de blessure en utilisant leur rang de Gaillardise. Si un vilain subit un nombre de blessures graves égal à deux fois son rang de Détermination, il est inconscient.

Les hommes de main

Les hommes de main sont les lieutenants et collent aux basques des vilains et des héros. Ils sont plus résistants que les brutes, mais pas de beaucoup. Les hommes de main sont à la croisée des chemins, sur le point de devenir des héros ou des vilains ; il ne leur manque plus grand-chose pour prétendre à l'un ou l'autre statut.

Les hommes de main reçoivent des blessures légères tout comme les héros, mais ils sombrent dans l'inconscience à la première blessure grave.

Les brutes

Les brutes sont des sous-fifres, les canailles anonymes que les vilains emploient par douzaine et qui meurent par douzaine lorsque les héros font leur apparition. Un groupe de brutes est appelé une " bande de brutes ".

D'ordinaire, le ND pour être touché d'une brute est de 10 et il suffit qu'un héros parvienne à la toucher pour que

la brute tombe inconsciente. C'est tout. Il n'y a pas de jet de blessure, pas de blessure légère ou grave : la brute s'écroule juste. Le MJ choisit si la brute a été tuée ou si elle est simplement inconsciente, mais il suffit qu'une brute subisse ne serait-ce qu'une blessure légère, une fois inconsciente, pour mourir.

Très souvent, un héros parviendra à mettre en déroute une bande de brutes sans beaucoup d'efforts. Si un héros affronte une bande de brutes, il peut obtenir une attaque supplémentaire par augmentation utilisée pour faire son jet d'attaque. En d'autres termes, si votre PJ est confronté à quatre brutes, vous devrez utiliser trois augmentations (une pour chaque brute en plus de la première) pour que le PJ puisse les attaquer tous de front.

Exemple : Rodriguez affronte quatre brutes. Il tient à n'utiliser qu'une action pour tenter de s'en débarrasser ; le joueur qui l'incarne précise donc au MJ, au moment de son attaque, qu'il tente de toucher toutes les brutes. Comme son PJ est confronté à quatre adversaires, le MJ dit au joueur qu'il doit réussir son jet d'attaque en utilisant trois augmentations s'il veut que Rodriguez puisse les attaquer simultanément. Le ND pour être touché des brutes est de 10, par conséquent il passe à 25 en comptant les trois augmentations. Le joueur réussit son jet d'attaque, et toutes les brutes tombent à terre sous une pluie de coups d'épée.

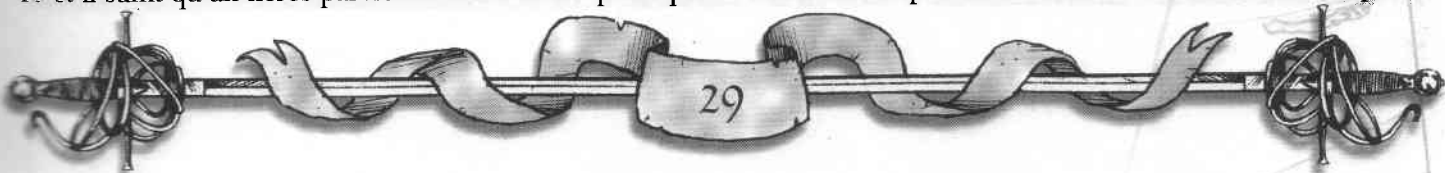
Dés d'héroïsme

Chaque PJ commence chaque scénario avec un nombre de dés d'héroïsme égal à son rang dans le trait le plus faible. Ces dés reflètent sa capacité innée à deviner les dangers immédiats qui le menacent et à accomplir des actions au-delà des capacités d'un homme normal (des " actions héroïques "). Les dés d'héroïsme " explosent ".

Utiliser un dé d'héroïsme peut avoir deux effets :

- vous pouvez faire n'importe quel jet en lançant et en gardant un dé supplémentaire. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé les dés, mais obligatoirement avant que le MJ n'ait annoncé les conséquences de votre jet. Vous pouvez utiliser autant de dés d'héroïsme que vous voulez sur un même jet de dés.

- vous pouvez tirer immédiatement votre PJ de l'inconscience (cf. le chapitre Confrontation) en utilisant un dé d'héroïsme. Cependant, quelle que soit la phase actuellement en cours, votre PJ doit passer le reste du tour à se remettre et ne pourra rien faire d'autre. Durant ce laps de





temps, son ND pour être touché est de 5. Et ne croyez pas, simplement parce qu'il est sur ses deux pieds, que le prochain coup ne le tuera pas.

Les dés d'héroïsme servent à bien d'autres choses, mais vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour continuer.

Gagner des dés d'héroïsme

C'est par le cœur que vous mettez à incarner votre PJ que vous pourrez gagner des dés d'héroïsme.

Si ce dernier jette à la face du vilain qu'il affronte une saillie drolatique particulièrement bien sentie, vous gagnerez un dé d'héroïsme ; si avant de sauter par une fenêtre, il prend le temps de faire un geste d'adieu à la ravissante princesse, vous gagnerez un dé d'héroïsme.

En clair, chaque fois que votre PJ fait quelque chose avec beaucoup de style ou un zeste inhabituel de chic ou d'élégance, vous gagnerez un dé d'héroïsme.

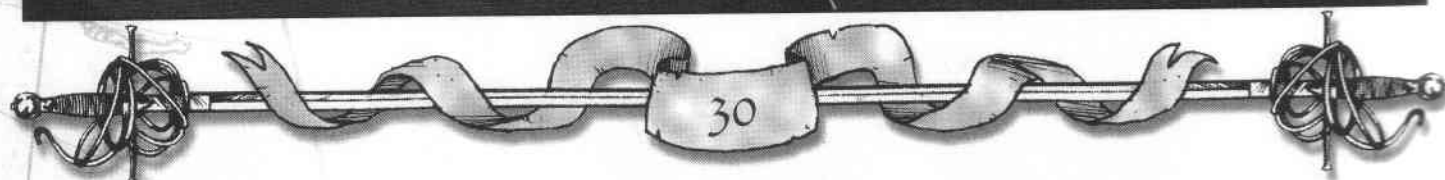
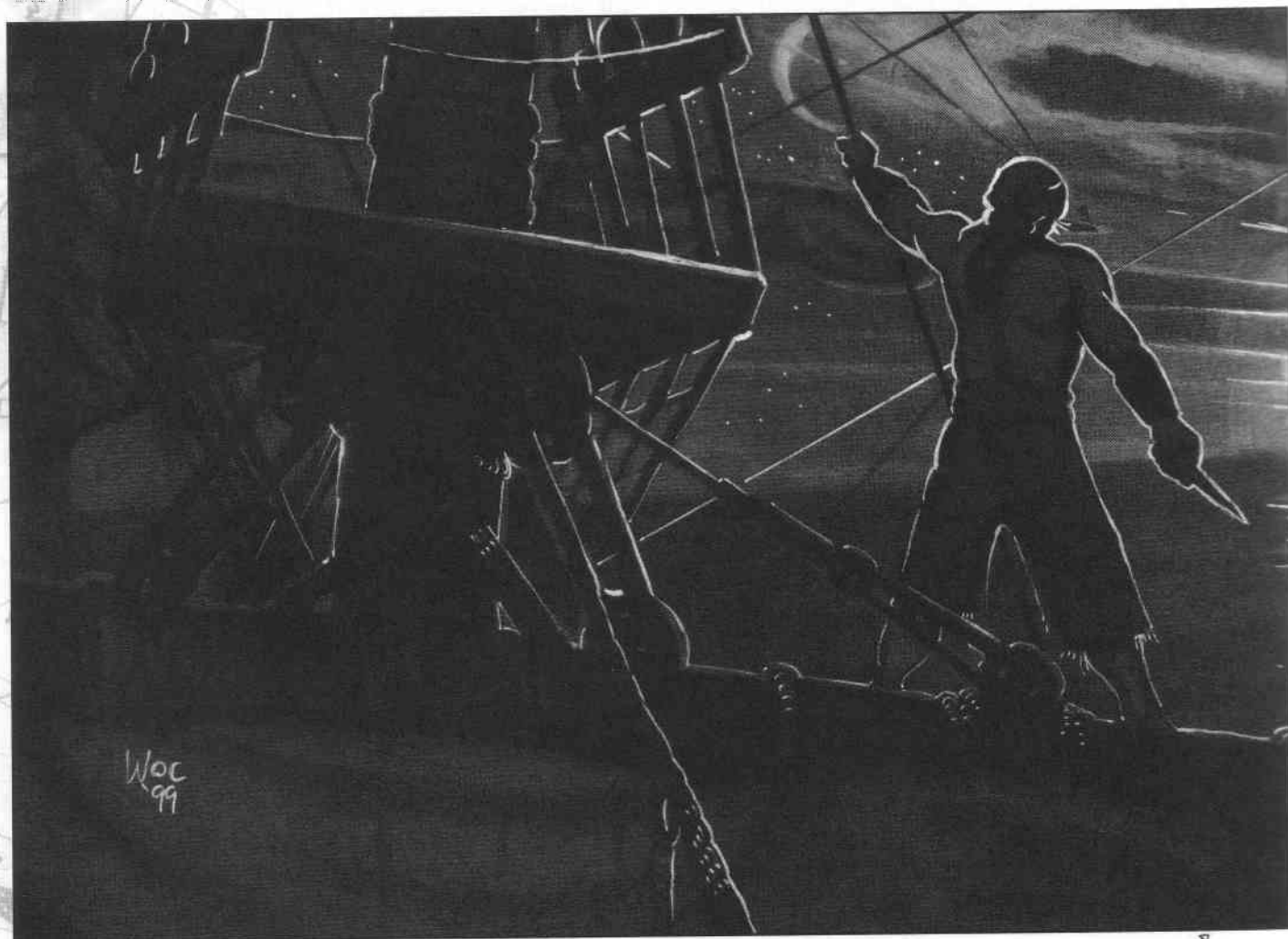
Et c'est tout ?

Oh non. Ce n'est qu'un début.

Ce n'est qu'un avant-goût de tout ce que vous allez découvrir dans les pages de ce livret. Vous y trouverez de plus amples informations sur les nations qui composent Théah, sur les sociétés secrètes et sur les événements récents qui ont modelé son histoire et son présent, ainsi que sur les moments de gloire et de désespoir de son passé. Vous y trouverez également d'autres règles, qui enrichissent encore le système de jeu, dont les compétences avancées, les quatre branches de la sorcellerie, les écoles d'escrime et les règles de combat qui vont permettre à votre PJ de se dépasser.

Les secrets de la septième mer ne se bornent pas à être un jeu, c'est le Nouveau Monde.

Venez donc l'explorer avec nous !





Glossaire des termes de jeu

Action : acte unique entrepris par un personnage durant une phase. Un personnage dispose de (rang de Panache) actions par tour.

Arcane : ce terme fait référence aux vingt-deux cartes majeures du jeu de cartes divinatoires qu'utilisent les sorcières de la destinée de Vodacce ; il fait aussi référence au travers ou à la vertu dont le héros peut être doté lors de sa création : une sorte de " halo héroïque " englobant le personnage, et que seules les sorcières de la destinée peuvent percevoir.

Augmentation : mécanisme permettant d'augmenter le ND fixé par le MJ pour une action. Chaque augmentation accroît le ND de 5 et la qualité de réussite de l'action (si le joueur réussit son jet, bien sûr).

Augmentation gratuite : mécanisme permettant de réduire de 5 le ND de l'action entreprise par un personnage.

Blessure grave : blessure sérieuse subie par le personnage après que le joueur qui l'incarne a raté un jet de blessure.

Blessure légère : blessure sans conséquence. Lorsqu'un héros subit des blessures légères, le joueur qui l'incarne fait un jet de blessure (en utilisant le rang de Gaillardise du PJ) contre un ND égal au nombre total de blessures légères reçues.

Compétence de défense : compétence qui permet à un héros d'éviter d'être touché par ses adversaires.

Compétences : connaissances et capacités obtenues en étudiant une spécialisation.

Dés d'action : dés représentant chacune des actions d'un héros durant un tour. Chaque dé indique au joueur à quelle phase son PJ peut agir.

Défense active : action qui permet au héros d'échapper aux conséquences d'une attaque réussie d'un adversaire (elle est effectuée après que l'attaque a réussi). La valeur de défense active d'un héros est égale à Esprit + compétence de défense ; le ND du jet de défense active est égal au résultat du jet d'attaque de l'adversaire.

Défense passive : basée sur la compétence de défense, cette valeur correspond au ND utilisé par un adversaire qui cherche à toucher un personnage lors d'un combat. La formule permettant de déterminer la défense passive est : (compétence de défense x 5) + 5.

Détermination : trait qui détermine la volonté, la force morale et spirituelle d'un personnage.

Un héros peut subir (rang de Détermination) blessures graves avant d'être sonné et (2 x rang de Détermination) blessures graves avant de sombrer dans l'inconscience.

Dextérité : trait qui détermine le niveau de coordination d'un personnage. Il est utilisé pour porter une attaque.

" Épée de Damoclès " : conflits latents dans l'histoire du personnage, qui viendront régulièrement le hanter à nouveau.

Esprit : trait qui détermine l'astuce et la rapidité d'esprit du personnage. Il est utilisé pour les jets de défense active, ainsi que pour les jets faisant appel à la mémoire et à l'intelligence.

Gaillardise : trait qui détermine la force physique, et l'endurance d'un personnage. Il est utilisé lors des jets de dommages ainsi que pour résister aux effets des blessures.

Garder et jeter : pour déterminer la réussite d'une action entreprise par un PJ, le joueur qui l'incarne lance un certain nombre de dés. Ce nombre sera déterminé par la formule " A + B ".

Le joueur lancera A + B dés, gardera A dés (dont les résultats seront pris en compte) et jettera B dés (dont les résultats ne seront pas, eux, pris en compte).

Jet : nombre de dés lancés pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action.

Jet de blessure : lorsqu'un héros subit une nouvelle blessure légère, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de blessure : il lancera alors (rang de Gaillardise du PJ) dés contre un ND égal au nombre total de blessures légères reçues.

Jet d'opposition : jet fait pour déterminer le résultat d'une action d'un PJ à laquelle résiste ou s'oppose un autre personnage.

Jet simple : jet fait pour déterminer le résultat d'une action dont l'issue dépend des seules compétences et capacités d'un personnage.

Meneur de jeu (MJ) : le joueur qui dirige la partie. Il n'incarne pas un personnage spécifique, mais tous les personnages et créatures que les PJ rencontreront au cours de leurs aventures dans l'univers de 7th sea.

Niveau de difficulté (ND) : valeur fixée par le MJ à un jet de dés et représentant la difficulté d'une action. Plus le ND est élevé, plus l'action est difficile à accomplir.

Panache : trait qui détermine le style d'un personnage. Au début d'un tour, chaque joueur connaîtra son nombre de dés d'action en lançant (rang de Panache de son PJ) dés.

Personnage : ensemble d'éléments, notamment chiffrés, qui représentent un personnage du jeu. Il existe cinq types de personnages : les héros, les vilains, les hommes de mains, les brutes et les personnages non joueurs (PNJ).

Phase : dixième d'un tour.

PNJ : personnage non joueur. Personnage incarné par le seul MJ.

Rang : valeur, généralement comprise entre 1 et 5, d'un trait ou d'une compétence. Plus ce rang est élevé, plus le personnage est capable dans le trait ou la compétence concerné.

Réputation : la gloire (ou le niveau d'infamie) d'un personnage est échelonnée de -130 à 130. Le joueur qui l'incarne dispose d'un dé de réputation par tranche de 10 points de réputation (positifs ou négatifs) qu'il peut utiliser pour accomplir les actions que rend possible la réputation.

Spécialisation : terme décrivant les connaissances maîtrisées par le personnage. Toutes les spécialisations recouvrent des compétences, correspondant à un savoir spécifique. Les spécialisations n'ont pas de rang mais les compétences en sont dotées.

Tour : unité de mesure du temps de jeu. Un tour dure approximativement dix secondes ; le MJ peut allonger ou raccourcir cette durée selon ses besoins. Un tour est divisé en 10 phases.

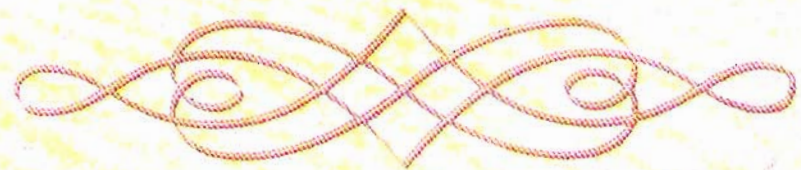
Trait : ce terme définit un aspect physique ou mental d'un personnage. La valeur du PJ dans chacun de ses traits est figurée par un rang : plus ce rang est élevé, plus ce trait est développé. Les cinq traits sont : Détermination, Dextérité, Esprit, Gaillardise et Panache.

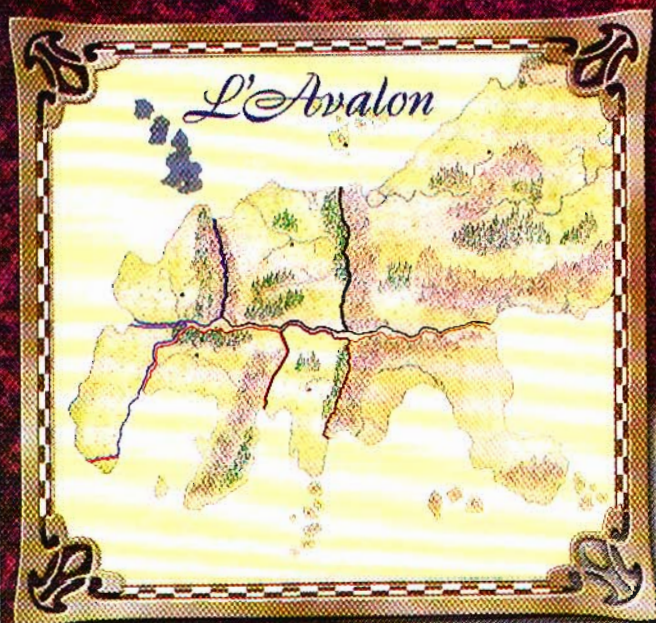




de la *7^{ème}* Les Secrets
Mer
Mare Tenebrosum

Les Nations





Les royaumes unifiés d'Avalon, ou îles Glamour, regroupent trois trônes, unis sous une seule et même couronne. La reine Elaine règne sur l'Avalon, James MacDuff sur les clans des marches des highlands et John O'Bannon sur Inismore, l'île d'émeraude. Les îles Glamour n'ont fait leur entrée sur la scène politique de Théah que depuis une dizaine d'années, après que leur petite flotte eut tenu en échec l'armada castilliane, première force navale de Théah. Les Royaumes Unifiés ont également rompu tout lien avec l'église du Vaticine et, pour la première fois de leur histoire, ont su créer les conditions d'une alliance entre les trois royaumes insulaires autrefois perpétuellement en guerre. Mais cette union est fragile, de celles qui peuvent rompre à tout moment et dégénérer en guerre.

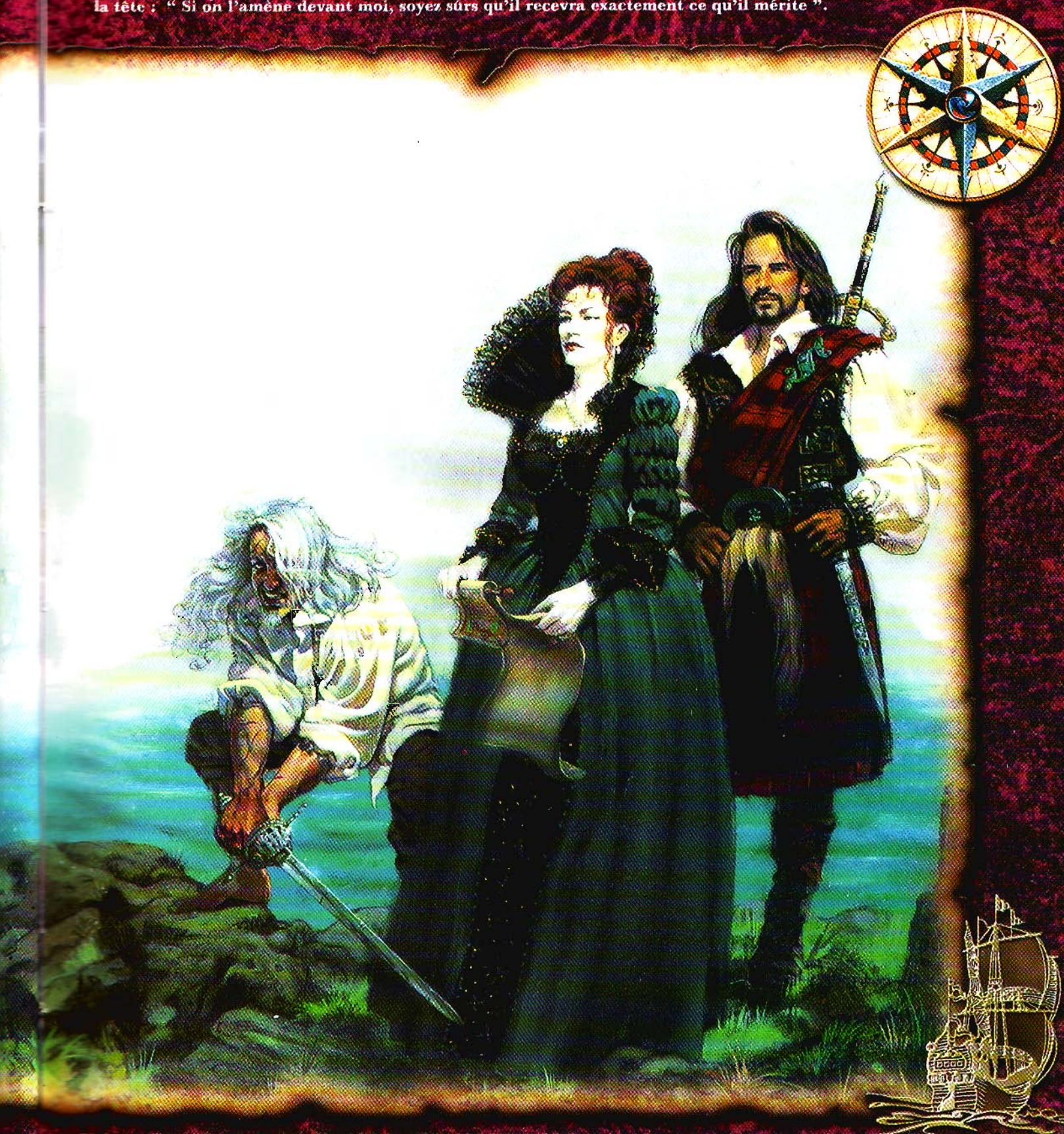
Avalon



Les Avaloniens sont des gens fiers, réputés pour leur entregent avec les Sidhe (prononcez Shi), une race très ancienne détentrice des secrets d'une magie appelée le " Glamour ". Les Sidhe ont fait don de ces secrets aux Avaloniens qui n'hésitent pas à en faire usage contre leurs ennemis. Quelque part à distance des côtes d'Avalon flotte Byrn Bréal, la patrie des Sidhe, une île fantôme voguant au gré des courants.

L'Avalon ne possède pas d'armée régulière, mais sa flotte, qui parcourt les sept mers, est assurément l'une des meilleures qui soit. Placés sous le commandement du capitaine Jeremiah Berek, les " chiens de la mer " sont la hantise des navires de Castille et de Montaigne. Officiellement, Elaine dément encourager leurs actes de piraterie, mais il ne fait aucun doute qu'ils ont largement contribué à grossir le trésor de guerre du royaume.

Interrogée un jour à propos des activités de Berek, la très belle reine d'Avalon s'est contentée de sourire en hochant la tête : " Si on l'amène devant moi, soyez sûrs qu'il recevra exactement ce qu'il mérite ".





Les Castillians sont un peuple passionné, et cette passion transparaît dans leur musique, leur nourriture et même dans leur façon de parler. La culture castilliane, soumise aux multiples influences du continent tout entier et même de l'Empire du Croissant de Lune, est de loin la plus cosmopolite de tout Théah. Mais au cours des dernières années, c'est l'influence de l'église du Vaticine qui s'est avérée la plus présente et la plus pesante.

Il y a plus de quatre siècles de cela, à l'issue d'une guerre sanglante, l'église quitta la Vodacce pour installer son siège en Castille. L'événement bouleversa à jamais l'équilibre des forces du continent. Grâce à l'action de l'église, chaque ville de Castille

Castille



possède son université, ce qui en fait la nation la plus cultivée. L'église finance également des programmes de santé publique, des aqueducs et des dispensaires, fournissant les soins et les remèdes à ceux qui en ont besoin. La noblesse castilliane s'enorgueillit par ailleurs d'être la seule à ne pas être corrompue par la pratique des arts sombres de la sorcellerie, un titre de gloire peu commun dans les autres pays qui composent Théah.

Le trouble s'est pourtant abattu sur la Castille. Juste avant sa mort, le vieux roi de Castille condamna son fils aîné à l'exil, faisant d'un jeune homme encore imberbe le seul héritier du trône. À l'évidence, le bon roi Sandoval ne fait pas le poids face à une noblesse théane autrement plus sournoise et calculatrice. Mais le roi dispose d'un allié : un homme connu uniquement sous le nom d'« El Vago ». Le vagabond masqué et sa ligue des confédérés ont protégé le roi contre la félonie en de si nombreuses occasions qu'il serait impossible de les énumérer toutes. Ils auront l'occasion de le défendre à nouveau car nombreux sont ceux qui, en Castille, rêvent de voir « le vagabond » se balancer au bout d'une corde pour que plus personne ne se dresse entre leur volonté de puissance et le bon roi.





Ce sont les drachen, les créatures les plus sacrées du folklore et de la mythologie, qui symbolisent le mieux l'âme de l'Eisen et de ses habitants. Ils sont farouches, indomptables et font preuve d'un incroyable courage. À l'instar des Castillians, ils ne connaissent pas la sorcellerie, mais trouvent dans leurs armures de dracheneisen ("fer dragon") toute la magie dont ils ont besoin ; même la balle du mousquet ne peut transpercer une cuirasse forgée dans ce métal. Ceci, combiné à la présence en Eisen des meilleures écoles militaires de Théah, ont fait de cette nation la première puissance militaire au monde. Pourtant, les "princes de fer" ont connu des jours meilleurs.

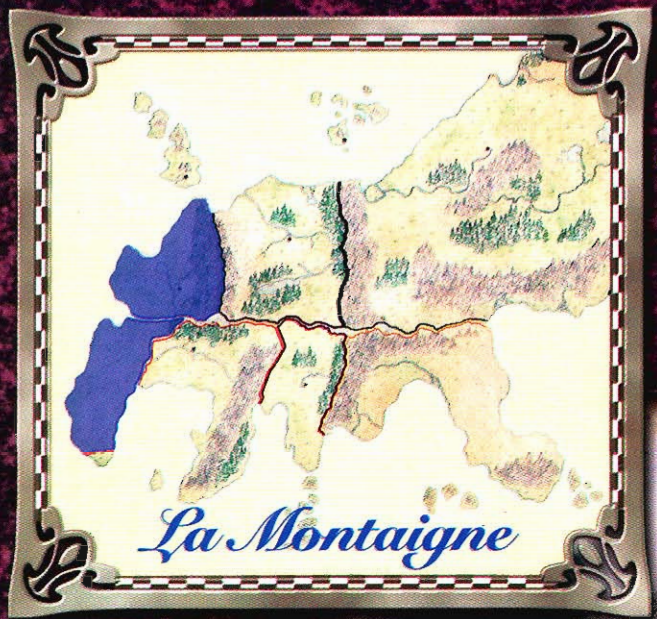
EISEN



Après la guerre la plus longue et la plus sanglante de l'histoire théane, l'Eisen n'est plus que l'ombre d'elle-même. La belle unité du pays a fait place aux baronnies querelleuses qui se déchirent les plus beaux morceaux d'un pays ravagé par la guerre, offrant le triste visage d'un interminable champ de boue. Toute autre nation aurait déjà baissé les bras dans une situation comparable. Mais le mot "capitulation" n'existe pas en eisenör.

De nombreux nobles ont abandonné leurs terres meurtries pour chercher fortune à l'étranger, et la puissante armée d'Eisen s'est ainsi transformée en une puissante compagnie de mercenaires. La plus riche de toutes les cités fluviales d'Eisen - Freiburg - a également rejoint le camp des mercenaires en faisant savoir partout qu'elle ne poserait "aucune question" à ceux qui franchiraient ses portes. Pourtant, certains membres de la noblesse n'ont pas oublié leurs rêves de grandeur militaire et, à l'abri des regards indiscrets, les Eisenfürsten ("les princes de fer") reprennent peu à peu des forces. Un jour, lorsque l'Eisen se cherchera un nouveau chef, l'un d'eux se dressera, prêt à en revêtir le manteau.





Au sud de l'Avalon, au nord de la Castille, à l'ouest de l'Eisen - et au centre du monde - se trouve la Montaigne, gouvernée par l'Empereur de l'ouest, Léon Alexandre de Montaigne, le plus puissant monarque de Théah. Grand, beau et élégant, il est l'astre dispensateur de la culture et des arts - d'ailleurs, il le dit lui-même !

Pour toutes les nations qui comptent, c'est la Montaigne qui définit les canons de la mode, de la civilisation, de la musique, des arts et des lumières. Les cours les plus fastueuses sont en Montaigne. Les mets les plus raffinés sont en Montaigne.

Montaigne



Toutes les parures de la noblesse théane sont inspirées par des modèles provenant de la Montaigne. Leurs palais copient l'architecture de Montaigne. En Montaigne, la question " Pourquoi ? " a depuis longtemps été remplacée par la réponse " Parce que je le veux ".

Les membres de l'escorte personnelle de l'Empereur, La Garde du Soleil, comptent parmi les plus fines lames de Théah. Leur réputation est désormais légendaire de part le monde et tout escrimeur rêve de pouvoir un jour rejoindre leurs rangs. Ils sont choisis avec le plus grand soin afin de servir l'Empereur. Leur devoir est de le protéger contre tous les dangers, quel qu'en soit le prix. Et lorsqu'on protège un homme tel que l'Empereur, ce prix est particulièrement élevé.

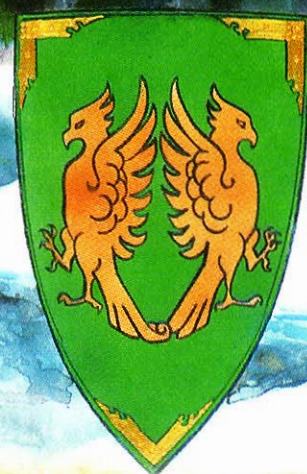




Les terres glacées du nord-ouest sont la patrie d'une nation étrange, très différente des autres nations de Théah. Ceux qui ont visité l'Ussura parlent d'un pays figé cinq cents ans dans le passé. Leurs soldats se battent encore avec des haches et des boucliers en bois, portent des armures de fourrure et de peau, se laissent pousser la barbe jusqu'aux genoux et préfèrent le troc à la monnaie.

L'Ussura peut bien vivre avec quelques siècles de retard car elle dispose d'un atout majeur : la terre y veille sur ses enfants. Les armées qui ont tenté de l'envahir ont appris à leur dépens à quel point c'était vrai. "Grand-Mère Hiver" est très active en Ussura : elle ensevelit ceux qui osent violer ses frontières sous des congères.

Ussura



de neige et de glace pendant que ses enfants restent à l'abri sous son grand manteau de givre. On dirait que la terre elle-même est douée de vie et de conscience, offrant ses bienfaits à ses enfants et écrasant sans pitié les étrangers hostiles. Selon une rumeur, certains Ussurans seraient capables de parler aux bêtes, comme les loups ou les ours, mais il ne fait aucun doute qu'il s'agit là d'une superstition de paysan.

Le souverain d'Ussura, Gaius Ilya, est un beau jeune homme doté d'un tempérament colérique et violent. Les membres du Conseil de la knias des boyars sont censés éclairer les décisions du Gaius, mais il a montré en de nombreuses occasions à quel point il les haïssait. Il fit un jour jeter vivant à ses chiens un boyar qui s'était opposé à sa volonté et, l'œil amusé et un verre de vodka à la main, assista au spectacle en faisant la conversation à la malheureuse famille du supplicié.

Ussura est un pays où l'hiver est rude, la justice expéditive et l'humour noir. Les Ussurans ne changeraient cela pour rien au monde.



La Vendel



Il y a un peu plus de cent cinquante ans de cela, la nation insulaire vivant au nord de l'Eisen était encore appelée Vestenmannavnjar (ves-ten-mahn-nah-ven-yar). La montée en puissance des guildes marchandes la fit changer de nom. Le nom de Vendel est désormais utilisé par ceux qui, au sein de la société vestenmannavnjar, ont choisi de se détourner d'un héritage qu'ils considèrent comme désuet et empreint de superstitions, pour lui préférer une société plus pragmatique, gouvernée par l'argent.

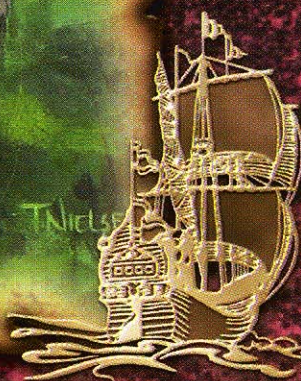
Les Vendelar, tels qu'ils sont aujourd'hui appelés par tous les Théans, sont les négociants les plus durs en affaires et les plus

Vendel



prospères du monde connu. Ils ont la haute main sur toute l'économie septentrionale de Théah et partagent le sud avec les princes-marchands de Vodacce. L'utilisation de leur monnaie, le guilder, a révolutionné le commerce théan en y introduisant une unité de valeur reconnue partout dans le monde (sauf en Vodacce, la nation rivale).

Des communautés marginales de Vestenmannavnjar subsistent encore. Vivant dans des conditions relativement primitives, ils respectent leurs traditions et pratiquent la magie des runes transmises par leurs pères et leurs grands-pères. Ils se racontent les mêmes histoires depuis des siècles, des histoires anciennes de dieux et de héros dont la force toujours vive est présente autour d'eux et les soutient. Ils attendent le jour où ces mythes vivants marcheront à nouveau parmi eux et briseront ceux qui ont douté de leur puissance.





La Vodacce est une famille dont les membres s'entre-déchirent. Ce qui a commencé il y a plusieurs siècles de cela par une banale querelle entre une fratrie de jeunes nobles a aujourd'hui donné naissance à une nation divisée. Les sept îles principales de la Vodacce sont chacune contrôlée par une branche de cette famille. Elles se livrent une compétition acharnée dont les enjeux sont le commerce, la richesse et la gloire, et en Vodacce la fin justifie toujours les moyens.

Bâties au-dessus d'un réseau de canaux, les maisons de la Vodacce, empilées les unes sur les autres, se dressent fièrement vers le ciel alors que dans les souterrains de la ville s'étire le plus vaste

Vodacce



labyrinthe de catacombes de tout Théah. Cette architecture complexe est à l'image du cœur et de l'âme des citoyens de la Vodacce. Si les yeux sont les fenêtres de l'âme, ceux des Vodacce restent dissimulés derrière de discrètes jalousies.

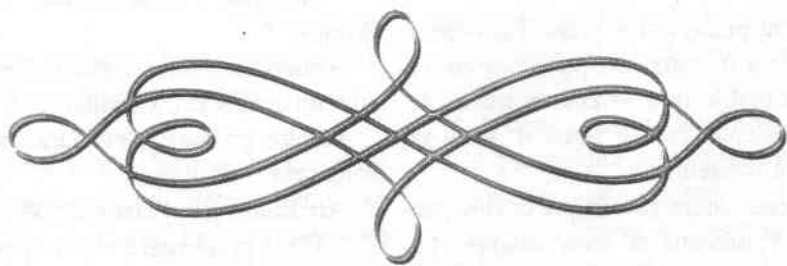
Les hommes de Vodacce, à la fois rusés et impétueux, constituent la facette publique du pays. Mais les sorcières du destin se cachent derrière cette façade. Tout de noir vêtues, silencieuses comme la mort, elles sont capables de voir et de manipuler les fils de la chance. Les histoires qui courent sur les sorcières de la Vodacce sont aussi nombreuses que terrifiantes. On raconte que de féroces guerriers d'Eisen expédièrent dans l'autre monde une douzaine de soldats de Vodacce sur un champ de bataille, dans le seul but de fuir le regard d'une de leurs sorcières, de crainte qu'elle ne leur vole leur âme.

La Vodacce est un pays peuplé de chats noirs, un pays où il ne fait pas bon vivre à moins que tous les chats ne vous appartiennent.





Univers



Deuxième partie

Archibald

La lettre glissée dans sa ceinture était rédigée d'une main exquise, délicate et elle était parfumée avec juste ce qu'il fallait de raffinement pour susciter son intérêt. Tant de femmes ignoraient l'art de parfumer une lettre, mais pas cette dame-là - car c'était une dame, assurément.

La maison se trouvait dans le plus riche quartier de la ville et il aurait à présenter le sauf-conduit qu'elle avait rédigé à son intention. L'immense gaillard taillé comme une montagne maugréa sur son passage. Archibald haussa presque imperceptiblement les épaules, assez pour faire scintiller l'épée qui pendait à sa hanche et l'épingle plantée sur le revers de sa veste dans la lumière du matin. L'astuce fit taire le gorille.

Le chemin était long et la pente raide avant d'atteindre sa maison, et il dut s'arrêter à mi-parcours pour reprendre son souffle. Il était inconcevable que sa cliente puisse le voir dans pareil état. Après cette courte pose, il reprit sa marche et trouva bientôt la demeure.

Il fut accueilli par de larges murs circulaires et des parterres d'herbe verte. Les Castillians et leurs manies des cercles, pensa-t-il. J'espère seulement qu'elle parle l'avalonien. Il traversa le jardin et se rappela l'étonnement qui avait été le sien peu après son arrivée lorsqu'il avait vu pour la première fois des maisons castillianes. Après trois années passées ici, même le paradis semblait un lieu banal.

Il n'avait pas prévu qu'il serait obligé de lever la tête pour répondre à celui qui lui ouvrirait la porte. Ce fut pourtant le cas. Son regard remonta lentement des pieds jusqu'à la tête. La créature aux cheveux noirs le détaillait également, mais de la tête aux pieds. Archibald ôta son chapeau et rassembla ses esprits. " La maîtresse de ces lieux est-elle chez elle ? " demande-t-il dans son meilleur castillien. Le géant opina d'un air sombre et le laissa entrer. Ce n'est qu'une fois à l'intérieur qu'il respira le parfum. " J'aurais dû me fier à mon instinct " grogna-t-il en entrant.

À peine la porte se refermait-elle derrière lui qu'un picotement caractéristique lui tараudait la nuque. Il saisit aussitôt son épée et, usant d'une parade circulaire qu'il tenait d'un mousquetaire de la Montaigne, il dévia le coup qui venait de sa gauche. Puis, avec la même célérité à parer, il esquiva une autre lame d'un pas de côté et bon-

dit vers l'avant en voltant tel un tourbillon jusqu'à faire finalement face aux deux assaillants qui se tenaient précédemment dans son dos.

L'homme de gauche tenait sa lame d'une main molle, alors que celui de droite, qui arborait une balafre au-dessus de l'œil, savait de toute évidence parfaitement ce qu'il faisait. Mainmolle attaqua derechef pendant que Balafre se postait en retrait et observait la scène. Archibald devait régler son compte à Mainmolle dans les plus brefs délais afin de ne pas laisser à Balafre le temps d'en voir trop. Il para le coup de Mainmolle et lança une rapide riposte juste au-dessus de ses yeux. Mainmolle recula - même les bretteurs les plus expérimentés reculent lorsqu'on les attaque au niveau des yeux - et deux mouvements parfaitement coordonnés plus tard, Archibald avait une épée dans chaque main et Mainmolle gisait inconscient sur le sol.

" No mal, ricana Balafre. No mal para un pero de Avalon. "

Archibald sentit ses mâchoires se crispier malgré lui. " Je suis un spadassin, Castille. "

Balafre grimaça, dévoilant une dent en or. " Nous verrons cela " dit-il.

Archibald jeta l'arme de Mainmolle et se mit en garde.

" C'est la dernière chose que tu verras. "

Clarisse

Elle le regarda assommer Arturo et lui subtiliser son épée pendant qu'il s'affalait sur le sol. Rodrigo ne faisait de toute évidence pas le poids. Elle tendit la main sur sa gauche, souleva la cloche de la table de verre où elle était posée et l'agita. Le son grêle résonna comme un coup de tonnerre dans la pièce silencieuse. Les deux escrimeurs stoppèrent net et se tournèrent vers elle. Elle observa attentivement le visage du spadassin. Elle adorait regarder les yeux des gens qui la voyaient pour la première fois. Clarisse ne fut pas déçue.

" Nous en avons assez de tout ça, je pense " dit-elle. Lorsqu'elle utilisa l'avalonien natal du spadassin, la tension dans ses épaules s'estompa et sa position s'assouplit. Observe toujours les détails ma fille, lui disait son père. Les hommes en disent plus long avec leur corps qu'avec leur langue. Après dix ans passés en tant qu'ambassadrice de la Montaigne en Castille, elle était à peu près sûre qu'un corps de femme pouvait contraindre une langue d'homme à révéler tout ce qu'elle voulait.

“ Faites disparaître ces choses, dit-elle en désignant leurs armes. Je ne veux pas de bain de sang dans ma maison ”. Elle se redressa dans son luxueux fauteuil. “ Les taches se nettoient si mal ”.

Les yeux du spadassin, visiblement en proie à la plus grande confusion, fixèrent Rodrigo puis revinrent sur elle. “ Oui, murmura-t-elle, je suis de Montaigne, pas de Castille. Mais que ceci ne trouble pas votre première impression. Venez ici et asseyez-vous à côté de moi. Nous boirons du thé et discuterons de ce que vous allez faire de tous les guilders dont je vais remplir votre bourse ”.

Il regarda Rodrigo et attendit que le Castillien rengaine son épée pour faire de même. Rodrigo fit quelques pas en avant, s'inclina devant elle puis quitta la pièce en refermant la porte derrière lui. Elle servit une tasse de thé à Archibald et dissimula sa contrariété lorsqu'il posa son corps sale et malodorant sur la chaise de satin. Clarisse avait entendu dire que les gens d'Avalon détestaient les bains, mais à ce point-là...

Après un moment de silence, elle s'installa confortablement dans sa chaise et entama la conversation.

“ Mon ami, la question est tout à fait simple, vraiment. Vous êtes spadassin et je suis cliente. Votre guilde s'est construite sur la tradition de l'anonymat. Le cas qui me préoccupe m'amène à rechercher cet anonymat. Un homme - vous apprendrez son nom très bientôt - a trahi mon cœur et je souhaite qu'il ressente les mêmes tourments que ceux que j'ai moi-même endurés par sa faute. Je lis dans vos yeux que vous êtes homme à comprendre ces sortes d'affaires et il n'est donc pas nécessaire que je vous en dise davantage. Il suffit de dire que je souhaite qu'il éprouve ces tourments non seulement au moment où l'épée percera sa peau, mais aussi à chaque moment de sa vie après cela. Je veux que sa vie soit un long, un très long cortège de douleurs. Vous comprenez ? Je suis sûre que oui. C'est avec cette petite bourse - oui, celle qui est posée à côté de vous - que je souhaite louer vos services, mon cher spadassin, afin que vous régliez cette affaire de vengeance pour moi tout en ayant la certitude que je resterai parfaitement anonyme. Lui faire savoir le nom de celle qui est la cause de sa souffrance serait certes un plaisir délicieux, mais je trouve plus réjouissant encore de le laisser se demander toute sa vie durant qui peut bien être la cause de sa lente agonie. ”

Elle marqua une pause. “ Sommes-nous d'accord ? ”

Le spadassin hocha la tête.

“ Bien. ”

Lucia

“ Vous pouvez sortir ” dit Clarisse. Le spadassin se leva, prit la bourse posée sur le bureau et mit son chapeau. Sans un mot, il se dirigea vers la porte et quitta la pièce.

Dès qu'il fut sorti, Clarisse tourna la tête et murmura en direction du mur : “ Alors, qu'en pensez-vous ? ”

Une porte dissimulée s'ouvrit et une jeune fille sortit de l'ombre. “ Il est fort. Un tueur extrêmement compétent. ”

“ Ce n'est pas ce que je voulais dire, ma chérie. ” Clarisse soupira. “ On n'apprend donc rien aux filles de Vodacce concernant les hommes ? Il était absolument superbe ! Une beauté farouche... ces yeux... ces mains ! ”

Lucia fit un pas en direction de la fenêtre et regarda le spadassin descendre la rue. “ Si Madame le dit. ”

“ Assurément, je le dis. ” Elle se leva de sa chaise et sa robe bruisa en épousant ses formes sveltes. “ Je veux que tu le suives. Dis-moi où il va. ” Elle déposa une petite bourse dans la main de Lucia. “ Je veux savoir qui il rencontre, ce qu'il mange et où il dépense son argent. ” Le regard perçant de Clarisse se posa sur elle. “ Ne me déçois pas, Lucia. ”

“ N'ayez crainte, Madame. ” Elle fit une rapide révérence puis quitta prestement la pièce, laissant la diplomate de la Montaigne à ses rêveries.

Elle se précipita sur les traces du spadassin. Elle n'avait pas besoin de garder ses distances ; il ne l'avait jamais vue. De plus, un spadassin ne prêterait jamais attention à une soubrette tout de noire vêtue sortie faire quelques courses pour sa maîtresse.

Lucia le suivit en ville et ne le quitta pas de vue pendant près d'une heure dans les rues animées. Il déambula dans le marché, acheta une pomme à un étal, une pâtisserie chez un boulanger et un épis de maïs fumant à un fermier. Il salua quelques amis, pinça quelques filles... puis se faufila jusqu'à un quartier de la ville où aucune femme d'un certain rang ne se risquerait seule : le quartier des lanternes rouges.

Lucia ne le quitta pas d'une semelle.

Elle passa devant les filles de joie et leurs robes sans manches - une honte ! - et évita soigneusement les ruelles sombres qui pouaient le meurtre. Elle accéléra le pas devant les tavernes et baissa les yeux lorsque les hommes aux regards noirs et aux mains moites la regardaient passer.

Alors qu'elle arrivait devant un coin de rue particulièrement mal famé, un homme surgit soudain devant elle.

“ Hey, seHey, u, dit-il avec un accent si prononcé qu'elle comprenait à peine son charabia. Que faites-vous en pareil endroit ? ”

- Je vous en prie, monsieur, laissez-moi passer. "

Il se contenta de hausser les épaules et Lucia entendit un autre homme s'approcher par derrière.

" J'ai affaire avec cet homme là-bas " dit-elle en joignant le geste à la parole.

La brute grimâça et elle remarqua qu'il lui manquait plus d'une dent : " Je crois que c'est avec moi que tu as affaire. "

Lucia le regarda fixement et lorsqu'elle parla à nouveau le timbre de sa voix avait changé. " Je vais vous dire quelque chose et je veux que vous écoutiez très attentivement. "

La brute, que tout cela amusait visiblement, se pencha pour écouter. Elle prononça le mot une seule fois et les yeux de l'homme étincelèrent. Il redressa brusquement la tête et regarda derrière elle. En un éclair, il serra un couteau dans sa main. Le mot qu'il jeta au visage de son comparse ne devrait jamais parvenir aux oreilles d'une femme bien née.

Lucia s'écarta et les deux hommes s'engouffrèrent dans la ruelle sombre sans dire un mot. Elle préféra ne pas penser à la douleur cinglante qui au bout du compte lui laisserait un stigmate durable et profond dans son flanc. Altérer le destin d'un homme avait toujours un prix, mais cette douleur était préférable à ce que ces deux-là avaient en tête.

Elle les abandonna à leur sort et reprit sa filature en se demandant pourquoi sa dame trouvait ce spadassin si fascinant. Elle le trouvait quant à elle d'une terrifiante banalité.



Histoire

Ce court exposé n'est bien sûr pas exhaustif mais vous donnera un bref aperçu de l'histoire de Théah. Pour en apprendre davantage, posez des questions à votre maître de jeu. Les abréviations " AUC " et " AV " sont les acronymes d'expressions théanes signifiant respectivement " Année de fondation de la Première Cité " et " Année de la Vérité ". Les dates AUC se situent avant l'année du Premier Prophète et les dates AV se situent après.

Émergence de la Vieille République (AUC 1 - AUC 340)

On a coutume de faire commencer l'histoire de Théah à la fondation de la Première Cité. Au cours du Premier Âge, une république fut instaurée sur les terres que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Vodacce. Ce fut un véritable âge d'or pour des héros, des philosophes et des scientifiques dont les travaux inspirent encore aujourd'hui les érudits théanes. La Vieille République donna également à Théah sa première religion organisée, basée sur une foi panthéiste déduite des planètes observables.

Chute de la République, apparition de l'Empire (700 AUC - 724 AUC)

Avec le temps, la corruption gangrena la République, qui fut finalement remplacée par un Empire. L'Imperator Gaius Philippus Macer, qui était le neveu d'un sénateur très populaire, s'empara du pouvoir à la faveur d'un putsch. Dans un ultime effort pour reprendre le pouvoir, les sénateurs utilisèrent les connaissances tirées de l'étude des livres et des objets de Syrneth et devinrent ainsi les premiers sorciers que le monde ait connus. Le pouvoir changea à nouveau de détenteur et l'Imperator ne fut bientôt plus qu'une marionnette entre leurs mains. L'Empire étendit son influence et les sénateurs firent valoir leurs prétentions sur les terres fertiles qui s'étendaient aux frontières.

Le Premier Prophète (1 AV - 200 AV)

Le début de " l'âge moderne " (Anno Veritas) fut marqué par l'avènement du Premier Prophète. Cinquante ans après que les sénateurs eurent pris le contrôle de l'Empire, un inconnu fit son apparition au Sénat. Il prétendait être le prophète d'un dieu appelé " Theus " et flétrissait ceux qui se livraient à la sorcellerie, affirmant qu'il s'agissait d'une abomination aux yeux du créateur du monde. Le prophète fit bientôt l'objet d'un véritable culte dans tout

l'Empire et le sénat comprit qu'il représentait une menace pour son autorité. Le prophète fut exécuté, mais sa mort eut pour effet de galvaniser ses fidèles. Le culte gagna en influence et en importance jusqu'à ce que finalement, dans une manœuvre politique qui changerait à jamais la face du monde, l'Imperator déclare que la foi enseignée par le Prophète était la seule vraie foi, donnant ainsi à ses enseignements le statut de religion officielle de l'Empire. Il déclara en outre que quiconque rejoindrait l'église deviendrait citoyen de plein droit de l'Empire. Cette décision de l'Imperator mit fin au pouvoir des sénateurs et ces derniers prirent la fuite vers les États frontières, loin de l'égglise du Prophète.

Plusieurs Empires (100 AV - 300 AV)

Au cours des deux siècles qui suivirent, l'Empire devint trop grand pour être gouverné et fut divisé en deux entités politiques distinctes : l'Empire de l'Est et l'Empire de l'Ouest. Les deux empires étaient malmenés par les attaques des barbares, les querelles politiques internes et les razzias sur leurs frontières. Bientôt, les deux géants s'effondrèrent, jetant Théah dans la période la plus sombre de son histoire.

Les frontières politiques disparurent lors des nombreux conflits qui opposèrent les barons luttant pour s'appropriier la terre et le droit de porter le titre de " haut roy ".



Le Deuxième Prophète (305 AV - 306 AV)

Le Deuxième Prophète, dont la venue avait été annoncée par le premier, arriva des terres de l'Est, connues dès lors sous le nom d'Empire du Croissant de Lune. À l'instar de son prédécesseur, il dénonça la sorcellerie, mais au lieu d'employer des mots d'apaisement, il appela à l'exode. Il rassembla une foule immense et entama à sa tête un grand pèlerinage en direction de l'Empire de l'Est. Malheureusement, lui et nombre de ses fidèles furent tués sur les frontières de l'Empire du Croissant de Lune, ce qui déclencha une série de croisades destinées à châtier les assassins du Prophète de Theus. Les croisades s'étalèrent sur plusieurs générations et repoussèrent peu à peu les frontières de l'Empire du Croissant. Durant quelque temps, les Théans furent maîtres d'une large portion du territoire du Croissant, mais la puissance combinée de toutes les armées de l'Empire de l'Est permit finalement de les repousser hors des frontières.



L'Imperator Corantine (312 AV - 376 AV)

Les croisades terminées, de nombreux rois tentèrent d'unifier les régions de Théah en un nouvel empire. Le plus valeureux de ces hommes, Corantine, conquiert toutes les terres qui constituent aujourd'hui la Montaigne, la Castille et une partie de l'Eisen. Le royaume de Corantine était le plus grand depuis la chute du Vieil Empire. En 312 AV, il déclara la foi des Prophètes religion officielle de son empire, mais il existait alors tant de cultes différents qu'il était impossible de les rassembler en une seule et même foi. Corantine ordonna qu'un credo unique soit établi et c'est cet acte qui donna naissance à l'église du Vaticine. Le centre de cette église devait être le lieu où le Premier Prophète s'était exprimé : Vodacce.

L'empire de Corantine était puissant, mais il ne résista pas très longtemps à sa disparition. L'Empereur partagea la terre entre ses trois fils, mais aucun d'eux ne possédait le sens politique de leur père. Une fois de plus, l'empire s'effondra, le monde bascula dans le chaos et, trois siècles durant, la seule autorité reconnue fut celle de l'église du Vaticine.

L'Imperator Carleman (600 AV)

Au VII^e siècle, un homme nommé Carleman parvint à unir tout Théah ou presque sous sa seule autorité. Il conquiert les terres de Montaigne, d'Eisen et de Vodacce et fut sacré Haut Empereur de Théah par le Hiérophante de l'église du Vaticine. À cette époque, l'église avait acquis un pouvoir politique considérable, un pouvoir que bien des rois de Théah n'eurent jamais. Elle était également devenue le bastion de la science et du savoir ; l'immense majorité des progrès réalisés dans ces domaines étaient dus aux recherches et expériences menées par les clercs de l'église.

Le Troisième Prophète (1000 AV)

L'arrivée du Troisième Prophète en Castille fut sans doute le moment le plus terrible de toute l'histoire de l'église du Vaticine. Le prophète changea en effet le ton et la nature du message répandu par l'église : il ne parla pas de paix ni d'exode, mais de feu et de sang. Pendant des siècles, la Castille et l'Empire du Croissant de Lune avaient entretenu des relations commerciales amicales, qui avaient d'ailleurs imprimé leurs marques sur la culture castilliane. Les civilisations et le sang des Castillians et des Croissantins s'étaient mêlés mais le Troisième Prophète les qualifia d'infidèles et appela à une nouvelle croisade contre les assassins du Deuxième Prophète. Peu après la croisade, il déclara que la Castille serait le nouveau siège de la seule vraie foi et cette déclaration fit couler le sang

sur les autels de l'église. Une guerre meurtrière éclata entre le prophète réfugié en Castille et le Hiérophante de Vodacce. " La guerre du Hiérophante " s'acheva par la victoire de la Castille et la capitale de l'église fut déplacée à l'ouest. Toutefois, dans la pratique, l'essentiel de son pouvoir politique demeura en Vodacce.

Le Troisième Prophète créa un ordre religieux qu'il appela " l'Inquisition " et qui n'avait de compte à rendre qu'au Hiérophante. Sa mission était de traquer et d'éliminer tous ceux qui pratiquaient les arts noirs de la sorcellerie. La création de cet ordre était un défi lancé aux nobles de Théah et mit l'église en porte à faux avec la plupart des nations. Quoi qu'il en soit, la sorcellerie ne fut plus pratiquée ouvertement durant plus de cinq siècles.

Le mouvement de la Protestation (1517 AV - 1638 AV)

Pendant des siècles, l'église dirigea d'une main de fer le destin de Théah. Mais à l'instar de ses homologues profanes, elle fut peu à peu rongée de l'intérieur. Les prélats de l'église tiraient profit du pouvoir qu'ils détenaient, condamnant sans pitié ceux qui s'opposaient à leur credo. Cet état de fait changea brusquement en 1517, lorsqu'un moine d'Eisen nommé Mattias Lieber, créa ce qu'on allait appeler " le mouvement de la Protestation ". Tous ceux qui étaient écœurés par les excès de l'église rejoignirent bientôt le mouvement et, en l'espace d'une décennie, l'église du Vaticine avait perdu près d'un tiers de ses ouailles. Elle répondit à cette désertion par le feu. Plusieurs dizaines d'années durant, les Protestataires furent brûlés dans tout Théah et les bûchers ne s'éteignirent que le jour où Eisen accepta de donner asile aux " Liebers ".

La guerre de la Croix (1636 AV - 1666 AV)

Lorsque l'Imperator d'Eisen (un homme tolérant qui se moquait bien de la foi de ses sujets tant qu'ils étaient fidèles à l'Eisen) décéda en 1638, il fut remplacé par un Imperator fanatiquement dévoué au Vaticine. La tension qui couvait entre les deux religions allait bientôt dégénérer en guerre.

Le nouvel Imperator exigea des Protestataires qu'ils abjurèrent leur foi et prêterent allégeance à l'église du Vaticine. Il n'en fut rien. La guerre de la Croix dura trente ans et il s'en fallut de peu qu'elle ne marquât la fin de l'Empire d'Eisen. Les nations voisines tirèrent grand profit du conflit, tout spécialement Vendel, qui prit rapidement la place de l'Eisen au rang des grandes puissances mondiales. La guerre affaiblit également le pouvoir de l'église du Vaticine à un point tel qu'elle ne retrouva jamais son influence d'antan. Un bain de

sang de trente années suffit à écarter les Théans de toute velléité prosélyte à l'égard de leurs voisins. De nombreuses nations rompirent avec l'église du Vaticine, au nombre desquelles notamment les trois petites îles situées dans les mers au nord de la Montaigne.

Événements actuels

Si les événements décrits ci-dessus ont modelé l'histoire moderne de Théah, les événements du siècle passé ont une influence plus considérable encore sur les problèmes contemporains. Les paragraphes qui suivent brossent un tableau succinct des faits les plus récents et souvent aussi les plus tragiques.

La déroute de l'armada castilliane

En 1658, les trois royaumes d'Avalon - y compris Inismore et les marches des Highlands - s'unirent sous une seule et même couronne, celle de la reine Elaine. Afin d'obtenir le pouvoir dont elle rêvait pour son petit royaume, la Haute Reine d'Avalon n'avait pas hésité à employer tous les moyens, y compris la piraterie, la félonie et le meurtre. Elle avait pris son indépendance vis-à-vis de l'église du Vaticine et créé une nouvelle classe dans la pyramide sociale de l'Avalon : les marins. Tous ceux qui s'engageaient dans la marine avalonienne avaient le même rang dans la société que les chevaliers gentilshommes. Ces " marins gentilshommes " avaient pillé les galions castillians, les navires des princes-marchands de Vodacce et les vaisseaux de la Montaigne. Elaine condamna publiquement leurs actes mais ce n'était un secret pour personne que les coffres de l'Avalon débordaient des trésors amassés par ses " chiens de la mer ".

En 1659, le roi de Castille ordonna la construction d'une gigantesque flotte pour porter la guerre en Avalon. L'affaire ne fut qu'une longue suite d'erreurs. Les espions de l'Avalon mirent le projet au jour et leurs hommes de main sabotèrent les chantiers dès le début des travaux. L'homme placé à la tête de l'armada, un général brillant sur un champ de bataille, n'avait aucune connaissance du combat naval. Lorsque l'armada prit finalement la mer, elle fut prise dans une tempête qui précipita par le fond un tiers de ses bâtiments. À l'approche des côtes de l'Avalon, les Castillians découvrirent que leurs bateaux étaient bien trop gros pour naviguer dans ses eaux peu profondes. Ce n'était pas le cas de petits navires de la flotte avalonienne, dont les canons coulèrent un autre tiers de la flotte d'invasion : ce qui restait de l'armada rebroussa chemin. La reine Elaine proclama aussitôt sa victoire sur la

plus imposante et la plus puissante de toutes les flottes de Théah et ce succès hissa son petit royaume à la hauteur des puissances politiques qui comptent en ce bas monde.

Le retour de la peste blanche (1665 AV - 1666 AV)

Au cours du Moyen Âge (900-1300 AV), Théah fut frappée par la peste blanche, une épidémie qui faucha un tiers de sa population. Il y a quelques années de cela, le visage immonde de la maladie apparut à nouveau dans certaines régions de Théah, notamment en Avalon, en Castille et dans quelques provinces de Montaigne.

Les clercs de l'église travaillèrent aussitôt à l'étude de la maladie mais elle disparut si rapidement qu'ils eurent peu d'occasions de l'observer. Richard Kailean (le clerc auquel l'église doit le peu de connaissances qu'elle a acquises au sujet de la maladie) observa ses symptômes et ses causes probables :

“ Jours 0-10 : apparition de démangeaisons irrépessibles. Symptômes similaires à ceux de la grippe (douleurs, fièvres, toux). ”

Jours 10-30 : phase intermédiaire de développement de la maladie. Apparition des symptômes de la jaunisse (éclaircissement de la peau), sang dans les urines de manière sporadique, sensations de chair de poule, humeur changeante et gênes intestinales.

Jours 30-45 : phase avancée de la maladie. Les organes vitaux, ainsi que les tissus nerveux, sont touchés. À ce point, l'anémie est manifeste. La mauvaise circulation sanguine endort les membres et peut éventuellement dégénérer en nécrose. Les symptômes sont dans la majorité des cas une présence de sang dans les urines, ainsi que de terribles douleurs, comparables à celles dues à des calculs rénaux. Les dysfonctionnements intestinaux sont si avancés que la peau devient jaune.

Jours 45 et au-delà : phase finale. On note la présence de tous les symptômes décrits lors de la phase avancée, aggravés par des douleurs et des dysfonctionnements accrus.

L'infection du foie au cours des phases intermédiaires et avancées provoque un amoindrissement des capacités de l'organisme à évacuer les toxines. À la dissection, le foie apparaît très sérieusement atteint. Elle fournit également la preuve de la présence de petits vers. La créature n'a pour l'instant pas été vue, mais les indices de son existence (des traces dans la graisse et dans les autres tissus) existent. Est-il possible que cette créature invisible soit la cause du mal ? ”

La mort du Hiérophante

En 1666, le Hiérophante de l'église du Vaticine décéda dans des circonstances mystérieuses. Si les autorités ecclésiastiques n'ont retenu aucune charge contre d'éventuels suspects, sa mort jeta l'église dans le chaos.

Selon la tradition de l'église, un autre Hiérophante devait être élu à l'unanimité par le haut conseil des cardinaux. Deux années durant, le conseil se révéla incapable de dégager l'unanimité requise sur un nom, et deux années durant, il n'y eut donc pas de Hiérophante à la tête de l'église.

Les fidèles furent terriblement affectés par la vacance de ce ministère ; plus important encore, cet état de fait laissa le champ libre à l'Inquisition. L'ordre ne répondait de ses actes que devant le Hiérophante et il n'y avait désormais plus personne pour le surveiller. Mais la conséquence la plus grave fut le brusque changement d'attitude de l'église vis-à-vis de ses clercs.

Tout commença lorsque l'un d'eux publia un pamphlet fustigeant l'alchimie (moelle épinière de toute la théorie métaphysique de l'église depuis le Troisième Prophète) et dénonçant les travaux des clercs de la Vieille République qui avaient assis sa légitimité. Il proposait pour sa part le recours à une méthode d'observation qu'il appelait “ empirisme ”. Le pamphlet de l'érudit provoqua une telle controverse parmi ses contemporains qu'il finit par attirer l'attention de l'Inquisition. Il fut reconnu coupable d'hérésie par une cour ecclésiastique et mis à mort. Depuis ce jour, les travaux menés par les clercs de l'église sont quasiment au point mort. Les érudits laïcs continuent quant à eux à étudier et, pour la première fois au cours de sa longue histoire, l'église du Vaticine n'est plus le fer de lance du savoir sur Théah.

La guerre du négoce entre Vendel et Vodacce

Plus que tout autre conflit à Théah, la guerre du négoce entre Vendel et Vodacce symbolise la lutte de la tradition contre le progrès. Pendant des siècles, les princes-marchands de Vodacce eurent la haute main sur le commerce et les affaires dans tout Théah. Mais la montée en puissance de la ligue de Vendel au cours du siècle dernier changea la donne. Les négociants de Vendel prirent le contrôle des échanges au nord de Théah (Avalon, Montaigne et une partie de l'Eisen), alors que la Vodacce maintenait son emprise sur les régions du sud (Castille, Vodacce et les autres régions de l'Eisen). La Vendel contrôle les marchands. La Vodacce contrôle le commerce. La situation ne pourra que dégénérer rapidement.

L'héroïque résistance de Montegue

En 1666, le cardinal de Montaigne envoya des troupes à l'assaut de la capitale du royaume. L'Inquisition exigeait du roi qu'il se rendît afin d'être jugé pour hérésie. Le roi avait refusé et envoyé ses maigres bataillons affronter les forces de l'église. L'armée de Montaigne fut décimée, ne laissant au roi qu'une poignée de soldats et sa garde personnelle pour faire face à la toute-puissance de l'église.



L'officier le plus gradé de l'armée royale était alors un caporal répondant au nom de Montegue. Alors que l'armée de l'église faisait mouvement vers la capitale, le jeune officier compta ses hommes et ordonna la retraite. Il cantonna ses soldats et ses mousquetaires à l'abri des murs du palais, puis leur ordonna de se positionner en ligne devant la grande porte. Ensuite, il commanda à ses deux meilleurs fusils de prendre position sur les flancs et d'abattre tous les officiers qui passeraient dans leur ligne de mire. À l'approche de l'armée ennemie, Montegue fit tirer sa première ligne qui, aussitôt la salve partie, s'empressa de reculer pour recharger les fusils et céder la place à la deuxième ligne.

Dans le même temps, les tireurs d'élite faisaient feu sur tous les officiers qu'ils voyaient. La chaîne de commandement fut rompue et le feu roulant des implacables mousquetaires de Montegue prit totalement au dépourvu l'armée de l'église - composée de paysans armés mais mal entraînés. Ils battirent en retraite ; Montegue engagea la poursuite et ne laissa aucun homme s'échapper vivant.

Au soir de ce jour, Montegue fut promu au rang de Haut Général de l'armée de Montaigne et le roi le fit "Empereur de l'Ouest". Actuellement, les armées du Haut Général ont pris leur quartier en Castille afin d'y préserver les intérêts de l'Empereur, d'étendre ses frontières et de délivrer le peuple du joug vaticin.

Les forces en présence

Les développements qui suivent sont consacrés aux grandes puissances de Théah : les différents pays, l'église du Vaticine et enfin les sociétés secrètes.

L'Avalon

Tout au nord et à l'est du continent principal de Théah se trouvent les îles Glamour, les royaumes unifiés d'Avalon. Triple couronne unie par le même destin et les mêmes devoirs, l'Avalon est un lieu marqué par le mystère et la magie. Ceux qui visitent ces îles n'oublient jamais le spectacle de la rosée qui illumine la prairie de mille éclats d'émeraude, ni les nuages blancs cotonneux qui s'étirent sur un ciel de cobalt céruléen, ni les vastes forêts hostiles et sombres.

Pour ces visiteurs, l'Avalon a tous les attributs d'un paradis de conte de fées. Mais si vous posez la question aux Avaloniens eux-mêmes, ils sourient, clignent de l'œil et

vous rappellent de ne pas sortir seul à la nuit tombée - en tout cas pas sans une croix de fer autour du cou ou un trèfle à quatre feuilles dans la poche.

Les terres

" S'il ne pleut pas en Avalon, patientez un peu. Ça ne saurait tarder. "

Ce que les Théans appellent communément " l'Avalon " est en réalité un regroupement de trois royaumes insulaires : l'Avalon proprement dit, Inismore et les marches des highlands. Chaque île possède bien sûr ses particularités, mais globalement elles sont sensiblement identiques. L'Avalon n'est pas spécialement montagneuse mais elle a son compte de collines vallonnées, de gorges étroites, de landes et de marécages. Comme la citation ci-dessus le suggère, les îles reçoivent plus que leur part de précipitations ; ces pluies diluviennes, associées au climat chaud, assurent aux îles d'abondantes récoltes. Le soir et le matin, l'Avalon est recouverte d'un épais brouillard qui persiste durant toute la nuit, un brouillard si dense que même le vent glacé de l'océan ne parvient pas à le dissiper.

La politique

Parler de l'Avalon c'est parler de sa reine ; les deux sont synonymes. Lorsque Elaine s'empara du trône, une demande en mariage vint de la Castille, mais elle refusa. " Je ne puis épouser la Castille, dit-elle, je suis déjà mariée à l'Avalon. "

Un traité vieux de six cent ans prévoit qu'un conseil de lords " assiste la reine " pour toutes les questions politiques. La reine ne peut promulguer aucune loi sans leur consentement et, inversement, les lords doivent obtenir son accord s'ils veulent légiférer. L'équilibre est fragile, mais jusqu'à présent, la jeune reine d'Avalon a fait preuve d'un certain talent dans ses négociations avec le conseil.

Inismore est également une monarchie, mais son roi est très différent. Des centaines de chansons ont colporté les fortunes et les infortunes de " Jack O'Bannon le Fou ", roi d'Inismore. On raconte qu'O'Bannon a plus de cent ans et ceux qui ont eu l'occasion de le regarder dans les

yeux ne mettent plus cette croyance en doute. Un roi - O'Bannon le Fou - est apparu à de multiples reprises dans l'histoire d'Inismore. Il apparaît et disparaît d'ailleurs toujours de la même façon et chaque O'Bannon fait la même promesse avant de partir : " Je reviendrai, c'est sûr ". Puis il prend son sac de voyage, chausse ses bottes de sept lieues et s'en va.

Bien que les marches des highlands soient sans doute le moins organisé des trois royaumes d'Avalon, personne ne peut mettre en doute sa cohésion. Les clans des highlands ont élu l'un des leurs - James MacDuff - pour qu'il soit leur Haut Roy et qu'il les représente. Malgré les persiflages des opposants qui prétendent que MacDuff n'est qu'un bouffon à la cour d'Elaine, il est indéniable que le Haut Roy a apporté beaucoup aux marches. Le soutien que James accorde à la jeune reine donne à cette dernière la légitimité dont elle a besoin pour gouverner, et en retour, l'Avalon n'est pas avare de ses largesses envers les marches.

Le peuple

Même s'ils sont séparés par des bras de mers et divisés par quelques rancunes, les habitants d'Avalon sont bien plus proches qu'ils ne le reconnaissent eux-mêmes. Ils sont d'aspect différent, mais ce sont les mêmes vérités essentielles qui animent le sang qui coule dans leurs veines.

Les habitants de l'Avalon sont des gens chaleureux, sans doute parce que la vie qu'ils ont choisie est rude. Si l'intérieur des terres compte de nombreuses fermes, l'activité principale demeure la pêche. Il y a tellement de villages de pêcheurs sur les côtes qu'il n'est guère étonnant d'entendre les habitants appelés les eaux la " Mère Océane ". L'eau joue en effet un rôle majeur dans la culture et la spiritualité de l'Avalon, un rôle qui fut étouffé par l'église du Vaticine pendant près de cinq siècles. Bien avant l'arrivée de l'église, la foi première des Avaloniens leur enseignait à marquer un profond respect pour les eaux des îles. Selon la légende, les torrents du pays, les marais et les rivières sont sous la protection d'un personnage connu sous le nom de Dame du Lac. On dit que les Avaloniens et la Dame ont conclu un pacte sacré il y a fort longtemps, un pacte dont le symbole matériel est une coupe que l'on appelle le Graal. Le Graal figure la promesse que les Avaloniens ont faite à la Dame et le devoir du vrai roi d'Avalon était de garder toujours pure l'eau de la coupe. En retour, un enchantement fut lancé

sur les côtes d'Avalon. Il fut appelé le " Grand Enchantement " et, aussi longtemps que les Avaloniens respecteraient leur promesse, l'Avalon serait une terre magique et merveilleuse.

Malheureusement (c'est du moins ce que le peuple dit), le serment fut rompu et peu après, la Montaigne envahissait et occupait l'Avalon. Lorsque Elaine apparut, émergeant du brouillard, proclamant qu'elle était la descendante du premier roi à avoir tenu le Graal dans ses mains et tenant elle-même le Graal comme preuve de sa légitimité, l'enchantement recommença à produire ses effets.

Elaine a beaucoup œuvré pour rendre à l'Avalon sa splendeur passée. Elle a restauré l'ordre ancien des chevaliers qui protégeaient autrefois le Haut Roy. Présidant le conseil entourée de ses chevaliers, elle reçoit les doléances de son peuple et rend la justice. Les coffres laissés vides par les Montaginois décadents qui l'avaient précédée la contraignirent à faire appel aux services de flottes mercenaires et aux milices pour défendre ses côtes. Ces corsaires furent d'un grand secours pour la couronne et remplirent les coffres laissés vides par la Castille et la Montaigne.

Inismore et les marches ont tiré un égal profit de leur alliance avec l'Avalon. Ils ont tous deux récupéré leurs terres et n'ont plus à redouter une occupation étrangère. Mais cela n'empêche pas des voix nationalistes appelant à l'indépendance de s'élever au sein du conseil de chacun des deux rois, même s'il faut pour cela payer le prix du sang. MacDuff fait généralement taire ces cris en rappelant à tous combien il serait alors facile à la Montaigne de revenir et de les écraser. Quant à O'Bannon, il fait couper la tête à ses perturbateurs ou les fait battre comme plâtre jusqu'à ce qu'ils implorent son pardon, selon le temps qu'il fait. Selon des rumeurs insistantes, le roi fou d'Inismore se préparait en secret à trahir Elaine ; d'autres rumeurs, d'un genre très différent, évoquent les relations que MacDuff entretient avec la jeune et jolie reine.

Prénoms masculins courants : Aidan, Alan, Bran, Dwyer, Edward, Finn, Harold, Jérôme, Keith, Liam, Luke, Malcolm, Michael, Morgan, Ossian, Quinn, Richard, Shawn, Thomas, Walter.

Prénoms féminins courants : Aileen, Alison, Bridgit, Caroline, Denise, Elaine, Grace, Helen, Jane, Karen, Leila, Maeve, Mary, Pamela, Sabbina, Sybil, Teresa, Veronica.

Les Sidhe [shii]

" Terrible et innocente, comme un orage. "

- Dame Katerine décrivant la reine des Sidhe.



La Dame du Lac est une représentante des Sidhe, une race ancienne et puissante qui est depuis peu revenue sur les côtes d'Avalon. Les Sidhe semblent ne pas exister hors d'Avalon (un archéologue de Vendel prétend pour sa part qu'il y a un lien entre les Sidhe et la matriarche usurane de l'outre-monde, " Matushka ") et les Avaloniens eux-mêmes affirment qu'elles sont les plus anciennes créatures du monde. Les contes de fées de la Montaigne les dépeignent sous les traits d'esprits farceurs faisant la ronde autour de champignons vénéneux, mais les Avaloniens en savent plus.

Il existe deux grandes familles de Sidhe (elles ont été identifiées par Dame Katerine dans son célèbre ouvrage, " Le livre du Peuple Magnifique ") : les flamboyants et les ombres. Les flamboyants ont la réputation d'être les moins malveillants des deux, sans doute parce que les ombres sont réellement très antipathiques. Tous les Avaloniens savent que les Sidhe - flamboyants et ombres - ne doivent pas être traités à la légère. Lorsqu'ils parlent d'eux, ils appellent les Sidhe le " Peuple Magnifique ", de crainte de leur donner un autre nom qui pourrait leur déplaire. On peut expliquer quasiment toute l'étiquette et la culture d'Avalon par les superstitions liées aux Sidhe. Ainsi, les Avaloniens ne volent jamais de cheval (de crainte qu'il ne s'agisse d'un pooka métamorphosé), ne quittent jamais les chemins qui traversent les forêts (qui sont toujours sombres et hantées) et gardent constamment un penny dans leur chaussure gauche (pour se protéger des espiègleries d'un flamboyant ou de la cruauté d'une ombre).

La Castille

De toutes les nations de Théah, la Castille est la plus éclectique. Fondée par l'une des plus anciennes familles du Vieil Empire, la Castille est alliée à l'Empire du Croissant, elle est l'une des deux nations à ne pas être gouvernée par un sorcier et est actuellement la patrie d'accueil de l'église du Vaticine.

Malgré des siècles d'invasions - militaires et autres -, le cœur de la Castille reste inchangé. Elle fut, est et restera à jamais une nation toute entière dévouée à son peuple.

Les terres

La Castille est située à la pointe sud-ouest de Théah, juste au sud de la Montaigne. La nature est ici généreuse, offrant des mines riches, un sol fertile et une mer poissonneuse. Les Castillians n'ont jamais manqué de nourriture, ni de richesses naturelles. Les hivers sont courts et tièdes, les étés longs et tempérés. Les techniques agricoles utilisées par la Castille pendant des siècles avaient tendance à diminuer la productivité des fermes, mais les connaissances apportées par l'église changèrent cette situation. De fait, les efforts d'organisation menés par l'église ont transformé la Castille en une véritable machine à produire.

La politique

La famille Sandoval est à la tête de la Castille. Les régions sont divisées en comtés appelés rancheros. Un don, membre de la famille, gouverne chaque ranchero au nom du roi, levant l'impôt et rendant la justice. Grâce aux efforts de l'église, les rancheros sont répartis équitablement et chaque don est responsable de l'hébergement et de l'entretien d'une part égale de l'armée royale. Le roi de Castille est mort récemment, laissant le trône à son fils de quatorze ans. Surnommé " le Bon Roi Sandoval " par l'un des plus célèbres poètes de la cour, le jeune homme parvient à maintenir la cohésion du royaume depuis maintenant deux ans - bien au-delà de ce qu'avaient prédit ses détracteurs.

Si le roi de Castille est le seul chef suprême en son royaume, il n'est un secret pour personne que son cabinet de conseillers ecclésiastiques a une influence considérable sur ses décisions. Certains ont ourdi la perte du bon roi mais trois tentatives d'assassinat ont déjà échoué, en grande partie grâce au travail d'un personnage mystérieux qu'on ne connaît que sous le nom d'El Vago. Le vagabond masqué a démontré qu'il était un adversaire de taille pour tous ceux qui complotent contre la couronne de Castille, mais tous ses efforts ont malheureusement peut-être été vains.

Actuellement, le plus gros problème de la Castille vient de ses voisins du nord. Après avoir repoussé l'église hors des frontières de Montaigne, le général Montegue poursuit sa progression vers la Castille et l'armée d'invasion de Montaigne occupe près d'un quart du pays, revendiqué comme prise de guerre. Les troupes de Montegue ont

percé les défenses de la Castille et se sont emparées d'importantes positions tant stratégiques que commerciales. Néanmoins, depuis qu'il a divisé son armée en deux pour attaquer Ussura (un choix tactique sur lequel les Castillians s'interrogent encore), les troupes de Montaigne ont perdu leur ascendant et les deux blocs s'arc-boutent désormais l'un contre l'autre.

Le peuple

On dit communément des Castillians qu'ils sont " froids " ou " distants " et on comprend aisément la raison de cette méfiance à l'égard des étrangers. La Castille a en effet subi de multiples invasions au cours de son histoire et les occupations qu'elle a subies furent toujours longues et sanglantes. La présence sur son sol de l'église du Vaticine avait permis de consolider le pouvoir castillien et avait donné l'assurance qu'aucune force étrangère ne l'occuperait plus jamais, ce qui n'avait d'ailleurs pas été sans incidence sur la bonne volonté que mirent les Castillians à accepter les enseignements du Prophète. Malheureusement, la récente invasion par les troupes de Montaigne a semé le doute dans l'esprit du peuple qui se pose désormais des questions sur la sincérité et sur la puissance de l'église.

Les Castillians ont l'esprit pratique. Ils ont ainsi bien compris tout le bénéfice qu'ils pouvaient tirer de la présence de l'église sur leur sol. La Castille est la seule nation à avoir bâti des aqueducs dans chaque grande ville. L'enseignement public y est gratuit. L'eau y est pure et les récoltes y sont plus abondantes que partout ailleurs. Même le plus petit village de Castille possède son église où un clerc formé aux sciences et à la médecine veille sur une petite bibliothèque et peut dispenser des soins. D'une manière générale, les Castillians sont les mieux éduqués de tous les Théans.

Mais les Castillians sont également des individus passionnés. Ils adorent la musique et la danse et nourrissent une dévotion profonde pour la familia : la famille. La familia s'organise autour de la mère. La vénération des Castillians pour la figure maternelle est démesurée et quiconque a déjà rencontré un Castillien sait qu'il ne faut jamais se permettre de remarques désobligeantes à l'égard de sa mère. Les danses traditionnelles castilliennes sont enflammées - certains disent débauchées - et leur musique est fiévreuse et authentique. L'influence de l'église sur la musique castillienne s'est traduite par ce que certains nomment " la véhémence virtuose ", un son particulier que les guitares castilliennes restituent parfaitement.

La récente invasion des armées de Montaigne déchire la Castille. Son économie part en lambeaux, sa noblesse est spoliée et d'autres nations limitrophes jettent déjà sur leurs frontières communes des œillades de vautours. Le Bon Roi Sandoval tente de maintenir l'unité de son royaume, mais le temps joue contre lui et on s'attend d'un moment à l'autre à voir le front céder et toutes les puissances de Théah se précipiter pour dépouiller le cadavre.

Prénoms masculins courants : Alonso, Andrès, Baltasar, Benito, Carlos, Diego, Domingo, Ésteban, Felipe, Gaspar, Hector, Jaime, Juan, Lucas, Miguel, Rodrigo, Sancho, Sebastian, Tomas.

Prénoms féminins courants : Andrea, Angela, Beatriz, Catalina, Clara, Constanza, Cristina, Florian, Francisca, Inès, Isabel, Juliana, Lucia, Luisa, Maria, Quiteria, Sancha, Susanna, Ursula, Violante.

L'Eisen

Les natifs d'Eisen ont toujours été un peuple fier. Ils sont fiers parce qu'ils n'utilisent pas de magie, sinon celle de leur sueur et de leur sang. Ils sont fiers que leurs ancêtres aient bâti l'empire de l'église du Vaticine pour le Hiérophante, fiers parce que leur empire existe depuis des siècles. Ils sont fiers que leur passé ne soit qu'une longue succession de faits glorieux. Vu la situation dans laquelle se trouve leur pays aujourd'hui, on les excusera sans doute de chercher à vivre dans le passé.

Les terres

" Si je n'étais pas aussi informé des choses de la nature, je dirais que l'Eisen est le seul pays où il pousse de la boue. "

Située au centre de Théah, l'Eisen fut longtemps un interlocuteur incontournable, tant militaire que politique. Les armées eurent souvent besoin de la permission de l'Eisen pour franchir ses frontières et les accords commerciaux étaient fréquemment conditionnés par l'acceptation de laisser passer les navires sur la rivière qui se trouve au sud. Mais la guerre de la Croix ravagea entièrement l'Eisen. Les champs étaient dévastés, les garnisons n'étaient plus payées et les navires marchands pouvaient sans crainte narguer les collecteurs d'impôts de l'Eisen venus réclamer l'octroi. Le soleil de l'Eisen s'est levé et s'est couché une fois encore. Aujourd'hui, l'Eisen est une terre de désolation, recouverte par la boue et la neige, et le voyageur avisé ne s'y aventurera jamais sans une escorte armée.

La politique

L'Eisen s'est morcelée en sept Königreichs ou royaumes. Chaque Königreich est gouverné par un Eisenfürst ou " prince de fer " et chacun d'entre eux contrôle une mine de Dracheneisen, un métal plus dur que l'acier et deux fois plus léger. Ce métal est traditionnellement utilisé pour forger des armures et des armes de qualité supérieure à l'intention de la noblesse d'Eisen ; c'est d'ailleurs grâce à cet avantage lors des combats qu'ils ont pu maintenir leur pouvoir sur l'Eisen.

Les princes de fer sont tous très différents dans leur façon de gouverner. Certains, à l'image de Fauner Pösen, dirigent avec la dernière fermeté le commerce et les troupes. D'autres, tel Reinhard von Wische, préfèrent déléguer la direction des affaires du royaume à leurs conseillers. C'est Nicklaus Trägue, qui ne perçoit jamais ni octroi ni impôts et ne se soucie de politique que fort occasionnellement, qui personnifie à l'extrême cette attitude désinvolte.

Le peuple

Mais ce n'est pas parce que l'Eisen n'est plus qu'un champ de ruines qu'il faut croire son peuple abattu. Il y eut de nombreux morts pendant la guerre mais ceux qui y ont survécu sont sortis renforcés de cette terrible épreuve. L'Eisen a une expérience du combat bien supérieure à toutes les autres nations. Les armées de la plupart des pays théans recrutent des conseillers de l'Eisen pour toutes les questions tactiques et stratégiques.

Puisqu'ils n'ont plus rien à vendre, les Eisenör ont décidé de vendre la guerre. Leurs académies militaires sont les meilleures de Théah et le simple fait d'être natif d'Eisen suffit souvent à faire de vous le commandant d'une armée. Les mercenaires eisenör trouvent facilement à s'employer comme soldats, gardes du corps ou comme combattants embarqués pour défendre les navires contre les pirates. Nombreux sont les fils dévoués qui ont quitté leur patrie pour combattre à l'étranger et retourner leurs soldes à leurs familles.

Tous les Eisenör ont un point commun : ils sont têtus. Un Eisenör ne baisse jamais les bras. Il peut rester un moment sur le carreau à lécher ses plaies mais il se relève toujours, prêt à repartir au combat.

Prénoms masculins courants : Adrian, Bernhard, Dirk, Erich, Gustav, Hans, Josef, Kurt, Lorenz, Max, Oliver, Philip, Reinhard, Rolf, Stefan, Volker, Wenzel, Willi, Xavier.

Prénoms féminins courants : Barbara, Connie, Cornelia, Diana, Dora, Elsa, Eva, Gabrielle, Ingrid, Jessica, Kirstin, Lena, Mona, Nina, Ruth, Sigrid, Sylvia, Tina.

La Montaigne

Ce qui est décadence pour l'un est le lot quotidien d'un autre. La Montaigne brille tel un resplendissant saphir serti sur les hauteurs de la côte ouest de Théah. Elle est la capitale de la culture et de la mode, elle est la mère patrie des artistes les plus renommés et l'on peut y admirer l'architecture la plus fascinante qu'il soit donné de voir.

Les terres

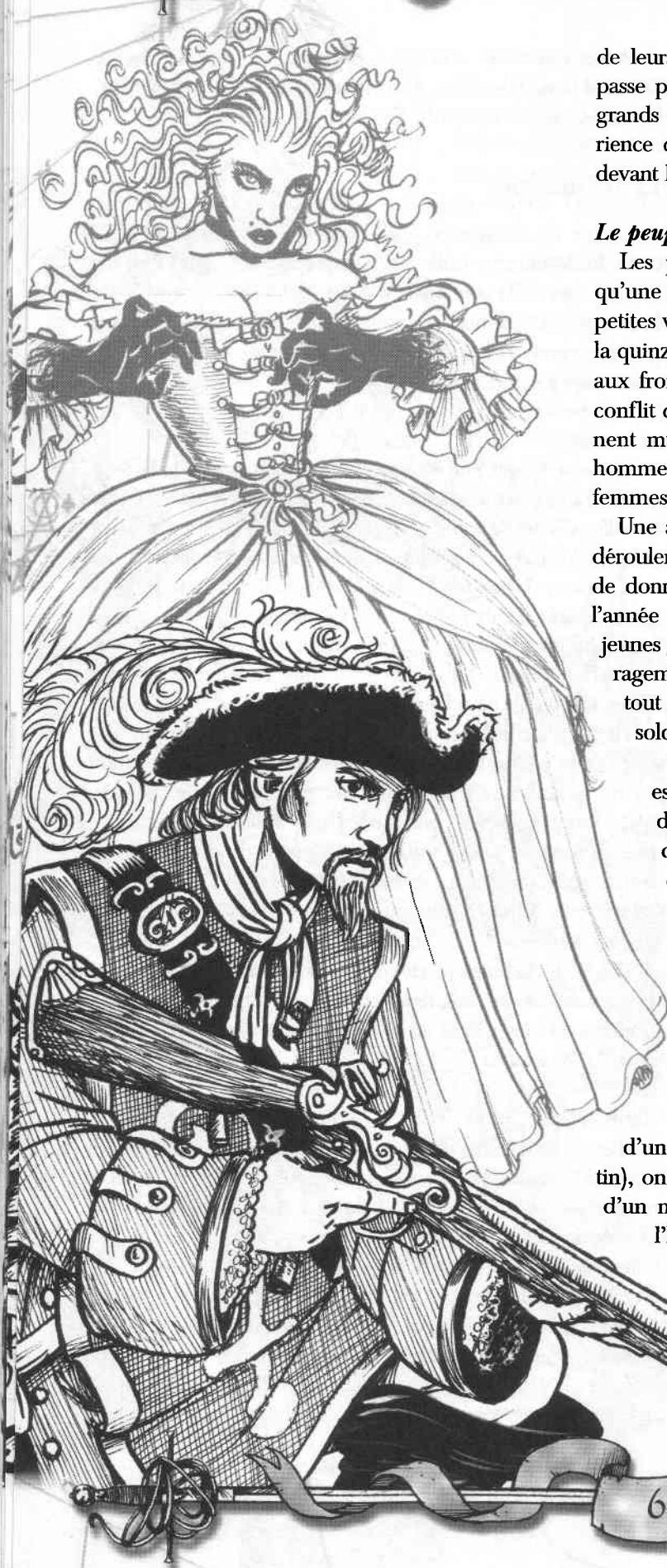
La haute Montaigne est située sur les hauteurs de la Rivière et la Montaigne méridionale, région récemment enlevée à la Castille, s'étale au sud. La terre est fertile. Vastes terres agricoles et hectares de verdure s'étendent à perte de vue. On voit partout de petites fermes. En Montaigne, la terre n'est jamais laissée à l'abandon : si on ne l'utilise pas pour en faire un jardin d'agrément ou pour y construire un bâtiment, elle sert à l'agriculture. La Rivière, qui coule le long de ses frontières, fournit au pays l'eau dont il a besoin.

La Montaigne se compose d'immenses cités, de grandes villes et de petites fermes. On peut marcher des jours durant en ne voyant rien d'autre que des chaumières de paysans. Mais lorsqu'on arrive enfin dans une ville, on se retrouve plongé dans un bouillonnement d'affaires, de manoirs extraordinaires et d'opulence étourdissante. Ces villes sont de véritables oasis urbaines, quasiment sans rapport avec les terres qui les entourent.

Alors que la paysannerie de Montaigne trime tous les jours pour satisfaire ses seigneurs et pour les nourrir, les classes dominantes vivant dans les villes ne connaissent pas le sens du mot " tempérance ".

La politique

Toutes les affaires politiques et sociales sont conduites par Léon Alexandre, l'empereur de Montaigne. Le " roi-soleil ", pour reprendre le nom que quelques poètes de Montaigne lui donnent, est au centre de tout. Divers rangs de noblesse gravitent autour de lui, plus particulièrement les ducs qui gouvernent les différentes provinces de Montaigne. Le roi partage le pays en plusieurs parcelles de terre qui sont chacune placées sous la responsabilité d'un duc, lui-même entouré de marquis gérant les affaires au quotidien. Les ducs sont tenus de faire régulièrement leurs rapports à Léon concernant l'état



de leurs terres. Invariablement, ces rapports l'informent que tout se passe pour le mieux. Car s'il advenait qu'une ombre obscurcisse les grands desseins de l'empereur, le responsable ferait à coup sûr l'expérience d'une longue traversée du désert avant de pouvoir reparaitre devant lui.

Le peuple

Les paysans de la Montaigne sont des gens frustes. Ils n'ont qu'une éducation sommaire, font beaucoup d'enfants et vivent leurs petites vies tranquilles et respectables. Les jeunes gens qui atteignent la quinzaine sont conscrits dans les armées de l'empereur et envoyés aux frontières de la Montaigne méridionale pour prendre part au conflit qui l'oppose actuellement à la Castille. La plupart en reviennent mutilés ou n'en reviennent pas du tout. Il ne reste que les hommes qui ne sont plus en âge de se battre (40 ans et plus), leurs femmes et leurs filles pour s'occuper des travaux agricoles.

Une ancienne coutume de Montaigne voulait que les mariages se déroulent au printemps, mais la guerre contre la Castille est en train de donner naissance à une nouvelle tradition. En hiver, époque de l'année qui marque un ralentissement des hostilités, de nombreux jeunes gens se voient accorder une permission, assortie de vifs encouragements à épouser promptement l'élue de leur cœur et à lui faire tout aussi promptement des enfants. En Montaigne, abondance de soldats et de fermiers ne nuit jamais.

À l'inverse, la pratique courante chez la majorité des nobles est de ne pas avoir plus de deux ou trois enfants. Les raisons de ce choix sont tout aussi pragmatiques que celles de leurs compatriotes de plus basse extraction. En Montaigne en effet, c'est à l'aîné des héritiers que reviennent la terre, les biens et la richesse. Le sort des autres membres de la fratrie est laissé à l'entière discrétion de l'aîné. Si l'héritier peut bien sûr décider d'employer un frère ou une sœur comme marquis, il est plus fréquent qu'il les chasse et les laisse se débrouiller seuls. Ce phénomène pousse des flots continus de déshérités vers les diverses cours de Montaigne, à la recherche d'un endroit où vivre et d'une source de revenus.

C'est pourquoi, même si la prudence pousse à avoir plus d'un héritier (il est impossible de prévoir tous les aléas du destin), on considère le fait d'en avoir plus de trois comme la preuve d'un manque de savoir-vivre. Ceci n'est bien sûr pas vrai pour l'Empereur et ses neuf filles.

Alors que les paysans de Montaigne sont hospitaliers et francs, les nobles montaignois sont passés maîtres dans l'art du sous-entendu. Dans les cours de Montaigne, personne ne dit jamais vraiment ce qu'il pense. Chacun déploie des trésors de

métaphores et de précautions oratoires, et emploie plus volontiers une citation bien choisie que ses propres mots. Ce genre de conversation peut rapidement devenir épuisant pour le profane et nombreux sont les diplomates étrangers qui, en dépit de l'excellente cuisine et des agréments de la cour, ont demandé à être nommés ailleurs. L'impératif catégorique qui impose d'être toujours fausement inoffensif est terriblement pesant.

Les nobles de Montaigne adorent se livrer à des joutes oratoires consistant à déstabiliser l'interlocuteur. Le comble de l'insolence est de l'obliger à donner une réponse directe, tout spécialement lorsque la conversation tourne autour de sujets controversés. Ces badinages virent fréquemment au sadisme ludique visant à aborder un sujet douloureux pour l'un des protagonistes sans qu'il soit jamais directement nommé. Ceux qui ont suffisamment d'esprit pour exceller à ces jeux exquis sont tenus en haute estime.

L'autre jeu préféré des nobles de Montaigne est l'intrigue ainsi que son proche cousin, le scandale. Si une saison se passe sans que rien d'intéressant ne se produise, on peut être sûr que quelqu'un va s'en charger. Les hôtes étrangers sont souvent frappés par la cruauté gratuite des manières locales.

Leur sens de la répartie rapide et leur pratique des biais détournés font des Montaignois de parfaits espions. Et lorsqu'on les soupçonne de mener double jeu, on pense aussitôt qu'il s'agit d'un trait de caractère propre aux gens de Montaigne. Mieux encore, comme c'est le pays du "roi-soleil" qui établit les canons de la mode, des bonnes manières et des arts, les courtisans de Montaigne sont accueillis à bras ouverts partout ou presque, ce qui leur permet de s'introduire facilement dans les cours étrangères et d'y récolter de précieuses informations.

Depuis que les armées de la Montaigne ont bouté l'égglise du Vaticine hors de leur pays, les nobles ont su tirer parti de cette liberté retrouvée. Leur nouvel état d'hommes vivants dans un pays sans dieu plonge au contraire les paysans dans une grande inquiétude.

Prénoms masculins courants : Ambrose, Blaise, Cédric, Daniel, Denis, Eugène, Félix, Gérard, Guy, Henri, Jacques, Jules, Luc, Marc, Martin, Pierre, Rémy, Sébastien, Victor, Zacharie.

Prénoms féminins courants : Allette, Andrée, Arielle, Blanche, Camille, Cosette, Dominique, Estelle, Francine, Georgette, Henriette, Irene, Julie, Lydia, Nicole, Phebe, Roseline, Sylvia, Vivienne.

L'Ussura

" En Ussura, soyez chaleureux ou vous mourrez de froid. "

Tard dans la nuit, lorsque le vent descend des montagnes et s'engouffre entre les branches des arbres centenaires, les familles se rassemblent autour du feu et racontent les histoires de " Matushka " (Grand-Mère Hiver). Elle rôde dans la forêt, un balai de genêts à la main, et lorsqu'elle trouve de jeunes enfants loin de leur maison, elle les y renvoie d'un coup de balai qu'elle ponctue d'un rapide " Tisk, tisk ". S'ils ne la traitent pas avec le respect qui lui est dû, elle les enferme dans sa marmite noire et les cuisine en ragoût.

L'Ussura n'est un pays ni agréable ni doux. Mais les gens qui y vivent, eux, sont agréables et doux, leur cœur est humble et s'ils sont ainsi, c'est qu'ils ont retenu la dure leçon apprise de Matushka.

Les terres

Ussura est un pays froid. La neige et la glace le recouvrent quasiment toute l'année. Et lorsque la terre n'est pas sous cinq ou six pieds de neige, elle est sous cinq ou six pieds de boue. Un clerc qui visitait le pays écrivit : " Les Ussurans ne vivent pas dans le temps présent, mais cinq cents ans dans le passé. " Ils ne construisent ni route, ni digue, ni aucun autre édifice rappelant de près ou de loin une architecture moderne - ou même à l'architecture antique d'ailleurs. Même leurs huttes et leurs chaumières font figures de bâtisses primitives comparées aux cabanes des paysans plus chanceux des autres pays de Théah.

Mais si vous évoquez le sujet avec des Ussurans, ils vous diront qu'ils n'ont pas du tout le sentiment de vivre dans un pays désolé. D'ailleurs, ils sont tous bien portants. Et si vous prenez la peine d'y regarder de plus près, vous vous apercevrez que l'Ussura n'est pas la terre hostile qu'elle paraît être de prime abord. Les Ussurans parviennent à faire pousser des récoltes dans des champs où cela semble impossible, ont une chance incroyable lorsqu'ils posent des pièges et pêchent des poissons si gros qu'ils feraient verdier de jalousie tous les pêcheurs d'Avalon. C'est comme si l'Ussura prenait soin des siens, comme si elle était réellement la Grand-Mère dont ils parlent.

La politique

En théorie, c'est le Gaius d'Ussura qui gouverne le pays, mais dans la mesure où il est issu de la classe paysanne (les muzhiks), il est largement manipulé par son conseil, la Knias Douma. Ce dernier est composé de représentants de la bourgeoisie des affaires, les boyars.



Traditionnellement donc, ce sont les boyars qui ont la haute main sur les choix politiques d'Ussura alors que le Gaius se cantonne au rôle d'homme de paille.

Mais ce n'est plus le cas dans l'Ussura d'aujourd'hui. Ilya Sladivgorod Nikolovich, le Gaius actuellement en place, n'est pas un homme que l'on peut qualifier d'agréable. Les boyars ont d'ailleurs coutume de l'appeler " Ilya Grozny " ou " Ilya le Terrible ". Ilya est détesté des boyars, mais il est aimé du peuple. À la différence de ses prédécesseurs, il n'est pas une marionnette. Le dernier boyar à l'avoir courroucé a été jeté en pâture à ses propres chiens sous les yeux de sa famille. Ilya ne dépend de personne, forge lui-même son propre destin et prend les décisions qui assureront la prospérité du peuple, pas la fortune des boyars.

Le peuple

Les Ussurans sont des gens petits et trapus, et l'homme du peuple a les yeux et les cheveux noirs. Seuls les nobles - plus précisément, ceux qui ont été choisis par Grand-Mère Hiver - ont les yeux verts émeraude, signe qu'ils sont porteurs du Don. Les hommes portent généralement la barbe et les cheveux longs. Les femmes coiffent leurs cheveux en arrière et les femmes mariées se couvrent la tête d'un châle appelé babushka.

Comment font les Ussurans pour survivre aussi bien dans un pays couvert par la neige ? " Très bonne question, mais la réponse est encore meilleure, disait un célèbre voyageur ussuran. La terre prend soin de nous et nous prenons soin de la terre. "

Cette affirmation est bien plus vraie que le reste de Théah ne l'imagine. En Ussura, la terre elle-même est vivante, changeant au gré des saisons mais toujours gaie et fertile, combattant aux côtés de son peuple en temps de guerre. L'esprit ancien qui vit sur les hautes montagnes d'Ussura et sous ses lacs gelés est un esprit bienfaisant qui respecte l'honnêteté et l'intégrité autant que le dur labeur. Aucun homme travailleur ne doit mourir de faim. Aussi longtemps que la Knias Douma vivra, la terre le soutiendra.

N' imaginez pas que les arbres donnent des fruits à la commande ou que la vie des paysans ussurans est moins difficile que celle des fermiers d'autres nations. La vérité est que la terre écoute son peuple - et qu'elle les récompense ou les châtie en fonction de leurs bonnes ou de leurs mauvaises actions. Si un fermier ussuran travaille dur toute l'année et s'efforce de faire passer son devoir avant ses propres désirs, il en sera récompensé. L'année peut être rude, sa récolte poussera et il pourra nourrir sa famille.

Le peuple ussuran (y compris les boyars) vit en étroite relation avec la nature.



Les Ussurans choisissent souvent de passer l'hiver dans les hautes montagnes, au milieu des paysages sauvages. Leur amour de la nature transparait dans la puissante magie qui est la leur : Grand-Mère Hiver leur donne le pouvoir de prendre la forme d'animaux afin qu'ils puissent découvrir le monde à travers les yeux d'une bête.

Aucune armée d'invasion n'a jamais dépassé la première rivière. Les barbares de Cathay furent décimés par la peste et la famine. Les plus vieux guerriers d'Eisen ont volontiers des mots durs à l'encontre du général Johann von der Velde qui conduisit en 523 une attaque contre la province la plus méridionale d'Ussura. On ne retrouva le corps d'armée qu'après la fonte des neiges - ils avaient été ensevelis par une tempête de neige au beau milieu de l'été.

Les Ussurans appellent l'esprit tout puissant qui habite les terres autour d'eux " Matushka ". On dit qu'elle a l'apparence d'une très vieille femme aux allures de matrone avec des dents et des ongles en fer. Elle ne souffre aucune forme d'impertinence, mais elle récompense généreusement ceux qui lui manifestent du respect. On recommande aux enfants d'être très polis s'ils la rencontrent car elle dévore les petits garçons et les petites filles mal élevés. Les Ussurans croient sincèrement que Matushka est un guide qui leur indique le droit chemin et les visiteurs qui ne parviennent pas à comprendre ce fondement de leur religion sont souvent terriblement déconcertés par certaines coutumes ussuranes.

La foi ussurane place le Premier Prophète aux côtés de Matushka. L'église orthodoxe ussurane enseigne les commandements du Premier Prophète, mais rejette ceux du Deuxième et du Troisième Prophètes. " Si le premier avait raison, vous dira un Ussuran, pourquoi en fallait-il un autre ? ".

Les déclarations pragmatiques, franches et directes telles que celle-ci sont le lait et le miel de la philosophie ussurane. " Si ça fonctionne, pourquoi y mettre le nez ? " pourrait être leur devise nationale.

Prénoms masculins courants : Aleksei, Alexandr, Boris, Busla, Dmitri, Erema, Fyodor, Georgi, Ignati, Ilya, Kirbetei, Mikhail, Nikita, Pyotyr, Sergei, Staver, Timofey, Vasily, Vladimir, Vyslav.

Prénoms féminins courants : Afaila, Anna, Bogna, Chenka, Coika, Darya, Elina, Galina, Godava, Irina, Katerina, Marusia, Marya, Nana, Natalya, Natasha, Sofia, Tamara, Zabana.

La Vendel / Vestenmannavnjar

" Vendre son âme était une métaphore. Les Vendelar en ont fait un style de vie. "

Aux temps jadis, la Vendel était appelée Vestenmannavnjar (VES-ten-mahn-NAH-ven-yar), son île principale, Oddis, était appelée " Oddiswulf " et sa capitale, Kirk, portait le nom de " Kirkjubaejarklauster ". Mais les temps changent. Certains affirment que les Vendelar ont renié leur héritage mais il semble qu'ils n'aient pas perdu au change. Le pouvoir des princes-marchands de la Vodacce est en train de s'affaiblir et il se pourrait bien que la ligue de Vendel y soit pour quelque chose.

La terre

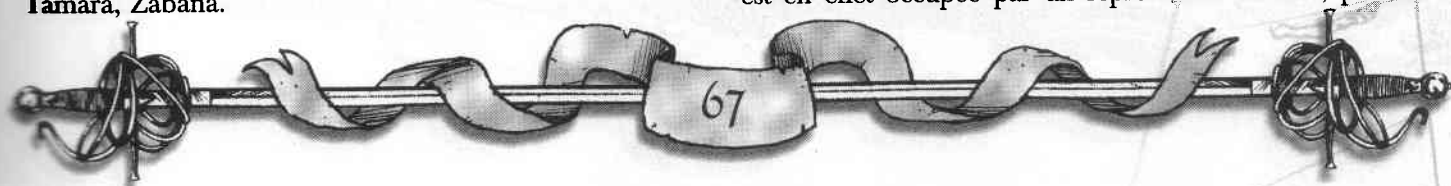
La nation vendelar est formée d'un archipel de neuf îles. Sa capitale, Kirk, est bâtie sur l'île d'Oddis. Plate et arable sur la côte, la terre devient rapidement rocheuse et impraticable vers l'intérieur. L'immense et sombre chaîne de montagnes qui se trouve au centre d'Oddis, connue sous le nom de " montagnes Hjalmar " occupe à elle seule plus de la moitié du territoire. Cette chaîne est infranchissable et une petite route a donc été construite pour relier les villes implantées sur son pourtour. Autrefois, les grandes montagnes Hjalmar permettaient de fabriquer les meilleures armes de tout le nord de Théah - elles n'étaient surpassées que par celles en dracheneisen. Aujourd'hui, le métal n'est plus forgé pour faire des épées, des haches et des halberdes, mais frappé pour être transformé en monnaie.

Le climat de Vendel, bien qu'en partie tempéré par quelques sources d'eau chaude, reste un climat froid. Les villes sont apparues à proximité de ces sources auxquelles de nombreux Vendelar prêtent des pouvoirs mystiques. Certaines sont censées posséder des vertus curatives, d'autres prolonger la jeunesse, d'autres encore prolonger des facultés moins avouables.

La politique

Si, théoriquement, la Vendel est toujours une monarchie, elle n'a plus de roi depuis bien longtemps ; le précédent a disparu il y a une centaine d'années, juste après une dispute à propos de questions militaires avec la Ligue. Depuis cette disparition, les structures du pouvoir se sont décomposées, laissant à la Ligue la haute main sur toutes les affaires du pays, militaires et autres.

La Ligue est dirigée par le conseil des neuf chaires, dont huit sont occupées par le maître d'une guilde. La dernière est en effet occupée par un représentant eisenör, position



héritée du vieil empereur d'Eisen. La Ligue contrôle seule la destinée économique et politique de la Vendel. Elle légifère, interprète la loi et la fait respecter, et dirige la diplomatie auprès des puissances étrangères.

La ligne politique de la Vendel a toujours été assez floue. Elle s'est déclarée neutre dans la quasi-totalité des conflits politiques et militaires qui marquèrent le siècle dernier. L'affaire des guilders est un des rares cas où elle s'est départie de cette neutralité.

À la base de cette affaire se trouve un système de lettres de change imaginé par les guildes et qui permettait de remplacer la monnaie. Mais rapidement, ces " guilders ", ainsi qu'on les appelait, devinrent plus utiles aux marchands que la monnaie locale et la Ligue vit aussitôt qu'il y avait là une opportunité à saisir. Ses membres éditèrent de la monnaie en papier à laquelle ils donnèrent un cours fixe et dont la valeur était garantie par les réserves de la Ligue. La manœuvre était risquée mais elle était de celles qui pouvaient permettre à la Vendel de tenir l'économie théane dans le creux de sa main.

Aujourd'hui, le guilder est la monnaie la plus utilisée sur Théah. Seules l'Ussura, la Castille et la Vodacce ne le reconnaissent pas comme une " vraie monnaie ". La création du guilder intensifia en effet fortement la guerre commerciale entre la Vendel et la Vodacce. Si les Castillians et les Ussurans venaient à accepter officiellement la validité du guilder à l'intérieur de leurs frontières, cela signifierait la fin de la guerre.

Le peuple

On peut dire sans se tromper que les Vendelar et les Vestenmannavnjar forment deux nations différentes. Sur les terres des Vendelar, les meilleurs artisans et ouvriers ont construit les maisons des marchands les plus riches du monde. Si les Vodacci ont toujours été le peuple des courtisanes, les Vendelar sont tout aussi certainement le peuple de la courtoisie. Ceux qui visitent le pays reçoivent la meilleure nourriture, les meilleures boissons et toutes sortes de sucreries raffinées importées sans regarder à la dépense. " Lorsque vous êtes en Vendel, dit un jour un marchand, nous nous occupons de votre confort et plus encore ". Un Vestenmannavnjar corrigerait bien sûr cette phrase en remplaçant le mot " occupons " par le mot " emparons ".

Les gens qui se nomment eux-mêmes les Vendelar ont fait tout ce qui était en leur pouvoir pour rendre leur pays plus accueillant aux étrangers. Ils ont adopté une nouvelle culture afin que leurs manières paraissent plus familières et accueillantes à leurs proches voisins. Ils ont changé les noms de leurs îles, de leurs villes, de leurs rues et même leurs propres noms afin que les visiteurs étrangers se sentent moins en terre étrangère. Des noms tels que Eskjö, Örnslköldsvik, Sorøya et Thorshöfn furent transformés en des termes moins "exotiques", une attitude qui ne fut pas sans poser quelques problèmes avec les traditionalistes Vestenmannavnjar.

Les traditionalistes ont fui les cités des Vendelar pour se réfugier dans les montagnes et les déserts glacés. Ils s'accrochent à leurs vieilles coutumes, se regroupent autour de feux de camp et se racontent les histoires des héros et des batailles de l'ancien temps, se tatouent le corps de runes dont ils disent qu'elles renferment le pouvoir de la création. Lorsqu'ils regardent les feux éclatants des villes vendelar, ils savent que leurs frères n'ont pas oublié leurs racines mais qu'ils les ont bel et bien vendues.

Un des éléments fondamentaux de la religion vestenmannavnjar est l'importance qu'elle accorde aux noms.

Les Vestenmannavnjar croient que quand leur corps meurt, leur âme reste vivante aussi longtemps que l'on se souvient de leur nom. C'est la raison pour laquelle les Vestenmannavnjar ont donné à de nombreux lieux les noms de leurs héros afin qu'on ne les oublie pas et qu'ils demeurent en vie.

Lorsqu'au nom du très saint guildar, les Vendelar décidèrent de changer les noms de leurs cités et de leurs îles, ils prirent le risque de balayer la mémoire de ces héros et firent ainsi peser une lourde menace sur les relations entre les esprits ancestraux et les Vestenmannavnjar.

Il n'est donc pas surprenant que de nombreuses villes vendelar aient récemment dû subir les foudres des traditionalistes vestenmannavnjar. La piraterie est la plaie des eaux vendelar depuis maintenant plusieurs années et l'information commence à circuler. Des rumeurs prétendent que l'or vodacci finance plus d'un pirate vestenmannavnjar, mais personne n'a pour l'instant pu en avancer la moindre preuve. Avant qu'Elaine ne monte sur le trône, on trouvait beaucoup d'Inish à bord des bateaux vestenmannavnjar. La reine d'Avalon a obtenu d'O'Bannon le serment que son peuple ne participerait pas à ces actes violents et politiquement désastreux. Bien sûr, ni la promesse d'O'Bannon ni l'acharnement des Vodacci n'ont jusqu'à

présent mis fin aux attaques vestenmannavnjar. Au cours des dernières années, ces raids se sont même terriblement intensifiés, au point qu'ils font désormais fuir les marchands étrangers. Cette situation a amené la guilde à envisager des solutions plus radicales pour régler le problème.

Prénoms masculins courants : Alfgeir, Bragi, Brøn, Eldgrim, Gellir, Hägin, Hallbjörn, Hrafn, Jön, Ketil, Magnus, Olvöld, Reinn, Serk, Sigurd, Solmund, ThOrfinn, Thrand, Ulf, Velëif.

Prénoms féminins courants : Asgerd, Asny, Bera Dalla, Grøa, Gudrid, Hrafnhild, Ingibjörg, Jofrid, Kadlin, Ljüfa, Osk, Rannvëig, Sun, Sigrid, Thørhild, Ulfeid, Vigdis, Yngvild, Yr.

La Vodacce

" Si l'on me demandait de définir la Vodacce en un mot, je répondrais ' fourberie ' ".

Regardez toujours derrière vos deux épaules en même temps. Ne croisez jamais le regard d'une femme à moins que vous ne soyez sûr d'être meilleur bretteur que son mari. Et surtout, ne tournez jamais le dos à votre adversaire pendant un duel car il ne vous laissera pas le temps de faire volte-face. En Vodacce, les propos les plus anodins, les regards un peu trop appuyés ou le plus petit faux pas peuvent vous être fatals. Ce n'est pas un lieu de tout repos pour qui est imprudent.

Les terres

La Vodacce comprend la péninsule méridionale de Théah, ainsi que l'archipel de petites îles qui l'entoure. À la notable exception de quelques rares régions de basse montagne et de la région centrale où se trouve la capitale du Vieil Empire, la partie continentale de la Vodacce est entièrement recouverte de marais. La terre est peu élevée et proche du niveau de la mer, si bien que le pays est sillonné par d'innombrables ruisseaux et rivières. D'où de fréquentes inondations et un sol généralement instable, ce qui ne permet pas de bâtir autre chose que de légères constructions en bois. Les seuls produits que l'on peut espérer récolter à grande échelle sont le riz sur les basses terres, et les olives et le raisin sur les terres plus en hauteur.

La péninsule est divisée en territoires placés sous l'autorité des sept princes-marchands. Chacun d'eux contrôle également une des îles du sud, sur le sol rocheux des

quelles ils font construire de grandes maisons de pierre. Les îles se dressent au-dessus de l'eau, présentant par endroit le spectacle de vertigineuses falaises. Un réseau naturel de chenaux traverse les îles et les Vodacci ont bâti des écluses aux endroits stratégiques afin de pouvoir utiliser les canaux pour circuler dans les villes.

L'architecture vodacci est aussi hiérarchisée que la société elle-même. Tout en bas, près des canaux, les travailleurs qui vivent dans des maisons surpeuplées, crasseuses et délabrées, construites juste au-dessus des canaux. Bâties littéralement sur les toits de ces maisons se trouvent celles des marchands et des artisans. Et au-dessus encore, on a construit les grands manoirs des nobles. La tour la plus haute appartient bien sûr toujours au prince de l'île. Des ponts enjambent les canaux et dans les hauteurs, des passerelles suspendues faites de cordes et de planches permettent aux représentants des classes aisées de vaquer à leurs occupations sans avoir jamais besoin de fouler le sol.

La politique

La péninsule de Vodacce accueillait autrefois la capitale du Vieil Empire. Ses rues grouillaient de sénateurs, de marchands et de soldats. Ses bâtiments résonnaient de leurs discussions et ses bibliothèques abritaient la somme considérable de connaissances accumulées par cette république prospère.

Aujourd'hui, plusieurs siècles après la chute de l'empire, la capitale est vide et silencieuse. La terre où elle se dresse appartient collectivement aux princes mais ces derniers ont depuis longtemps abandonné l'art de la discussion au profit de l'art du subterfuge et préféré leurs propres royaumes insulaires à la grande ville. En Vodacce, il est préférable d'être le roi de sa propre colline que de partager le pouvoir avec un autre sur une montagne. Le mieux étant, bien entendu d'être le roi de la montagne.

Chacun des sept princes contrôle une partie de l'économie et des exportations. L'un produit le meilleur vin de Théah, l'autre se vante de posséder les meilleurs artisans. Le vieux Caligari détient la plus belle collection d'objets Synrath du continent et Bernoulli possède la seule route commerciale en activité vers l'Empire du Croissant.

Les princes vodacci sont tous cousins. En remontant leur généalogie dans le passé, on découvre qu'ils descendent tous de la même fratrie originelle et que depuis toujours,

ils s'entre-déchirent avec cette cruauté dont seules sont capables les familles. Ils ne se rendent jamais sur les îles des autres en dehors de circonstances exceptionnelles. Lorsqu'une affaire très importante nécessite une réunion, elle se tient sur la péninsule, dans le palais du sénat de la Vieille République.

Le peuple

Depuis le plus pauvre des paysans jusqu'au plus puissant des princes, le peuple de Vodacce est un peuple fier. Les rixes sont fréquentes au sein des classes laborieuses et les duels monnaie courante chez les nantis. Pourtant, tous ont un sens profond du respect qui est dû au plus fort. Un pêcheur peut très bien se battre tous les jours avec d'autres pêcheurs, il ne commettra jamais l'erreur de chercher querelle au fils de son prince. Ce n'est pas parce que ce dernier pourrait le faire couper en morceaux sur un claquement de doigts (ce qui serait tout à fait en son pouvoir), mais parce que le pêcheur voue un profond respect à son seigneur et à sa famille et tire une grande fierté de leur puissance. Et quand quelqu'un désapprouve sa façon de voir les choses, le pêcheur lui explique gentiment pourquoi il se trompe... avec ses poings.

Comme beaucoup de choses en Vodacce, le combat est un sport d'hommes. Si les hommes ont la réputation d'avoir le sang chaud et la lame chatouilleuse, les femmes au contraire sont connues pour être froidement calculatrices. En Vodacce, cas unique dans la noblesse théane, seules les femmes maîtrisent l'art de la sorcellerie. Les sorte strega, que l'on appelle les sorcières de la destinée dans les autres régions de Théah, jouent au jeu dangereux du chat et de la souris avec le destin lui-même. Elles saisissent et tirent les fils du sort dans le but de favoriser les affaires de leurs époux. Les navires vodacci sont rarement pris dans de fortes tempêtes et les bateaux pirates préfèrent les laisser tranquilles de peur d'attirer le malheur sur eux.

Le Vodacci passe la plus grande partie de son temps à se livrer au jeu de la séduction ; sa femme, elle, a intérêt à ne pas fourrer le nez dans ce genre d'affaires. Chez les nobles, les mariages se font uniquement pour des motifs politiques et économiques. Il est rare que les couples se rencontrent avant le jour des noces, mais pour la forme, lorsque le mariage est conclu, il est de bon ton que les hommes fassent la cour à leur promise, à distance bien sûr et à grand renfort de quatrains et de présents délicats. En réalité, les hommes réservent les flammes de leurs ardeurs romantiques aux courtisanes professionnelles. Elles consti-

tuent une caste à part des autres femmes dans la société vodacci. Alors que les femmes honnêtes ne savent pas lire (on craint en fait que trop d'éducation finisse par rompre le fragile équilibre du pouvoir entre les hommes et les sorcières), les courtisanes sont quant à elles très bien éduquées, tant en matière d'arts que de sciences. Leurs vêtements sont aussi sophistiqués que les robes des femmes nobles sont simples, aussi brillantes que les leurs sont noires. Chaque ville possède plusieurs quartiers réservés à la fête et aux réjouissances de toutes sortes, quartiers dans lesquels les femmes mariées ne mettent jamais les pieds. Il est tout à fait acceptable pour un homme, marié ou pas, de se rendre dans ce genre d'endroits. Ceci n'empêche pas les courtisanes de prendre garde à ne pas attirer sur elle l'ire des strega et c'est pourquoi elles portent des masques élégamment décorés afin de se protéger contre le mauvais œil des sorcières.

Prénoms masculins courants : Alberto, Antonio, Carlo, Ernesto, Felice, Fortunato, Gianni, Giuseppe, Leon, Marco, Modesto, Pietro, Rinaldo, Rolando, Savino, Siro, Timeo, Toni, Umberto, Vito.

Prénoms féminins courants : Alesia, Angelina, Clarissa, Crescenza, Elena, Fiora, Iolanda, Lea, Luisa, Miranda, Natalia, Paolao, Penelope, Rachele, Rebecca, Regina, Sandra, Valeria, Veronica, Viola.

Les guildes

Les guildes de la Ligue de Vendel détiennent un pouvoir politique sans égal. Jamais auparavant une seule organisation n'avait possédé une telle mainmise sur toute l'économie de Théah. Les instances dirigeantes de la Ligue sont composées de neuf chaires et de quatre-vingt onze sièges. Les chaires sont réservées aux guildes fondatrices ; les sièges sont mis aux enchères tous les ans.

Vous trouverez ci-dessous le nom des guildes qui possèdent une chaire (ainsi que les noms des hommes et des femmes qui les occupent) dans le tableau ci-dessous.

La guilde des spadassins

Au cours des vingt dernières années, la pratique du duel fit l'objet de nombreuses controverses. Certains pays sont sur la pente qui les mènera vers l'interdiction pure et simple. Mais au cours de l'hiver 1644, trois hommes, tous propriétaires d'une école d'escrime, se donnèrent rendez-

vous en un lieu discret et signèrent un pacte de leur sang. Puis, ils entrèrent en contact avec les rois de leurs pays respectifs et leur exposèrent leur projet. Les monarques l'approuvèrent : la guilde des spadassins était née.

Le siège d'une guilde de spadassins sert également d'école d'escrime. La création de la guilde changea la forme des duels dans tout Théah : désormais, seul un spadassin peut provoquer un duel. La plupart des pays n'ont pas pris la peine d'édicter des lois sur les duels et préférèrent laisser la guilde s'occuper de ces questions. Ultime précision d'importance : il est interdit à un spadassin d'accepter un contrat visant un autre spadassin.

La guilde des Jennys

En 1598, une jeune femme du nom de Jenny Malone fut arrêtée pour le meurtre d'un homme qui l'avait insultée. Elle plaida la légitime défense et fut reconnue innocente. La défense qu'elle choisie d'employer fit d'Avalon la première nation de Théah à reconnaître officiellement la légitime défense comme un droit, garantie par le Créateur lui-même. Mais ce qu'il y a de plus remarquable encore dans l'acquittement de Jenny Malone, c'est qu'elle était une prostituée et que la victime était un de ses clients.

Après sa victoire devant le tribunal, Malone décida de rencontrer d'autres filles un peu partout en Avalon. Elle se rendit compte du pouvoir des guildes et elle finit par se dire qu'elles aussi pouvaient profiter de ce pouvoir. Les filles rassemblèrent toutes leurs économies, achetèrent quelques juges et l'affaire devint officielle : les prostituées

d'Avalon s'étaient constituées en guilde. Peu après cet événement, l'expression "filles de Jenny" devenait l'euphémisme poli pour évoquer la profession. Le nom frappa les esprits et rapidement, les filles de Jenny furent tout simplement appelées les "Jennys".

L'Église des Prophètes

Nous croyons en un seul vrai Dieu, le Créateur Tout-Puissant, Père du Paradis et de Théah, et de toutes choses visibles et invisibles.

Nous croyons en une seule église, sainte et prophétique, Et en son Prophète ; pour les hommes et pour leur salut, il révéla le message du Créateur et prophétisa la venue de trois Prophètes après lui ; il se livra volontairement à ses ennemis et, pour nous, il endura le martyre sous Augustin Lauren.

Et en son Deuxième Prophète qui portait un bâton ; il révéla le message du Créateur et délivra les hommes du mal ; il fut trahi par les infidèles et, pour nous, il endura le martyre.

Et en son Troisième Prophète qui portait une épée forgée de feu pur ; il révéla le message du Créateur ; il sépara les justes et les injustes ; et il ouvrit le chemin de celui qui viendrait après lui.

Et en son Quatrième Prophète qui portera un sablier de justice et dont la venue sera annoncée par des trompettes ; et il éveillera les morts et régnera sur le visible et sur l'invisible pour des siècles et des siècles.

Les chaires de la Ligue

Guilde des marchands	Maître Val Mokka (Sigvald Mjolkke)	Vendel
Guilde des marins	Maître Allen Trel (Arvor Troelsen)	Vendel
Guilde des charpentiers	Maître Joris Brak (Joris Braakenjor)	Vendel
Guilde des forgerons	Maîtresse Sela Cole (Selma Colbjorsen)	Vendel
Guilde des Jenny	Madame Lorraine Weller	Avalon
Guilde des usuriers	Maître Rouge (Reidar Engnestangen)	Vendel
Guilde des brasseurs	Maître George Skard (Jorgan Skaardal)	Vendel
Guilde des mineurs	Maître Eladio Ballesteros	Castille
Joseph Volker	Échanson de l'Empereur Riefenstahl	



L'église réformée du Vaticine ("vaticine" signifie "prophète", il s'agit donc de "l'église des Prophètes") est l'une des organisations les plus influentes et les plus puissantes de Théah. Ayant assis son pouvoir sur le peuple - et sur les nobles qui la soutiennent - l'église et ses fidèles représentent un pouvoir avec lequel il faut compter. À l'œuvre depuis le premier Prophète aux temps de la Vieille République, il y a bien longtemps de cela, l'église a pu constituer sa propre armée, son propre système d'éducation et a été à l'origine de la plupart des progrès techniques et philosophiques.

Malgré cela, l'église est depuis peu la cible de sévères critiques. Les accusations de corruption et de cupidité en ont amené plus d'un à remettre en cause son autorité, et même, pour certains, la vérité de ses enseignements. Le mouvement de la Protestation qui naquit en Eisen il y a plus d'un siècle de cela porta également un coup terrible à l'église ; près d'un tiers de ses fidèles se sont ralliés aux Protestataires. Les temps sont durs pour l'église du Vaticine, mais nombreux sont ceux qui dans ses rangs pensent qu'elle a taillé elle-même les verges pour se faire battre et que tout cela aurait très bien pu être évité si seulement les cardinaux avaient accepté d'écouter les fidèles.

Le message et son messenger

"Le Créateur est là, tout autour de vous ; son visage se cache dans ses œuvres."

- Le Livre du Prophète, volume I, verset 7

Le message délivré par l'église du Vaticine est simple : le Créateur a conçu le monde comme une énigme que l'homme doit résoudre ; plus l'humanité s'approche de la solution de l'énigme, plus elle s'approche également de l'esprit de son Créateur.

Le Premier Prophète (le deuxième jour de Quintus, 2 AV)

Le message du Créateur fut révélé pour la première fois il y a six cents ans de cela, par un personnage mystérieux que l'on appelle le Premier Prophète. Il enseignait que les vertus premières de l'homme étaient son intelligence et son libre arbitre, deux dons qu'il était seul à posséder au sein de la création. Il était du devoir de l'humanité d'employer ses deux instruments à sa disposition pour encourager et apprendre aux autres à faire de même. Il enseigna également que la sorcellerie souillait la sainteté de la Création et que le Créateur la considérait comme une abomination.

Un an après ses premiers prêches, il connut une fin violente. Le Livre des Prophètes révèle que la nuit qui précéda la signature de son acte d'accusation, le Prophète se rendit de lui-même aux autorités pour recevoir sa condamnation. Le deuxième jour du cinquième mois, il fut torturé à mort pour crimes contre l'Empire. Mais avant de mourir, il prédit que trois autres Prophètes viendraient après lui, chacun avec son propre message et sa propre mission.

Le message du Prophète se répandit, principalement grâce aux manigances politiques qui agitaient alors le Vieil Empire sur le déclin. La foi du Prophète devint bientôt la religion officielle de l'Empire et, en l'espace de trois siècles, elle était une des puissances majeures de Théah.

Le Deuxième Prophète (aux alentours de 300 AV-333 AV)

Le Deuxième Prophète arriva d'Orient. Sa peau brune et ses yeux noirs en effrayèrent plus d'un, mais sa parole était aussi puissante que celle de son prédécesseur. Le Deuxième Prophète ne parla pas de paix mais de séparation. Il expliqua que la société était devenue trop corrompue et que les fidèles devaient la laisser derrière eux. Il ne parla pas d'harmonie ni de paix, mais il parla de protection. " Je protégerai ma maison et ceux qui y ont trouvé refuge. "

Lorsque le Deuxième Prophète entama son Grand Pèlerinage, il laissa derrière lui un petit groupe de fidèles qu'il chargea de répandre son message. Mais lorsqu'il atteignit les frontières de l'est, lui et ceux qui l'avaient suivi furent décimés par des opportunistes et des fanatiques du Croissant.

Le Troisième Prophète (quinzième jour de Primus, 972 AV - quinzième jour de Primus, 1032 AV)

Le Troisième Prophète vint bel et bien porteur d'une épée forgée de feu pur et sépara les justes des injustes. Ces prêches enflammés n'avaient rien à voir avec ceux de ses prédécesseurs et après son départ, les choses ne furent plus jamais comme avant.

Dès son apparition en Castille, le Troisième Prophète ourdit un complot politique qui lui permit d'évincer du pouvoir les membres de la noblesse convaincus de sorcellerie, pour les remplacer par des familles dont le sang était pur et vierge de toute corruption. Il proclama que ceux du Croissant étaient les assassins infâmes du Deuxième Prophète et qu'ils méritaient tous de finir dans une fosse commune. Il appela à une grande croisade qui devait mettre un terme définitif à l'influence du Croissant sur Théah. Lorsque ceci fut fait, il déclara que la Castille était

le nouveau lieu saint de l'église, déclaration qui mit immédiatement le feu aux poudres entre la Castille et le centre traditionnel de l'église, la Vodacce. Après deux ans de conflit, les forces vodacci battirent en retraite, la capitale du Vaticine fut pillée et le Prophète proclama la victoire.

Une fois son pouvoir assis en Castille, le Troisième Prophète s'attela à restructurer l'église en se fixant la recherche comme priorité. " La nécessité de comprendre l'Ennemi, dit-il un jour, vient juste après la nécessité de comprendre la Création ". C'est pourquoi il créa l'Inquisition pour enquêter sur la sorcellerie et les sorciers. Le temps passa et le zèle que mettait l'ordre secret du Hiérophante à s'acquitter de sa tâche dépassa même les espérances du Troisième Prophète. Il mourut dans son lit le jour de son anniversaire, à l'âge de soixante ans.

Grandeur et décadence des croisades (1100 AV - 1312 AV)

Durant plusieurs siècles, l'église porta l'étendard de la guerre sainte contre l'Empire du Croissant et étendit son influence en direction de l'est. Lorsque la ville qui avait vu naître le Deuxième Prophète tomba enfin, un groupe de chevaliers qui avaient pris part au siège firent serment de vouer leur vie à la protection des chemins de pèlerinage qui menaient au lieu saint. Les frères de l'" Ordre Saint des Pauvres Chevaliers du Prophète " comptèrent parmi les personnes les plus admirées au monde. Mais en 1312, ils furent convaincus d'hérésie et anéantis en punition de leurs crimes abjects. La chute des Pauvres Chevaliers sonna la fin de l'ère des Croisades.

La réforme des Protestataires

En octobre 1517, un moine âgé de vingt-huit ans accrochait à la porte du bureau de son Haut Prêtre une feuille de papier. Son geste n'avait rien de singulier : il y avait déjà d'autres feuilles sur la porte portant chacune mention de divers sujets que les moines souhaitaient évoquer lors de l'assemblée dominicale. L'auteur de ce texte s'appelait Mattias Lieber, et cinq années plus tard, son nom serait connu sur tout le continent. Lieber amena sa liste de questions devant la diète annuelle qui se tenait en Castille et, en présence du Hiérophante lui-même, il dénonça le comportement de ses frères et demanda qu'on justifie " les crimes inqualifiables et la décadence inadmissible de l'église ". Le Hiérophante excommunia Lieber sur-le-champ et exigea sa tête. Mais Lieber fila à l'avalonienne grâce aux bons offices du roi Franz II de Castille (selon des rumeurs, le roi fit

appel aux Chevaliers de la Rose et de la Croix pour conduire l'opération ; selon d'autres rumeurs, chuchotées seulement, le roi porterait lui-même le sceau de l'Ordre sur la poitrine) et trouva refuge en Eisen.

Sous la protection de son roi, Lieber utilisa une invention récente, la presse d'imprimerie, pour répandre son message. Il traduisit également les Livres des Prophètes en bas eisenör et en fit circuler des copies dans tout le pays. Le " Livre de Lieber " était un affront direct à l'autorité de l'église et le Hiérophante demanda réparation. Il ordonna à l'Eisen d'extrader le moine hérétique ; et l'Eisen refusa. L'église se tourna alors vers la Castille à laquelle elle demanda son aide. Le parfum de la guerre flottait dans l'air.

Les deux armées se préparèrent au combat et prirent leurs positions. La phase d'observation dura longtemps. En fait, elle prit fin un siècle plus tard, en 1636, lorsque les Protestataires d'Eisen défenestrèrent trois gouverneurs envoyés par l'Empereur. Cet événement marqua le début de la guerre de la Croix, un conflit qui devait impliquer toutes les puissances continentales et changer pour toujours le visage de Théah.

La guerre prit fin trente ans plus tard, en 1666. L'Empereur se rendit et plusieurs régions importantes d'Eisen furent cédées à la Castille et à la Montaigne. L'Eisen avait perdu environ un tiers de sa population et ses paysages campagnards offraient le triste spectacle de la désolation. L'Empereur se pendit peu de temps après et l'Eisen se morcela en plusieurs petits États.

La guerre de la Croix amena tous les Théans à accepter que le continent soit désormais divisé entre Vaticins et Protestataires.

Credo (" Ce que je crois ")

Peu après la mort du Premier Prophète, l'Empereur Corantine fit de la foi des Prophètes la religion officielle de l'Empire. Il demanda alors qu'un credo - le texte posant les postulats de la foi - soit rédigé. En 325 AV, le concile corantinien s'acquitta de cette tâche et en présenta le résultat à l'Empereur. Il en fut fort satisfait.

Le credo se compose de six articles de foi, six postulats que tous les croyants doivent tenir pour vrais. Ils doivent apprendre les articles par cœur et les réciter pendant les messes et les autres cérémonies de l'église. Et pour comprendre ce qu'est l'église, il faut comprendre ce en quoi elle croit.

Article premier : un seul vrai Dieu

Nous croyons en un seul vrai Dieu, le Créateur Tout-Puissant, Père du Paradis et de Théah, et de toutes choses visibles et invisibles.

L'article premier énonce qu'il n'y a qu'un seul vrai Créateur - Théus, le Père de l'Univers. Les croyants ne peuvent pas honorer d'autres dieux ou puissances cachées, et doivent en particulier se tenir à l'écart de la sorcellerie dont l'église a affirmé qu'elle était l'œuvre de Légion, le Grand Adversaire. Pratiquer la sorcellerie, c'est reconnaître l'existence de pouvoirs autres que ceux du Créateur, une hérésie dont l'issue ne peut être que la mort sur le bûcher, afin qu'il ne reste rien du corps corrompu du coupable.

Article deux : une seule vraie foi

Nous croyons en une seule église, sainte et prophétique

Puisqu'il n'existe qu'un seul vrai Dieu, il ne peut exister qu'une seule vraie foi, et c'est celle de l'église du Vaticine. En d'autres termes, seuls les rites dictés par les Prophètes sont les rites dictés par le Créateur. Ceux qui respecteront les rites et les croyances de l'église seront ressuscités dans les rangs des armées du Prophète au jour de la fin des temps. Toutes les autres églises professent de fausses fois, des mensonges trompeurs qui guident les âmes, non pas vers le Paradis mais vers les Abysses.

Article trois : le Premier Prophète

Et en son Prophète ; pour les hommes et pour leur salut, il révéla le message du Créateur et prophétisa la venue de trois Prophètes après lui ; il se livra volontairement à ses ennemis et, pour nous, il endura le martyre sous Augustin Lauren.

Le Premier Prophète est le pilier du credo de l'église. C'est lui que le Créateur a choisi pour délivrer son message au monde, lui qui prophétisa que trois autres prophètes viendraient après lui, et lui encore qui augura de tous les prodiges qu'ils réaliseraient, " poursuivant son œuvre au nom de Theus ". Il s'entoura de disciples, les premiers saints à avoir atteint l'illumination en empruntant les voies de la raison, et avec eux il prêcha que seuls ceux qui vivaient en accord avec leurs prochains (y compris ceux qui étaient corrompus par la magie) pouvaient prétendre au salut. Finalement, le Prophète lui-même tomba entre les mains des sorciers pervers et de leurs seigneurs impurs, et il fut lui-même consumé sur le bûcher ardent de la haine et de la peur.

Article quatre : le Deuxième Prophète

Et en son Deuxième Prophète qui portait un bâton ; il révéla le message du Créateur et délivra les hommes du mal ; il fut trahi par les infidèles et, pour nous, il endura le martyre.

Le Deuxième Prophète était originaire de l'empire aujourd'hui païen du Croissant de Lune et disait accomplir un pèlerinage qui lui avait été ordonné par Théus. On douta de sa parole, autant à cause de ses déclarations que de la couleur de sa peau. Mais il frappa de mutisme tous ceux qui s'opposèrent à sa mission et à ses fidèles et ôta leurs pouvoirs à tous les sorciers qu'il rencontra. Il proclama également que les fidèles de la vraie foi devaient cesser d'être des esclaves sur leurs propres terres et il les conduisit à travers le désert où il fut finalement trahi et assassiné par ses propres compatriotes.

Article cinq : le Troisième Prophète

Et en son Troisième Prophète qui portait une épée forgée de feu pur ; il révéla le message du Créateur ; il sépara les justes et les injustes ; et il ouvrit le chemin de celui qui viendrait après lui.

L'arrivée du Troisième Prophète coïncida avec une période de troubles religieux, politiques et sociaux qui préfiguraient de graves conflits à venir. À la différence de ses prédécesseurs, il ne faisait preuve d'aucune compréhension ni d'aucune tolérance à l'égard des aveuglements du monde. Issu des rangs de la noblesse, il n'hésita pas à leur jeter la pierre, provoquant ainsi l'étincelle qui mettrait le feu aux poudres de la guerre sainte. Il déplaça le siège de l'église de la Vodacce vers la Castille et par ce geste sans précédent, il modifia définitivement les manières de penser partout dans le monde, en rompant l'harmonie de l'église.

Article six : le Dernier Prophète

Et en son Quatrième Prophète qui portera un sablier de justice et dont la venue sera annoncée par des trompettes ; et il éveillera les morts et régnera sur le visible et sur l'invisible pour des siècles et des siècles.

Inexorablement, l'humanité s'achemine vers les heures sombres de la fin des temps. L'arrivée du Quatrième Prophète sonnera le début de l'Armageddon et jettera le monde dans une guerre aux enjeux cosmiques et dont les âmes seront les tributs. De sa bouche sortira le souffle de la vie qu'il répandra de part le monde, et tous les miséreux marcheront dans les colonnes de son armée. Il les

conduira à travers la mort, la fureur et les batailles vers un nouvel âge de pure vérité et de gloire, un âge où les hommes seront maîtres de leur destin et où les croyants vivront éternellement au service glorieux de Théus.

Les nations et la foi

L'Avalon

Elaine "refusa de reconnaître les prétentions hégémoniques des Castillians sur Avalon" en se débarrassant de la tutelle de l'église en 1659. Puis, Elaine s'autoproclama la seule autorité pour toutes les questions spirituelles, s'élevant ainsi au même rang que le Hiérophante. Inismore et les marches des highlands n'avaient jamais réellement accepté la fêrle de l'église et ne tardèrent pas à soutenir Elaine dans ses efforts pour se débarrasser de l'influence vaticine.

La Castille

Bien que la Castille soit le bastion de la foi, l'église du Vaticine doit toujours composer avec les rancunes des cardinaux de Vodacce. La Vodacce détient encore un pouvoir prépondérant au sein de la hiérarchie ecclésiastique, contraignant la Castille à négocier la moindre décision politique.

L'Eisen

Aucune autre nation ne porte plus profondément qu'Eisen les cicatrices des récents conflits religieux. La moitié de l'Eisen est sous le contrôle de l'église du Vaticine, l'autre moitié est Protestataire.

La Montaigne

Si on écoutait les cardinaux, il faudrait excommunier toute la Montaigne. Mais il faut un Hiérophante pour prendre une telle décision, et l'église en manque cruellement ces derniers temps.

L'Ussura

L'église orthodoxe d'Ussura ne se conforme qu'aux enseignements du Premier Prophète, qui a une fois pour toute révélé toutes les vérités de la foi. Quel besoin d'un deuxième ou d'un troisième prophète ? L'Église se soucie de toute façon fort peu des croyances d'un pays peuplé de barbares arriérés.

La Vendel

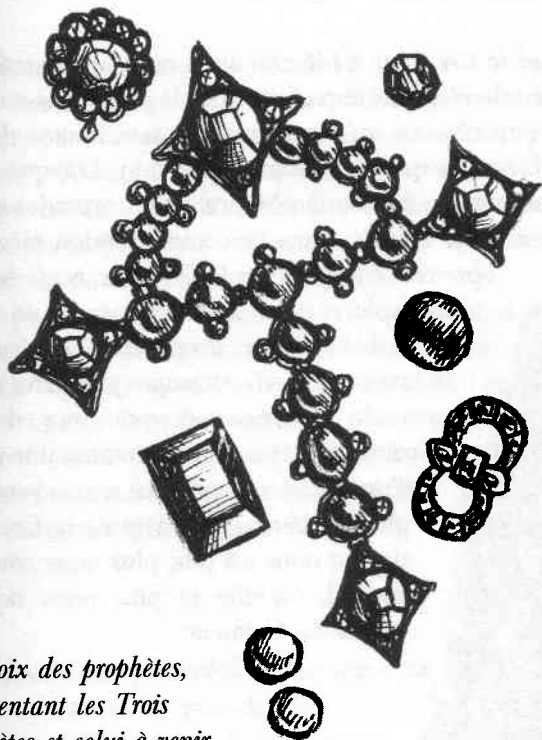
Pendant que les Vestenmannavnjar s'accrochent à leur ancienne religion païenne, les Vendelar ont pris fait et cause pour le mouvement plus progressiste de la Protestation.

La Vodacce

La Vodacce était, est et sera toujours du côté de l'église du Vaticine.

Les grandes interrogations

L'église a le devoir de répondre aux interrogations de ses fidèles. Vous trouverez dans ce chapitre une liste de questions suivies des réponses officielles de l'église.



La croix des prophètes, représentant les Trois prophètes et celui à venir.

Qu'est-ce que le péché ?

Le péché, c'est le naufrage d'une personnalité, le moment où un individu ne parvient plus à exploiter le potentiel qui lui a été donné. L'humanité a toujours le choix : agir dans l'honneur en acceptant les épreuves ou boire le calice d'une vie dissolue. Lorsque quelqu'un fait le choix du plaisir, il trahit sa propre conscience morale et commet un péché.

Le Créateur nous a donné la capacité de discerner le bien du mal. Lorsque nous nous sentons poussés à faire le bien, c'est la main du Créateur qui nous guide. Et lorsque nous faisons le mal et que nous éprouvons les tourments

du remords comme une étreinte sur la poitrine, c'est également la main du Créateur que nous sentons. Ne pas se conformer à ce sentiment naturel du bien et du mal - c'est-à-dire succomber à la tentation - est péché. Quand nous n'écoutons plus la voix bienveillante du Créateur qui est présente au plus profond de nos âmes, son chuchotement salutaire tend à disparaître. C'est pourquoi l'église ordonne la pénitence à ceux qui ont péché, afin qu'ils conservent cette voix en eux et qu'ils ne succombent pas définitivement aux sirènes du péché.

Mais même face au plus égaré des pécheurs, nous devons sans cesse nous souvenir que le Créateur a voulu le péché afin de nous enseigner la plus importante de toutes les vertus : le pardon. Nous ne devons jamais oublier que nous sommes tous à la merci des tentations du péché et que - intentionnellement ou non - nous pouvons nous montrer injustes à l'égard des pécheurs si nos jugements ne sont pas mesurés. C'est pourquoi, s'il faut porter des accusations franches et directes, il faut aussi faire preuve de mansuétude dans nos condamnations.



Pourquoi la sorcellerie est-elle un péché ?

Parce que la sorcellerie n'a pas été voulue par le Créateur mais par l'Ennemi, Légion. Ceux qui décèdent en emportant avec eux le péché de sorcellerie sont précipités vers l'Abysses, où Légion, pour l'instant assoupi, les attend. Chaque âme qui tombe dans les rets de Légion rapproche l'heure de son réveil et de la destruction du monde.



Comment puis-je purifier mon âme si j'ai succombé au péché ?

Le Premier Prophète nous a appris que le monde créé par Theus était une énigme que nous devions résoudre et c'est en nous attelant à cette tâche que le Créateur nous fait la grâce de ses lumières et de sa gloire. Lorsque nous avons été impurs en succombant au péché, il faut d'abord y voir l'occasion de tirer les leçons de nos erreurs. L'introspection de nos propres fautes nous rapproche du Créateur.

Ceux dont les âmes ont été souillées par le péché doivent trouver un guide en l'église. Les hommes et les femmes du clergé ont été instruits afin de pouvoir conseiller les pécheurs déchus des grâces du Créateur et

les ramener dans le droit chemin. Ces conseils prennent généralement la forme de conversations, mais aussi de méditation et de légères pénitences.

Qui est notre Créateur ?

Theus est juste. Il est loyal et noble, mais pas au sens où nous mortels observons ces vertus parmi nous. Gardons présent à l'esprit qu'Il n'est pas humain et qu'il nous est donc difficile - mais certainement pas impossible - de le comprendre. Il n'est ni sévère ni indulgent ; Il est exigeant, jamais pour nous punir mais pour élever nos âmes.

Theus n'agit presque jamais directement sur le monde car Il est en lui-même la totalité de Terra et de tout ce qui est au-delà. Il n'est ni homme ni femme, au sens où nous l'entendons, car Il est à l'origine des deux sexes.

Theus est le Tout et il fait Un avec le Tout. Il est la Création elle-même.

Peut-on se rapprocher du Créateur ?

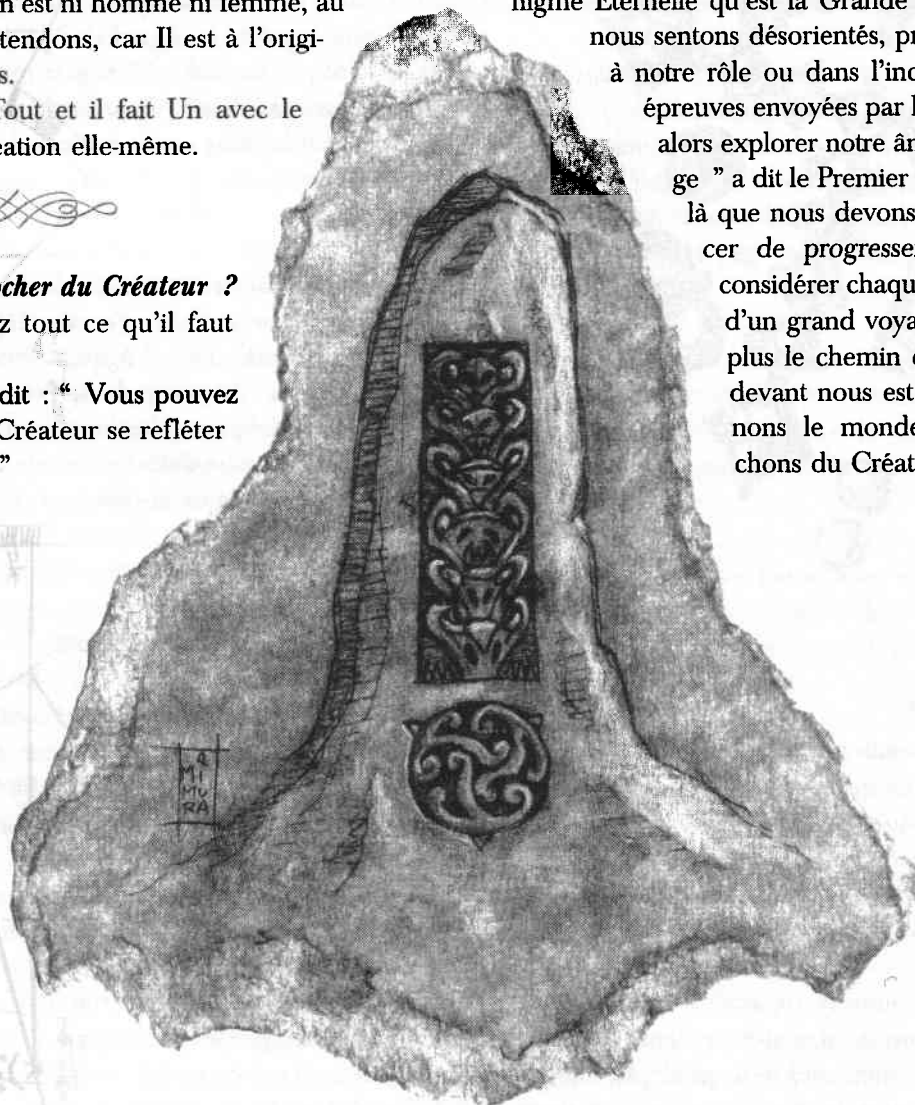
Oui. Vous avez tout ce qu'il faut pour y parvenir.

Le Prophète a dit : " Vous pouvez voir le visage du Créateur se refléter dans ses œuvres. "

En d'autres termes, le Créateur nous a donné le monde afin que nous puissions l'observer et tirer enseignement de ces observations. Tout autour de nous, la nature nous livre les leçons du Créateur, et il n'est pas un champ, pas une forêt, pas une rivière où il ne soit possible d'apprendre. Si nous découvrons le sens du monde, nous découvrirons aussi l'intelligence et la sagesse du Créateur. En vérité, le monde est une création parfaite et c'est en l'étudiant que nous pourrions apercevoir le divin.

Pourquoi le Créateur a-t-il conçu un monde imparfait ?

Le monde n'est pas imparfait. Nous le percevons comme tel car nous n'avons qu'une compréhension limitée de l'Énigme Éternelle qu'est la Grande Création. Lorsque nous nous sentons désorientés, privés de certitudes quant à notre rôle ou dans l'incompréhension face aux épreuves envoyées par la Créateur, nous devons alors explorer notre âme. " La vie est un voyage " a dit le Premier Prophète. Il signifiait par là que nous devons chaque jour nous efforcer de progresser et que nous devons considérer chaque jour comme une étape d'un grand voyage. Plus nous avançons, plus le chemin que déroule le Créateur devant nous est pur, plus nous comprenons le monde et plus nous rapprochons du Créateur.





Pourquoi le mal existe-t-il en ce monde ?

Le mal n'existe pas en ce monde, seul le péché existe. C'est la principale leçon du Premier Prophète. Ce que vous prenez pour le mal n'est que l'illusion du mal. Lorsqu'un faucon tue un lapin pour nourrir sa progéniture, fait-il le mal ? Lorsque la mère tue pour défendre ses enfants, fait-elle le mal ? Le monde est tel que le Créateur l'a voulu et le mot " mal " est né le jour où des hommes ont jugé son œuvre.



Pourquoi le monde est-il injuste ?

Le Second Prophète affirma : " L'homme est la seule créature capable d'injustice, mais aussi la seule capable de justice ". À l'aube des temps, le Créateur fit un don à chaque créature. À l'homme, Il offrit le libre arbitre, ce qui ne lui donna pas seulement la faculté d'échouer mais aussi celle de se surpasser.

L'injustice est le fardeau de l'homme. Lui seul est capable de la percevoir, et il est donc de son devoir de rétablir la justice quand celle-ci est bafouée. Les chiens ne peuvent pas le faire, les chats non plus : seuls les hommes ont le pouvoir de rendre la justice et par conséquent le devoir d'en assurer l'exercice. Le Créateur nous fit ce don pour nous enseigner le sens du devoir.



Pourquoi Dieu permet-il la famine et la maladie ?

La famine et la maladie font partie intégrante de la Création. La famine est la conséquence de la glotonnerie et donc la conséquence des actions de l'homme sur le monde. La maladie, elle, est le fruit amer de la surpopulation et des actes coupables, et ceci nous ramène à la même conclusion que précédemment. L'enseignement du Créateur est donc le suivant : la famine et la maladie sont le prix à payer pour les péchés de gourmandise et de chair que l'homme se doit d'expié.



Pourquoi le malheur frappe-t-il les bons ?

Comme nous avons pu le voir précédemment, les pécheurs ne sont pas toujours les seuls à pâtir des conséquences du péché qu'ils ont commis. Il arrive souvent que les proches, et parfois même des personnes extérieures, soient

affectés. Bien que ce soit injuste, ce n'est pas la Création qui est en faute, ni même Theus, mais bien le pécheur.

Nous faisons partie de la grande Création, et lorsque nous sommes les victimes des péchés commis par d'autres, il est de notre devoir de corriger les erreurs de ces mécréants ou de les supprimer. C'est une des opportunités qui nous est offerte de servir notre Seigneur. Et c'est la raison pour laquelle le Créateur nous a donné des héros.

Souviens-toi que toute souffrance, quelque douloureuse qu'elle soit, est éphémère et par conséquent dérisoire comparée à notre fin dernière. Ne te laisse pas détourner par l'illusion de la souffrance. Nous ne pouvons pas accepter que les simulacres, les hérésies ou la tentation nous poussent dans les bras funestes du péché, sous peine de jeter les autres dans le brasier qui déjà nous consume.



Qu'y a-t-il après la mort ?

L'église des Prophètes nous enseigne l'immortalité de l'âme. Toutes les créatures (pas seulement les hommes) ont une âme, et quand la mort touche le corps, l'âme quitte l'enveloppe charnelle et s'élève jusqu'à une antichambre de la mort où elle s'endort. L'église nomme cet endroit " Elæthorum ". On nous enseigne aussi que ceux qui pratiquent la sorcellerie à des fins malfaisantes sont les séides de l'Ennemi - les démons qui cherchent à renverser le Créateur pour lui dérober la Création. Légion, (c'est le nom qui les désigne collectivement) tente d'y parvenir en s'accaparant les âmes des mortels.

Le péché contamine et corrompt l'âme en l'éloignant de la lumière du Créateur. Après sa mort, l'âme d'un corrompu ne s'élève pas vers l'Elæthorum, elle sombre dans l'Abysses où les démons de Légion l'attendent pour s'en repaître. Plus ils en dévoreront, plus ils deviendront puissants ; jusqu'au jour où ils seront assez forts pour affronter le Créateur et lui voler la Création.

Chaque âme qui sombre dans l'Abysses rapproche l'heure du réveil de l'Ennemi. Le Premier Prophète a dit : " Un jour viendra où l'Ennemi n'aura plus à attendre, et ce jour-là n'est pas si loin. Prenez garde car lorsque le jour du Réveil arrivera, la Création sera perdue ". Cette prophétie fut étudiée par de nombreux clercs de l'église. Elle révèle que si un nombre suffisant d'âmes tombaient dans l'Abysses, Légion pourrait réunir assez de force pour conquérir la Création avant que les âmes de l'Elæthorum n'aient eu le temps de se réveiller.



Puis vint le Troisième Prophète et il dit : “ Quand les âmes de l’Elæthorum s’éveilleront, un chant merveilleux emplira le ciel. Elles saisiront des armes étranges et se battront contre ceux qui sont tombés en disgrâce ”. Les clercs en ont déduit qu’une terrible catastrophe menaçait l’humanité. Ils ont prédit aussi que cette catastrophe serait déclenchée par la venue du Quatrième Prophète, le Prophète de l’Armageddon. L’église ne s’est jamais prononcée officiellement sur la date de cet événement.



Sommes-nous maître de notre destinée ou tout est-il déjà écrit ?

Pour répondre à cette question, il faut d’abord préciser qu’il existe une différence entre le fait de connaître exactement les événements qui se produiront dans l’avenir et le fait de savoir simplement que “ certaines choses auront lieu ”. Les affirmations des Prophètes et les visions des saints ont démontré qu’il était possible, grâce à une intuition surnaturelle, d’entr’apercevoir des bribes du futur, ce qui ne signifie pas que nos destinées sont entièrement écrites et qu’il ne nous reste plus qu’à les accomplir. Bien au contraire.

Theus explique le don du libre arbitre en déclarant que nous sommes tous nés innocents, que nous avons chacun un rôle à jouer mais pas de chemin tout tracé pour nous guider. C’est la Grâce Éternelle du Créateur qui nous permet de choisir les voies que nous empruntons.

Mais nos efforts sont sans cesse contrariés par Légion et ses fidèles. Ils sont aussi puissants que les agents du Créateur mais d’une tout autre manière. Leurs maîtres démoniaques et eux-mêmes viennent d’un royaume où les lois de la nature sont différentes. Ils sont totalement impuissants face aux instruments des forces de la lumière, mais pas face à nous.

Il en va de même de Theus et de ses serviteurs angéliques. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs pour nous aider, mais ces derniers restent sans effet sur les hordes de Légion. Les deux puissances sont trop étrangères l’une à l’autre pour se comprendre - pour l’instant. Le combat qui les oppose se poursuit tous les jours, dans toutes les villes du monde. Il nous affecte souvent et influence subtilement nos vies. Il en sera ainsi jusqu’à l’arrivée du Quatrième Prophète : alors les deux camps s’affronteront pour la première et pour la dernière fois.

Que sont les miracles et comment sont-ils possibles ?

Les miracles sont une grâce réservée à ceux qui ont résolu l’Énigme Éternelle. Le chemin pour atteindre ce but est propre à chacun et très peu y arrivent au cours de leur vie, mais le Premier Prophète a déclaré que “ tous ceux qui auront témoigné au Créateur une ferveur véritable recevront sa sainte onction ”.

Au nombre de ceux qui ont voué leur vie au déchiffrement de l’Énigme, ainsi qu’à la compréhension de leur propre rôle au sein de l’Énigme elle-même, se trouvent les Prophètes et une poignée de leurs plus fervents fidèles, les Témoins réunis par chaque Prophète pour garder la trace de son message.



Les anges et les démons existent-ils ?

Le Troisième Prophète déclara : “ En ce moment même il y a des messagers du Créateur, invisibles pour les mortels, dont les armes dépassent l’entendement. ” Les anges sont les instruments du Créateur, ils L’aident à façonner et à réparer les parties corrompues de la Création.

Les démons sont les serviteurs de l’Ennemi qui s’introduisent dans le monde sous forme mortelle ou immatérielle, à la recherche des âmes faibles et faciles à corrompre. Seuls ceux qui ont la foi et qui ont reçu la Grâce du Créateur peuvent résister à ces démons. Ceux qui n’ont ni la volonté, ni la Grâce du Créateur sont prêts à succomber à leurs tentations.



Pourquoi la croisade fut-elle juste ?

Les infidèles de l’Empire du Croissant de Lune eurent une influence néfaste sur Théah et sur la nouvelle Terre Sacrée du Troisième Prophète, la Castille. Ils enlevaient de très nombreuses femmes mariées, commettaient quotidiennement toutes sortes d’actes criminels, refusaient d’écouter et, plus encore, de réciter le credo de l’église des Prophètes.

Une mauvaise interprétation d’une parole du Premier Prophète, qui nous exhortait à comprendre ceux qui n’avaient pas reçu la Grâce de Theus, nous amena à les accepter. Le Premier Prophète désirait que nous apprenions à les connaître afin de pouvoir un jour les confronter à leurs actes coupables et ainsi les rendre meilleurs, mais dans ses paroles nous n’entendions que le mot “ capitulation ”.

Quand le Troisième Prophète se rendit compte de notre erreur, il appela à une réconciliation immédiate avec le Créateur. Son intervention audacieuse et décisive représente, non seulement l'un des moments les plus purs de l'Histoire, mais aussi un tournant dans notre cheminement en tant que communauté de Theus.

Les sociétés secrètes

" Ce ne sont rien d'autre que des organisations très privées ayant des objectifs très publics. "

- Esteban Verdugo

Dans l'histoire de Théah, les rendez-vous secrets dans les caves obscures furent aussi importants que les armées qui ont traversé ses champs verdoyants. Cette histoire est certes ponctuée de guerres, mais les batailles les plus décisives ne sont pas disputées avec des épées, des armes à feu ou des canons, elles ont eu lieu dans l'ombre, à coups de couteaux et conciliabules. Les innocents qui ignorent leur existence sont tout à la fois bénits et maudits : bénits car ils ne savent pas que leur vie est contrôlée par ces organisations et maudits pour la même raison.

Les organisations clandestines travaillant dans l'ombre ont toujours existé. Ces sociétés tiennent des listes secrètes dont vous ne découvrirez sans doute jamais l'existence, mais soyez sûrs que pour leur part, ils sont parfaitement informés de la vôtre.

Le Collège Invisible

Depuis près d'un millénaire, les universités de l'église du Vaticine cherchent des réponses aux énigmes de Theus et les instruments et les techniques développés ont permis des découvertes scientifiques et technologiques extraordinaires.

Les récents troubles au sein de l'église l'amenèrent à ne plus financer la recherche scientifique. On coupa les vivres à la plupart des petites universités et on licencia les professeurs des grandes écoles. Mais le révisionnisme inquisitorial ne s'arrêta pas là.

Ces dernières années, entre l'église qui semblait dans le chaos et les cardinaux qui tentaient de maintenir les choses en ordre, les progrès scientifiques et les découvertes n'étaient plus à l'ordre du jour. Et comme pour compliquer un peu plus le travail des clercs, un cardinal très influent, Giuseppe Verdugo, fit entrer l'Inquisition dans l'enceinte sacrée du savoir.

L'Inquisition de Verdugo a imposé l'arrêt immédiat de toutes les recherches scientifiques et expérimentales. Dans ses sermons, Verdugo prêche que " l'heure du Quatrième Prophète est arrivée, ce n'est plus le moment de faire des recherches sur ce monde, il faut maintenant se préparer pour le prochain ". Il déclare que la fin du monde est proche et qu'il n'a pas l'intention de s'attirer les foudres de Theus parce que des " érudits " veulent continuer à fureter dans les secrets du Créateur. Ceux qui ont désobéi à ses ordres ont fini au bout d'une corde ou sur le bûcher.



Le sceau du Collège invisible

Les chefs de l'église sont trop occupés avec les invasions étrangères (et l'absence d'un Hiérophante) pour s'intéresser à la croisade de Verdugo, au grand regret des érudits de l'église du Vaticine.

Mais faisant fi des investigations sourcilleuses de l'Inquisition, et bien qu'elles doivent rester secrètes, les recherches continuent.

Rassemblés au sein du " Collège Invisible ", comme ils l'ont eux-mêmes baptisés, des savants cachés font de leur mieux pour continuer leurs recherches tout en déjouant les pièges de l'Inquisition. Cependant, leurs expérimentations ne peuvent pas aller très loin sans les fonds et les ressources de l'église. Ils ont donc fait appel à leurs propres avoirs et aux libéralités de quelques amis pour continuer à travailler. Ils ont également créé un système de communication clandestin qui leur permet de transmettre les informations, les faits et les preuves qu'ils obtiennent, aux autres membres du Collège.

Jusqu'à présent, Verdugo n'a pas découvert l'identité d'un seul de ses membres et les rares documents qu'il a confisqués sont rédigés dans un langage codé tellement complexe qu'il n'est pas encore parvenu à le déchiffrer.

Les membres du Collège ne se connaissent que par leur pseudonyme et chacun d'eux n'en connaît personnellement que deux autres.

Verdugo estime que le Collège Invisible pourrait compter une douzaine de membres mais comme ses membres ignorent eux-mêmes leur nombre exact, qui peut dire combien de clercs et d'érudits comptent réellement leurs rangs ?

L'ordre chevaleresque de la Rose et la Croix

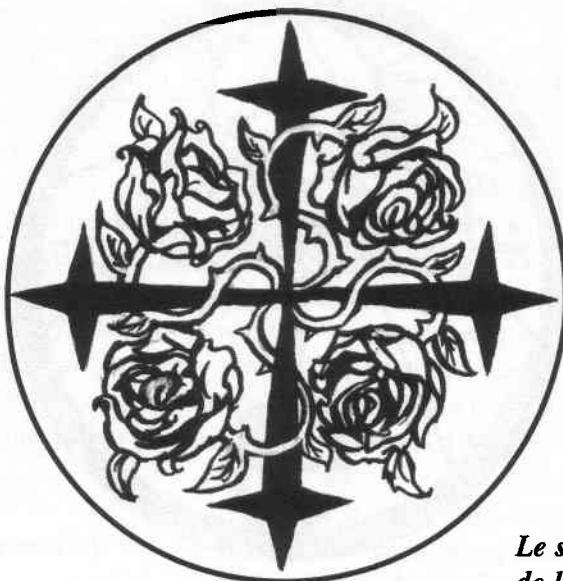
" De même que rien ne peut empêcher les hommes faibles de succomber au mal, rien ne devrait pouvoir empêcher les hommes justes de faire le bien "

- Aristide Devereux

La Rose et la Croix est une des organisations secrètes les plus mystérieuses de Théah... en grande partie parce qu'elle n'est pas du tout secrète. En fait, tant de légendes populaires sont nées autour de cette " société secrète " qu'il est difficile de discerner la réalité de la fiction.

L'ordre chevaleresque de la Rose et la Croix est une société de gentilshommes qui se consacrent à rendre la justice, à réparer les torts et à protéger les faibles. Nombre de ces chevaliers sont les cinquième ou sixième enfants de nobles seigneurs sans grande perspective d'avenir. Ils rejoignent l'ordre afin de se forger une réputation ou d'attirer le regard d'une riche et noble jeune fille (ou dans le cas de l'ordre des compagnons d'armes féminins, celui de riches et nobles jeunes hommes).

De nombreuses commanderies de l'ordre sont implantées dans tout Théah, et leurs portes sont ouvertes à tous ceux qui possèdent le statut de membre. Certains nobles achètent une adhésion nominative afin de soutenir leur cause (et surtout pour le prestige de faire partie de l'ordre de chevalerie le plus connu au monde). Le quartier général de l'ordre se trouve en Montaigne, dans la ville de Crieux. Son chef est Aristide Devereux, qualifié par l'un des représentants officiels de l'église d'" homme le plus aimé de la Montaigne ". Il s'est révélé être un grand atout pour



Le sceau de l'ordre chevaleresque de la Rose et la Croix

l'ordre, en élargissant son influence et son prestige dans toutes les cours de Théah. Aujourd'hui, le roi de Montaigne compte cinq chevaliers parmi ses gardes du corps et le roi de Castille peut se vanter d'en avoir trois. Même la reine Elaine d'Avalon a caressé l'idée d'ajouter la bannière de la Rose et la Croix aux oriflammes de sa cour (mais la rumeur dit que son haut conseiller, Derwyddon, l'en a dissuadée).

Se joindre à l'ordre n'est pas chose facile. Ceux qui possèdent une bourse bien remplie peuvent acheter une fonction honorifique au sein de l'ordre, mais ils ne peuvent pas se présenter en tant que chevalier. On les appelle les " bien-faiteurs " et ils sont traités avec beaucoup de respect par les chevaliers qu'ils soutiennent. Ceux qui souhaitent porter le titre de chevalier doivent passer trois années au service de l'ordre, trois années qui seront sans doute les plus dures de leur vie. Ils doivent servir l'ordre sans poser de question, assumant des quêtes et des charges si lourdes que seul un fou les accepterait. Mais s'ils s'en sont montrés dignes, ils peuvent porter le sceau de la Rose et la Croix et se parer du titre de " chevalier ".

L'ordre est très hiérarchisé. Les chevaliers gravissent les échelons de l'organisation en accomplissant des actes de bravoure qui démontrent leur courage et leur générosité.

La Rilasciare (Ril-a-chi-AR-ai)

" Le Créateur nous a donnés tout ce dont nous avons besoin. Pourquoi vendons-nous notre liberté à ceux qui nous offrent toujours plus ? "

- Extrait d'un pamphlet trouvé dans les jardins du cardinal Inez Guzman de Castille.

Cette société secrète est connue sous au moins une douzaine de noms différents : la Ligue des Hommes Libres, les Opposants, la Société des Libres-Penseurs ou l'Alliance de la Guérilla. C'est la moins orthodoxe de toutes les sociétés secrètes théanes, à la fois la plus unie et la plus éclatée.

Le but de la Rilasciare est d'abolir toutes les expressions du pouvoir, qu'elle considère comme l'Ennemi. La Rilasciare s'oppose à tout ce qui entrave la liberté de l'homme : l'instruction publique (comprenez : celle dispensée par l'église), le gouvernement, la monarchie, la notion de propriété, l'argent, la religion et même le pacte de sorcellerie signé il y a six cents ans de cela.

La philosophie de ses membres est simple : l'être humain n'a aucune raison de demander ou de vouloir quoi que ce soit. Le Créateur nous a donné un monde et

des cerveaux pour l'exploiter. Seuls les déficients éprouvent des besoins ; et ceux qui sont les plus déficients sont ceux qui ont les plus gros besoins.

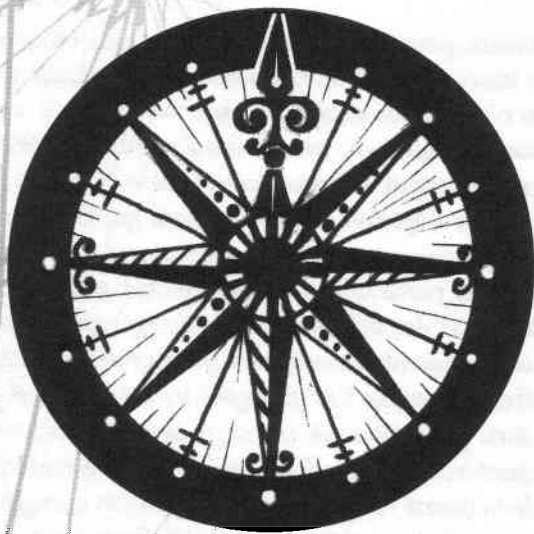
La Rilasciare interpelle avec insistance ceux qui détiennent le pouvoir, remettant en cause leur statut et leur soif d'autorité. Avez-vous déjà remarqué que ceux qui occupent une place importante sont ceux qui paraissent en être les moins dignes ? C'est parce que le gouvernement et la hiérarchie furent créés par des faibles pour se protéger des libres penseurs. Les lois furent promulguées pour protéger les faibles. En d'autres termes, les lois protègent les médiocres et punissent les forts pour avoir tiré avantage de leur force.

La Rilasciare sait que la force vient de la liberté de pensée et que de la liberté de pensée découle le vero coraggio (" le vrai courage "), la plus haute vertu de l'humanité. Le vrai courage pousse l'homme à risquer sa vie pour un autre, à cracher au visage du tyran sans éprouver la moindre peur ; ceux qui ont le pouvoir ne souhaitent pas que l'humanité découvre le vero coraggio car une race d'hommes illuminés par le vrai courage n'a besoin ni de dirigeants ni de lois : le vero coraggio porte en lui-même sa propre justice.

La Rilasciare ne possède pas de quartier général, ses membres n'organisent pas non plus de réunions officielles. Les membres se reconnaissent entre eux par des signes secrets et par le " code du manteau ", une façon pour les membres de s'identifier par les vêtements qu'ils portent. Leur guérilla contre les " pouvoirs fantoches " dure depuis près d'un siècle maintenant, et bien qu'elle soit l'une des plus petites sociétés secrètes de Théah, elle fait sans doute partie de celles qui font le plus parler d'elle.



Le sceau de la Rilasciare



L'emblème de la Société des explorateurs

La Société des explorateurs

Fondée en 1598 par Cameron MacCormick, la Société des explorateurs est à l'avant-garde des recherches et des découvertes archéologiques depuis presque neuf ans. Ses membres ont mis au jour les sites de villes de l'antique Syrñeth, ont référencé presque cinq cents objets différents et possèdent la plus importante collection de cartes géographiques de Théah. Ils affichent ouvertement leur appartenance à cette société en portant des épingles et des bagues en argent qui représentent le compas magnétique.

La Société des explorateurs a captivé l'imagination de la population et celle de leurs rivaux, même celle des chevaliers de la Rose et la Croix. De nombreuses pièces de théâtre et nouvelles, dont les membres de la Société sont les personnages principaux, ont été écrites.

MacCormick fonda la Société pour décourager " les maraudeurs " - des hommes et des femmes qui pillent les villes de Syrñeth et volent les objets pour les vendre aux nobles. Les membres de la Société s'intéressent bien plus à la classification et à l'étude de ces objets qu'aux richesses qu'ils pourraient accumuler en les vendant. Leur manteau, long et lourd, est communément appelé " le manteau du maraudeur ", un nom dont les explorateurs se passeraient volontiers.

Curieusement, les plus fervents opposants à la Société des explorateurs sont les prélats de l'église du Vaticine. Le Troisième Prophète a condamné les fouilles des ruines de Syrñeth en disant qu'une telle activité conduisait à la corruption de l'âme. Et si quelques cardinaux ont soutenu la

société, la position de l'église demeure inflexible : " Cette activité est hérétique, et sera, s'il le faut, punie de mort ".

Le quartier général de la Société des explorateurs est sis en Avalon, dans la ville de Carleon (la ville natale de MacCormick). Il existe d'autres représentations régionales en Montaigne, en Vendel et à Freiburg, en Eisen. On exige des membres qu'ils offrent l'hospitalité à toute personne qui la demande (y compris, si c'est nécessaire, à des représentants de l'église demandant le droit d'asile).

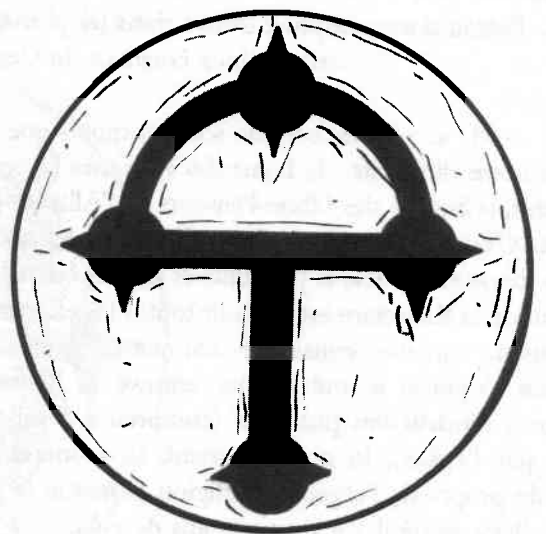
Die Kreuzritter

(" Les chevaliers de la Croix ")

" Nous mourrons peut-être aujourd'hui, mais nous mourrons comme des hommes. "

- Propos attribués au Grand-Maître Kurgen lors de la bataille de Tannen, en 1411.

Autrefois, Die Kreuzritter, ou " les chevaliers de la Croix ", finançaient les hôpitaux pour les pauvres et luttèrent contre les infidèles pendant les croisades. Leurs membres venaient en majorité d'Eisen et leur symbole était une croix noire sur fond blanc. Cet ordre prospéra jusqu'en 1411, date à laquelle l'Empereur d'Eisen le fit déclarer hérétique par son Hiérophante et l'anéantit à la bataille de Tannen. Comme c'est souvent le cas, des bruits courent encore dans les tavernes, évoquant des Kreuzritter déguisés qui travailleraient toujours pour le Hiérophante.



Le sceau des Kreuzritter

La vie au quotidien

Le calendrier

Le calendrier théan est similaire à celui de l'Europe : douze mois, sept jours par semaine, des journées de vingt-quatre heures et des heures de soixante minutes. Les similitudes s'arrêtent là.

Les jours de la semaine sont soldi, veldi, amordi, terdi, guerdi, redi et voltadi. Les quinzième et trentième jours de chaque mois sont des jours de fête ; on y célèbre l'œuvre du Créateur, sa sagesse et sa miséricorde.

Le calendrier original de Théah comptait dix mois de trente-six jours chacun, mais on a préféré enlever six jours à chaque mois et ajouter deux mois. On nomma ces deux mois d'après des personnages importants de l'histoire de la Vieille République, l'Empereur Corantine et Jules Caius. On les inséra entre le sixième et le septième mois. Les douze mois sont primus, secundus, tertius, quartus, quintus, sextus, julius, corantin, septimus, octavus, nonus et decimus.

L'année théane

L'année théane est rythmée par quatre saisons (printemps, été, automne, hiver), d'une durée de trois mois chacune. À la fin de l'année, la Messe du Prophète, une longue célébration qui dure cinq à six jours, anime les derniers jours avant le nouvel an.

Les sept mers

Sept mers bordent Théah. La première, la mer du Commerce se situe autour de la Vendel. Elle est connue pour ses eaux peu profondes et pour la tendance qu'ont ses marées à déplacer les barrières de corail. Des capitaines connaissant ces eaux se sont échoués sur des bancs de corail qu'ils juraient ne pas avoir vus à cet endroit la veille. À part ces quelques rares phénomènes, la mer du Commerce est relativement sûre.

La deuxième mer se situe près de l'Avalon et de la Montaigne et s'appelle la mer de l'Écume. Une importante colonie de requins et de sirènes rend cette mer un peu plus risquée que la précédente, sans parler des phénomènes inexplicables qui surgissent parfois, connus sous le nom de " mirages de mer ". Des bateaux sont aperçus pour disparaître aussitôt que les spectateurs approchent, comme un mirage dans le désert.

La troisième mer, qui borde la côte de la Castille, est surtout connue sous le nom de la boca del Cielo, ou " la bouche de Dieu ". Ses eaux froides et profondes en font un lieu idéal de reproduction pour les baleines qui y vivent. Elles sont protégées par leurs redoutables cousins, les léviathans. Ces animaux font jusqu'à trois fois la taille des baleines ordinaires et sont bien plus agressifs. En outre, cette mer grouille de pirates, en particulier ceux de la Confrérie de la Côte. Les marins qui fréquentent ces eaux parlent entre eux d'Estallio, un serpent fabuleux qui se nourrit de léviathans. On s'étonne cependant qu'aucune mention officielle n'ait jamais été faite d'un animal de cette taille.

La mer Oubliée est le nom de la quatrième mer. Elle s'étend au sud-ouest de la Vodacce, près de l'Empire du Croissant de Lune. Des garnisons au service de l'Église interdisent l'accès à la mer depuis que l'Empire et la mer qui le jouxte ont été déclarés territoires interdits par le Hiérophante. De vieilles histoires demeurent pourtant, à propos d'une colonne d'eau, large de plusieurs kilomètres de diamètre, qui s'élève en rugissant vers le ciel. Rien de tout cela n'a été confirmé.

La cinquième mer est un large golfe au sud de l'Ussura. Ses eaux calmes et limpides lui valent le surnom de " Miroir ". Les Ussurans croient en une entité qui vivrait au centre du golfe et qu'ils appellent Vodanken. On rapporte également, autre singularité du Miroir, l'existence d'îlots qui apparaissent mystérieusement et s'enfoncent de nouveau sous l'eau, quelques heures plus tard. Ces submersions soudaines ont failli coûter la vie à quelques équipages de navires.

La sixième mer se nomme, fort justement, le Couloir de Feu. Alors que les navires s'approchent de Cathay, ils se heurtent à un immense labyrinthe aux parois brûlantes hautes de sept mètres. Bien qu'aucune chaleur n'émane de ces parois, tout ce qui les touche est consumé dans l'instant. Comme il y a juste assez d'espace pour naviguer dans les couloirs, faire demi-tour à l'intérieur du labyrinthe est une manœuvre à très haut risque. Selon les dires d'un homme de vigie qui a survécu à l'aventure, il y a également un énorme tourbillon dans lequel plusieurs couloirs vont se jeter. Au centre, jaillit une énorme colonne de feu hurlante.

Enfin, de nombreux marins parlent d'un lieu où le soleil et la lune brillent dans le même ciel, où la course des étoiles est inversée et les eaux brillent comme de l'argent. Cette " septième mer " fait l'objet de beaucoup de



discussions au sein de la communauté érudite de Théah. Les marins racontent qu'ils traversent parfois des eaux argentées sans apercevoir la moindre terre, que tout à coup le ciel et la mer s'entrechoquent bruyamment et le navire se retrouve soudain à des milliers de kilomètres de sa route initiale.

Une récente découverte archéologique pourrait peut-être détenir la clef du mystère de la septième mer. La Société des explorateurs parle d'un "compas alchimique" et pense que les Syneth l'utilisaient pour naviguer sur cette mystérieuse mer. Si ce qu'ils disent est vrai, cela pourrait ouvrir les portes vers un nouveau monde.

Les cours théanes

À travers Théah, alors que des paysans travaillent dur dans les champs et que les marchands négocient derrière leurs étals, pendant que les duellistes se mettent en garde et que les soldats avancent les uns contre les autres, une autre sorte de guerre fait rage dans les palais resplendissants de la noblesse théane.

C'est un jeu incessant d'intrigues policées, où le moindre lapsus peut faire perdre une province ou mettre fin à une carrière. C'est le monde de la politique théane et ce n'est pas très beau à voir.

L'importance de chacune des cours de Théah se juge essentiellement au nombre de ses courtisanes. Les cours de Montaigne, de Vendel et d'Avalon sont, en ce moment, les plus fréquentées. Leurs immenses salles de bal ou de jeu, conçues et construites afin de faire forte impression, offrent aux nobles et à leurs invités juste ce qu'il faut d'intimité pour se sentir à l'aise, mais pas suffisamment pour se sentir en sécurité. Les cours castillanes sont beaucoup plus modestes. Leurs bals et leurs fêtes ont lieu en plein air, pour inspirer un sentiment de communauté plus que de conspiration. Les cours de l'Eisen et de l'Ussura, qui se désintéressent des affaires internationales, sont souvent réduites.

La vie de cour peut être une expérience éprouvante. Les nobles ont besoin, en moyenne, de quatre à cinq heures pour s'habiller. On leur coud littéralement les vêtements sur le corps. Ils emploient chacun cinq ou six serviteurs qui les suivent à tout moment pour satisfaire leurs moindres caprices.

La mode et les conversations rythment la vie quotidienne de la cour. Avant même leur arrivée, tout le monde sait quelles seront les personnes les mieux habillées et les plus éloquentes de la semaine.

Les modes vont et viennent avec les saisons, et ceux qui n'ont pas eu assez de flair pour se présenter avec le vêtement approprié, payent leur étourderie en se voyant rejetés ou ridiculisés.

Citons pour l'exemple une mode qui est restée en vogue assez longtemps : il s'agit de petits livres de lecture que de nombreux nobles tenaient à la main, y compris ceux qui ne savaient pas lire (les nobles illettrés se font faire la lecture par des serviteurs employés à cet effet). Certains étaient reliés comme des livres ordinaires et d'autres, que l'on appelle "quartos", se présentaient sous forme de liasses de papier plié. Ils contenaient des histoires illustrées, des cantiques, des extraits d'autres textes et des contes de fées.

Les nations emploient des courtisanes et des ambassadeurs pour plusieurs raisons ; la première est d'éviter les guerres. Étant donné les offenses permanentes (mais souvent involontaires) que s'infligent les nations, il est devenu primordial que les courtisanes recherchent activement la paix à la cour afin d'éviter l'explosion de conflits à l'extérieur. Bien sûr, ce n'est pas toujours une réussite, comme nous le prouve l'invasion récente de la Castille par la Montaigne, mais, malgré tout, les nobles persistent dans leur tâche. Les échanges d'informations, l'arrangement de

mariages pour le bien des nations et la volonté de s'attirer les bonnes grâces d'autres nobles font également partie de leurs différentes missions. Après tout, une bonne fête met toujours les invités de bonne humeur (et ces derniers sont par conséquent, moins enclins à semer le trouble).

L'honneur

La conception moderne de l'honneur à Théah tire ses origines des idéaux chevaleresques immortalisés par les aventures romanesques des chevaliers et des rois d'Avalon. Mais ces principes sont sur le point de disparaître. Ceux qui restent malgré tout attachés à ces idéaux sont connus sous le nom de "gentilshommes" ou, plus cyniquement, de "romantiques".

Le déclin commença avec un chevalier de la Montaigne appelé Bastion. Dans les années 1460, il personnifiait le modèle du chevalier. Il était honorable et noble et les femmes se pâmaient d'admiration quand il s'adressait à elles. Puis un jour, lors d'une bataille, un paysan armé d'une arquebuse lui tira dans le dos et le tua. Il mourut étouffé par le sang qui noyait ses poumons. Une pensée secrète se propagea dans tout le royaume : "Bastion était un homme d'honneur, et cela ne lui a valu qu'une mort douloureuse".

Le Théan moyen se préoccupe d'abord de sa propre personne, puis de sa famille et de ses amis, et néglige royalement tous les autres. Ceci ne veut pas dire que Théah est constamment plongée dans les machinations et les complots, mais simplement que les gens ont des préoccupations plus importantes, par exemple subvenir à leurs besoins ou s'assurer que le toit de leur demeure résistera aux pluies. La chevalerie est un luxe que seuls les riches peuvent s'offrir. Elle est tournée en ridicule par beaucoup de gens qui considèrent que les romantiques sont des rêveurs aux valeurs désuètes et qui ne peuvent pas regarder la vérité en face.

Mais tout espoir n'est pas perdu. Les romantiques sont les derniers à conclure une affaire par une poignée de main et à se contenter d'une promesse verbale pour tout contrat : cela suffit à leur valoir l'admiration de tous, même des plus cyniques. Ils sont encore appréciés par les dames ; certaines voient en eux le chevalier resplendissant sur son destrier blanc et d'autres aiment à confier leurs petites affaires aux bons soins de ces rares survivants d'un autre âge.

La parole d'un gentilhomme

Un gentilhomme ne manque pas à sa parole. Jamais. S'il le fait une fois, ses promesses seront dès lors toujours mises en doute. Un "homme de parole" est une personne digne de confiance, sur lequel on peut compter, un homme admiré de tous. Il fait très attention à qui et à quel moment il donne sa parole. Seul le plus vil des hommes oserait lui demander de tenir une promesse qu'il a faite sous l'empire de l'alcool, même s'il est probable qu'un gentilhomme l'honorerait quand même. Un vrai gentilhomme préférerait mourir plutôt que de manquer à sa parole car il s'est engagé corps et âme ; certains se sont vus dans l'obligation d'honorer un engagement qui risquait de détruire leur famille et ont préféré se suicider plutôt que d'être discrédités ; mais ceci est rare.

Si un gentilhomme manquait à sa parole, les répercussions sur ses affaires et sur son mode de vie seraient désastreuses. Ses amis cesseraient de le fréquenter, ses associés l'abandonneraient ou exigeraient des contrats écrits (injure suprême pour un gentilhomme), ses revenus se réduiraient considérablement et son nom serait traîné dans la boue.

Il arrive souvent qu'un gentilhomme jure sur un objet personnel d'une importance toute particulière pour lui, comme une épée ayant appartenu à son grand-père ou le pendentif de sa mère ; l'enjeu est grand, car si le gentilhomme rompt ses engagements, tous les ancêtres associés à l'objet le sauront.



Le duel

Il existe deux formes de duels à Théah : le duel au premier sang et le duel à mort. Le premier prend fin quand l'un des duellistes est blessé par son adversaire (en termes de jeu, il s'agit juste d'une blessure, pas d'une blessure grave - pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre des règles). Il représente la majorité des duels, car seule une grave offense justifie un duel à mort.

Étrangement, seuls les membres de la guilde des spadassins sont officiellement autorisés à provoquer quelqu'un en duel. Tous les autres le font en violant la loi et peuvent donc s'attendre à recevoir la visite d'un représentant de la guilde si elle a eu vent du défi. Cependant, la plupart des spadassins se font un plaisir de lancer un défi au nom d'un noble et le laissent ensuite, si celui-ci le désire, affronter son rival personnellement. Ils touchent les mêmes honoraires sans prendre de risque et le noble a le plaisir de vivre son duel.

Lorsqu'un défi est lancé, il doit être immédiatement accepté ou refusé par la personne provoquée ou par quelqu'un d'autre présent sur place. C'est pourquoi de nombreux nobles engagent des membres de la guilde lorsqu'ils flairent un défi, ceci afin que les spadassins soient présents pour relever le gant et se battre à leur place. Ils s'évitent ainsi de graves désagréments à peu de frais. Tout le monde peut accepter un défi, il n'est pas nécessaire d'être spadassin.

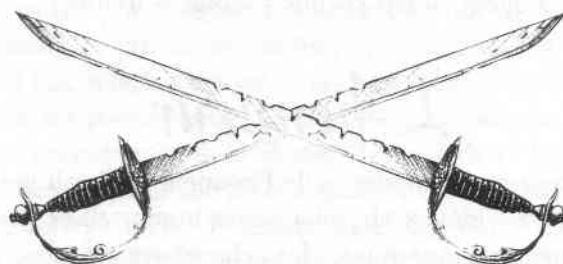
La réputation

La réputation est le bien le plus précieux d'un gentilhomme. Il ira très loin pour éviter qu'elle ne soit traînée dans la boue. Toute personne qui l'offense peut s'attendre à se voir provoquer en duel à mort. Sa parole est liée à sa réputation : si l'une est mise en doute l'autre en souffre aussi. C'est ainsi que si l'on accuse un gentilhomme de mentir, c'est sa réputation qui est entachée, et si l'accusation est publique, cela équivaut à le déshonorer publiquement.

L'honneur d'une femme

Ces dernières années, des femmes ont décidé de suivre les règles de la chevalerie, en acceptant des défis en leur nom propre. Les réactions sont mitigées ; certains pensent que ces "gentillesdames" essaient seulement de ressembler aux hommes, mais d'autres croient que c'est en

essayant d'être noble que l'on devient noble et que ces femmes veulent simplement, tout comme les hommes, essayer de devenir meilleures.



Le savoir

Grâce à l'aide de l'église du Vaticine, les Théans sont techniquement un peu plus avancés que les Européens au milieu du XVII^e siècle. Voici une courte présentation de leurs techniques et de leurs sciences.

L'archéologie

Actuellement, la technique des fouilles archéologiques se résume à des pelles, des brosses, des recherches historiques et des notes. Les Théans sont parfaitement capables de dessiner les objets qu'ils découvrent sur les sites archéologiques de Théah, mais le plus souvent, ils ne parviennent pas à en comprendre la fonction. Pire encore, de nombreux objets sont détruits accidentellement ou bien volés pour finir accrochés au mur de la demeure d'un collectionneur privé.

L'architecture

Les Théans sont capables de véritables prouesses architecturales. S'ils ne savent pas construire des autoroutes, des ponts suspendus ou des gratte-ciel, en revanche ils ont construit des villes magnifiques et des cathédrales grandioses qui pointent à 130 mètres dans le ciel. Ils maîtrisent la technique de fabrication du béton mais il leur manque les infrastructures de production en série nécessaires à son utilisation à grande échelle. Leurs routes sont pavées, leurs toits sont recouverts de tôle et leurs fenêtres, tout au moins dans les grandes villes, sont en verre.

Lastronomie

Les Théans ont compris que leur monde, Terra, est une sphère qui tourne autour d'un soleil et qu'une lune tourne autour de leur monde. Ils ont également découvert cinq autres planètes qui gravitent autour du même soleil. Il est possible qu'il y en ait davantage mais leurs télescopes sont trop rudimentaires pour les voir. Les noms de ses six planètes, en commençant par la plus proche du soleil (appelé Solas), sont : Velme, Amora, Terra (le monde des Théans), Guer, Ré et Volta. Les six planètes ont toutes été nommées d'après les noms de divinités de la Vieille République.

Les Théans connaissent aussi la superficie de Terra avec une marge d'erreur infime et ils peuvent prévoir les éclipses du soleil et de la lune.

Les télescopes existent depuis un siècle, mais le télescope réfléchissant - la toute dernière invention d'Alvara Arciniega - leur a permis de voir encore plus loin dans le ciel.

La chimie

La chimie a pour ancêtre l'alchimie (cependant l'alchimie conserve une certaine crédibilité sur Théah). Un Avalonien du nom de Jeremy Cook a écrit " Le chimiste rationnel " en 1661, défiant ainsi la doctrine de l'église. En 1662, il créa la première pompe à air, invention qui devait prouver la présence de l'air.

Malheureusement, c'est à ce moment là que l'Inquisition fut instaurée et Cook fut pendu. Son œuvre n'a survécu que grâce aux efforts du Collège Invisible.

Il faut également signaler que le microscope vient d'être inventé récemment, mais malheureusement, comme pour l'invention de Cook, il a été dénoncé par l'Inquisition.

Les mathématiques

Les mathématiciens de Théah ont résolu les mystères de l'algèbre, de la trigonométrie, de la géométrie et du chiffre zéro. Ils ne maîtrisent toujours pas l'arithmétique mais cela ne saurait tarder.

Le calcul des probabilités n'est pas encore une science parfaitement maîtrisée mais comme le dit Verdugo : " Seuls les joueurs s'y intéressent ".

La médecine

Les médecins théans sont bien plus en avance que nos propres médecins au XVIIe siècle. Ils ont compris qu'une plus grande hygiène lors des opérations augmentait le taux de survie mais ils ne savent pas très bien pourquoi.

Ils sont capables de soigner une blessure par balle en extrayant le plomb et en recousant la blessure.

Ils savent aussi qu'il faut changer régulièrement les pansements d'un blessé et les faire bouillir pour assurer leur propreté.

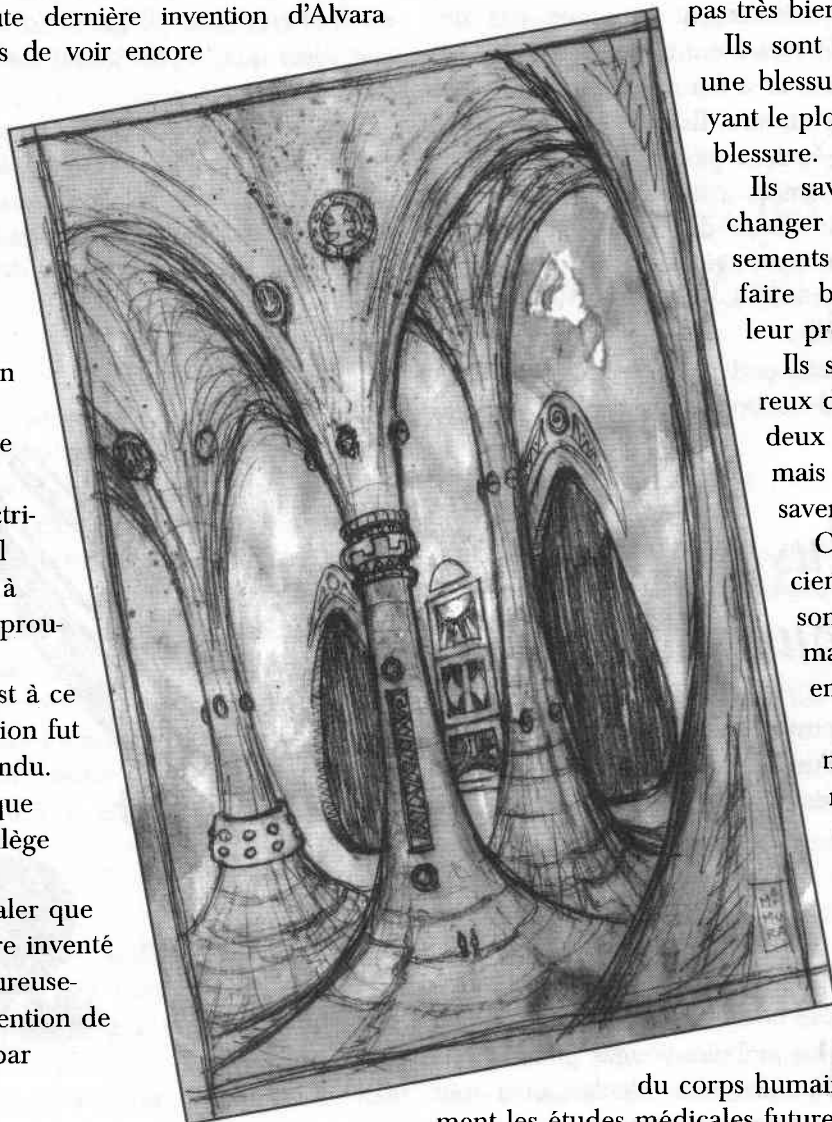
Ils savent qu'il est dangereux de mélanger le sang de deux personnes différentes, mais encore une fois ils ne savent pas pourquoi.

Comme ils sont conscients que les maladies sont propagées par les malades, ils les mettent en quarantaine.

Malheureusement, ils ne connaissent pas encore les virus et les bactéries ; les causes des infections demeurent donc mystérieuses.

Enfin, en 1640, les médecins ont dessiné une vue en coupe de l'intérieur

du corps humain qui facilitera grandement les études médicales futures.



La navigation

Les Théans possèdent des compas magnétiques et des astrolabes, mais pas encore de chronomètres suffisamment précis ni résistants à l'humidité de l'air marin pour leur permettre de mesurer la longitude. Les Montaginois disposent d'une méthode qui fonctionne, mais elle implique qu'un sorcier Porté se téléporte chez lui pour y regarder l'heure avant de revenir sur le bateau. Cette méthode n'est évidemment pas très utilisée, mais elle a permis à la marine de la Montaigne de dessiner les meilleures cartes des autres continents.

Les armes et les guerres

Actuellement, le mousquet est l'arme reine sur les champs de bataille, généralement soutenue par une ligne de piquiers. Les Théans n'ont toujours pas de fusil, ainsi, la précision des armes à feu est-elle toujours inférieure à ce qu'elle pourrait être. Ils ont aussi inventé les canons mais ils ne possèdent pas encore les connaissances balistiques nécessaires à la fabrication de mortiers. Ils ont également conçu des grenades rudimentaires, mais ces armes se sont avérées si peu fiables que seuls les paysans conscrits (les grenadiers) les utilisent sur les champs de bataille.

Lors des duels, on utilise d'ordinaire les rapières et autres armes d'escrime. Le sabre est réservé aux cavaliers les plus valeureux.

Les plus récentes découvertes

Voici la liste des découvertes scientifiques des dix dernières années. Il s'agit d'un bref aperçu qui sera développé plus complètement dans le supplément consacré au Collège Invisible.

1658

Les premiers microscopes furent inventés en 1608, mais les améliorations effectuées cette année-là permettent aux scientifiques d'observer les globules rouges pour la première fois. L'inventeur - un Vendelar - l'utilise aussi pour observer les insectes et invente ainsi l'entomologie.

1659

Un clerc castillien anonyme fait la première description médicale de la typhoïde.

1660

Une fabrique de crayons est construite en Castille. Les crayons sont assemblés à la main par des travailleurs, mais c'est la première fois que le concept d'une chaîne de montage est expérimenté.

1661

Jeremy Cook écrit " Le chimiste rationnel ". Ce livre balaye tous les fondements de l'alchimie, et aujourd'hui, seule une poignée d'égarés s'obstinent encore dans cette voie alors que le plus grand nombre s'est tourné vers la chimie moderne.

Les érudits d'Avalon commencent leurs études sur la pollution de l'air à la demande du seigneur Ryefellow, un noble atteint d'une infection aux poumons aggravée par les émanations dues à la combustion de tourbe et de charbon - le moyen le plus simple de se chauffer en Avalon.



La théorie des humeurs selon laquelle le corps serait dominé par quatre humeurs (le sang, la flegme, la bile et l'atrabile) est dénoncée par Franz Deleboe, un physicien vendelard. L'Inquisition l'arrête au petit matin et le fait brûler vif sur le bûcher. Les Inquisiteurs laissent chez lui un texte qui annonce que " l'époque de la science est terminée ". Les dignitaires de l'Inquisition ne révéleront leur participation à cet assassinat qu'en 1668. Les érudits de l'église, craignant pour leur sécurité, fondent le Collège Invisible.

1662

Jeremy Cook invente la pompe à air. Malheureusement pour lui, l'Inquisition entend parler de cette invention. Il est arrêté, traîné dans la rue et fusillé. On peut lire sur la lettre laissée à côté du corps : " La venue du Quatrième Prophète est imminente. Préparez vos âmes ". C'est grâce aux efforts du Collège Invisible que son invention lui a survécu.

Maria Alverado, une chercheuse castilliane, invente un petit appareil muni d'un globe de soufre en rotation qui produit de l'électricité statique. C'est la première fois que la présence d'électricité statique est démontrée empiriquement à une telle échelle.

1665

Un astronome vodacci anonyme (dans ses notes, seul le prénom Antonio apparaît) découvre la période de rotation de deux planètes : Guer et Ré. Celle de Guer est de 24 heures et 40 minutes et celle de Ré est de seulement 9 heures et 56 minutes. Ce même astronome avait avancé une théorie selon laquelle des objets de masse différente placés dans le vide tomberaient à la même vitesse. L'Inquisition tente en vain de découvrir son identité.

En Avalon, le premier forceps obstétrique est inventé.

Le premier numéro du journal " Le luthon hebdomadaire " est imprimé. Il rejoint ainsi " La gazette de Freiburg " (fondée en 1656) et plusieurs autres journaux.

1666

Alvara Arciniega, un noble castillien amateur de science, découvre le spectre de la lumière en utilisant des prismes. Lorsque l'Inquisition prit connaissance de sa théorie, elle voulut le faire pendre, mais Arciniega, dueliste adroit, tua trois Inquisiteurs avant de disparaître dans la nature.

1667

L'armée de Montaigne commence à utiliser de dangereux engins que l'on appelle " grenades ". L'imprévisible vitesse de mise à feu de son détonateur fait de la grenade une arme qui peut aussi facilement tuer ses utilisateurs que ceux qui sont visés. C'est pourquoi ce sont les paysans qui sont enrôlés dans l'armée comme grenadiers. L'espérance de vie moyenne d'un grenadier est de trois batailles.

1668 (année en cours)

Alvara Arciniega (cf. plus haut), qui se cache chez des parents à la campagne, construit le premier télescope à miroir. La communauté scientifique en est informée par l'intermédiaire du Collège Invisible.

L'Inquisition est maintenant suffisamment puissante pour déclarer que les expérimentations scientifiques sont une hérésie.

Les pirates, les corsaires, la marine et les flibustiers

" Il ne lui fallut que cinq jours de mer pour comprendre pourquoi les marins, dans leurs chansons, ne parlent que de rentrer chez eux. "

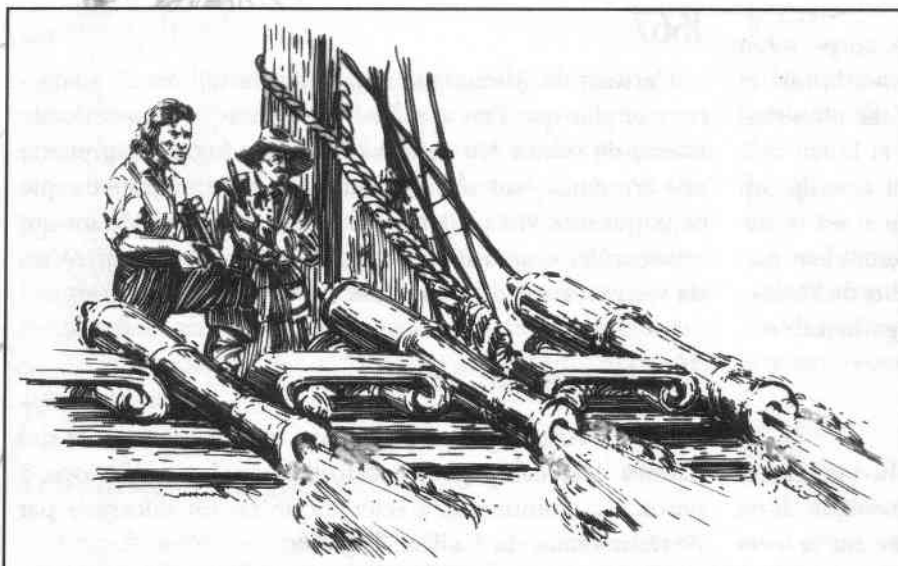
- Deux ans sur les vagues, de Eliza Cunningsworth

" Le pirate chasse tous les pavillons ; le flibustier les chasse tous sauf le sien ; le corsaire chasse ceux qu'on lui désigne. "

- Proverbe de marin

Contrairement à ce que l'on croit, la vie d'un marin n'est pas romantique. Les navires qui prennent la mer ne reviennent souvent qu'avec un tiers de leur équipage, le reste des hommes ayant succombé à la maladie, la faim ou la soif, les bagarres ou les orages, par négligence ou par accident.

Un marin travaille douze heures d'affilée, dort quatre heures (s'il réussit à dormir), puis s'arrache à sa paillasse pour retourner à son poste aux gréements, perché à plus de quinze mètres de haut, ballotté par des vents soufflant à plus de soixante-dix kilomètres à l'heure, sans compter les désagréments causés par la pluie, la neige et les tempêtes.



La nourriture qu'il ingurgite est souvent pourrie, l'eau fétide et les officiers ne pardonnent aucune erreur. Le marin doit éviter les conflits avec ses camarades s'il ne veut pas prendre un coup de couteau dans le dos ou à la gorge pendant son sommeil ou risquer une chute malencontreuse du haut d'un mât.

Si le navire sur lequel il sert se trouve impliqué dans une bataille, ses chances de survie tombent aux environs de dix pour cent, plus ou moins suivant le pavillon du navire ennemi. Le chirurgien de bord ne dispose pas des instruments nécessaires pour soigner les blessures dont le marin sera couvert et il se videra sans doute de tout son sang avant même que quelqu'un ne se rende compte qu'il est blessé.

Mais à la fin du voyage, l'intendant mettra dans ses mains plus de pièces qu'il n'en a jamais eu auparavant. Avec l'argent gagné au cours d'un voyage, il pourrait aisément prendre sa retraite s'il le souhaitait. Mais il dépense généralement le tout en vin et en filles dans les ports étrangers, ce qui le contraint à refaire une traversée pour récupérer la fortune qu'il vient de perdre.

Voilà la vie romantique d'un marin !

Qu'est-ce qu'un marin ?

Un marin gagne sa vie en travaillant sur des navires à voiles. Sa profession demande un large éventail de compétences. Il doit avoir des mains de marin (puissantes), un cœur solide (en bonne santé) et une volonté de fer (du courage), sinon il ne vaut rien. Comme vous l'avez lu plus haut, en mer, il a la vie dure.

Il existe diverses catégories de tâches sur un bateau et le marin doit connaître un peu chacune d'entre elles. Il doit savoir faire des douzaines de nœuds différents, être capable de travailler la toile afin de réparer les voiles endommagées, avoir un sens de l'équilibre incroyable et le pied marin pour manœuvrer les gréements, et avoir le courage de poursuivre son travail pendant que les canons font feu autour de lui ou qu'un orage risque de l'arracher du pont.

Tout ce que le marin ne sait pas en montant à bord, il l'apprend rapidement en mer. Beaucoup de mousses, tout droit sortis de leur village, ont commencé une

traversée avec peu ou pas de connaissances. Ils s'engagent sur un navire, passent quelques mois en mer et retournent chez eux complètement transformés. Ainsi, les marins apprennent souvent à lire sur les bateaux (seule activité possible quand le vent ne veut pas se lever), ils observent des baleines et des dauphins - en plus des autres créatures marines moins amicales -, ils visitent des ports inconnus, découvrent d'autres cultures, apprennent des langues étrangères et découvrent les mathématiques. Ils apprennent aussi à supporter la faim et la maladie, à développer leurs forces et leur volonté, à égarer leur argent dans le lit chaud d'une prostituée et à retourner en mer pour gagner de nouveau l'argent vite dépensé.

Les superstitions

Soleil rouge le matin, prends garde marin.

- Proverbe marin sur le temps

La vie des marins porte la marque de superstitions (les marins avaloniens sont encore plus superstitieux que leurs cousins issus de la paysannerie), dont la plupart renferment une part de vérité. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples parmi les milliers de superstitions qui hantent chaque moment de la vie d'un marin.

" Lune cernée d'un anneau, pluie ou neige pour bientôt. "

Un halo autour du soleil ou de la lune indique la présence de cristaux de glace très haut dans le ciel. Très souvent (environ deux fois sur trois), un halo lunaire ou solaire annonce un gros temps dans les trois jours.



“ Pluie avant sept heures s'arrête avant onze heures. ”

Sous les latitudes moyennes, le temps est des plus changeants : il se gâte aussi soudainement qu'il s'apaise.

“ Arc-en-ciel le matin, orage qui vient ”

Toujours sous les latitudes moyennes, les masses d'air voyagent d'ouest en est et les arcs-en-ciel apparaissent si l'on tourne le dos au soleil en regardant l'orage. Donc, si le soleil est à l'est, la pluie et l'arc-en-ciel sont à l'ouest. Comme les masses d'air circulent d'ouest en est, un arc-en-ciel annonce toujours l'arrivée d'un orage.

“ Nuit claire, gelées d'hiver. ”

Si la nuit est claire et la lune parfaitement visible, cela signifie que l'atmosphère est dégagée et que Terra rafraîchit rapidement.

Si le vent ne souffle pas et si les températures descendent beaucoup, du givre se forme sur les mâts et les vergues.

“ Ciel rouge le matin, prends garde marin. ”

Un soleil rouge indique que les éléments essentiels à la formation de la pluie sont réunis : la poussière et l'humidité. Un soleil rouge annonce donc un gros temps.

Les morts

Les navires ne transportent que très rarement des hommes morts ; cela porte malheur. Quand un homme meurt en mer, son corps est lavé, habillé de vêtements propres, enveloppé dans un drap, puis on lui lie les pieds avec des chaînes et après la lecture d'une prière, il est jeté par-dessus bord aussi vite que possible.

De même, si un homme est porté disparu en mer, aucune tombe ne sera creusée sur la terre ferme, aucune pierre tombale ne sera érigée (on n'osera pas même parler de lui au passé), pendant au moins sept ans après sa disparition. Creuser une tombe s'il n'est pas encore mort lui porterait malheur.

Les marins ne parlent jamais de ceux qui sont morts, mais s'ils le font, ils ne diront pas “ James ” ou “ Jack ” mais “ pauvre James ” ou “ pauvre Jack ”.

On respecte profondément les morts sur les bateaux, en grande partie parce que les marins ne connaissent que trop bien les histoires de revenants et de vaisseaux fantômes. Des bruits courent sur des esprits vengeurs abandonnés, agitant une lampe sur les rivages des îles pour attirer les bateaux vers les récifs.

Mère Océan

“ Ce que la mer veut, la mer l'obtient ”

Les marins disent toujours “ Mère Océan ” quand ils parlent de l'eau (cela rappelle “ Matushka ”, la mère des Ussurans). Embrasser une fille sur un rivage est dangereux car l'océan est une mère possessive et elle n'aime pas que ses fils perdent leur temps avec des femmes de petite vertu.

Les marins savent aussi qu'ils ne doivent pas dire à leur femme ni à leurs proches combien de temps ils seront partis, ni où ils vont et quand ils reviendront. Leur vie dépend des humeurs de l'océan et lorsque le bateau quitte le port, il ne leur appartient plus de répondre à ces questions. C'est à la “ Mère Océan ” de décider.

Un récit évoque un capitaine qui se vantait crânement de pouvoir naviguer de la pointe de la Vodacce jusqu'à la cinquième mer et qu'il y consacrerait sa vie s'il le fallait. Il ne fut de retour en Vodacce que vingt ans plus tard.

Si les hommes tombent par-dessus bord, c'est que la mer les réclame et ceux qui tentent de les sauver des bras de “ Mère Océan ” risquent le même sort. C'est pourquoi les marins n'essaient jamais de rattraper leurs frères tombés à l'eau. Par contre, si des corps sont rejetés sur le rivage, c'est que “ Mère Océan ” n'en voulait plus.

“ Ce qui appartient à la mer, retourne à la mer. ”

Les marins n'utilisent jamais les produits de la mer pour teindre leurs vêtements, ni ses pierres pour lester un navire car il est arrivé trop souvent, quand ces règles n'étaient pas respectées, que la mer se déchaîne pour récupérer ce qui lui avait un jour appartenu.

La justice et la mer

“ Un roi peut pardonner à un assassin, mais pas la mer. ”

On sait que “ Mère Océan ” aime à rendre elle-même la justice lorsque les hommes faillissent à leur devoir. L'histoire la plus célèbre à ce sujet est celle d'un criminel qui s'était engagé sur un navire sous un faux nom pour échapper à la justice. Lorsque le bateau arriva à destination, le magistrat local informa le capitaine qu'il recherchait l'homme.

Le capitaine lui rapporta que le criminel avait été emporté par-dessus bord lors d'un terrible orage - et d'ailleurs, il avait été le seul à mourir.



L'océan ne pardonne jamais et ceux qui ne respectent pas ses règles apprennent à les connaître. Ainsi, on pend souvent les pirates au-dessus des flots et on les abandonne sur la corde à la marée montante. Puis, leurs cadavres sont enterrés sur la plage entre deux eaux.

Une histoire évoque un homme qui, après avoir assassiné sa femme près de la côte, aurait tenté à maintes reprises de jeter le corps à la mer, mais l'océan le ramenait toujours à la surface, dans la même position ; la main portant l'alliance, tendue vers sa demeure.

" Jack Porte-Pois "

" Jack Porte-Pois " est le nom donné aux marins qui portent malheur aux navires. Si la majorité de l'équipage est blond, " Jack " sera le seul marin aux cheveux bruns. " Jack " est l'homme qui louche ou dont l'un des yeux est dépigmenté (après tout le regard est le miroir de l'âme), c'est celui qui ne respecte pas la mer ou l'étranger.

Trop souvent dans les récits et les chansons, ce sont les marins d'eau douce qui apportent la malédiction à bord des navires. Et les marins pardonnent rarement à l'imprudent gonflé d'orgueil qui réveille la colère de Mère Océan.

La bonne fortune

Il existe une multitude de façons de porter chance à un navire. Voici la liste de quelques-unes d'entre elles : les yeux bleus portent bonheur et sont aussi synonymes de bonne vue. Les marins se percent les oreilles pour améliorer leur vision. Les capitaines ne se percent qu'une oreille ; celle du côté opposé à l'œil utilisé pour regarder à travers une longue-vue.

La peau de loutre porte chance, surtout celle dont on se sert pour confectionner des sacs. Tout objet conservé dans l'un de ces sacs est préservé des dangers de la mer.

Le contenu des poches d'un marin peut lui porter bonheur ou, au contraire, malheur. Une poignée de terre provenant de la tombe d'un parent marin est un signe de bonne fortune, les ossements de doigts le sont aussi.

Les marrons d'Inde, les couteaux au manche noir, la pièce d'argent offerte par un ami ou encore les amulettes aux odeurs fortes portent bonheur (les mauvais esprits ne supportent pas l'odeur nauséabonde de l'ail).

Ce que mange le marin est primordial ; après tout, on est ce que l'on mange. Un marin mâche des dents de requins pour s'assurer de ne pas perdre les siennes, il



mange des tortues pour allonger son espérance de vie, se frotte la plante des pieds avec de l'huile de poisson pour se réchauffer. Il ne mange en revanche jamais la tête des poissons, créatures trop bêtes pour se sortir d'un filet de pêche.

Les marins savent que lorsqu'on attrape le premier poisson de la journée, il faut le rejeter aussitôt à la mer après avoir craché dessus. C'est la garantie de pêcher dix poissons de plus dans la même journée. Ils savent aussi que lorsque la chance leur sourit, ils se doivent de donner de l'argent à la première personne croisée en chemin.

Les oiseaux sont toujours un signe de bonne fortune pour les marins, et en particulier l'albatros qui prend son envol dans le ciel sans même un battement d'ailes.

Rêver d'oiseaux, de champs de verdure (" la prairie de Fiddler " est le paradis des marins), de maïs ou d'enfants qui nagent porte bonheur.

Les mauvaises fortunes

" Les cartes, les dés et les femmes ne causent que des ennuis. "

Le marin en herbe a tout à apprendre d'un capitaine de vaisseau.

Pour commencer, un mousse doit se tenir à l'écart des lièvres, des renards et des chats.

Les lièvres sont inoffensifs jusqu'à l'arrivée de l'automne où ils perdent la raison ; les renards sont bien connus pour leur roublardise ; quant aux chats, leurs poils dégagent de l'électricité statique, signe manifeste d'ensorcellement.

Les femmes représentent un problème à elles seules. Les marins, bien trop souvent séduits par des femmes à l'étranger, se voient promettre des nuits de passion et se retrouvent assommés ou la gorge tranchée par un souteur cupide, avisé de la fortune des jeunes marins.

L'équipage du navire

Vous trouverez ci-dessous une brève description du rôle de chaque officier et des hommes qui sont sous ses ordres.

Le capitaine

Le rôle du capitaine diffère selon la spécificité du navire. Sur les navires de guerre, il détient le pouvoir absolu. En revanche, sur les vaisseaux pirates, l'autorité du capitaine est définie dans la charte du navire. Certaines chartes ne concèdent au capitaine qu'un rôle de général, son autorité ne prenant effet qu'en période de combat, alors que d'autres lui octroient le même pouvoir que celui du capitaine d'un navire de guerre.

Le capitaine n'est pas toujours le plus expérimenté des marins à bord (cf. ci-dessous), mais c'est souvent la personne la plus apte à diriger.

Généralement, il a sous ses ordres un certain nombre d'officiers dont voici la liste :

Le lieutenant de vaisseau : il seconde le capitaine et transmet les ordres au reste de l'équipage. Selon la taille du navire, un ou plusieurs lieutenants peuvent seconder le capitaine.

Le commandant

Le commandant répond aux ordres du capitaine et de ses lieutenants, mais est maître du commandement du navire.

Le capitaine donne des ordres au commandant et ce dernier s'assure qu'ils sont bien transmis. Le devoir principal du commandant est de diriger le navire.

Généralement, le capitaine attribue cette fonction au plus expérimenté des marins à bord pour gagner le respect de l'équipage. Le commandant donne directement des ordres à un certain nombre d'officiers à qui il confie des tâches définies. En voici la liste :

L'officier : l'officier est un marin que l'on forme à devenir commandant.

Le maître de timonerie : le maître de timonerie a pour mission de diriger le gouvernail.

L'homme de barre : les hommes de barre sont chargés de prendre le quart. Il y a au minimum un homme par quart.

L'intendant : c'est lui qui est en charge des finances du navire, des cargaisons et de l'approvisionnement. Le cuisinier du bateau relève de l'intendant.

Le cambusier : le cambusier seconde l'intendant.

Le cuisinier : il prépare les repas de l'équipage.

Le maître d'équipage

Le maître d'équipage a le rôle de sergent sur un navire. Chaque fois que le capitaine prend une décision, il la transmet à l'un de ses lieutenants. Celui-ci la transmet au commandant qui lui-même en informe le maître d'équipage. Pour finir, le maître d'équipage réunit une équipe (appelée " carré ") pour exécuter les ordres. C'est le marin le plus gradé du navire à travailler avec les matelots.

Plus important encore, le maître d'équipage est en charge de la discipline sur le navire. Quand les hommes se conduisent de façon répréhensible, la punition la plus courante est la flagellation, qu'il inflige avec un martinet.

Quand les marins s'attirent des ennuis, ils disent qu'ils " laissent sortir le chat du sac ".

Le second du maître d'équipage : le maître d'équipage est secondé par des assistants qui transmettent les ordres ; ils attirent l'attention de l'équipage à l'aide de flûtes métalliques.

Le voilier : il répare les voiles du bateau et en fabrique de nouvelles avec la toile achetée par l'intendant.

Le maître de la hune : son rôle est de mettre en place les voiles et d'actionner les gréements. Les marins qui travaillent sur le pont dans les gréements sont appelés " les hommes de la hune ".

Le maître du gaillard : c'est celui qui dirige l'avant du navire. Son rôle consiste à amarrer le navire, sonder les profondeurs, lever ou jeter l'ancre.

Le maître d'armes : on confie au maître d'armes les armes légères (pistolets et mousquets). Sur le navire, c'est lui qui détient la clé du caisson où elles sont rangées.

L'armurier : l'armurier répare les armes légères.

Le charpentier : le charpentier doit s'occuper de toutes les réparations, les modifications et l'entretien de la charpente du navire. Il est souvent secondé par un apprenti et par un tonnelier (qui fabrique et répare les tonneaux).

Le maître artilleur

Le maître artilleur (ou simplement l'artilleur) a pour mission d'ouvrir le feu et d'entretenir et de réparer les canons sur le navire. La pièce où est stockée la poudre n'a qu'une seule clé et il la garde autour du cou.

L'artilleur doit aussi avoir une solide connaissance des mathématiques afin d'être capable de calculer correctement la trajectoire des boulets. L'artilleur n'a qu'une personne sous ses ordres : l'aide artilleur.

Ces derniers sont destinés à devenir des artilleurs de bord : ils apprennent à doser et mélanger la poudre à canon, faire des calculs algébriques pour évaluer le tir. On les nomme parfois les " singes de la poudre ".

Le chirurgien

Le chirurgien du bateau est chargé de la santé et du bien-être de l'équipage. En utilisant ses connaissances des plantes et de la médecine, il fait de son mieux pour écarter le scorbut et les autres maladies, ce qui n'est pas une mince affaire. Il soigne aussi les blessures. Deux hommes assistent le chirurgien :

L'assistant chirurgien : il apprend le métier de chirurgien et aide son supérieur à mener à bien les besognes quotidiennes.

Le " loblolly " : il fait les commissions pour le chirurgien, l'assiste comme infirmier en veillant sur les marins blessés ou malades et en informant le chirurgien de l'évolution de leur état de santé.

Les aspirants

L'aspirant est un marin que l'on forme à devenir officier. Il consacre ses journées à l'apprentissage des divers postes sur le navire, à tester sa capacité à remplir chacune des tâches. L'aspirant est généralement un marin confirmé ayant à son actif plusieurs voyages.

Le capitaine marchand

C'est un marin qui a l'expérience de plusieurs fonctions, mais qui n'a pas encore atteint le grade d'officier.

Sa polyvalence en fait un des marins les plus indispensables à bord, il fait d'ailleurs souvent office de conseiller auprès du maître d'équipage.

Matelot de deuxième classe

C'est un matelot qui a effectué un ou deux voyages et qui est reconnu pour sa valeur.

Matelot de troisième classe

Il est capable de faire des nœuds et de ne pas tomber par-dessus bord.

L'équipage d'un navire pirate

Les navires pirates disposent de bien moins de recrues que les navires de guerre. Le modèle d'équipage décrit ci-dessus représente l'effectif à son grand complet. Les navires pirates ont rarement - si ce n'est jamais - la main d'œuvre nécessaire pour rassembler un équipage complet. Ils doivent se contenter de l'équipage qu'ils arrivent à réunir.

Cependant, les navires pirates disposent presque toujours de plus de capitaines marchands que les navires de guerre. Leurs hommes sont en outre plus audacieux, plus habiles lorsqu'il faut faire couler le sang.

Le langage des marins

On observe un phénomène fascinant sur les mers de Théah : les marins ont inventé leur propre langage. Des termes tels que " basta ! " (" stop ! ") et " embobeliner " sont apparus en mer. Vous trouverez ci-dessous des termes nautiques, des expressions courantes et l'argot des marins à travers tout Théah.

À la dérive : avancer en l'absence de vent. Se dit aussi d'un marin absent (par le corps ou par l'esprit).

Allure du foc : l'avant du bateau, également appelé proue, d'une forme très caractéristique - ainsi, déduire la nationalité d'un homme de " son foc ", consiste à la deviner à la forme de son nez.

Amarrer : fixer au sol quelque chose à l'aide d'une corde. Utilisé aussi pour prier quelqu'un de se taire ou pour annuler un ordre.

À moitié abattu : à moitié saoul.

Amure : le côté du bateau contre lequel souffle le vent. Il change quand le vent change de direction.

Avaler l'ancre : se débarrasser d'un marin.

L'avant : l'étrave du navire.

Bâbord : le côté gauche du navire en face de l'étrave.

Les balancines : cordes utilisées pour modifier l'angle vertical des vergues.

Basta ! : ordre de s'arrêter (" Basta avec cette corde ! ").

Beaupré : un petit mât d'angle à l'avant du navire, portant une voile de petite taille.



Bollard : cordage entouré autour d'un éperon, servant à maintenir d'autres cordages en place.

Bras : corde utilisée pour déplacer les vergues.

Cabillot : épingle en forme de trèfle utilisée pour attacher des boutes aux bastingages du navire.

Cale : partie située entre le fond du navire et le pont inférieur.

Le crochet : l'ancre.

" Cul " d'écoutille : tonneau d'eau fraîche, mais aussi : cancaner autour de la mare !

Dalots : conduits utilisés pour évacuer l'eau stagnante des ponts. Par ext. : battu ou vaincu (" J'ai été daloté ").

Drisse : corde et appareil de levage utilisés pour hisser une voile.

Ébauche : distance séparant l'extrémité de la quille de la ligne de flottaison.

Embobeliner : tromper un autre vaisseau sur l'origine de son propre navire en naviguant sous de faux pavillons.

Les enfléchures : barreaux utilisés par les marins pour escalader les haubans.

Épissez le grand bras ! : permission donnée par le capitaine de festoyer.

Un étai : gréement fixe qui empêche les mâts de bouger d'avant en arrière.

Étrave : un synonyme pour l'avant du bateau.

L'étaupe : résidu épais et gluant de cordages utilisé pour le calfatage (action de boucher les joints et interstices des bordages).

Extrémité du bollard : le dernier nœud autour de la bitte d'amarrage aussi appelé la " résistance ". On dit aussi, d'un marin prêt à accomplir une tâche jusqu'au bout et dans n'importe quelles conditions, qu'il est " fidèle au bollard ".

Faites gaffe ! : mettre en garde (" Faites gaffe : port à l'horizon ! " ou " Faites gaffe à ce nœud ! ")

Fils du canon : se dit des marins doués pour le tir, dont on suppose qu'ils sont nés sur le pont des canons.

Fond de cale : le fond du navire où stagne habituellement une eau sale et putride.

Le franc-bord : la distance séparant la ligne de flottaison du pont principal.

Le gaillard : le pont supérieur, le plus proche de l'avant du navire.

Le grand mât : mât central sur un navire à trois mâts.

La grand-voile : voile la plus grande fixée sur la partie inférieure du grand mât.

Gréement en action : cordage utilisé pour actionner les voiles afin d'accroître ou de réduire la vitesse du navire.

Gréement fixe : cordes fixes utilisées pour immobiliser les mâts.

Haubans : les gréements servant à assujettir un mât par l'arrière et le travers.

Latter : action de clouer.

Lisse : garde-fou en bois placé à l'extrémité du pont.

Loup de mer : marin expérimenté.

Mâcher le gras : euphémisme imagé pour dire " manger " ou perdre son temps.

Manoeuvrer : ajuster les voiles lorsque le vent change de direction.

Les marques : les lisses disposées sur les côtés du navire.

Le mât : long poteau dressé sur un navire au-dessus du pont pour porter les vergues et leur gréement.

Le mât d'artimon : le mât le plus à l'arrière du navire.

Le mât de misaine : le mât le plus proche de l'étrave du navire.

Dans la mâture : un endroit dans le gréement, ou simplement " en hauteur ".

L'œil du navire : la figure de proue du navire.

Orlop : pont le plus inférieur qui se situe juste au-dessus de la cale.

Par le travers : sur les côtés du navire.

Plage arrière : pont attenant aux quartiers.

Plats-bords : bastingages placés sur toute la longueur du navire sous le sabord de batterie.

Point d'amarre : repaire choisi à la hâte ; on dit ainsi " choisir le point d'amarre " pour mettre en place le gréement à la hâte.

Pont : se dit d'un niveau sur un navire.

La poupe : l'arrière du navire.

Poursuivre : donner l'ordre de sortir les voiles lorsque le vent se lève.

Prendre des ris : ordre de réduire les voiles lorsque le vent souffle trop violemment.

Le quart : période de travail à effectuer, un tiers de l'équipage est constamment de quart sur le navire.

Siffler contre le vent : tenter l'impossible.

Sortir le navire : balancer un navire échoué d'avant en arrière, afin de le déloger du fond.

Tribord : le côté droit du navire lorsque l'on tourne le dos à la poupe.

Trois voiles au vent : lorsqu'on laisse flotter les trois voiles, le navire se met à vibrer - avoir trois voiles au vent se dit aussi d'un marin trop saoul pour marcher droit.



Les quartiers : endroit où dort l'équipage.

La quille : pièce en bois qui longe toute la partie inférieure du navire.

Sabord : volet par lequel les canons peuvent faire feu.

Sous les plats-bords : signifie que le navire ou le marin sont en danger.

Sous le vent : le côté du navire qui ne reçoit pas le vent ; quand le vent change de direction, le côté " sous le vent " change aussi.

Sur l'arrière : à l'arrière du navire.

Sur l'arrière du mât : vers l'avant du bateau.

Surveillez vos " P " et " Q " : afin de comptabiliser les dépenses des marins, les aubergistes inscrivent sur un tableau et pour chaque marin le nombre de " P " - pour chaque pinte achetée -, ainsi que les " Q " - pour chaque quart consommé - de sorte que pour ne

pas s'endetter trop lourdement, les marins doivent surveiller leur nombre de " P " et " Q ".

Terrien : une insulte pour exprimer l'incompétence.

La traîne : vers l'arrière du navire, la poupe.

Vergue : espar disposé en croix servant à porter les voiles.

Virer vent debout : naviguer dans le sens du vent.

Voile de hune : la troisième plus grande voile du grand mât.

Voile du haut : la deuxième plus grande voile du grand mât.

Voilure : toutes les voiles d'un bateau.

Voyager : nager (Elle/il peut voyager : elle/il sait nager).

Voyou : marin qui chique frénétiquement, ou brute.

Yanker : terme vendelar pour décrire un homme qui négocie jusqu'au dernier cent ; les marins vendelars nomment ainsi les pirates.



Les pirates de Théah

“ Debout moussaillons, que l'on hisse toutes les voiles ! Si nous tombons aux mains de ce guerrier, les sirènes chanteront sur nos dépouilles avant la tombée de la nuit ”.

- Dernières paroles, désormais fameuses, du capitaine
Guy Aaron, pirate avalonien

Les principales bandes de pirates qui écument les mers autour de Théah sont au nombre de six, mais d'autres groupes, moins importants et sans rapport avec ces bandes, les parcourent également.



La Confrérie de la Côte

La Confrérie de la Côte, qui hante le golfe de Castille, a déclaré la guerre au reste du monde. Ces ex-forçats sont originaires d'une île transformée en une prison inexpugnable et connue sous le nom d'“ El Diablo ”. Ils mirent à profit une terrible panique, liée à une épidémie de peste, pour prendre le contrôle de l'île et s'emparer de deux navires d'approvisionnement à quai.

Après quelques attaques couronnées de succès contre des navires de commerce, les détenus se sont constitués une modeste flotte et se sont proclamés “ Confrérie de la Côte ”, une nation d'hommes libres. Depuis, ils écument les côtes du sud de Théah, représentant une menace pour la navigation.

Leur chef s'appelle Allende. Les récits le concernant sont confus : on le décrit parfois comme un Castillien, parfois comme un natif de l'empire du Croissant de Lune. La plupart des gens pensent qu'Allende est un sorcier depuis le jour où le compagnon d'arme d'un guerrier montagnais a juré l'avoir atteint en pleine poitrine. Allende passa par-dessus bord, mais échappa à la mort. Depuis cet incident, ses hommes, le croyant protégé par la bonne fortune, lui sont d'une loyauté sans faille. La Confrérie de la Côte s'attaque surtout aux équipages montagnais et vodacci, rarement aux navires castilliens, ce qui laisse à penser qu'Allende est bien Castillien.



Les faucons de Vesten

Les faucons de Vesten naviguent dans les mers du nord de Théah et s'attaquent aux navires de commerce qui croisent leur chemin. Les “ Faucons ” ont l'habitude de se dissimuler dans les nappes de brouillard d'où ils surgissent pour surprendre leur victime. Rien n'effraye plus les Vendelar que le battement régulier de leurs tambours scandant les coups de rames pendant que les maîtres des runes font mourir le vent qui gonfle les voiles de leurs victimes.

À leur première apparition, les faucons de Vesten sonnent du cor trois fois. Leurs victimes ont ainsi le choix entre baisser les voiles et se rendre, ou se battre jusqu'à la mort - les prisonniers n'intéressent pas les “ Faucons ”, dont les propres hommes seront toujours plus efficaces aux rames que n'importe quel esclave enchaîné. Cependant, en dépit de cette stratégie, ils prennent soin de toujours laisser un homme en vie ; si possible le meilleur combattant, pour qu'il témoigne de la cruauté de leurs actes.

Des histoires invraisemblables se sont mises à circuler à propos de navires arborant des figures de proue aux inscriptions mystérieuses, ayant le pouvoir de lancer des éclairs capables de briser un bateau en deux. On raconte aussi que les membres des “ Faucons ”, assoiffés de combats, portent des casques cornus et sont insensibles à des coups qui devraient les tuer sur-le-champ. Les marchands sensés se moquent de ces histoires étranges ; on ne peut pourtant nier le danger que représentent les faucons de Vesten pour la flotte des Vendelar. On offrirait sûrement une grosse récompense à celui qui réussirait à leur enlever cette épine du pied.



Roger le Rouge

Cette bande de pirates n'est constituée que d'un seul bateau appelé le Roger le Rouge. Ils sont brutaux, assoiffés de sang et ont à leur tête un capitaine encore plus effrayant. Il n'y a pas de quartier pour leurs proies et jamais ils ne font de prisonnier. Ils se contentent d'attaquer des navires et d'assassiner tout le monde à bord. Les navires transportant des cargaisons d'objets en provenance de Syrath semblent être les plus exposés à la menace de ces pirates, comme si ces derniers pouvaient flairer la présence des trésors. Un seul survivant a pu témoigner des actes de ces pirates, le capitaine de La Maîtresse de sa



Seigneurie ; un navire marchand qui a réchappé de peu à l'assaut des pirates du Roger le Rouge, après que celui-ci eut précipité par le fond le grand frère du Maître, Le Chien Gris. Il semblerait que les pirates du Roger le Rouge aient utilisé d'étranges armes de guerre, provenant probablement de Syrneth. Le capitaine était un homme de grande taille à la chevelure noire et bouclée, qui maniait une étrange faux capable de transpercer indifféremment les chairs et le métal.

Alors que La Maître fuyait, son équipage pris de panique, le mystérieux capitaine pirate s'écria : " Sauvez-vous pauvres diables et racontez à tous de quoi sont capables le Roger le Rouge et le capitaine Reis ! La prochaine fois, je vous trancherai par le milieu de la tête aux pieds ! ". Cette menace angoissa si fortement le capitaine du navire marchand qu'il se retira définitivement, refusant de jamais reprendre la mer. Il semble qu'il ne fût pas trompé par son instinct ; son vieux navire disparut en mer dans le mois qui suivit, et une semaine plus tard on retrouva le capitaine coupé en deux assis à son bureau. Sur le mur, on pouvait lire en lettre de sang le mot " Reis ".

La reine Elaine d'Avalon a offert une récompense de huit mille guilders pour la tête de Reis : on présume qu'il faut aussi y inclure l'étrange faux du capitaine pirate.

Les " chiens de la mer "

Les " chiens de la mer " opèrent sur les côtes nord et ouest de Théah. Cette bande de pirates s'attaque principalement aux navires montagnais et castillians. Ils utilisent des sloops faciles à manœuvrer, mais ne s'en prennent jamais aux navires avaloniens. On pense que ces hommes ont fait serment d'allégeance à la reine Elaine. Même si elle le nie, les dirigeants d'autres contrées doutent de sa sincérité.

Les " chiens de la mer " agissent indépendamment les uns des autres ; le plus connu d'entre eux se prénomme Jeremiah Berek, capitaine de l'Aube Noire. C'est un bel homme, de fière allure, et son équipage serait prêt à le suivre jusque dans l'Abyesse. Certains capitaines se moquent parfois de Berek en insinuant qu'il userait d'un philtre d'amour pour entretenir la loyauté presque surnaturelle de ses hommes, mais nul n'en a jamais fourni la preuve.

Le capitaine Berek ainsi que d'autres " chiens de la mer " prirent part à la bataille menée contre l'armada castilliane.

Les Avalonien doivent largement leur victoire à l'ingéniosité et aux qualités de commandant du capitaine. Bien sûr, cela confirma son alliance présumée avec la reine Elaine.

Curieusement, Berek semble obsédé par la légende de la septième mer. Ainsi interroge-t-il avec attention ceux qui tombent entre ses mains et prétendent détenir des informations. Un jour, il déroba le livre de navigation d'un vaisseau parce qu'il avait appris que ce dernier avait peut-être navigué dans ces eaux légendaires.



L'équipage du capitaine Gosse

Un nombre incroyable d'histoires circule autour du capitaine Philip Gosse. Après avoir servi dans la marine de Montaigne (il y a de cela plus de quarante ans), il sortit vite du rang et se lia d'amitié avec Hernand Octoa, un prêtre aux idées peu orthodoxes.

L'aumônier Octoa était athée et préconisait un mode de vie communautaire. Totalement converti aux croyances du prêtre, Gosse convainquit les hommes d'équipage de se mutiner et de devenir pirates. On raconte que ces pirates ne tuaient jamais sans une bonne raison et que seules les marchandises les intéressaient. Souvent, les équipages des navires auxquels ils donnaient l'assaut les rejoignaient pour





naviguer sous l'autorité du capitaine Gosse. Comme ils connaissaient la réputation de Gosse, la plupart des équipages se rendaient sans résistance. Finalement lassés de la vie de pirate, Gosse et ses hommes finirent par s'installer sur une île lointaine et créèrent une société en accord avec leurs idéaux.

Ainsi, l'histoire du capitaine Gosse devint un conte pour enfants. Un jour, une goélette en mauvais état accosta un navire marchand dans les mers d'Avalon. Le capitaine de cette goélette, un aimable vieillard, affirmait qu'il était Gosse, le chef des pirates. Les prisonniers furent non seulement correctement traités, mais on leur laissa suffisamment de victuailles pour tenir jusqu'à la prochaine escale. Les pirates passèrent même cinq jours à rire et à boire en leur compagnie. Les victimes de cette mésaventure qui ne fut guère traumatisante eurent tout le loisir de remercier le ciel. Gosse triqua une dernière fois avec ses victimes puis les laissa reprendre la mer. On ne sait s'il avait repris du service en tant que pirate ou s'il avait juste eu envie d'un dernier voyage pour retrouver un peu de sa jeunesse.



Les corsaires de Kheired-Din

De tous les pirates, ce sont les plus redoutés ; originaires de l'empire du Croissant de Lune, les corsaires arrivent sans crier gare pour mettre à sac des villes entières. À la différence des bandes de pirates sévissant sur les côtes de l'ouest, les Kheired-Din se distinguent davantage par le nombre d'hommes qu'ils capturent que par le nombre d'assassinats qu'ils commettent ; on ne sait comment ils parviennent à se frayer un chemin au-delà des forts de garnison de la Vodacce, mais au cours de ces vingt dernières années, ils sont parvenus à enlever des milliers d'innocents. On n'a plus jamais eu aucune nouvelle des malheureux, comme s'ils avaient disparu au centre de la terre. Les corsaires affectionnent les imposantes galères qui leur permettent de disposer d'une main-d'œuvre importante, ainsi que d'espace pour leurs cargaisons. Généralement, ils débarquent près d'une ville puis passent aussitôt à l'attaque, telle une horde hurlante et démoniaque. Ils tuent et pillent sans merci, et capturent le plus grand nombre d'esclaves possible. Ceux-ci sont alors traînés sur les galères qu'ils doivent eux-mêmes faire avancer vers leur funeste destin.

Nul corsaire n'est plus effrayant que Kheired-Din en personne. Doté d'une musculature herculéenne, il est le seul à arborer une imposante barbe rousse.

Comme il suit à la lettre les préceptes du Deuxième Prophète, il s'est rendu célèbre en persécutant tous les sorciers qu'il rencontre.

On redoute ses accès de colère. On raconte, qu'un jour, il offrit à un banc de sirènes un de ses marins en guise de repas, parce qu'il l'avait surpris en train de boire à bord du navire. L'église offre une récompense de dix mille guilders pour la tête de Kheired-Din.

Les monstres de Théah

Il existe une multitude de légendes à propos de créatures immondes et terrifiantes vivant dans les mers de Théah. On appelle communément ces bêtes féroces des monstres. En fait, très rares sont les monstres que l'on a pu apercevoir près des villes. Ils ont appris à vivre loin des hommes et ne s'aventurent à leur contact que s'ils sont dans la plus grande détresse.

Seuls quelques-uns parmi eux sont doués d'intelligence. Ce sont ceux-là que les explorateurs craignent le plus. Parfois, ils se constituent en société loin des rivages civilisés et lorsque des aventuriers osent s'introduire sur leur territoire, les monstres leur réservent un accueil des plus hostiles.

On a élaboré diverses théories sur l'origine des monstres ; la position de l'église est très différente de celle des scientifiques.

Voici quelques-unes des théories existant en la matière.

" L'église pense que ces créatures immondes sont le fruit d'expérimentations occultes. Certains sorciers ont outrepassé les frontières de la connaissance interdite en fabriquant de toutes pièces ces créatures.

Theus, en guise de punition, a retourné les bêtes contre leurs créateurs. On peut donc penser que chaque utilisation de la sorcellerie engendre l'une de ces abominations. "

- Père Nathaniel Wells, évêque d'Avalon

" J'ai toujours pensé que les monstres étaient des agents de Légion et le révérend Simmons ne cesse de nous répéter dans ses sermons que le but de Légion est de corrompre l'âme. Je pense qu'ils ne sont que la réponse à nos péchés. Je ne prétends cependant pas être un expert en la matière "

- Tibalt de Pösen, bauer



" Selon moi, ces prétendus monstres ne sont rien de plus que des créatures sauvages, hostiles à la présence de l'homme. Peut-être sont-elles excessivement attachées à leur territoire. Je ne peux imaginer qu'elles puissent agir au nom du Malin simplement parce que quelques explorateurs assez idiots pour s'introduire dans leur tanière, dérober leurs œufs ou leur progéniture pour les exposer dans un musée ou dans un zoo, se font tuer sur-le-champ. "

- Docteur Laura Brown, professeur d'histoire naturelle

Le bestiaire

Constanzo Rodriguez, un éminent membre de la Société des explorateurs, a consacré le plus clair de son temps à répertorier la faune la plus caractéristique de Théah. Son " Bestiaire complet " est une œuvre en constante élaboration qui a valu le respect au vénérable Castillian.

Les principales catégories - celles répertoriées ci-dessous - concernent les espèces les plus courantes ou les plus dangereuses des mers de Théah.

Les fantômes

Ce sont les esprits des défunts libérés de leur enveloppe charnelle. On les rencontre souvent sur le lieu du décès. Généralement, leur aspect physique ne change pas après leur mort. Ainsi peut-on les rencontrer, leur propre tête à la main s'ils ont été décapités ou portant des vêtements à jamais tachés de sang.

Il semble que certains fantômes aient le pouvoir de s'opposer à la sorcellerie. On sait par exemple que les fantômes de la Montaigne peuvent empêcher la sorcellerie Porté d'opérer en leur présence. Les habitants de la Montaigne ont réussi à emprisonner les fantômes dans des miroirs, (ce qui relève d'une technique sophistiquée et rare), et nombre de nobles se servent de ces pauvres âmes pour effrayer et distraire leurs convives.

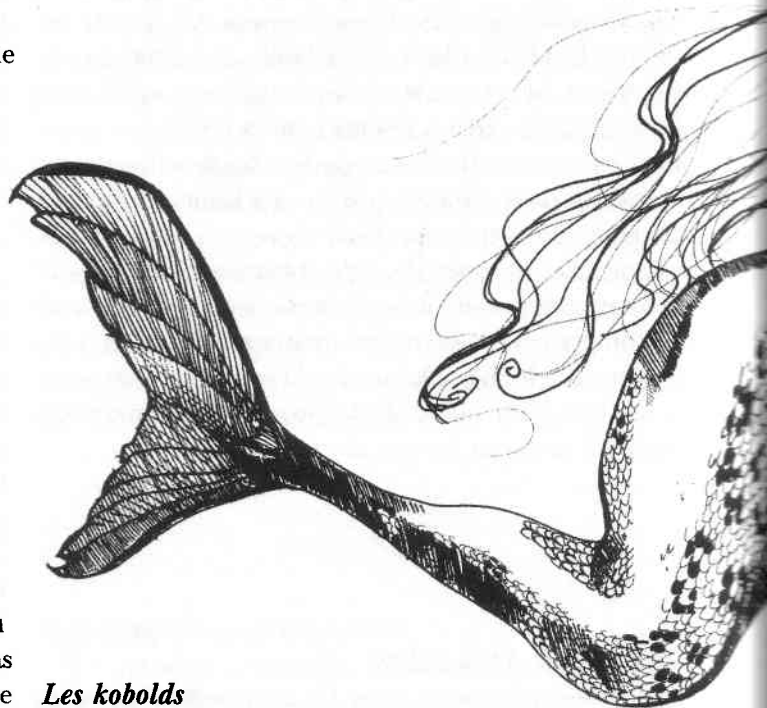
Les goules

Les goules sont d'étranges créatures, à demi humaines, capables de flairer des créatures blessées à des kilomètres à la ronde. Elles affectionnent tout particulièrement les proies vivantes, bien qu'elles soient souvent trop faibles pour chasser.

Ainsi se repaissent-elles d'animaux pris au piège que les trappeurs n'ont pas encore eu le temps de venir chercher. Le plus terrible est qu'elles ne font aucune distinction

entre les animaux blessés et les hommes blessés. On doit souvent surveiller les hôpitaux de fortune des armées en campagne, de peur que les goules ne s'en prennent aux blessés.

La plupart des soldats sont terrorisés à l'idée d'être affaiblis et de devenir ainsi la proie des goules. La présence d'une goule près d'une armée est un funeste présage.



Les kobolds

Les kobolds vivent dans les forêts sauvages, telle la Forêt Noire en Eisen. Ils servent de modèle aux gargouilles en pierre que l'on trouve souvent au sommet des cathédrales ou sur d'autres bâtiments à travers Théah. Ils ont la réputation d'être sanguinaires. Ils ont tant besoin de posséder leur propre territoire qu'ils ne peuvent s'établir là où leurs semblables se sont déjà fixés. Ils se servent de leurs griffes et de leurs dents terribles pour se battre et il semble presque impossible de parvenir à les blesser. On sait que leurs morsures sont légèrement venimeuses.

C'est au creux d'un tronc mort, dans une grotte ou dans un terrier que les kobolds installent leur tanière dans laquelle ils amassent toutes sortes d'objets brillants.

Les sirènes

Les sirènes ont un torse de femme et une queue de poisson. Elles se nourrissent exclusivement de viande et semblent affectionner tout particulièrement la chair humaine. On raconte qu'elles feignent d'être menacées par la noyade non loin des navires, en espérant que de galants marins



plongeront à leur secours. Parfois, elles nagent jusqu'aux bateaux ancrés dans les baies peu profondes et font signe aux marins de les rejoindre dans l'eau. Si tous ces subterfuges échouent, les sirènes suivent alors les navires dans l'espoir qu'ils chavirent.

Dès qu'un marin tombe à l'eau, les sirènes s'en approchent ; elles émettent un étrange son agréable et apaisant, puis utilisent leurs dents semblables à celles des requins et leurs ongles acérés pour déchiqueter le marin qu'elles dévorent goulûment. Tout en se rassasiant, elles émettent un son perçant, signe de leur contentement, qui terrifie les marins ; c'est ce qu'on appelle communément le chant des sirènes.

Les zombies

Ce sont des cadavres animés. Ils méprisent l'utilisation des armes, préférant se servir de leurs griffes immondes. En dépit de ces pratiques primitives, ils font preuve d'un certain degré d'intelligence et peut-être même d'une capacité de réflexion, même s'ils n'ont pas l'usage de la parole.

Les croyants s'accordent à penser que les zombies sont les esprits d'hommes gonflés d'orgueil et morts dans d'étranges circonstances. Leur fierté sans borne les empêche d'accéder à l'au-delà.

Cette affirmation est cependant contestée dans la dernière édition du " Bestiaire complet " de Constanzo. Il dit détenir les preuves du caractère pathologique de la condition de zombie. Malheureusement, il est si difficile de venir à bout d'un zombie que les rares cadavres sont trop sévèrement mutilés pour qu'on puisse procéder à une dissection correcte. On les rencontre surtout près des rivages.

Parmi les principaux monstres existants, il faut aussi parler des drachen, des griffons et des terreurs nocturnes. On est rarement amené à rencontrer ces créatures : personne par exemple n'a encore jamais vu de drachen.

À notre connaissance, les terreurs nocturnes s'immiscent dans les rêves des humains pour mieux les assaillir. Concernant les griffons, on sait qu'ils sévissent par groupes de quinze ou vingt. Nous ne disposons que de trop vagues informations concernant leurs comportements pour éclairer les explorateurs.

Les monstres identifiés aux sept péchés capitaux

L'église a identifié certains monstres comme les personifications des sept péchés capitaux. On apprend aux jeunes enfants la litanie suivante afin qu'ils puissent eux-mêmes les reconnaître.

Ce ne sont pas forcément les monstres les plus représentatifs, mais seulement ceux qui symbolisent le mieux les sept péchés capitaux aux yeux de l'église.

*L'orgueil des zombies les a condamnés à tout jamais,
La jalousie des fantômes les pousse dans les ténèbres,
L'avidité des kobolds les incite au meurtre,
Pour assouvir sa gourmandise, la goule
se repaît de chair humaine,
La luxure qu'inspirent les sirènes
entraîne la mort des hommes,
Les terreurs nocturnes arrachent aux rêveurs
des soupirs indolents,
On entend les drachen rugir de colère
dans leur tanière,
Mais un homme vierge de tout péché
est un roi parmi les hommes.*

Les ruines des Syrnes sur Théah

La présence de ruines éparpillées sur tout le territoire de Théah témoigne de l'existence d'une civilisation ancienne que l'on appelle Syrne.

Les villes en ruine de cet ancien peuple représentent à elles seules un trésor pour les hommes et les femmes désireux de sonder leurs secrets et de découvrir leurs richesses. On n'ignore à peu près tout des Syrnes. On a découvert d'imposantes grottes en Montaigne, en Vodacce et en Eisen, qui ne peuvent pas avoir été creusées par des hommes. Bien qu'on suppose que les kilomètres de catacombes existants en Vodacce puissent être l'œuvre de la nature, il n'en est pas





de même pour les autres sites. Les vastes tunnels creusés en Montaigne et les gigantesques cavernes creusées dans les collines d'Eisen témoignent d'un travail de construction et d'ornementation d'une espèce douée d'intelligence.

Il semble qu'il fut un temps où la civilisation des Syrnes a occupé la quasi-totalité de Théah, et l'on retrouve des fragments d'objets lui ayant appartenu dans des îles lointaines comme dans les champs fraîchement labourés.

Il paraît difficile de découvrir des sites intacts, même si les aventuriers optimistes sont toujours en quête de telles trouvailles.

Les clercs se sont depuis longtemps intéressés aux objets datant de cette époque, et les pièces faites de métaux rares et serties de pierres précieuses sont la proie d'individus en quête de fortune.

Plus récemment, deux catégories d'hommes ont participé à la course au trésor. Il y a plus d'un demi-siècle, Cameron MacCormick a créé la Société des explorateurs en Avalon. Depuis lors, cette organisation a gagné en importance et en prestige, et elle s'enorgueillit de s'être développée partout sur Théah.

Les membres de cette société se consacrent à l'étude approfondie de la civilisation de leurs ancêtres. Ils sont constamment à la recherche de nouveaux sites archéologiques et se chargent de répertorier les connaissances qu'ils en tirent. Ils prennent soin d'envoyer les objets découverts dans les centres d'étude de la Société afin qu'ils y soient analysés.

D'autre part, des groupes d'aventuriers, composés de chercheurs de trésor indépendants, mais aussi de groupes d'hommes à la solde de la noblesse, ont intensifié leurs recherches dans les vestiges de Syrneath. Ces individus se préoccupent bien moins de l'intérêt historique de ces fastidieuses recherches que de l'argent qu'ils peuvent en tirer.

Depuis quelques années, les objets de Syrneath sont très en vogue au sein de la noblesse. En posséder est une marque de prestige, et les nobles les plus décadents se plaisent à agrémenter leurs toilettes quotidiennes et leurs bijoux de tels objets précieux. Ces nobles sont prêts à payer le prix fort pour s'en procurer.

Les sites

Les vestiges de la civilisation syrne sont, à certains endroits, connus de tous. On est certain aujourd'hui que ce ne sont pas les hommes qui ont construit les habitats qu'ils ont occupés pendant des siècles. Ils sont tous bâtis

en hauteur, incroyablement exiguës et sans aucune trace de fondations. Dans d'autres régions de Théah, des villes entières ont été ensevelies par l'eau et la poussière. C'est grâce à des fouilles ambitieuses que les explorateurs ont découvert leur existence.

Outre les habituels dangers liés à ce genre d'exploration - les inondations, les intoxications au gaz ou encore les effondrements -, les pièges sophistiqués et les créatures surnaturelles compliquent sensiblement la tâche des explorateurs. Ces créatures ne sont répertoriées ni dans les encyclopédies ni dans les récits de voyage.

Les galeries de la Montaigne

Charouse, la capitale de la Montaigne, est percée d'un réseau de galeries souterraines. Si l'on dispose de cartes des principales galeries, il n'existe pas de plan exhaustif des plus petits couloirs et on ne connaît pas leur étendue exacte. Les principales galeries peuvent atteindre quinze pieds de haut et dix pieds de large (environ 4,5 m sur 3,5 m), bien qu'à certaines intersections, elles soient encore plus grandes.

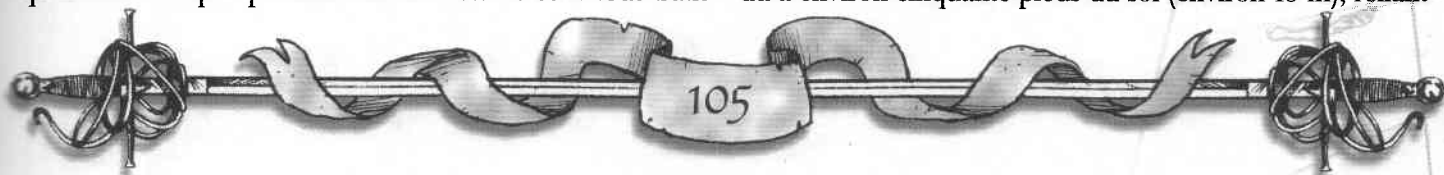
Les galeries sont antérieures à la ville et elles ont de toute évidence été creusées délibérément. Les voûtes sont soutenues par des colonnes en spirale et les pierres des galeries sont ornées de ciselure. Il est peu probable que les matériaux utilisés proviennent de la région.

Quelle que soit la raison pour laquelle elles ont été construites, les galeries servent aujourd'hui de système d'égouts aux habitants de Charouse. L'imposante masse de détritiques est véhiculée à travers les longues galeries sans que l'on ne sache exactement où elles mènent. Certaines sections servent également d'abri de fortune aux plus démunis.

Plusieurs équipes de la Société des explorateurs ont parcouru les galeries de Charouse. Si les parties les plus accessibles sont envahies par les détritiques, les galeries les plus éloignées leur ont réservé d'intéressantes surprises. On y a trouvé des pièces de métal semblables à des ornements et susceptibles d'appartenir à une race humanoïde.

Certains prétendent que ce ne sont pas des objets, mais plutôt des pièces provenant de parures égarées par des habitants de la Montaigne. Ils ne ressemblent cependant en rien aux bijoux à la mode dans les palais de Théah et ils ont été déterrés à des emplacements très éloignés des systèmes d'évacuation de la ville.

La " carte des étoiles " est la découverte la plus impressionnante des galeries. C'est une vaste salle de forme sphérique, traversée en son centre par un pont étroit, suspendu à environ cinquante pieds du sol (environ 15 m), reliant



les deux extrémités de la sphère. La pièce est entièrement couverte de pierres précieuses qui dessinent la carte des cieux de Théah et d'autres points y figurent qui ne correspondent cependant à aucune constellation existante. Les explorateurs estiment que la salle se trouve à la verticale du palais de l'Empereur.

L'Empereur de la Montaigne n'apprécie guère la Société des explorateurs. Les habitants de Charouse et les gardes du guet ont tout fait pour les pousser à quitter les lieux. Peu après la découverte de la "carte des étoiles", leur logement fut mis à sac et on vola leurs notes de travail. On peut dès lors s'interroger sur les informations dont disposent le monarque de la Montaigne concernant ce lieu étrange.

Les cavernes d'Eisen

On trouve des traces de la civilisation des Syrnes sous les collines de l'Eisen. Peu d'expéditions y ont été menées, car les sites existants se situent près des mines de Dracheneisen. Rares sont les aventuriers indépendants qui ont osé s'introduire dans ces mines étroitement surveillées. Pourtant, ceux qui y sont parvenus en ont rapporté les preuves irréfutables de l'existence d'une espèce qui foula le sol de Terra avant le genre humain.

Il existe des cavernes de deux cents pieds de long (environ 60 m) sous les collines de l'Eisen ainsi que des stalagmites de la taille d'une maison, fixées à la paroi rocheuse. Les cavernes sont peut-être d'origine naturelle, mais ce n'est sûrement pas le cas des cisélures minutieusement travaillées qui recouvrent toute la surface des parois.

Les cisélures représentent des motifs ornementaux et des formes animales ou humanoïdes. La cohérence de ces représentations est si frappante que l'on peut aisément supposer qu'ils furent à la fois un mode d'expression artistique et un mode de communication.

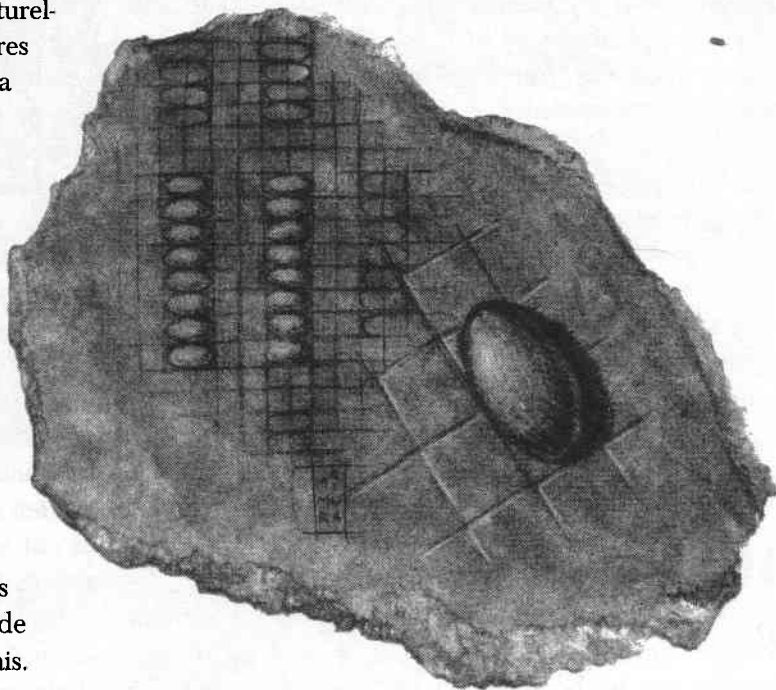
Nicklans Trägue de Freiburg est le seul prince qui autorise les étrangers à pénétrer à l'intérieur des mines. En échange d'une certaine somme d'argent, il accompagna un jour un groupe d'explorateurs venant de la branche eisenör de la Société à l'intérieur des mines. Outre les vastes grottes, ils y découvrirent des vêtements brodés et parés de pierres précieuses, dotés de boucles symétriques, un peu à la façon d'un harnais. L'animal auquel il était destiné devait être énorme car sa tête mesurait au moins douze pieds.

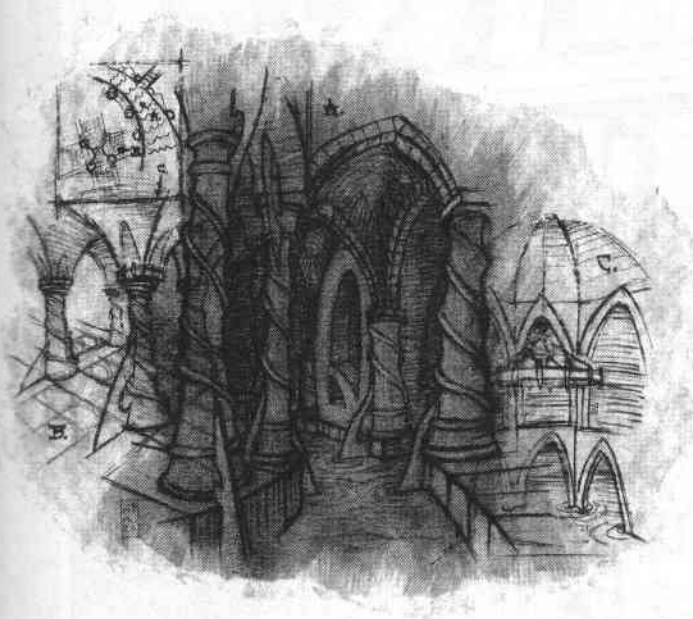
Les catacombes de Vodacce

Nul ne s'est encore accordé sur le caractère naturel ou artificiel des labyrinthes situés sous l'archipel de la Vodacce. Les îles sont constituées d'une roche dure et non poreuse. Sous les villes se trouve un système de galeries des plus complexes. Aucune logique ne semble coordonner leurs trajectoires, et les parois des galeries sont brutes et rugueuses. Des alcôves sont cependant creusées dans la roche, à intervalles réguliers et sur les deux parois.

À l'instar de ce qu'on trouve en Montaigne, les galeries s'étendent sur des lieues. Elles sont néanmoins plus petites, sept à huit pieds de haut et cinq à sept pieds de large (2 m sur 1,5 m environ). Elles sont en outre superposées et descendent sous le niveau de la mer. L'eau de mer inonde les niveaux inférieurs et gagne parfois les autres étages en fonction des marées.

Comme l'archipel de la Vodacce est peu étendu et rocailleux et que son île principale est marécageuse, ses habitants ont fait bon usage des galeries. Les niches creusées dans les murs des cavernes sont à dimension humaine et ont ainsi été utilisées comme sépultures. Ceci pose un autre problème en termes d'exploration : comment savoir si les restes humains découverts dans les galeries sont vieux de plusieurs siècles ou si c'est la mer qui les y a plus récemment déposés ?





Les montagnes de la Vodacce

Plusieurs passages creusés directement à flanc de montagne ont été découverts à la frontière est de la Vodacce et aux confins de l'empire du Croissant de Lune.

Il y a une trentaine d'années, une bande de brigands cherchant une cachette est tombée par hasard sur l'entrée d'un tunnel camouflée par une végétation luxuriante. Il ne fallut que peu de temps à un groupe de chevaliers de la Rose et de la Croix pour les débusquer et les faire sortir un à un. Les chevaliers ont alors découvert de vastes pièces reliées par d'étroits passages. Malgré leur

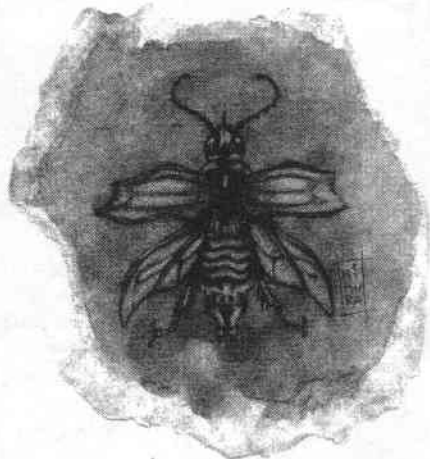
forme étrange, les murs étaient disposés symétriquement. Après de fastidieuses recherches, on s'aperçut que ces pièces avaient la forme d'un hexagone parfait.

En poursuivant leur chemin vers les profondeurs, les chevaliers découvrirent de vastes murs creusés dans une matière semblable à de l'ambre, bien que plus friable. Des sortes d'armures, destinées a priori à des humanoïdes, étaient encastrées dans la matière. On en découvrit certaines parfaitement conservées ; mais dans d'autres endroits, la substance s'était effritée et on ne retrouva que des restes : une manche par-ci, un casque par-là...

La substance semblable à l'ambre était si friable que quelques coups secs suffisaient à la briser en éclats, au risque, parfois, d'endommager les armures figées à l'intérieur.

On fit appel aux membres de la Société des explorateurs. Ceux-ci découvrirent qu'on pouvait faire fondre la matière et en dégager les armures sans risquer de les abîmer. Ces armures de Syrnych ont beaucoup de succès auprès de la noblesse. Les gentilshommes les portent pour avoir fière allure, bien qu'elles ne puissent correctement les protéger.

Il existe d'autres cavernes éparpillées à travers la montagne, dans lesquelles s'aventurent souvent les aventuriers en quête de trésors. Ces expéditions ne sont pas sans danger car la région borde la frontière de l'Empire du Croissant de Lune. À cet endroit, l'église du Vaticine est particulièrement active et fait patrouiller ses hommes dans les environs. On raconte qu'il existe des sites dans les montagnes qui bordent la rivière séparant l'Eisen de l'Ussura. Mais ce n'est qu'une rumeur.



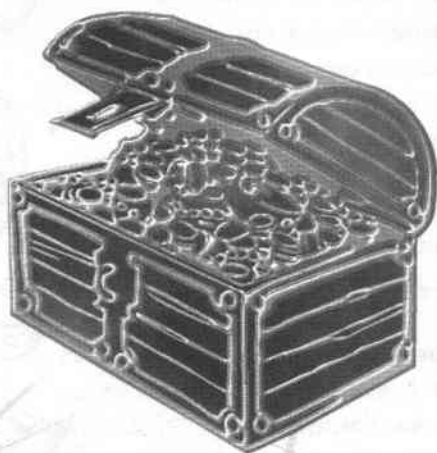
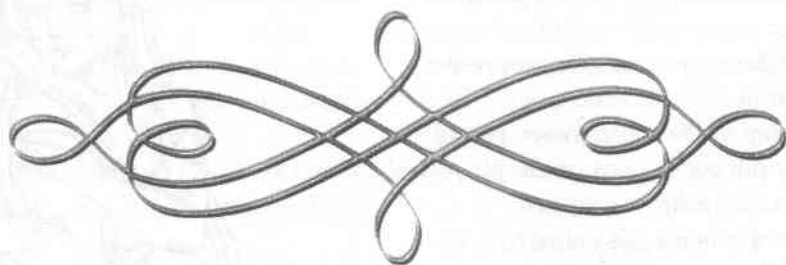
Autres sites

D'autres sites moins connus témoignent de l'existence de la civilisation des Syrnies sur Théah. De retour d'Ussura, des hommes ont dit avoir vu des aires de rapaces creusés sur les sommets qui ne pouvaient appartenir aux oiseaux de ces régions. Les pirates parlent de lacs mystérieux aux eaux bouillonnantes aperçus dans les îles à l'extrême sud, et des insectes géants fossilisés qu'ils y ont découverts.

Certaines légendes sont plus incroyables que d'autres mais quiconque pénètre imprudemment dans les ruines des Syrnies ne pourra s'en prendre qu'à lui-même s'il devait lui arriver malheur.



Personnage



Troisième partie

Hélène

Elle évita un nouveau coup d'épée, mais l'accroc qu'il laissa dans son manteau allait requérir quelques travaux d'aiguille. Hélène recula, agrippa le bras du marin et le tordit avec force jusqu'à ce qu'elle l'entende sortir de son logement, puis assomma son assaillant d'un violent coup sur la tête qui fit diffuser la douleur dans son poing.

"Theus !" jura-t-elle tandis qu'un autre marin se jetait sur elle. En s'écartant, elle buta sur un corps, tomba et jura de nouveau. "Par les abysses ! Finissons-en !" cria-t-elle en tirant son pistolet de son manteau et en le brandissant devant elle. Deux marins remarquèrent sa présence et sourirent tout en s'approchant.

"L'un de vous deux va aller engraisser les poissons, hurla-t-elle. Lequel ?"

Les deux marins s'arrêtèrent net et elle approuva. "C'est bien ce qu'il me semblait."

Elle avisa une porte et une volée de marches conduisant vers la cale. Elle prit appui sur le pont rendu glissant par le sang et se dirigea vers la porte.

Les marches conduisaient à une longue cursive à moitié pleine d'eau de mer. Hélène tint le pistolet au-dessus de sa tête et commença à progresser. L'eau s'infiltra sur-le-champ à travers ses vêtements et elle eut l'impression que sa peau gelait sur le coup. Elle eut un hoquet et les parois de bois de la cursive renvoyèrent l'écho de son petit cri. Elle avança et perçut le cliquètement caractéristique de l'acier. Elle essaya d'accélérer l'allure, mais l'eau glacée l'en empêcha.

Elle approchait. Elle entendait maintenant des éclats de voix. Puis un coup qui la fit s'immobiliser et le son du métal qu'on entrechoque. L'eau manqua de lui faire perdre l'équilibre, mais elle se cramponna.

Bon sang, jeune fille. Tu as échappé aux pièges mortels de Syrneath. Accélère le pas !

C'est à ce moment qu'elle entendit le bruit d'une pièce de bois qui cédait et l'eau commença à s'engouffrer. Rapidement. Elle lutta contre le mouvement d'aspiration, mais l'eau l'emportait de plus en plus vite.

Elle plongea dans la cale et s'agrippa à une grosse poutre, juste à temps pour voir une silhouette vêtue de noir être aspirée par l'eau qui s'engouffrait par un trou dans la coque du navire.

Il y avait deux autres hommes dans la cale, chacun cramponné à des poutrelles de bois.

"Bon sang !" cria l'un d'eux.

Hélène regarda, reconnaissant cette voix. "O'Connell ? C'est toi ?"

"Hélène ? Qu'est-ce que tu f..." une vaguelette salée l'empêchant de finir sa phrase.

Nous devons sortir d'ici, pensa-t-elle. Réfléchis, jeune fille, réfléchis vite !

Le navire fit une embardée et le second homme, qui hurlait, fut aspiré à son tour à travers la coque. Hélène vit son visage mince déformé par la peur tandis qu'il disparaissait par la brèche et se demandait si elle pourrait jamais oublier cette expression.



O'Connell

La prise de l'Inish faiblit et il fut à son tour aspiré dans les profondeurs glacées de la cale. Il fut pris dans un tourbillon d'eau salée qui s'était formé autour de la brèche, mais réussit à planter l'un de ses coutelas dégoutants de sang dans le flanc du navire. Il avait l'impression que sa tête allait exploser d'un instant à l'autre. Il planta son second coutelas dans le bois de la coque et tira. Puis il dégagea le premier et refit le même geste. Au bout de quelques douloureuses secondes, il avait la tête hors de l'eau et hurlait le prénom d'Hélène.

" Par ici ! " cria-t-elle.

O'Connell regarda autour de lui, des mèches de cheveux mouillés lui tombant dans les yeux. " Où ? "

L'Inish se frotta les yeux pour en chasser l'eau salée et recommença à chercher du regard quelque chose - n'importe quoi - qui pourrait leur être d'un quelconque secours. *Inutile de se leurrer, s'entendit-il penser. L'océan emporte qui il veut. Et tu le sais très bien.*

" Mais l'océan a-t-il jamais voulu emporter des gens comme nous ? " dit-il à voix haute, tout en retrouvant presque son sourire.

L'eau atteignait quasiment le plafond de la cale et continuait de monter. Il avait déjà du mal à sentir ses pieds et ses doigts.

" Hélène ! cria-t-il. Attrape une caisse, coupe le filin qui la relie aux autres et accroche-toi bien ! "

- Tu t'es cogné la tête, Inish ? Nous allons être broyés !
- Mieux vaut ça que la noyade ! "

De sa main gauche, il était déjà en train de trancher un cordage tandis que de sa main droite il s'agrippait aux cordes qui emprisonnaient la caisse.

" Fais-le ! Les caisses vont nous ramener à la surface. Nous pourrions regagner le navire à la nage ! "

Encore un dernier coup de coutelas et il sera aspiré par la brèche dans la coque.

" Tu es prête ? "

Pas de réponse.

" Hélène ? Tu m'entends... " Le filin se rompit et il fut emporté par un tourbillon d'eau salée à travers la brèche. Il tenta bien de crier son nom une nouvelle fois, mais l'eau s'engouffra dans sa bouche. Quelque chose le frappa à la nuque et tout devint noir et froid.

Villanova

Froid. Froid. Froid.

Un éclair de lumière dans les ténèbres.

Une voix.

Chaud. Chaud. Chaud.

Il était chez elle, sur le sol, dans ses bras et elle le serrait très fort contre elle. Ses vêtements humides collaient à sa peau glaciale. L'air de la nuit comme un millier d'aiguilles de glace. Il ne put s'empêcher de frissonner.

" Giuseppe, ne bouge pas. "

Il ouvrit les yeux, leva le regard et vit son visage magnifique et ses yeux qui le regardaient aussi.

" Tu es à l'abri désormais. En sécurité avec moi. "

Il sourit bien qu'il claquât des dents.

" Je suis en vie, murmura-t-il.

- Tout à fait. "

Il leva une main pour lui toucher le visage. Ses doigts sentirent la chaleur de sa peau, qui le brûla presque.

" Mon amour, murmura-t-il, je l'ai. La femme de Vendel pensait pouvoir nous le voler, mais elle avait tort.

- Mon si beau et si malin seigneur. Je savais que tu nous le rapporterais. "

Elle le serra un peu plus fort contre elle.

" Où ? Où l'as-tu caché ? demanda-t-elle

- Tout près. Sous bonne garde.

- Tu n'aurais jamais dû prendre un tel risque, aimé. Tu aurais dû venir à moi tout de suite. "

Il secoua la tête : " Non, il est en sécurité. Plus en sécurité que s'il était caché au fond d'une tombe. "

On frappa à la porte et elle eut un mouvement. " Des linges et des vêtements secs pour toi, mon amour. " Elle le laissa et alla ouvrir la porte, qu'elle entrebâilla juste pour prendre les vêtements. " Ce sera tout Lucia ". Puis elle referma la porte derrière elle.

Elle posa les vêtements à côté de lui et tendit la main vers sa chemise. Il arrêta son geste, garda sa main dans la sienne et planta son regard dans le sien : " Ne me trahis pas Clarisse. "

Elle sourit et l'attira vers ses lèvres : " Aimé, à l'heure qu'il est, demain le Bon Roi Sandoval sera... " elle hésita, ses lèvres touchant les siennes désormais " à l'abri dans sa tombe. "

Introduction

Après avoir découvert, dans le chapitre introductif de ce supplément, ce qu'est un personnage-joueur (ou PJ), il est temps maintenant de passer à la phase de création proprement dite du personnage qui va être votre alter ego dans le monde des secrets de la 7^{ème} mer. C'est l'occasion pour vous de donner vie à un héros, comme ceux qui peuplent les romans et les films qui vous font rêver ou frémir. Mais votre personnage-joueur ne saurait se résumer aux quelques indications chiffrées et formules lapidaires que vous allez jeter sur la feuille de personnage fournie à la fin de cet ouvrage. Pour le faire passer du statut d'ébauche de papier à celui de héros proprement dit, il vous faudra d'abord apporter une réponse aux vingt questions ci-dessous.

Note : Certaines des informations de ce chapitre ont déjà été évoquées dans le chapitre introductif de ce livret. C'est volontairement que vous les retrouverez à nouveau ici : nous avons en effet jugé plus utile de regrouper en un seul et même endroit toutes les informations concernant la création des personnages-joueurs des secrets de la 7^{ème} mer.

Création de personnages

Avant de commencer la création proprement dite de votre personnage-joueur, déterminez d'abord quel type de PJ vous voulez incarner. De quel pays sera-t-il originaire ?

S'agira-t-il d'un noble ou d'un roturier ? D'où lui viendront ses revenus ? Quelle forme prendra son sourire ?

Comment réagira-t-il lorsqu'il sera victime d'une crise soudaine de hoquet ? S'il devait choisir entre sa loyauté envers ses amis et sa loyauté envers la couronne, que ferait-il ?

Les vingt questions qui suivent vous permettront de mettre un peu de chair sur les caractéristiques un peu sèches de votre personnage et de lui donner plus de présence.

Le jeu des vingt questions

Afin de mieux cerner la personnalité de votre personnage-joueur, lisez les vingt questions qui suivent et prenez le temps de réfléchir à chacune d'elles et à ses implications avant d'y apporter une réponse. À l'issue de ce petit exercice liminaire, vous aurez une bien meilleure idée du personnage-joueur que vous allez incarner.

1. De quel pays est-il originaire ?

C'est probablement la question la plus importante, celle qui posera les fondations sur lesquelles vous allez "construire" votre personnage. Si vous comprenez la culture dont est issu votre PJ, vous commencerez à mieux le comprendre, lui. Tâchez d'imaginer comment son environnement a contribué à forger sa personnalité car, quoi qu'il fasse et où qu'il aille, sa terre natale l'accompagnera toujours.

2. Comment décririez-vous physiquement votre personnage-joueur ?

Mais d'abord, s'agit-il d'un homme ou d'une femme ? Les habitants de Théah n'ont pas autant de préjugés que les Européens au XVII^e siècle, mais une femme qui accepte d'elle-même une provocation en duel ou accomplit des exploits "typiquement masculins" risque très certainement de provoquer quelques froncements de sourcils.

Demandez-vous ensuite quelle apparence peut bien avoir votre personnage ? Imaginez-le de la tête aux pieds. Attardez-vous sur les éléments qui sont le reflet de sa personnalité et la réaction qu'ils suscitent chez les autres : savoir que le personnage est blond n'apprendra rien sur lui ; par contre, qu'il réunit ses cheveux - blond ou pas - en une longue natte et qu'il utilise des lotions de contrebande venues de l'Empire du Croissant pour les parfumer...

Sa taille et son poids vont également avoir une influence sur les réactions de ses semblables en sa présence. Le Théan moyen mesure environ 1,70 m, mais les représentants de certaines nations peuvent être plus grands ou plus petits.

3. Votre personnage-joueur a-t-il des tics, des manies, des traits qui lui sont propres ?

Il peut s'agir d'un accent, d'un tic nerveux ou de langage, bref d'un élément permettant de l'individualiser. Attention cependant à ne pas tomber dans l'excès : au-delà d'une ou deux caractéristiques de ce genre, le personnage va passer pour un bouffon.

4. Quelle est la principale motivation de votre personnage ?

Qu'est-ce qui le pousse à continuer à lutter alors que son bateau a été coulé et qu'il a été abandonné sur une île déserte ? Est-ce la cupidité, l'amour ou la vengeance ? Peut-être le personnage-joueur rêve-t-il de libérer son pays d'une occupation étrangère ou de retrouver sa jeune sœur capturée jadis par des pirates ?

5. Quelle est la plus grande force de votre personnage ? Sa principale faiblesse ?

Votre personnage-joueur est-il particulièrement doué dans un domaine ? C'est peut-être un marin d'exception, capable de piloter un navire par la plus noire des nuits uniquement grâce à son instinct et à son habileté ? À l'inverse, existe-t-il un domaine dans lequel votre personnage n'arrivera jamais à rien ? Il n'a peut-être pas le chic avec les animaux, à moins que la présence de membres du beau sexe le rende nerveux, au point d'être incapable d'articuler la moindre phrase ? Un personnage-joueur sans point fort aura du mal à survivre ; un personnage-joueur sans faiblesse aura du mal à être réellement intéressant. Un personnage ayant et l'un et l'autre sera plus équilibré et plus intéressant et sa personnalité pourra se développer au fur et à mesure que vous l'incarnez.

6. Votre personnage a-t-il des préférences particulières ? Des aversions ?

C'est dans les détails que réside le secret de la réussite de la création d'un personnage-joueur. Votre personnage déteste peut-être les œufs et a la nausée à la simple vue d'un jaune d'œuf. Votre PJ prend peut-être tous les matins le même petit déjeuner, comme une tasse de thé et une tranche de pain grillé recouverte de confiture de pommes. Mais ce n'est peut-être pas un aliment en particulier que déteste ou adore votre personnage-joueur, mais une odeur ou un spectacle. Certaines personnes aiment contempler le ciel étoilé des heures durant, tandis que d'autres ne sont heureuses que lorsqu'elles peuvent respirer l'air iodé de la mer. C'est le moment ou jamais d'ajouter une dimension poétique à l'âme de votre personnage.

7. Quels sont les traits de caractère de votre personnage-joueur ?

A-t-il du mal à contenir ses accès de haine ou de colère ? Est-il l'esclave de ses émotions ? Peut-être ne vit-il que pour les poussées d'adrénaline que lui procurent les combats et effraye-t-il ses camarades en riant haut et fort lors des batailles auxquelles il participe ? Est-ce qu'une chanson particulière peut lui faire tout oublier et le pousser à danser et à taper du pied en rythme ? Quelle chanson ou pièce de théâtre peut parvenir à lui arracher quelques larmes ?

8. Qu'est-ce que votre personnage-joueur redoute le plus ?

Il est rare qu'un individu n'ait peur de rien. Même les plus valeureux combattants peuvent avoir peur du vide ou de vieillir. Si votre personnage-joueur est terrifié à l'idée

de devenir un vieillard, la rumeur de l'existence d'une fontaine de jouvence pourrait le pousser à parcourir le monde pour la découvrir, et ce, même s'il ne s'agit que d'une rumeur à l'origine obscure. Aiguillonné par ses peurs, un homme se dépasse parfois lui-même.

Bien évidemment, la plupart des gens craignent des choses bien plus terre à terre ou pragmatiques que l'âge : certains ont peur des serpents ou des araignées ; d'autres ont horreur des vers et autres créatures visqueuses ; d'autres, enfin, sont tout simplement pris de panique dans le noir complet ou dans des espaces confinés.

9. Quelle est la première ambition de votre personnage ? Sa principale passion ?

Sa dernière heure arrivée, qu'est-ce que votre personnage-joueur voudrait qu'on retienne de lui ? Voudrait-il que l'on se souvienne de lui comme d'un grand poète ? Que les récits de ses hauts faits d'armes lui survivent ? Et de son vivant ? Peut-être aspire-t-il tout simplement à avoir une petite maison à lui et une femme aimante, mais les vents du destin s'obstinent à le mener d'aventure en aventure. Peut-être fait-il des rêves de gloire et de se tailler son propre royaume, à moins qu'il n'espère réunifier son pays ?

S'il pouvait vivre éternellement, que désirerait-il faire durant l'éternité ? Naviguer ? Séduire des femmes magnifiques ? Recenser les reliques de l'antique Synchroneth ? Quelle que soit cette passion, il y reviendra à la première occasion.

10. Quelle opinion votre personnage-joueur se fait-il de son pays d'origine ?

Votre personnage-joueur est-il un véritable patriote, aveugle aux défauts de ses compatriotes, ou un apatride, déçu il y a déjà bien longtemps par sa terre natale ? Le cœur de la plupart des individus balance entre ces deux opinions extrêmes : ils ne haïssent nullement leur pays, tout en sachant qu'il n'est pas parfait.

11. Votre personnage-joueur a-t-il des préjugés ?

Votre personnage-joueur refuse-t-il d'avoir quoi que ce soit à faire avec une catégorie particulière de gens ? Peut-être ne peut-il pas souffrir l'odeur de ces " paysans crottés ", à moins qu'il ne haïsse les sorcières de la destinée de Vodacce dans leur ensemble après que l'une d'elle a tué son frère. Il n'y a peut-être pas de raison à cette détestation, mais votre personnage pense qu'elle existe. Un traumatisme dans la petite enfance peut très facilement faire

naître des préjugés dont le personnage-joueur ne parviendra pas à se défaire tout au long de sa vie. Pour préserver l'unité de votre groupe de PJ, mieux vaut ne pas choisir une catégorie de gens dont les autres joueurs veulent incarner un représentant.

12. Envers qui, ou quoi, votre personnage-joueur est-il le plus loyal ?

Votre personnage-joueur a-t-il mis sa loyauté au service d'un seigneur de la noblesse ? À moins que sa loyauté n'aille à sa famille ou à son épouse ? Peut-être ne s'intéresse-t-il qu'à lui-même ou à une cause qu'il place avant toute chose ?

13. Votre personnage-joueur est-il amoureux ? Est-il marié ou fiancé ?

Le cœur de votre personnage-joueur s'emballe-t-il en présence d'une certaine personne ? Peut-être est-il déjà uni à la femme de sa vie ? Si c'est le cas, a-t-il des enfants ? Quel âge ont-ils ? Peut-être n'est-il que fiancé et attend-il (ou appréhende-t-il) le grand jour ?

14. Qu'en est-il de la famille de votre personnage-joueur ?

Choisissez le nom de famille de votre personnage, puis essayez d'imaginer son enfance, ainsi que les événements qui l'ont affecté avant même qu'il puisse se les rappeler. Certains de ces événements influencent peut-être encore sur la vie de votre personnage sans qu'il s'en rende compte.

Déterminez aussi le statut social de sa famille. Un personnage-joueur issu d'une famille aisée se comportera sans doute très différemment d'un individu élevé dans une famille plus modeste.

15. Comment les parents de votre personnage-joueur le décriraient-ils ?

Cette question révélera bien des aspects de votre personnage-joueur, ainsi que la nature des relations avec ses parents. Répondez-y en vous mettant à la place de sa mère, puis de son père : vous pourriez fort bien obtenir des réponses totalement différentes.

16. Votre personnage-joueur respecte-t-il un certain code de l'honneur ?

Est-ce un gentilhomme ou une gente dame ? Sa parole est sacrée. Bien sûr, il y a ceux qui le considèrent comme un naïf d'un autre siècle, mais il/elle finira peut-être par rencontrer la damoiselle aux yeux envoûtants ou le séduisant poète prêt à tomber amoureux/reux de lui.

17. Votre personnage-joueur est-il croyant ? Quelle dogme suit-il ?

Pour de nombreux habitants de Théah, la religion est la première des passions. L'église des Prophètes est l'une des plus grandes puissances de la planète depuis plus d'un millier d'années. Et, en dépit de son aspect bureaucratique et parfois inhumain, elle possède un certain nombre de qualités indéniables. Elle dispense apprentissage et éducation, entretient des hôpitaux pour les pauvres et les nécessiteux et elle est source de réconfort pour de nombreuses brebis égarées ou dans le besoin. C'est la raison pour laquelle l'église attire à elle des hommes justes et bons, désireux de l'aider à continuer à prodiguer ses bienfaits.

Bien entendu, beaucoup perçoivent les actions de l'église comme malfaisantes. Ils citent les croisades et l'Inquisition en guise d'exemples. Ils détestent les valeurs que défend l'église et souhaitent qu'elle disparaisse.

Et puis il y a les individus qui se situent entre ces deux positions extrêmes, ceux qui ne s'intéressent pas spécialement à l'église car elle n'est pas présente dans leur vie quotidienne, ou ceux qui croient en une religion proche des principes de l'église des Prophètes. Ces hommes tentent de vivre leur vie tranquillement tout en ayant le moins de contacts possible avec l'église, que cela soit par peur ou par manque d'intérêt.

18. Votre personnage-joueur est-il membre d'une guilde, d'une société de gentilshommes ou d'une société secrète ?

Avoir des contacts peut se révéler important et ces organisations permettent de s'en faire de nombreux. Ces relations constituent une source inépuisable d'aventures et d'informations. En termes de jeu, appartenir à l'une de ces organisations peut se révéler extrêmement bénéfique. Celle à laquelle appartient votre personnage dispose-t-elle régulièrement des dernières gazettes traitant d'archéologie, à moins qu'elle ne lui offre tous les matins thé et de biscuits ? Le type d'organisations auxquelles votre personnage va s'affilier influencera aussi le type de personnages qu'il y rencontrera : ce ne sont pas les mêmes qui fréquentent la Rose et la Croix, et la société de gentilshommes de madame Josette.

19. Que pense votre personnage-joueur de la sorcellerie ?

Tous les sorciers n'apprécient pas forcément leur sombre héritage et tous ceux qui ne le possèdent pas ne détestent pas forcément la sorcellerie. Cet héritage en vient parfois à dominer totalement ceux qui le détiennent et l'église du Vaticine prêche contre la sorcellerie ; certaines personnes détestent votre personnage uniquement parce que c'est

un sorcier. D'un autre côté, certains individus qui ne sont pas sorciers envient le pouvoir qu'offre la sorcellerie et se désespèrent de ne pas le posséder. Ils achètent tous les objets magiques qu'ils peuvent trouver et pillent les ruines de Syrath en quête de secrets mystiques oubliés.

20. Si vous le pouvez, quel conseil donneriez-vous à votre personnage-joueur ?

Prenez le temps de relire toutes les questions précédentes avant de répondre à celle-là. Adressez-vous à votre personnage comme s'il était en face de vous et prenez un ton de circonstance. Vous voulez être sûr qu'il vous écouterait et retiendrait le conseil que vous êtes sur le point de lui donner.

Une création en six étapes

La création des personnages-joueurs qui vont arpenter le monde des secrets de la 7ème mer repose sur la répartition de points de personnage (PP). Vous disposez de 100 PP pour créer le vôtre. Toutes ses caractéristiques - traits, spécialisations, compétences, avantages, "épées de Damoclès", etc. - "coûtent" un certain nombre de PP.

Si vous affectez des PP à la caractéristique "Sorcellerie" de votre PJ, ce dernier charriera dans ses veines un héritage magique et pourra donc faire appel, en cours de partie, à ses pouvoirs magiques. Si vous affectez des PP à l'acquisition d'un apprentissage auprès d'une école d'escrime, votre PJ en saura plus qu'un autre sur le combat à l'épée. Si vous affectez des PP aux traits de votre PJ, ce dernier aura un grand nombre d'aptitudes innées. Enfin, si vous choisissez d'affecter des PP aux avantages, "épées de Damoclès" et arcane de votre PJ, ce dernier aura eu un passé mouvementé et riche qui reviendra le hanter (ou l'aider) de temps à autre.

Si vous affectez plus de PP aux compétences de votre personnage qu'à ses traits, ses aptitudes découleront plus de son entraînement que des dons innés. Si vous affectez un grand nombre de PP à la caractéristique "Sorcellerie" de votre PJ, ce dernier devra plus compter sur les capacités que lui procure ce don que sur ses dons innés ou ses aptitudes acquises, notamment s'il a un "Ennemi intime" ayant un "coût" élevé en PP.

Tous ces choix, éclairés par des exemples concrets, vous sont expliqués dans les pages qui suivent, en commençant par les choix les plus "coûteux" en PP (sorcellerie et école d'escrime).

La création d'un personnage-joueur évoluant dans l'univers des secrets de la 7ème mer passe par six étapes.



3 - Traits

Vous trouverez la liste et la description des différents traits p. 118.

Tous les traits de votre PJ commenceront au rang 1. Augmenter un trait d'un rang "coûte" 8 PP. Un PJ ne pourra jamais commencer sa carrière d'aventurier avec un trait supérieur au rang 3, sauf prise en compte du bonus de nationalité, auquel cas il peut atteindre 4.

5.3 - "Épées de Damoclès"

Vous trouverez la liste des différentes "épées de Damoclès" p. 126.

Une "épée de Damoclès" coûte de 1 à 3 PP. Vous pouvez en acquérir jusqu'à 4 PP maximum.

5.2 - Arcane

Vous trouverez la liste des arcanes p. 169.

Un PJ ne peut avoir qu'un seul arcane : soit un travers, soit une vertu. Une vertu "coûte" 10 PP ; un travers vous "rapporte" 10 PP supplémentaires.

1 - Sorcellerie

Votre personnage est-il un sorcier ? Si c'est un demi-sang, il vous en "coûtera" 20 PP ou 40 si c'est un sorcier de sang pur ou un sang-mêlé. Inscrivez son héritage magique dans ces deux cases.

5.1 - Avantages

Vous trouverez la liste et la description des différents avantages p. 125.

Tous les avantages ont un "coût" spécifique en PP. Vous pouvez choisir autant d'avantages que vous le désirez pour votre PJ.

6.3 - Réputation

Vous trouverez les règles concernant la réputation p. 129.

Traits		Informations personnelles	
Charisme	00000 00	Nom	
Dextérité	00000 00	Joueur	
Esprit	00000 00	Nationalité	
Détermination	00000 00	Profession	
Panache	00000 00	Appartenance	
		Expérience	
Épées de Damoclès		Avantages	Réputation
Arcane		Dés de réputation	
Métiers			
Héritage magique		Compétences	Compétences
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
Maîtrise 000		00000 0	00000 0
Héritage magique		Compétences	Compétences
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
00000 0		00000 0	00000 0
Maîtrise 000		00000 0	00000 0
Équipement			

de la *7ème* Mer Les Secrets

6.2 - Équipement

Vous trouverez p. 245-247 une liste d'éléments d'équipement.

Déterminez d'abord la fortune de départ de votre PJ (p. 131).

0 - Informations personnelles

Avant toute chose, choisissez la nation d'origine de votre personnage-joueur.

Vous trouverez p. 33 et suivantes la liste et la description des différentes nations qui composent Théah. Vous trouverez p. 158 les règles concernant l'affiliation à un groupe particulier (sociétés secrètes). Le fait de rejoindre une société secrète "coûte" 5 PP.

4.2 - Compétences de défense

Vous trouverez la liste et la description des différentes compétences de défense p. 194.

La défense passive est égale à (Compétence de défense du PJ x 5) + 5.

La défense active est égale à (Esprit + Compétence de défense du PJ).

6.1 - Blessures

Les blessures légères et les blessures graves sont décrites p. 128.

Un PJ est sonné lorsqu'il reçoit (rang de Détermination) blessures graves ; il sombre dans l'inconscience lorsqu'il reçoit (rang de Détermination x 2) blessures graves.

4.1 - Spécialisations et compétences

Vous trouverez la liste et la description des spécialisations et des compétences p. 121.

L'acquisition d'une spécialisation ("Métier" ou "Entraînement") "coûte" 2 PP ; quand vous choisissez une spécialisation, votre PJ acquiert toutes les compétences de base qui lui sont associées au rang 1. Augmenter une compétence de base d'un rang coûte 1 PP. Acquérir une compétence avancée au rang 1 coûte 3 PP. Un PJ ne pourra jamais commencer sa carrière d'aventurier en maîtrisant une compétence au-delà du rang 3.

2 - Spadassin

Votre personnage-joueur a-t-il suivi les enseignements d'une école d'escrime ? Si oui, il vous en "coûtera" 25 PP s'il s'agit d'une école d'escrime de son pays natal ou 35 si ce n'est pas le cas.

6.4 - Armes

Vous trouverez une liste d'armes pages 196

Kézaco ?

Considérez ces deux pages comme la "légende" de votre feuille de personnage. Les encadrés et les flèches vous indiquent où reporter information et caractéristique. Les chiffres des encadrés renvoient aux différentes étapes de création du personnage-joueur (ainsi, les règles relatives à la réputation seront-elles abordées lors de la sixième étape de cette création).

I. - La sorcellerie

- 1) *Votre personnage-joueur sera-t-il un sorcier ?*
- 2) *Si oui, votre PJ sera-t-il un sorcier au sang pur, un demi-sang ou un sang-mêlé ?*

Commençons par la question fondamentale : votre PJ pratique-t-il la sorcellerie ?

Si la réponse est oui, il vous faut répondre à une seconde question tout aussi importante : est-il un sang pur, un demi-sang ou un sang-mêlé ?

Un sorcier au sang pur pourra faire pleinement appel aux pouvoirs de la sorcellerie décrits au chapitre Confrontation. Un demi-sang peut pratiquer la sorcellerie, mais à un degré de compétence moindre : il atteindra rapidement les limites de son potentiel magique et ne pourra jamais le dépasser.

Jamais.

Si vous faites de votre PJ un demi-sang, il vous en " coûtera " 20 PP sur votre total de 100 ; si vous en faites un sang-mêlé (parents sorciers originaires de deux nations différentes) ou un sorcier de sang pur, il vous en " coûtera " 40 PP.

Choisissez ensuite le type de sorcellerie qu'il va pratiquer : Glamour (légendes), Lærdom (runes), Porté (portail), Pyeryem (transformation) et Sorte (destin).

II. - L'Escrime

La seconde question, par ordre d'importance, que vous devrez ensuite vous poser lors de la création de votre personnage-joueur est celle de savoir s'il a suivi les enseigne-

ments d'une école d'escrime avant le début du jeu. Il existe six écoles d'escrime principales (écoles militaires), toutes décrites dans ce livret (une par nation, à l'exception de l'Ussura).

Si vous désirez que votre PJ soit membre de l'une de ces écoles, il vous en " coûtera " 25 ou 35 PP, selon qu'il a appris à manier l'épée dans son pays d'origine ou pas.

III. - Les traits

Les traits sont le reflet des capacités innées de votre personnage-joueur. Chaque trait représente certaines aptitudes physiques, mentales ou spirituelles bien précises. Les traits sont divisés en cinq rangs (et ce même si certains PJ peuvent avoir des traits supérieurs au rang 5) ; plus le rang d'un trait est élevé, plus le PJ pourra solliciter ce trait. Lors de sa création, tous les traits de votre PJ sont au rang 1 (rang de base). Augmenter un trait d'un rang " coûte " 8 PP. Un PJ ne pourra jamais commencer sa carrière d'aventurier avec un trait supérieur au rang 3 (sauf prise en compte du bonus de nationalité) ou avec un trait au rang 0.

Ces différents traits sont :

La Gaillardise

Ce trait est une combinaison de la force physique et de la résistance, de la puissance physique à l'état pur et de l'endurance du personnage. Plus son rang de Gaillardise sera élevé, plus il sera fort et endurant.

Nationalité

Avalonien

Castillien

Eisenör

Montaginois

Ussuran

Vendelar / Vestenmannavnjar

Vodacci

Bonus

Détermination +1

Dextérité +1

Gaillardise +1

Panache +1

Détermination +1

Esprit +1

Esprit +1

La Dextérité

Ce trait est une combinaison de la vitesse, de l'agilité et de la coordination du personnage. Plus son rang de Dextérité sera élevé, plus ses mouvements seront gracieux et rapides et plus il sera précis dans un combat au corps à corps.

La Détermination

Ce trait est le reflet de la volonté et de la ténacité du personnage. Si un PJ ayant un rang élevé en Détermination prend une décision, rien ne saura plus l'en détourner. En outre, plus le rang de Détermination d'un PJ sera élevé, plus il pourra encaisser de blessures graves avant de sombrer dans l'inconscience.

L'Esprit

Ce trait est le reflet de l'intelligence et du charme du personnage. Il sert également parfois à mesurer la vitesse de réaction, tant intellectuelle que physique, de votre PJ à une situation inattendue. Plus le rang d'Esprit d'un PJ sera élevé, moins il sera facile de le piéger ou de le prendre par surprise.

Le Panache

Enfin, le Panache est ce " petit quelque chose " qui différencie le personnage du commun des mortels. Les PJ dotés d'un rang de Panache élevé ont un petit " plus " bien à eux, qui est difficile à décrire, mais qui est aisément reconnaissable. En termes de jeu, le rang de Panache indique le nombre d'actions que le PJ pourra entreprendre durant un tour.

Bonus de nationalité

Après avoir affecté une partie de vos PP aux traits de votre personnage, consultez la table ci-dessous et ajoutez un rang à l'un de ses traits, en fonction de son pays d'origine. Ce bonus peut faire passer le trait d'un PJ débutant au rang 4.

Les joueurs qui incarnent un pirate ou tout autre PJ " apatride " doivent, eux aussi, déterminer sa nationalité d'origine lors de sa création : d'abord, pour bénéficier du bonus à l'un des traits du PJ et ensuite pour pouvoir acquérir certains bonus liés à sa nationalité (notamment les avantages).

IV. - Les spécialisations et les compétences associées

Ce sont les différentes aptitudes que votre personnage a acquises par l'étude et la pratique. Si les traits sont le reflet de ce qu'est votre PJ, ses compétences sont le reflet de ce qu'il sait : si tous les personnages-joueurs sont définis par

les mêmes traits, tous ne posséderont pas les mêmes compétences. Tout comme chacun vit une histoire différente, chacun tire des leçons différentes, parfois même d'expériences similaires.

Un PJ peut apprendre de bien des façons dans l'univers des secrets de la 7ème mer : il peut avoir été élève d'une université de l'église du Vaticine, d'une école militaire en Eisen, avoir appris ce qu'il sait dans les cavernes obscures des sorcières de la destinée de Vodacce ou simplement dans une ferme d'Avalon.

Les compétences sont regroupées en deux catégories : les Entraînements et les Métiers. Les premières, d'ordinaire utilisées en temps de guerre ou lors des duels, s'acquièrent en suivant les enseignements dispensés par des institutions de formation militaire (académies et écoles) ; les secondes recouvrent toutes les activités n'impliquant pas de combat.

Acquisition des spécialisations et des compétences

Lorsqu'un joueur choisit de doter son personnage d'une spécialisation, ce dernier acquiert du même coup un vaste éventail de compétences. En effet, un PJ qui a suivi les enseignements d'une école militaire n'a pas appris uniquement à donner des ordres à ses hommes : il sait également positionner des pièces d'artillerie, surprendre l'ennemi et galvaniser ses troupes au combat.

Comme les traits, les compétences se divisent en rangs. Deux PJ qui ont appris leur métier auprès du même marchand pourront avoir retenu des choses totalement différentes et donc avoir des compétences très différentes. Ainsi, deux PJ apprentis chez le même forgeron pourraient avoir les compétences suivantes :

Premier personnage-joueur

Métier	Marchand
Compétence de base	Forgeron 3
Compétence avancée	Évaluation 2

Second personnage-joueur

Métier	Marchand
Compétence de base	Forgeron 3
Compétence avancée.....	Marchandage 2

Les compétences dépendant d'une spécialisation sont en effet de deux types : les compétences de base et les compétences avancées. Les premières résultent d'un entraînement rudimentaire tandis que les secondes, un peu plus sophistiquées et spécialisées, demandent plus d'entraînement pour être maîtrisées.

Acquérir une spécialisation (Métier ou Entraînement), " coûte " 2 PP. Quand un joueur choisit une spécialisation, son PJ acquiert (sauf indication contraire) l'ensemble des compétences de base qui lui sont associées au rang 1. Chaque rang supplémentaire dans une compétence de base (ou le premier rang dans une compétence de base que vous n'obtenez pas automatiquement) " coûte " 1 PP ; chaque rang d'une compétence avancée " coûte " 3 PP (y compris le premier).

Exemple : le joueur incarnant Adrian Quartermaine (un pugiliste originaire d'Avalon) dote pour 2 PP son personnage de la spécialisation Pugilat. Son PJ acquiert automatiquement les trois compétences de base qui lui sont associées - Attaque (Pugilat), Jeu de jambes et Direct - au rang 1. Mais ce joueur souhaite augmenter le niveau des compétences de base de son PJ : il acquiert donc deux rangs supplémentaires dans les trois compétences, pour un total de 6 PP, en plus des 2 PP nécessaires à l'acquisition de la spécialisation Pugilat. Jusqu'à présent, le joueur incarnant Adrian a utilisé 8 PP.

Spécialisation de Pugilat d'Adrian (2 PP pour l'acquérir, y compris les compétences de base qui lui sont associées au rang 1) :

- **Attaque (Pugilat) au rang 3 (2 PP)**
- **Direct au rang 3 (2 PP)**
- **Jeu de jambes au rang 3 (2 PP)**

Exemple (suite) : le joueur incarnant Adrian souhaite maintenant acquérir la compétence Uppercut, qui est une compétence avancée associée à la spécialisation Pugilat. Il lui en " coûtera " 3 PP pour l'acquérir au rang 1, plus 3 PP par rang supplémentaire. Le joueur incarnant Adrian décide d'acquérir Uppercut au rang 3 : il doit donc affecter 9 PP à cette compétence avancée (3 pour chaque rang).

Spécialisation de Pugilat d'Adrian (2 PP pour l'acquérir, y compris les compétences de base qui lui sont associées au rang 1) :

Compétences de base :

- **Attaque au rang 3 (2 PP)**
- **Direct au rang 3 (2 PP)**
- **Jeu de jambes au rang 3 (2 PP)**

Compétence avancée :

- **Uppercut au rang 3 (9 PP)**

Adrian a utilisé jusqu'à présent 17 PP (2 pour la spécialisation, 2 pour le +2 en Attaque, 2 pour le +2 en Direct, 2 pour le +2 en Jeu de jambes et 9 pour le +3 en Uppercut, la compétence avancée).

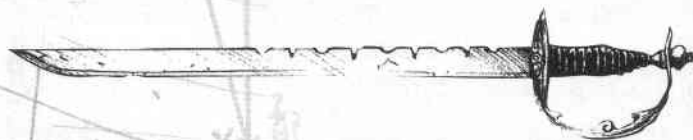
Compétences communes à plusieurs spécialisations

Lorsque vous choisissez de doter votre personnage de spécialisations (" Métier " ou " Entraînement "), vérifiez qu'une même compétence ne se retrouve pas sous deux spécialisations différentes. Deux compétences sont identiques lorsqu'elles portent le même nom, c'est-à-dire quand aucune arme spécifique ou une autre particularité n'est précisée entre parenthèses. Ainsi, la compétence " Jeu de jambes " est la même sous les spécialisations " Pugilat " et " Athlétisme ", mais " Attaque (Escrime) " et " Attaque (Couteau) " sont deux compétences différentes.

Lorsque vous obtenez plusieurs fois une même compétence au rang 1 en acquérant des spécialisations différentes, faites la somme de ces rangs. Ainsi, si vous obtenez la compétence " Jeu de jambes " au rang 1 avec la spécialisation Pugilat et avec la spécialisation Athlétisme, votre PJ maîtrisera la compétence " Jeu de jambes " au rang 2 lors de sa création.

Mais n'oubliez pas qu'un PJ ne peut commencer sa carrière d'aventurier avec une compétence supérieure au rang 3 : si vous choisissez plus de trois spécialisations auxquelles est associée la même compétence, votre personnage-joueur perd le bénéfice des rangs supplémentaires.

Dans l'exemple précédent, vous avez besoin d'acquérir des rangs dans l'une seulement des deux compétences " Jeu de jambes ", puisqu'il s'agit en fait d'une compétence identique pour les deux spécialisations. À l'inverse, comme " Attaque (Escrime) " et " Attaque (Couteau) " sont deux compétences différentes, les rangs obtenus ne s'additionneront pas. Il vous faudra acheter des rangs séparément pour chacune d'entre elles.



Compétences spéciales

Certaines compétences ont des effets spécifiques généralement indiqués dans leur description. Si vous acquérez la compétence concernée, votre personnage bénéficiera de ses effets spécifiques. Comme la plupart d'entre eux font appel à des mécanismes de jeu spécifiques, ils seront détaillés dans le chapitre Confrontation.

Accomplir une action sans en avoir la compétence correspondante

Si votre PJ tente d'accomplir une action sans avoir la compétence correspondante (tenter un jet de Premiers secours sans avoir la compétence Premiers secours, par exemple), vous subirez deux pénalités :

1) Aucun de vos dés normaux ne pourra " exploser " ; les dés d'héroïsme que vous utiliserez pourront, eux, exploser normalement.

2) Le meneur de jeu ajoutera 5 au ND de l'action entreprise (il s'agit d'un malus, pas d'une augmentation).

Un bref aperçu des spécialisations et des compétences associées

Vous trouverez ci-dessous la liste des différents Métiers (spécialisations professionnelles) et des compétences qui leur sont associées : vous pourrez ainsi vous en faire une première idée, poursuivre la création de votre personnage-joueur, puis vous reporter à la description détaillée des compétences choisies, p. 131, lorsque vous aurez fini.

Métiers

Ces spécialisations regroupent toutes les compétences de votre personnage ne concernant pas le combat ; les mécanismes de jeu qui leur sont propres sont rarement décrits ici.



Artiste

Votre personnage maîtrise les techniques de l'un des beaux arts : peut-être compose-t-il des sonnets d'amour pour sa bien-aimée, à moins qu'il ne fasse des portraits pour la noblesse. Les artistes sont des êtres à part : ils vivent de leur art et leurs œuvres peuvent bouleverser et influencer les foules ou n'être destinées qu'à un seul individu et changer son cœur à jamais.

Note : par exception à la règle indiquée plus haut, l'acquisition de cette spécialisation ne permet pas à votre PJ de maîtriser au rang 1 toutes les compétences de base qui lui sont associées, mais seulement l'une d'elles au rang 2. Vous pouvez acquérir d'autres compétences de base supplémentaires pour 1 PP par rang.

Compétences de base : Chant, Compositeur, Création littéraire, Dessin, Musique (instrument à préciser), Sculpture

Compétences avancées : aucune

Bateleur

Ce métier est celui de tous les personnages qui vivent en se produisant devant des foules, afin de les faire rire, pleurer ou s'extasier. Ce qu'ils récoltent dans leur chapeau à la fin de la représentation sera bien souvent tout ce qu'ils auront pour manger et dormir. C'est pour cette raison (ou simplement par envie) que certains acteurs utilisent leurs compétences à d'autres fins (moins honnêtes).

Compétences de base : Chant, Comédie, Danse, Éloquence

Compétences avancées : Comportementalisme, Déguisement, Dressage, Narrer, Prestidigitation, Spectacle de rue

Chasseur

La forêt est la véritable demeure du chasseur. Il en connaît les sentes et les points d'eau comme les criminels connaissent les venelles de leur cité. Il a appris à vivre des produits de la terre pour se nourrir et échange le surplus contre les objets et les matières qu'il ne peut pas trouver dans la forêt.

Note : par exception à la règle indiquée plus haut, le PJ commence sa carrière d'aventurier en maîtrisant seulement trois des compétences de base énumérées ci-dessous au rang 1. Vous pouvez acquérir d'autres compétences de base pour 1 PP par rang.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Pêche, Piéger, Pister, Signes de piste, Survie, Tanner

Compétences avancées : Dressage, Guet-apens

Courtisan

Les courtisans sont avant tout passés maîtres dans l'art subtil de la diplomatie. En tant que membre de cette catégorie sociale respectée, le PJ peut dîner avec les rois, plaisanter avec les cardinaux ou, lorsque le besoin s'en fait sentir, parvenir à soutirer des secrets même à sa bien-aimée.

Compétences de base : Danse, Éloquence, Étiquette, Mode

Compétences avancées : Cancanier, Diplomatie, Jouer, Intrigant, Lire sur les lèvres, Pique-assiette, Politique, Séduction, Sincérité

Criminel

Les criminels ont choisi d'agir en marge de la loi. Ils cambriolent les demeures, détroussent leurs semblables et s'arrangent même parfois pour que quelqu'un d'autre porte le chapeau. En bref, ils forment la cohorte de ceux qui sont prêts à tout pour obtenir ce qu'ils désirent.

Compétences de base : Charlatanisme, Déplacement silencieux, Filature, Parier

Compétences avancées : Crochetage, Débrouillardise, Guet-apens, Pickpocket, Prestidigitation, Tricher

Domestique

Les nobles et les négociants sont des maîtres exigeants. S'il veut garder sa place, un domestique doit savoir travailler avec diligence et en toute discrétion.

Compétences de base : Discrétion, Étiquette, Mode, Tâches domestiques

Compétences avancées : Cancanier, Comptabilité, Conduite d'attelage, Majordome, Marchandage, Valet

Érudit

C'est sur les épaules des érudits que repose le niveau de développement actuel de Théah. Certains d'entre eux sont des rats de bibliothèques, enfermés dans leurs laboratoires et leurs salles d'études, tandis que d'autres osent braver les périls qui hantent les ruines de Syneth afin d'en percer les secrets.

Compétences de base : Histoire, Mathématiques, Philosophie, Recherches

Compétences avancées : Astronomie, Droit, Occultisme, Sciences de la nature, Théologie

Espion

Comme le ver dans la pomme, les espions sapent la stabilité des nations et de leur gouvernement. Ils rôdent furtivement, corrompent les sous-fifres, volent des secrets et assassinent les puissants qui les gênent. L'issue de nombreuses guerres repose sur leurs épaules.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Filature

Compétences avancées : Code secret, Corruption, Déguisement, Dissimulation, Falsification, Interrogatoire, Langage des signes, Lire sur les lèvres, Poison, Sincérité

Malandrin

Le malandrin connaît sur le bout des doigts la cité qui lui sert de refuge. Il sait où acheter des biens au meilleur prix, où contacter des criminels ou des mercenaires et quel chemin prendre pour semer les gardes de la ville au beau milieu de la nuit.

Compétences de base : Contact, Orientation citadine

Compétences avancées : Connaissance des bas-fonds, Débrouillardise, Sens des affaires

Marchand

Tant que l'on pourra vendre et acheter soit un bien, soit un service, il y aura des marchands. Ceux qui peuplent l'univers des secrets de la 7ème mer se sont regroupés au sein de puissantes organisations plus ou moins contrôlées par la ligue de Vendel et/ou les princes-marchands de Vodacce.

Note : par exception à la règle indiquée plus haut, le PJ commence sa carrière d'aventurier en maîtrisant seulement une des compétences de base décrites ci-dessous, mais au rang 2. Vous pouvez acquérir d'autres compétences de base à raison d'un PP par rang. La plupart de ces compétences peuvent affecter les revenus de votre personnage-joueur (cf. les règles de détermination de la fortune du personnage, p. 131).

Compétences de base : Aubergiste, Barbier, Boucher, Calligraphe, Céramiste, Couturier, Cuisinier, Écrivain public, Embaumeur, Fabricant de bougies, Fabricant de flèches, Fabricant de voiles, Fileur, Forgeron, Fourreur, Jardinier, Jenny, Joaillier, Masseur, Meunier, Papetier, Potier, Régisseur, Tailleur, Teinturier, Tisserand, Tonnelier, Verrier, Vigneron

Compétences avancées : Comptabilité, Évaluation, Marchandage, Service

Marin

Un marin vit et travaille sur un navire. Plus précisément, il connaît les vents et leurs effets sur le gréement d'un navire ; il a appris à naviguer en se servant des étoiles et à choisir une route ; il sait aussi comment tirer au canon sur des navires ennemis. En bref, il sait tout ce qui est nécessaire à la navigation en mer.

Compétences de base : Connaissance des nœuds, Équilibre, Escalade, Gréer

Compétences avancées : Cartographie, Connaissance de la mer, Nager, Navigation, Perception du temps, Piloter, Sauter

Médecin

Les médecins sont des professionnels des soins et peuvent donc guérir (et parfois charcuter) un patient pour son propre bien-être. Pour soulager leurs semblables, ils utilisent à peu près tout ce qui leur tombe sous la main, dont les produits pharmaceutiques, les bandages, les outils de cautérisation et même d'obscurs remèdes populaires.

Compétences de base : Charlatanisme, Diagnostic, Premiers secours

Compétences avancées : Chirurgie, Dentiste, Examiner, Vétérinaire



Entraînements

Les entraînements sont traités séparément car la plupart d'entre eux s'utilisent différemment.

Certaines des compétences qui leur sont associées vous donneront accès à des " aptitudes spécifiques " et pas des dés supplémentaires pour faire vos jets. Lisez soigneusement la description de chaque compétence afin de voir quels avantages vous pouvez en retirer et inscrivez chacun de ces avantages sur votre feuille de personnage.

Arbalète

Compétences de base : Attaque (Arbalète), Fabricant de flèches

Compétences avancées : Recharger (Arbalète)

Arc

Compétences de base : Attaque (Arc), Fabricant de flèches

Compétences avancées : Tir à l'arc monté, Tir d'adresse,

Tir instinctif

Armes à feu

Compétences de base : Attaque (Armes à feu)

Compétences avancées : Recharger (Armes à feu)

Armes d'hast

Compétences de base : Attaque (Armes d'hast), Parade (Armes d'hast)

Compétences avancées : Réception de charge

Armes lourdes

Compétences de base : Attaque (Armes lourdes), Parade (Armes lourdes)

Compétences avancées : aucune

Athlétisme

Compétences de base : Course de vitesse, Escalade, Jeu de jambes, Lancer

Compétences avancées : Acrobatie, Amortir une chute, Course d'endurance, Nager, Pas de côté, Roulé-boulé, Sauter, Soulever

Bouclier

Compétences de base : Parade (Bouclier)

Compétences avancées : Attaque (Bouclier)

Cavalier

Compétences de base : Équitation

Compétences avancées : Dressage, Sauter en selle, Voltige

Combat de rue

Compétences de base : Attaque (Combat de rue)

Compétences avancées : Attaque (Arme improvisée), Coup à la gorge, Coup aux yeux, Coup de pied, Lancer (Arme improvisée), Parade (Arme improvisée)

Commandement

Compétences de base : Stratégie, Tactique

Compétences avancées : Artillerie, Artillerie navale, Cartographie, Commander, Diplomatie, Galvaniser, Guet-apens, Logistique

Couteau

Compétences de base : Attaque (Couteau), Parade (Couteau)

Compétences avancées : Lancer (Couteau)

Escrime

Compétences de base : Attaque (Escrime), Parade (Escrime)

Compétences avancées : aucune

Lutte

Compétences de base : Prise

Compétences avancées : Casser un membre, Coup de tête, Étreinte, Se dégager

Panzerfaust

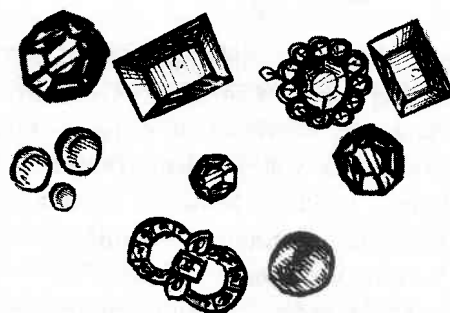
Compétences de base : Attaque (Panzerfaust), Parade (Panzerfaust)

Compétences avancées : Uppercut

Pugilat

Compétences de base : Attaque (Pugilat), Direct, Jeu de jambes

Compétences avancées : Claque sur l'oreille, Uppercut





V - Les touches finales

L'avant-dernière phase de création de votre personnage consiste à l'individualiser encore en choisissant un certain nombre d'aspects de sa personnalité ou de son passé : ses avantages, ses " épées de Damoclès " et l'arcane le concernant. Comme les autres, ces caractéristiques " coûtent " toutes un certain nombre de PP : veillez donc à ne pas investir tous vos PP lors des quatre premières phases de création de votre personnage-joueur.

Avantages

Un certain nombre d'éléments différencient les personnages des secrets de la 7ème mer du commun des mortels. Celui que vous allez incarner est peut-être un militaire de carrière, à moins qu'il ne soit particulièrement séduisant ou plus grand que la moyenne. Les avantages vous permettent d'individualiser votre PJ et de le faire bénéficier de certains avantages, en termes de mécaniques de jeu, en contrepartie d'un certain investissement en PP. Chaque avantage représente un aspect particulier de votre PJ, un élément qui fait de lui quelqu'un de spécial. Inscrivez les avantages que vous choisissez à votre PJ sur votre feuille de personnage après avoir investi le nombre de PP indiqué pour chacun d'entre eux.

Vous trouverez la description complète de tous les avantages p. 158. Comme pour les compétences, plus haut, nous vous livrons ci-dessous la liste sommaire de ces avantages avec, en regard, leur " coût " en PP afin que vous puissiez faire votre choix, quitte à vous reporter à la description détaillée de chacun d'entre eux après avoir créé votre PJ.

Académie militaire (4 PP ; 2 PP pour les natifs d'Eisen)

Appartenance (cf. ci-dessous)

- École d'escrime (3 PP)
- Guilde marchande (4 PP)
- Mousquetaires (4 PP)
- Société secrète (5 PP)

Beauté du diable (3 PP)

Charge (variable ; 2 PP de moins pour les natifs de Montaigne)

Citation (4 PP)

Domestiques (3 PP)

Dracheneisen (réservé aux natifs d'Eisen ; 20 ou 40 PP)

Dur à cuire (5 PP ; 3 PP pour les natifs d'Ussura)

Éducation castilliane (4 PP ; 2 PP pour les natifs de Castille)

Foi (5 PP)

Gaucher (3 PP ; 1 PP pour les natifs de Vodacce)

Grand (5 PP ; 3 PP pour les natifs de Vendel / Vestenmannavnjar)

Grand buveur (1 PP)

Héritage (variable)

Linguiste (2 PP)

Noble (5 ou 10 PP) *

Ordonné (4 PP)

Petit (2 PP)

Polyglotte (variable)

Porte-pois (5 PP)

Protecteur (variable)

Réflexes de combat (3 PP)

Relation (variable)

Scélérat (3 PP)

Séduisant (variable)

Sens aiguisés (2 PP)

Trait légendaire (3 PP ; 1 PP pour les natifs d'Avalon)

Université (3 PP ; 1 PP pour les natifs de Castille)

Volonté indomptable (3 PP)

** Cet avantage ne " coûte " que 5 PP si vous avez fait de votre PJ un sorcier (cf. plus haut) ou si vous avez acquis les avantages " Dracheneisen " ou " Éducation castilliane ".*

Les " épées de Damoclès "

Les " épées de Damoclès " sont différentes des avantages : ce sont des éléments secondaires de la vie de votre personnage, en arrière-plan, qui influencent encore son existence. Ainsi, votre PJ peut tout à la fois avoir des " Réflexes de combat ", être un " Grand buveur " et avoir un vieil " Ennemi intime " (cf. plus loin) au visage couturé d'une longue cicatrice qui refait surface de temps à autre dans son existence. Bien sûr, votre PJ était ivre lorsqu'il lui a infligé cette vilaine blessure, par accident, cela va sans dire (du moins, vous êtes prêt à en jurer !), mais cela ne change rien. Il est aux trousses de votre PJ et compte bien se venger un jour. Un jour plus proche que vous ne le pensez peut-être...

Un coup d'œil rapide aux différentes " épées de Damoclès " vous donnera peut-être le sentiment que la plupart d'entre elles ne sont pas vraiment... des plus favorables.



C'est voulu. Les "épées de Damoclès" sont des conflits en puissance qui attendent le moment opportun pour se résoudre. Mais elles présentent indéniablement un intérêt, comme vous allez pouvoir en juger dans quelques instants.

Acquérir des "épées de Damoclès"

Une "épée de Damoclès" coûte entre 1 et 3 PP. Plus on affecte de PP à une "épée de Damoclès", plus celle-ci constituera une menace prête à éclater. Par exemple, un Ennemi intime "valant" 1 PP ne sera certainement pas aussi dangereux que si vous lui affectez 3 PP. Le premier pourrait, par exemple, être un roi que votre PJ a offensé, mais qui ne se soucie pas véritablement de lui et qui ne cherchera à se venger que si ce dernier remet les pieds dans son royaume. Le second, à l'inverse, pourrait être ce spadassin dont toute la partie gauche du visage est déformée par une longue cicatrice (vous vous souvenez de lui ?). Mais ce simple duelliste n'aura de repos que quand il saura le PJ mort.

Déterminez avec votre MJ la valeur en PP de telle ou telle "épée de Damoclès". Discutez avec lui des "épées de Damoclès" que vous désirez acquérir, ainsi que du nombre de PP que vous êtes prêt à y investir. Rappelez-vous simplement qu'une "épée de Damoclès" de 3 PP est trois fois plus dangereuse qu'une "épée de Damoclès" de 1 PP.

Fins...

"Ne me laisse pas tomber ! cria-t-elle, sa voix se perdant dans le vent et la pluie. Je t'en prie, pour l'amour des Prophètes, ne me laisse pas tomber !"

Je plongeai mon regard dans ses yeux verts implorants. Et tandis que je sentais la pluie s'insinuer entre nos doigts, je compris que nous allions lâcher prise dans quelques instants. "Tiens bon, dis-je doucement. Ils arrivent."

Elle secoua la tête, fragilisant notre prise déjà bien faible. "Non ! Je t'en prie !" Elle sentit nos doigts se séparer et elle cria une dernière fois avant de disparaître dans la tempête.

Comme précisé plus haut, les "épées de Damoclès" sont des éléments du passé du personnage qui referont surface inopinément. Tôt ou tard, ces histoires secondaires connaîtront leur dénouement - quel qu'il soit. Lorsque cela arrivera, vous bifferez l'"épée de Damoclès" en question de votre feuille de personnage. S'il n'est pas prévu de "récompenser", en termes de jeu, le joueur qui se débarrasse d'une "épée de Damoclès", le MJ peut quand même faire un geste à l'égard de celui qui aura fait preuve d'imagination et de sens du suspense pour faire disparaître cette menace.

... Et commencements

Je levai alors ma main ensanglantée en direction du baron.

"Souviens-toi de ceci, misérable, dis-je en sentant presque le venin de mes mots me brûler la langue. Peut-être pas aujourd'hui, mais un jour prochain, tu apprendras ce que cela signifie de s'attirer la haine d'un membre de la famille d'Ausan !"

Il se mit alors à rire de moi, mais je vis la peur derrière son masque de bravade et je sus qu'un jour il comprendrait amèrement le véritable sens de mes paroles.

Un joueur peut également vouloir acquérir de nouvelles "épées de Damoclès" pour son personnage : un adversaire que vous avez imaginé a peut-être éveillé l'intérêt de l'un de vos joueurs, qui souhaite maintenant en faire l'Ennemi intime de son PJ. Théah compte aussi de nombreuses jeunes femmes très séduisantes en quête de Romance. La mort d'un compagnon d'armes peut, bien entendu, inspirer à votre PJ un légitime désir de Vengeance.

L'acquisition d'une nouvelle "épée de Damoclès" "coûte" 3, 6 ou 9 points d'expérience selon sa valeur en PP (respectivement 1, 2 ou 3 PP). Reportez-vous aux règles concernant les points d'expérience (page 197) pour plus de détails.

L'intérêt des "épées de Damoclès"

Chaque fois qu'une "épée de Damoclès" sera le principal élément d'une aventure, vous gagnerez un nombre de points d'expérience égal à deux fois son "coût" en PP. Si, par exemple, ce spadassin balafre "par accident" apparaît lors d'une partie et si votre PJ passe l'essentiel de la soirée à tenter de lui échapper, vous gagnerez 6 points d'expérience supplémentaires à l'issue de cette aventure.

Deux dernières considérations. Tout d'abord, une "épée de Damoclès" doit être un conflit, qu'il soit physique, mental ou spirituel. Si ce n'est pas le cas, il ne s'agit pas d'une "épée de Damoclès" et vous n'en tirerez aucun avantage. Ensuite, lors de la création de votre personnage, vous ne pouvez affecter plus de 4 PP à l'acquisition de ces "épées de Damoclès".

Vous trouverez la description complète de toutes les "épées de Damoclès" p. 165. Comme pour les autres caractéristiques, plus haut, nous vous livrons ci-dessous la liste sommaire des différentes "épées de Damoclès".

Amnésique
Défait
Maudit
Phobie
Romance

Amour perdu
Endetté
Obligation
Poursuivi
Serment
Véritable identité

Confusion d'identité
Ennemi intime
Obnubilé
Rivalité
Vendetta



Les arcanes

Depuis peu, une nouvelle mode fait rage dans toutes les cours de Théah : les tarots divinatoires de Vodacce, utilisés à l'origine comme outils d'apprentissage pour les sorcières de la destinée. C'est l'Empereur de Montaigne qui, après avoir aperçu l'un de ces jeux de cartes lors de l'une de ses nombreuses réceptions, fut le premier à demander à avoir le sien sur-le-champ. Et depuis, tous les nobles se doivent d'en posséder un et chaque réception digne de ce nom doit compter au nombre des invités une jeune Vodacci qui lit l'avenir dans les cartes et fait découvrir aux convives les nouveaux jeux de cartes.

Ce que très peu savent (même si certains s'en doutent), c'est que les tarots divinatoires sont des outils puissants. La plupart des gens promis à une vie sortant de l'ordinaire portent une marque magique, une aura lumineuse autour de la tête, une aura que les sorcières de la destinée peuvent aisément identifier. Votre personnage a peut-être cette aura magique... s'il accepte d'en payer le prix.

Chaque arcanes présente deux aspects : un favorable (tarot tiré à l'endroit), l'autre funeste (tarot tiré à l'envers). Si votre PJ tire un arcanes favorable, il bénéficiera alors d'une vertu ; s'il tire un arcanes funeste, il subira un travers.

Une vertu " coûte " 10 PP ; un travers en " rapporte " 10, que vous pourrez utiliser à votre guise.

Votre PJ peut avoir soit une vertu, soit un travers (soit ni l'un ni l'autre, bien entendu). Bénéficier d'un arcanes est déjà une chose suffisamment rare en soi : nul n'a jamais entendu parler d'un individu qui en avait deux.

Utilisation des vertus

Il n'est rien qu'un homme vertueux ne puisse accomplir.

- Rebecca d'Utaigne, célèbre mousquetaire de Montaigne

Une vertu est une force ou une capacité que le personnage porte au plus profond de lui-même et à laquelle il peut faire appel lorsque le besoin s'en fait sentir. Certains PJ ont du courage à revendre, d'autres sont si obstinés que rien ne pourra les faire dévier de leur but, quelques-uns, enfin, se bornent à avoir une chance insolente.

Vous pouvez faire appel à la vertu de votre PJ en utilisant un dé d'héroïsme. À la différence des travers, il est impossible d'empêcher l'activation d'une vertu. Vous en avez payé le " coût ", vous devez donc pouvoir en retirer le bénéfice.

Exemple : Louis a la vertu Victorieux. Après que l'attaque de son PJ aura porté, mais avant de calculer les dommages qu'il occasionne à son adversaire, le joueur qui l'incarne peut décider d'utiliser un dé d'héroïsme pour infliger automatiquement une blessure grave en lieu et place de son jet de dommages.

Utilisation des travers

" Tout héros qu'il soit, chaque homme a une faiblesse qui peut le perdre. "

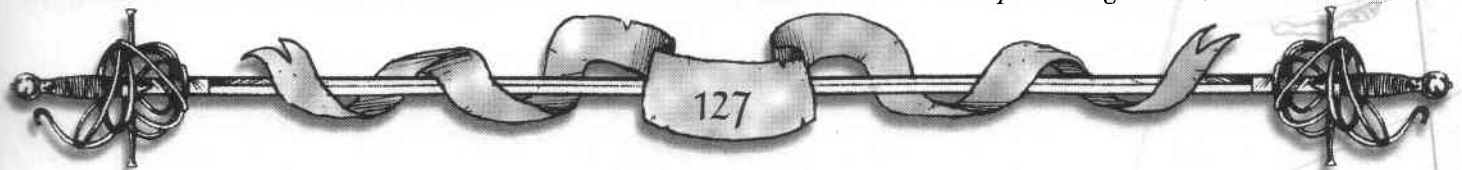
- Roland O'Toole, marin d'Avalon

Un travers est une faiblesse propre à un personnage et qui peut lui être fatale. Lorsqu'un PJ échoue dans une entreprise donnée, qui tourne à la catastrophe, c'est généralement à cause de son travers. Que ce soit en raison de sa fierté, de sa jalousie ou, plus simplement, de son incapacité à changer d'attitude, c'est le PJ qui est la cause des issues les plus tragiques de ses actions.

Lors de la création du PJ, d'autres jeux de rôles vous proposent de lui choisir un certain nombre de désavantages ou de défauts en échange de points de création. Il y a cependant une différence entre un travers et un désavantage : un travers est un défaut héroïque. Les autres joueurs préféreront sans doute partager les aventures d'un héros, même si c'est un débauché ou un couard, plutôt que celles d'un albinos mégalomane qui massacre tous les enfants qu'il croise. Le MJ trouvera également dans le livret qui lui est consacré (cf. guide du MJ) un certain nombre de travers spécifiques aux adversaires et autres ennemis qu'il va opposer à son groupe de PJ : si votre groupe le désire, vous pouvez toujours lui demander de pouvoir choisir les défauts de ces sinistres acteurs.

L'influence des travers sur le jeu est très simple. Comme chaque joueur, le MJ dispose de dés d'héroïsme qu'il peut utiliser pour faire monter le suspense d'une partie, aider le vilain à s'échapper ou pour être sûr que l'intrigue principale de l'aventure connaîtra le dénouement prévu. Mais le MJ peut également utiliser ces dés d'héroïsme pour activer le travers de l'un des PJ. S'il décide d'activer celui du PJ que vous incarnez, vous pouvez le contrer en utilisant, vous aussi, un dé d'héroïsme. Sachez cependant que le MJ peut faire monter les enchères et qu'il dispose très probablement de plus de dés d'héroïsme que vous.

Exemple : Rodriguez Montello, qui a le travers Libertin, est en train de se faufiler dans un château pour y dérober des documents de première importance. Le MJ dispose de quatre dés d'héroïsme ; le joueur qui incarne Rodriguez, de deux. Le MJ annonce à ce dernier que Rodriguez voit, dans l'entrebâille-



ment d'une porte, une main ravissante qui ne saurait appartenir qu'à une séduisante jeune femme qui lui fait signe de s'approcher ; il utilise ensuite un dé d'héroïsme afin d'activer le travers de Rodriguez. La gente féminine étant le point faible de Rodriguez, ce dernier est donc poussé à aller s'intéresser de plus près à ce mystérieux appel. Le joueur qui l'incarne pourrait, à son tour, utiliser un dé d'héroïsme pour contrer la tentative du MJ, mais comme ce dernier en a plus que lui, il pourrait de toute manière forcer l'issue de ce conflit. Le joueur qui incarne Rodriguez décide donc de conserver ses dés d'héroïsme, dont il risque très certainement d'avoir besoin d'ici peu.

Arcanes des personnages-joueurs

Arcane	Travers	Vertu
0 Le bateleur	Curieux	Béni des dieux
1 Le magicien	Ambitieux	Volontaire
2 La papesse	Hédoniste	Intuitif
3 L'Impératrice	Libertin	Rassurant
4 L'Empereur	Impulsif	Confiant
5 Le hiérophante	Naïf	Inspiré
6 Les amoureux	Amour impossible	Passionné
7 Le chariot	Présomptueux	Victorieux
8 La force	Couard	Courageux
9 L'ermite	Entier	Concentré
10 Roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux
11 La justice	Critique	Exemplaire
12 Le pendu	Indécis	Altruiste
13 La mort	Téméraire	Impassible
14 La tempérance	Envieux	Maître de soi
15 Légion *	Dévoué	Perspicace
16 La maison de Dieu	Arrogant	Mystérieux
17 L'étoile	Borné	Charismatique
18 La lune	Distrait	Observateur
19 Le soleil	Fier	Amical
20 Le jugement	Fanatique	Psychologue
21 Le monde	Cupide	Baroudeur

* La carte Légion est unique en son genre : le travers est associé à sa forme favorable (tirée à l'endroit).

Les arcanes des ennemis des PJ

Les ennemis des PJ sont, eux, dotés de dons et de faiblesses, qui sont similaires à leurs vertus et travers. Le MJ peut, là aussi, utiliser des dés d'héroïsme et activer le don d'un vilain pour aider le PNJ. Vous pouvez, en tant que joueur, utiliser un dé d'héroïsme pour activer la faiblesse d'un vilain, s'il en possède une. Annoncez simplement votre intention au MJ : s'il en a une, le meneur acquiescera et vous devrez utiliser votre dé d'héroïsme. L'ennemi de votre PJ commencera peut-être à lui dévoiler son plan machiavélique, à moins qu'il ne préfère lui tendre un piège plutôt que de le tuer sur-le-champ ou qu'il soit trahi par l'un de ses complices. Si le PNJ en question n'a pas de faiblesse, le MJ vous l'indiquera et vous n'aurez pas à utiliser de dé d'héroïsme. Vous n'avez aucun moyen de savoir quelles sont les Faiblesses des adversaires de votre PJ avant de les activer, sauf si vous êtes accompagné d'une sorcière de la destinée ou si vous possédez un moyen de percevoir les arcanes. Contrairement aux travers, le MJ ne peut utiliser de dé d'héroïsme pour contrer l'activation de la faiblesse d'un PNJ hostile : après tout, vous incarnez un héros, votre personnage a donc un plus grand contrôle de lui-même.

Vous trouverez ci-contre la liste des arcanes, positifs et néfastes, propres aux PJ et leur description détaillée p. 169.

VI. - La dernière main

Finalement, après avoir affecté tous vos PP, il ne vous restera plus qu'à compléter quelques rubriques encore vierges sur votre feuille de personnage, à savoir les *bles-sures*, la *réputation* et la *fortune*.

Blessures

Quand votre PJ recevra un coup d'épée ou de mousquet, il subira des blessures : il vous faudra alors déterminer si cette blessure est grave (blessure grave, donc) ou si votre PJ l'encaisse sans trop de mal (blessure légère). Pour cela, vous allez faire un jet de blessure : vous lancez (rang de Gaillardise) dés contre un ND égal au nombre de blessures légères reçues jusque-là au cours du combat (y compris celles qu'il vient de subir). Si vous ratez votre jet, votre PJ subit une *blessure grave*.

À la fin de chaque combat, vous pouvez effacer toutes vos blessures légères (mais pas les blessures graves, vous allez les garder un petit moment encore).

Exemple : un PJ est touché deux fois dans le même tour. Le premier coup lui inflige dix blessures légères : comme il a un rang de 3 en Gaillardise, le joueur qui l'incarne lance et garde

trois dés pour faire son jet de blessure. Il obtient 15 et réussit son jet ; il note les blessures reçues par son PJ sur sa feuille de personnage pour s'en souvenir à l'issue du combat. À la fin du tour, le PJ est à nouveau touché et reçoit de nouveau dix blessures légères, pour un total de vingt. Le joueur qui l'incarne fait un nouveau jet de blessure et obtient à nouveau 15 : il rate son jet, le ND étant passé à 20. Il efface donc toutes les blessures légères reçues par son PJ et note une blessure grave.

Blessures graves

Lorsque votre PJ subit une blessure grave, la première chose à faire consiste à effacer toutes les blessures légères qu'il a subies jusqu'à présent. Mais ne vous réjouissez pas trop vite ; il va vous falloir maintenant vous occuper des effets de cette blessure grave.

Tout d'abord, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves du PJ au niveau de son rang de Détermination, vous ferez tous vos jets en gardant deux dés de moins, jusqu'à ce que son nombre de blessures graves redescende sous ce niveau.

Pire, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves de votre PJ au double de son rang de Détermination, il est inconscient. Il se réveillera probablement dans une cellule humide et sombre, ou ligoté à une chaise, en admettant que personne n'en ait profité pour l'achever.

La réputation

Plus votre personnage se fera connaître et plus de nouvelles portes s'ouvriront devant lui : des philanthropes et des protecteurs se mettront en relation avec lui, des domestiques demanderont à entrer à son service et il pourra exiger de plus fortes rétributions.

Mais cette célébrité a bien sûr un prix : les malfaisants et les gens mal intentionnés n'apprécient guère ceux qu'ils perçoivent comme une menace grandissante, des obligations viendront limiter les loisirs de votre PJ et si ce dernier devenait à la fois très célèbre et très puissant, son propre suzerain pourrait en prendre ombrage et commencer à travailler à sa disgrâce.

Voilà ce que reflète sa caractéristique de réputation, calculée en points. Les personnages débutants, par définition encore inconnus dans l'univers des secrets de la 7ème mer, commencent leur carrière d'aventuriers sans le moindre point de réputation, mais pourront en accumuler jusqu'à 130.

Un PJ gagne des points de réputation en accomplissant des actes héroïques devant témoins ou lorsqu'un artiste en fait une mention publique, sous quelque forme que ce soit. Le plus important ici, c'est que le récit des exploits de votre PJ commence à circuler. Si personne ne s'en fait l'écho ou s'ils ne sont pas reconnus, les hauts faits de votre PJ – quand bien même ils seraient exceptionnellement héroïques – ne lui apporteront aucun bénéfice.

Actions rendues possibles par la réputation

Action	ND	Effet
Coup de main (décisif)	30	Le PJ bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Coup de main (négligeable)	20	Le PJ bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ neutre ou allié durant une scène
Impressionner	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Intimider	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social
Martyre	40	Le PJ se fait un allié (un PNJ anciennement neutre ou allié) qui, s'il le faut, sera prêt à risquer sa vie pour sa cause
Reconnaissance	15	Le PJ est reconnu par un étranger de votre choix
Secours	25	Des PNJ tenteront de libérer ou de faire évader le PJ s'il est emprisonné
Séduction	Aucun	Le joueur peut ajouter ses dés de Réputation (lancés et gardés) à n'importe quel jet de compétence social

Exemple : Rodriguez Montello a défait un groupe de bandits qui terrorisait la région : cet exploit pourra lui valoir des points de réputation si quelqu'un l'a vu faire ; si un poète s'en inspire pour écrire une œuvre, il pourra gagner encore plus de points de réputation tant que le poème circulera.

À l'inverse, votre PJ perdra des points de réputation s'il accomplit des actes infamants devant témoins ou si un artiste tourne ses exploits en ridicule ou rabaisse son mérite en public, sous quelque forme que ce soit.

Exemple : Si Rodriguez tuait des gardes de la ville dans une ruelle, devant témoins, il perdrait des points de réputation. Il en perdrait de la même façon si un dramaturge faisait de lui un parfait idiot dans l'une de ses pièces.

Chaque fois qu'un PJ engrange 10 points de réputation, il gagne un dé de réputation, qu'il pourra utiliser pour accomplir des actions spécifiques, rendues possibles par sa réputation, et qui pourront être aussi différentes que parvenir à entrer en contact avec des individus influents, obtenir des objets importants ou impressionner les gens.

Et les scélérats peuvent devenir célèbres comme les héros. Si votre PJ perd suffisamment de points de réputation, au point que celle-ci devient négative, il bénéficiera d'une certaine forme de notoriété. S'il va cependant trop loin dans l'ignominie (-30 points de réputation ou pire), le MJ peut retirer votre personnage de la partie et le transformer en PNJ, à moins qu'il n'ait juste été victime d'une campagne de calomnie.

Les points de réputation négatifs octroient eux aussi des dés de réputation, mais ces derniers sont utilisés par les scélérats et les ennemis des PJ pour commettre des actes malfaisants ou pervers (comme corrompre des individus, se faire accepter dans des sociétés secrètes malfaisantes ou intimider les gens).

Utiliser les dés de réputation

Ces dés de réputation représentent un nombre d'actions que votre PJ peut tenter d'accomplir durant n'importe quelle scène. Ce dernier peut décider d'utiliser tous ses dés pour effectuer une seule action ou séparément pour en accomplir plusieurs.

Le MJ déterminera le ND de l'action et vous lancerez et garderez le (ou les) dé(s) de réputation que vous avez affecté(s) à cette action. Si vous réussissez votre jet, votre PJ bénéficiera des conséquences positives de cet acte ; si vous le ratez, il n'y aura aucune conséquence pour le PJ que vous incarnez.

Vous récupérez les dés de réputation que vous avez utilisés au début de chaque nouvel acte.

Effets automatiques de la réputation (règle optionnelle)

Les effets décrits ci-dessous sont destinés à donner une certaine saveur aux règles relatives à la réputation. À chaque MJ de voir s'il veut ou non les utiliser.

- **Citation** : le PJ reçoit une citation, à définir par le meneur en fonction des circonstances de l'aventure. Cette citation peut prendre la forme d'un titre de chevalier, d'une médaille honorifique, de l'octroi de terres ou d'une œuvre d'art...

- **Menace** : le PJ attire l'attention des personnes mal intentionnées qui commencent à s'intéresser à lui avant de le capturer ou de le tuer. Pour un héros, il peut s'agir de n'importe quelle société secrète vouée au mal ; pour un vilain, d'agents du roi ou de magistrats.

- **Offre d'adhésion** : on propose enfin au PJ de rejoindre un groupe ou une organisation (probablement une société secrète) qui (dans les grandes lignes) poursuit le même but que lui ou défend les mêmes valeurs. Au meneur de choisir cette organisation en fonction de sa campagne.

- **Parasites** : le PJ se retrouve au centre d'une cour d'admirateurs, qui le sollicitent pour obtenir de l'argent, de l'aide, une aventure d'une nuit ou tout autre faveur qu'il n'a aucune raison de leur accorder.

- **Protecteur** : le PJ s'attire les bonnes grâces d'un protecteur (ou d'un nouveau protecteur, s'il en a déjà un), ce qui peut singulièrement améliorer ses revenus.

- **Ressources plus élevées** : chaque point de réputation permet au PJ d'augmenter ses revenus mensuels de 1 %.

Effets automatiques des points de réputation

Points de réputation Effet

Points de réputation	Effet
Constant	Ressources plus élevées
Tous les 25 points	Protecteur
À 50 points	Parasites
Tous les 75 points	Citation
À 100 points	Menace
À 125 points	Offre d'adhésion

Le MJ trouvera de plus amples informations concernant les actions rendues possibles par la réputation (comment les gérer et en créer de nouvelles) dans le guide qui lui est consacré. Les suppléments à venir leur consacreront également des passages.

Fortune

La fortune est un élément fondamental dans le monde des secrets de la 7ème mer. Pour la noblesse, c'est le reflet de son statut dans la société. Les nobles ont besoin de revenus réguliers puisque leurs pairs les jugent sur leurs dépenses et non sur ce qu'ils ont. Les nobles de Théah arborent les tenues les plus élaborées qui soient (souvent taillées sur mesure), possèdent les biens et les domaines les plus somptueux et occupent les fonctions les plus prestigieuses. Les nobles forment la façade de l'élite sociale, mais sont toujours limités par le montant de leur fortune : si elle devait s'évanouir, ils disparaîtraient.

Les marchands, les soldats, les explorateurs, ainsi que la plupart de ceux qui sont en contact avec les réalités sociales de Théah ont une vision bien plus pragmatique de l'argent. Ils le gagnent par leur travail et le dépensent pour se nourrir, s'habiller, se loger et acheter et entretenir les outils propres à leur profession. Ils ne forment pas pour autant une " classe moyenne " car ils tirent d'ordinaire le diable par la queue et ne peuvent que rarement économiser.

Quant aux paysans et aux représentants des classes inférieures, ils ne connaissent tout simplement pas le concept de monnaie. Ils travaillent toute leur vie dans les champs, dans leurs fermes ou comme domestiques (certains n'ont même pas un toit à eux) sans grande chance de s'élever dans l'échelle sociale. Ils sont la plupart du temps au service des autres (souvent de riches nobles) et ont peu d'espoir de rendre l'existence plus douce à leur descendance. Ils forment la classe sociale la plus basse de Théah.

La richesse de votre personnage est donc un élément important de sa création. Plusieurs compétences et avantages lui permettent d'augmenter ses revenus. Les règles concernant le calcul de la fortune de départ des PJ font l'objet des développements qui suivent.

Les bases

Vous devez savoir, avant toute chose, que sauf circonstances exceptionnelles (si votre PJ fait naufrage sur une île déserte ou est perdu au fin fond de l'Ussura), les besoins quotidiens de votre personnage sont pris en charge. Vous n'aurez à affecter aucun PP à sa nourriture, son habillement, son hébergement ou à l'entretien de ses biens, tels que sa demeure familiale ou ses propriétés. L'argent qu'il gagnera en plus par son métier ou que lui donneront ses protecteurs, etc. constitue son " argent de poche " que vous pouvez dépenser comme bon vous semble. Le pécule de départ de votre PJ est égal à trois fois son revenu mensuel. Cet argent peut, notamment, servir à acquérir l'équipement de départ de votre PJ (cf. p. 245 et suivantes).

Le pécule de départ de votre personnage dépendra de sa condition sociale (cf. table ci-dessous).

Le MJ trouvera de plus amples informations sur la vie économique et financière de l'univers des secrets de la 7ème mer, ainsi que sur la gestion de la fortune, dans le livret qui lui est consacré.

Vous pouvez acquérir l'avantage " Héritage " en plus de l'argent que votre PJ tire de sa profession.

Fortune	
Profession	Source de revenus
PJ ayant l'avantage " Noble " (pas " Sorcellerie ")	Noblesse
Artistes et érudits	Protecteur
Marchands et artisans spécialisés	Profits
Domestiques, prêtres et soldats	Salaire

Noblesse (nobles)

Les personnages qui disposent de l'avantage " Noble " (cf. p. 162) sont des membres relativement proches de la famille royale de leur nation d'origine, mais ce ne sont pas pour autant automatiquement des sorciers. Il est en effet possible d'être un sorcier sans investir dans l'avantage " Noble " pour autant : les PJ dans ce cas ont perdu leur statut social, sont des bâtards ou sont issus d'une famille déchue de son titre.

Les PJ nobles sont dans une situation très confortable : en contrepartie des PP initialement dépensés pour acquérir l'avantage " Noble ", ils disposent d'un manoir et de

la maisonnée pour s'en occuper, ainsi que de quelques serfs pour travailler les terres attenantes. Ces PJ sont garants de la protection et du bien-être des paysans qui travaillent leurs terres ; en contrepartie, ils ont le droit de prélever l'impôt (si vous désirez plus de détails sur la gestion de vos terres, demandez-les au meneur de jeu). On considère que l'exploitation des terres du PJ noble lui rapporte 500 guilders par mois (une fois déduits les frais fixes), qu'il peut dépenser comme bon lui semble.

Protecteurs (artistes, bateleurs et érudits)

Lorsqu'on n'a pas d'argent, mais que l'on a du talent, que fait-on ? On tâche de se trouver un protecteur ! C'est à ça que sert l'avantage " Protecteur " dans l'univers des secrets de la 7^{ème} mer. Les protecteurs sont des individus riches qui entretiennent des artistes, des poètes, des écrivains, des duellistes et des profiteurs de toutes sortes. Du nombre de PP investis dans l'avantage " Protecteur " dépendent la richesse de ce dernier, ainsi que la somme qu'il est prêt à donner régulièrement au PJ que vous incarnez. Déterminez la générosité de celui de votre personnage (en fonction du nombre de PP investis) au moyen des tables ci-dessous :

	Pécule	Générosité
1 PP	10 guilders	Une fois par mois
2 PP	20 guilders	Deux fois par mois
4 PP	40 guilders	Quatre fois par mois

Souvenez-vous aussi que votre PJ n'est pas propriétaire de l'argent de son protecteur. Et que de nombreux protecteurs sont des représentants de la noblesse riches, snobs et arrogants qui s'offensent facilement.

Profits (marchands, négociants et artisans)

Tout professionnel (y compris les marchands et les artisans) tire ses revenus de son travail, qu'il fournisse un service ou vende des biens. Si c'est là la voie que vous avez choisie, vous devez acquérir l'avantage " Appartenance : guilde marchande " (décrit p. 158).

À la fin de chaque mois, vous lancerez pour votre PJ (rang de compétence professionnelle - " Forgeron ", " Potier ", " Tonnelier "...) dés et en garderez deux. Les revenus mensuels de votre PJ seront égaux au résultat, converti en guilders (vous trouverez des règles plus détaillées concernant les marchands dans " Le guide de Vendel " - à paraître).

Salaires (domestiques, prêtres, et soldats)

Enfin il y a ceux qui vivent de gages réguliers. Ces Théans reçoivent un revenu régulier en contrepartie de services rendus (et rarement en créant quelque chose). Il existe trois principales professions rémunérées à Théah :

Prêtre : les PJ ayant l'avantage " Ordonné " reçoivent 30 guilders par mois.

Domestique : les PJ dans ce cas reçoivent mensuellement un guilden par rang dans leur compétence de base de Domestique la plus faible. Si vous n'avez pas investi de PP dans une source de revenus, c'est le seul métier qui s'offre à votre PJ.

Soldat : sur terre comme sur mer, les soldats reçoivent une solde mensuelle qui est fonction de leur grade. Pour que votre PJ puisse profiter de cette source de revenu, il vous faudra avoir acquis l'avantage " Charge " (cf. p. 157)

Armée de terre

Grade	Solde
Caporal (2 PP)	8 guilders / mois
Sergent (4 PP)	20 guilders / mois
Lieutenant (6 PP)	50 guilders / mois
Capitaine (8 PP)	75 guilders / mois

Marine

Grade	Solde
Marin (2 PP)	10 guilders / mois
Second (4 PP)	25 guilders / mois
Second maître (6 PP)	60 guilders / mois
Lieutenant (8 PP)	90 guilders / mois



Liste des compétences

Vous trouverez ci-dessous la description de toutes les compétences professionnelles (compétences de base / avancées). Pour chaque compétence, vous trouverez entre parenthèses le nom de la ou des spécialisations à laquelle elle est associée. Vous trouverez quelques pages plus loin la description des compétences de combat.

Pour vous faciliter la tâche lors de la création de votre PJ (et notamment pour que vous repérer puissiez d'un coup d'œil à quelles spécialisations est associée une même compétence), vous trouverez en annexe, à la fin de ce chapitre, la liste de toutes les compétences de base et avancées. Attention : certaines compétences, bien que portant le même nom, sont parfois des compétences différentes dans la mesure où elles sont des compétences de base dans une spécialisation et des compétences avancées dans une autre (par exemple, " Dressage " ou " Parade ").

Métiers

Les métiers regroupent toutes les activités qui n'ont pas trait au combat.

Vous trouverez rarement dans la description des métiers ou des compétences qui leur sont associées des mécanismes de jeu particuliers.

Votre PJ ne peut commencer sa carrière d'aventurier en maîtrisant une compétence au-delà du rang 3.

Compétences de base

- *Aubergiste (Marchand)* : le PJ sait tenir une auberge.
 - *Barbier (Marchand)* : le PJ sait couper et donner forme aux cheveux de ses clients, selon le goût de chacun d'eux.
 - *Boucher (Marchand)* : le PJ sait préparer la viande destinée à la consommation.
 - *Calligraphe (Marchand)* : le PJ sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage.
- Un PJ ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet (cf. p. 163).

- *Céramiste (Marchand)* : le PJ sait sculpter et cuire des objets en terre ou tirés de matériaux similaires.

- *Chant (Artiste, Bateleur)* : le PJ a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont tout aussi importants. Cette compétence permet au PJ de tirer le maximum de ses capacités vocales.

- *Charlatanisme (Criminel, Médecin)* : le PJ sait concocter comme pas deux des remèdes " invisibles " (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses " patients " qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

- *Comédie (Bateleur)* : le PJ sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

- *Compositeur (Artiste)* : des mélodies envoûtantes ne cessent de naître et de rouler dans l'esprit du PJ, un don de Theus que peu savent exploiter. Cet apprentissage, qui recouvre également la capacité du PJ à maîtriser parfaitement le rythme, les harmonies et les instruments de musique, est une première étape dans cette direction.

- *Connaissance des nœuds (Marin)* : grâce à cette compétence, le PJ peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

- *Contact (Malandrin)* : savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre PJ semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de " Connaissance des bas-fonds ", qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de " Contact ", votre PJ trouvera le personnage qu'il cherche. Vous



faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre PJ fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

- *Couturier (Marchand)* : le PJ sait reprendre vêtements et tissus et tisser une grande variété de matières afin d'obtenir des habits ou d'autres pièces (drapeau, nappe...).

- *Création littéraire (Artiste)* : la plume du PJ effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre, etc.).

- *Cuisinier (Marchand)* : aucun domestique n'est plus apprécié qu'un bon chef. De nombreux maîtres seraient prêts à se mettre en quatre pour ne pas perdre le leur et de nombreux autres seraient prêts à tout pour le débaucher. En bref, la maîtrise de l'art culinaire est l'assurance de revenus confortables.

- *Danse (Bateleur, Courtisan)* : le PJ évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

- *Déplacement silencieux (Chasseur, Criminel, Espion)* : cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre PJ peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre PJ.

- *Dessin (Artiste)* : le PJ n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire.

Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

- *Diagnostic (Médecin)* : détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin.

Comment en effet espérer soigner les gens si l'on ne peut diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à 5 + (blessures graves du patient) x 5. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie (cf. plus bas).

L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un PJ ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

- *Discretion (Domestique)* : la plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le décor.

Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc ses meilleurs effets avec eux. Comme la compétence "Déplacement silencieux", cette compétence est utilisée en opposition de l'Esprit des personnages qui tenteront de repérer le domestique concerné.

- *Écrivain public (Marchand)* : le PJ sait parfaitement bien écrire, et peut indifféremment recopier des ouvrages et écrire sous la dictée. Un PJ ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet (cf. p. 163).

- *Embaumeur (Marchand)* : le PJ maîtrise les techniques de conservation des dépouilles d'êtres vivants, qu'il s'agisse d'un être humain ou d'un animal.

- *Éloquence (Bateleur, Courtisan)* : le PJ complimente aussi facilement qu'il décoche ses piques à voix basse. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue.

- *Équilibre (Marin)* : lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au PJ de monter dans les gréements pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates.

Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation

** En français dans le texte*

d'équilibre instable. Le meneur vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

- *Escalade (Marin)* : le PJ trouve naturellement les emplacements où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la voie d'accès la moins périlleuse à une hauteur.

S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

- *Étiquette (Courtisan, Domestique)* : si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un rufian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre PJ, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas*. Lorsque votre PJ utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins.

- *Fabricant de bougies (Marchand)* : le PJ sait fabriquer des chandelles à base de suif ou de cire d'abeille, qui sont souvent parfumées ou sculptées. Il lui arrive aussi d'arrondir ses revenus en vendant le miel que donnent ses ruches.

- *Fabricant de flèches (Marchand)* : le PJ sait fabriquer et réparer les flèches. Cette compétence ne recouvre que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches.

À l'issue de chaque combat au cours duquel votre PJ a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Fabricant de flèches : votre PJ récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.



- *Fabricant de voiles (Marchand)* : le PJ sait réparer et entretenir les voiles d'un navire.

- *Filature (Criminel, Espion)* : le PJ sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre PJ.

- *Fileur (Marchand)* : le PJ sait filer la laine ainsi que d'autres matières afin qu'elles puissent servir à la confection de vêtements.

- *Forgeron (Marchand)* : le PJ sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache...) et en fait le commerce.



Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace, mais assure de confortables revenus.

- *Fourreur (Marchand)* : le PJ sait fabriquer, réparer et nettoyer les fourrures et les garnitures en fourrure.

- *Gréer (Marin)* : les gréements d'un navire, malgré leur complexité, n'ont pas de secret pour le PJ. Ce dernier sait ce qu'est un foc, où se trouve la grand-voile, comment condamner les panneaux et manipuler les voiles de manière à appareiller. Il peut, de plus, aider à réparer un mât ou une voile endommagée.

- *Histoire (Érudit)* : cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles qui semblaient perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre PJ connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

- *Jardinier (Marchand)* : le PJ sait dessiner, créer et entretenir un jardin.

- *Jenny (Marchand)* : le PJ pratique l'art délicat de la compagnie, ainsi que ses aspects moins raffinés.

- *Joailleur (Marchand)* : le PJ sait tailler, polir et monter les bijoux.

- *Masseur (Marchand)* : le PJ pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse.

- *Mathématiques (Érudit)* : " Les chiffres définissent le monde " disent-ils et le PJ sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes,

et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le PJ a été attentif en classe.

- *Meunier (Marchand)* : le PJ sait utiliser et entretenir un moulin.

- *Mode (Courtisan, Mode)* : c'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le PJ parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

- *Musique (instrument à préciser) (Artiste)* : lorsqu'il joue de l'instrument concerné, le PJ peut transporter son auditoire vers d'autres mondes ou faire naître une grande variété d'émotions, du ravissement le plus pur au désespoir le plus tragique. Aucune soirée ou dîner n'est inaccessible aux PJ qui savent jouer d'un instrument.

- *Orientation citadine (Malandrin)* : ce n'est pas quand le PJ sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ses rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre PJ disposera d'informations sur les lieux. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre PJ fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

- *Papetier (Marchand)* : le PJ maîtrise les procédés de fabrication du papier.

- *Parier (Criminel)* : le hasard est toujours du côté de " la banque ". Pourtant, le PJ sait jouer avec ce hasard,



parier son argent à bon escient et déduire certains enseignements des expressions des autres joueurs. Ce qui ne veut pas dire qu'il triche : il joue selon les règles, sans les enfreindre et se contente d'évaluer les meilleures chances. Votre MJ trouvera les règles concernant le pari dans le livret qui lui est consacré.

- *Philosophie (Érudit)* : au-delà des faits il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre PJ adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

- *Potier (Marchand)* : avec un tour et un four, le PJ peut fabriquer de magnifiques poteries.

- *Premiers secours (Médecin)* : il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un PJ ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte. Un PJ maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

- *Recherches (Érudit)* : la découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le PJ est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

- *Régisseur (Marchand)* : le PJ sait diriger une maison : acheter la nourriture, diriger les domestiques...

- *Sculpture (Artiste)* : le PJ peut, de ses mains, modeler la souplesse de l'argile ou tailler dans la dureté du marbre et tirer de la matière brute des sculptures reflétant non seulement l'image d'une personne ou d'un objet, mais aussi sa présence et son aura.

Si le sculpteur est doué, une statue peut attirer l'œil plus sûrement qu'aucun portrait en deux dimensions. Les sculpteurs doués sont courisés aussi bien par la noblesse que par l'église.

- *Tâches domestiques (Domestique)* : cette compétence recouvre toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer le renvoi, voire pire...

- *Tailleur (Marchand)* : le PJ sait fabriquer, réparer et modifier les vêtements de ses clients.

- *Teinturier (Marchand)* : le PJ sait préparer et utiliser les encres.

- *Tisserand (Marchand)* : le PJ sait confectionner des pièces de tissu. Les maîtres tisserands sont capables de réaliser de somptueuses tapisseries, et autres créations équivalentes.

- *Tonnelier (Marchand)* : le PJ sait fabriquer barriques et tonneaux.

- *Verrier (Marchand)* : le PJ sait fabriquer des objets en verre.

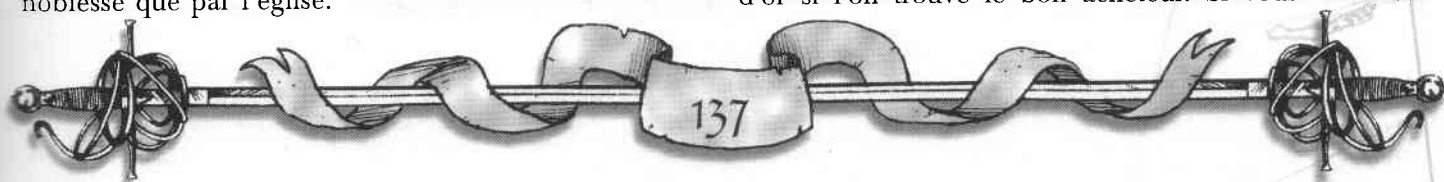
- *Vigneron (Marchand)* : le PJ sait produire du vin.

Compétences avancées

- *Astronomie (Érudit)* : connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société, mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre PJ lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

- *Cancanier (Courtisan, Domestique)* : une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

- *Cartographie (Marin)* : le PJ est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez



votre jet de compétence, votre PJ disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein cœur de la septième mer...

- *Chirurgie (Médecin)* : si les compétences chirurgicales des médecins officiant dans l'univers des secrets de la 7^{ème} mer sont pour le moins limitées, elles peuvent parfois faire la différence entre la vie et la mort. Votre PJ sait amputer des membres gangrenés, extraire les balles et recoudre convenablement une blessure. Un PJ maîtrisant cette compétence peut soigner les blessures graves en réussissant un jet d'Esprit + Chirurgie contre un ND égal à (nombre de blessures graves du patient) x 10 - un jet réussi de Diagnostic permet de réduire ce ND à (nombre de blessures graves) x 5. Un jet réussi permet de soigner une blessure grave, plus une toutes les deux augmentations utilisées. Un PJ ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

- *Code secret (Espion)* : on utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de ne mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître. Cette compétence permet à le PJ d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas " à en connaître ".

- *Comportementalisme (Bateleur)* : cette compétence est l'art de savoir deviner des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime clignement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté.

Grâce à cette compétence, le PJ pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre PJ.

- *Comptabilité (Domestique, Marchand)* : cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important.

On peut aussi bien l'utiliser pour détecter des fraudes que pour en commettre.

- *Conduite d'attelage (Domestique)* : diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse imposante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre PJ sait accomplir toutes ces tâches.

- *Connaissance de la mer (Marin)* : le PJ connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

- *Connaissance des bas-fonds (Malandrin)* : dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détrousseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le PJ pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre PJ trouvera le personnage qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre PJ fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

- *Corruption (Espion)* : utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre PJ sait où, quand et comment l'utiliser.

- *Crochetage (Criminel)* : les portes n'auraient pas de serrure si elles ne protégeaient des biens de valeur. Avec cette compétence et un fil de fer ou un jeu de crochets, les portes fermées à clé ne constituent plus un obstacle pour le PJ. Votre MJ trouvera les règles concernant les serrures et le crochetage dans le livret qui lui est consacré.

- *Débrouillardise (Criminel, Malandrin)* : le PJ sait toujours où trouver des détritux susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de " Débrouillardise ", votre PJ pourra trouver tout ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

- *Déguisement (Bateleur, Espion)* : un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux, et cette compétence permettra au PJ de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

- *Dentiste (Médecin)* : difficile de remporter un duel ou de conseiller correctement un monarque quand on souffre d'une rage de dents. Un PJ maîtrisant la compétence " Dentiste " sait nettoyer les dents pourries, préparer et utiliser les plombages et les ersatz de dents. Il s'agit plus ici d'une compétence professionnelle que d'une véritable technique de soin et qui, à ce titre, peut donc permettre au PJ d'augmenter ses revenus (cf. les développements consacrés à la fortune, p. 131).

- *Diplomatie (Courtisan)* : l'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du PJ peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire inutilement couler le sang - en premier lieu, le sien.

- *Dissimulation (Espion)* : une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le PJ aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule.

Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour percer à jour la tentative de dissimulation de votre PJ. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.



- *Dressage (Bateleur, Chasseur)* : cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le livret qui lui est consacré.
- *Droit (Érudit)* : les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le PJ connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.
- *Évaluation (Marchand)* : cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'"Évaluation" vous seront indiqués par votre meneur (il dispose d'une liste indicative dans le guide qui lui est réservé).
- *Examiner (Médecin)* : des traces de sang ou d'autres indices laissés sur les lieux d'un combat peuvent constituer des sources inattendues d'informations. De même, les restes d'individus décédés (fragments d'os et autres éléments de ce type) peuvent être grossièrement classés par type (la plupart du temps, en fonction de leur apparence et de leur origine géographique). D'autres utilisations de cette compétence peuvent être envisagées en accord avec votre meneur de jeu.
- *Falsification (Espion)* : la signature et le sceau de son auteur sont les seules preuves de l'authenticité d'un message. Votre PJ sait, grâce à cette compétence, contrefaire ces marques distinctives (reportez-vous à la section consacrée à cette compétence dans le guide du meneur).
- *Guet-apens (Chasseur, Criminel)* : le PJ sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre ou de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant les utilisations de cette compétence au chapitre Confrontation.
- *Interrogatoire (Espion)* : la pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre PJ maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.
- *Intrigant (Courtisan)* : les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le PJ envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.
- *Jouer (Courtisan)* : les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre PJ doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.
- *Langage des signes (Espion)* : on pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements des doigts.
Votre PJ peut donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.
- *Lire sur les lèvres (Courtisan, Espion)* : un secret n'en est plus un si le PJ peut voir les mouvements des lèvres de qui le murmure.
Cette compétence lui permet de percer à jour les complots et les machinations qui se trament à l'autre bout de la pièce dans laquelle il se trouve. Les courtisans prudents ou expérimentés portent souvent des voiles ou se dissimulent la bouche de leur éventail afin d'éviter une telle chose.
- *Majordome (Domestique)* : le PJ a un statut privilégié – pour un domestique s'entend. Il a su montrer son goût du détail et ses qualités d'organisation.
Il est - ou a été - l'administrateur des biens de son maître, celui qui fait collecter les impôts qui lui revien-

ment, dirige ses domestiques et est, d'une façon générale, chargé de régler tous les petits détails que son maître juge trop insignifiants pour s'en occuper lui-même.

- *Marchandage (Domestique, Marchand)* : savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

- *Nager (Marin)* : le PJ, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le manuel du maître.

- *Narrer (Bateleur)* : assis autour d'un feu crépitant, le PJ est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

- *Navigation (Marin)* : en utilisant des cartes maritimes et des instruments de navigation, le PJ peut calculer une route sûre en haute mer. Cette compétence permet également de communiquer efficacement ces informations au pilote du navire.

Un jet réussi permet de maintenir le navire sur le bon cap ; en cas d'échec, le PJ pourrait bien être passé sous la quille du navire pour avoir perdu tout l'équipage. Les règles concernant la navigation figurent dans le manuel du maître.

- *Occultisme (Érudit)* : en matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le PJ a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou de la solution à une énigme séculaire.

- *Pêche (Chasseur)* : savoir où jeter ses filets ou harponner un poisson a sauvé la vie de plus d'un marin ou d'un chasseur affamé.

Cette compétence permet de pêcher sa nourriture et de vendre le surplus ou de le faire sécher pour le consommer plus tard.



- *Perception du temps (Marin)* : que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le PJ sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le guide du meneur.

- *Pickpocket (Criminel)* : pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le PJ est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre PJ.

- *Piéger (Chasseur)* : un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le PJ pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

- *Piloter (Marin)* : en utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le PJ est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre PJ sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre meneur dispose des règles concernant le pilotage dans son guide de référence.

- *Pique-assiette (Courtisan)* : en combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le PJ est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même " bienfaiteur " car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

- *Pister (Chasseur)* : le PJ sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer,

mais bien plus impressionnant, le PJ peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

- *Poison (Espion)* : quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire apparaît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le PJ sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le livret qui lui est consacré

- *Politique (Courtisan)* : la politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre PJ perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets.

- *Prestidigitation (Bateleur, Criminel)* : le PJ sait faire des tours de magie simples reposant sur la manipulation de petits objets : faire disparaître et réapparaître des pièces, manipuler des jeux de cartes et faire sortir des fleurs de nulle part... Il peut en vivre, en donnant des représentations, ou simplement s'en servir pour épater les damoiselles dans les bals. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre PJ.

- *Sauter (Marin)* : le PJ saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le PJ est en train de sauter.

- *Sciences de la nature (Érudit)* : cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre PJ comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

- *Séduction (Courtisan)* : le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire.

Avec cette compétence, le PJ est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats.

- *Sens des affaires (Malandrin)* : le PJ a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au PJ de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre PJ fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

- *Service (Marchand)* : le PJ, en tant que propriétaire d'une taverne, sait servir des boissons à ses clients, non seulement avec efficacité et diligence, mais aussi avec un certain style.

Cette compétence sous-estimée permet non seulement de diriger un établissement servant de la boisson, mais aussi et surtout de développer suffisamment de flair pour se faire une réputation dans le métier.

- *Signes de piste (Chasseur)* : les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre PJ peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poisonneuse, danger...). Votre meneur dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le livret qui lui est consacré).

- *Sincérité (Courtisan, Espion)* : le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence "Éloquence" permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au PJ de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté.

- *Spectacle de rue (Bateleur)* : le PJ maîtrise assez bien certaines des attractions classiques des spectacles de rue : peut-être sait-il cracher le feu, avaler des épées, dire

la bonne aventure ou jongler. Il n'y est parvenu qu'après de longues heures de préparation et d'entraînement ; cette compétence est bien moins efficace sur le vif. Et si le PJ sait, par exemple, jongler avec des couteaux devant une foule ébahie, il n'en sera pas moins incapable d'intercepter le poignard lancé par un assassin.

- *Survie (Chasseur)* : se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au PJ de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le livret qui lui est consacré.

- *Tanner (Chasseur)* : cette compétence permet de dépecer les animaux et de tanner leur peau pour l'utiliser ou la vendre. Le tannage évite à la peau de pourrir et augmente sa valeur.

- *Théologie (Érudit)* : les desseins divins sont un délicat sujet d'étude - tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre PJ, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre PJ sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

- *Tricher (Criminel)* : le PJ est hanté par des visions de ruelles sombres où des hommes jettent inlassablement les dés. En utilisant des dés pipés, des cartes marquées, en faisant appel à des techniques simples de manipulation ou plus simplement en détournant l'attention des autres joueurs, le PJ sait faire tourner la chance en sa faveur. Votre MJ trouvera les règles concernant le jeu et la triche dans le livret qui lui est consacré.

- *Valet (Domestique)* : la raison d'être du PJ, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son nom. Votre PJ est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

- *Vétérinaire (Médecin)* : un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre PJ, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Entraînements

Ces spécialisations de combat sont traitées séparément des spécialisations professionnelles (les "Métiers", vus plus haut) parce qu'on ne les acquiert pas tout à fait de la même façon ; en outre, certaines d'entre elles ne s'utilisent pas de la même manière. Un PJ ne peut commencer sa carrière d'aventurier en maîtrisant au-delà du rang 3 une compétence liée à ces entraînements.

École d'escrime

Si vous avez décidé de faire de votre personnage un spadassin, vous devez choisir l'école dont il a suivi les enseignements et donc sa technique de combat.

Un PJ spadassin bénéficie automatiquement (sans que cela vous "coûte" de PP) de l'avantage "Appartenance : école d'escrime" et maîtrise les compétences figurant dans la description de l'école choisie.

Chaque école est décrite suivant le même modèle :

Nom de l'école

Difficile d'être plus explicite...

Pays d'origine

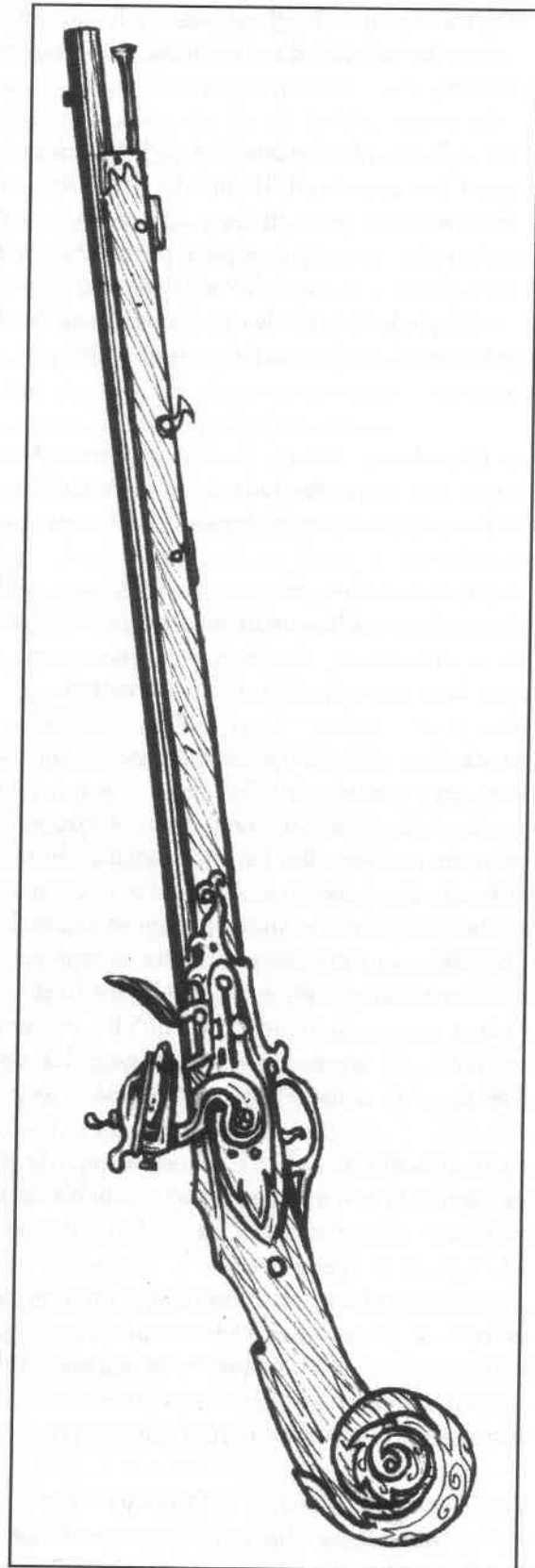
La nation de Théah dans laquelle est située l'école concernée. S'il s'agit également du pays d'origine de votre PJ, son apprentissage au sein de cette école vous "coûtera" 25 PP ; s'il est originaire d'un pays différent, il vous en "coûtera" 35 PP.

Description

Une description succincte de l'école concernée, dont son histoire et les points forts et points faibles de la technique d'escrime qu'elle enseigne.

Apprentissage de base

Il regroupe les spécialisations que le PJ acquiert automatiquement en suivant les enseignements de l'école concernée.



Compétences de spadassin

Seul un PJ qui a suivi les enseignements d'une école d'escrime peut avoir accès à ces compétences. Les spadassins sont très fiers d'appartenir à telle ou telle école et n'ont pas pour habitude de dévoiler les techniques secrètes qui leur ont été enseignées. Ces compétences sont considérées comme des compétences avancées : pour les acquérir, il vous en coûtera 3 PP par rang.

Toutes les écoles enseignent la même compétence avancée : " Exploiter les faiblesses ". Après avoir appris une technique d'escrime dans une école donnée, le PJ en maîtrise non seulement les points forts, mais également les faiblesses. Lorsque votre PJ affrontera un personnage qui uti-

lise une technique dont il connaît les points faibles, *et ce même si le PJ n'utilise pas cette technique pour combattre*, vous ferez vos jets d'attaque et de défense active en lançant (rang dans la compétence " Exploiter les faiblesses ") des supplémentaires. Un spadassin qui aura appris plusieurs techniques d'escrime connaîtra ainsi plus de points faibles...

Techniques de l'apprenti, du compagnon et du maître

Enfin, chaque école enseigne trois techniques. Le spadassin débutant commence par apprendre la technique de l'apprenti, puis acquiert celle du compagnon lorsque toutes ses compétences de spadassin sont au rang 4 et enfin la technique du maître lorsqu'elles sont toutes au rang 5.



Aldana

Pays d'origine : Castille

Description : Aldana est le style de combat de prédilection des Castillians et l'une des techniques d'escrime qui ne fait appel qu'à une seule main ; le spadassin tient l'autre dans son dos et présente uniquement le flanc à son adversaire, limitant ainsi les zones que ce dernier peut viser.

Cette technique, conçue pour être utilisée avec des armes d'escrime, combine un mélange de bottes d'escrime et de pas de danse et prend la forme d'une série de mouvements imprévisibles et erratiques. Le duelliste compte les temps pour lui-même, se jouant mentalement la musique sur laquelle il " danse ", ce qui lui permet d'agir de manière totalement imprévisible en se laissant aller au rythme de cette musique, inconnue de son adversaire. Ses mouvements erratiques le rendent plus difficile à toucher et désorientent son adversaire, dont les hésitations peuvent lui être fatales. Les maîtres de cette école sont particulièrement impressionnants : au combat, ils entrent dans une sorte de transe, dans laquelle tout leur être est entièrement concentré sur le duel. Dans cet état, ils surpassent la plupart des escrimeurs.

Le point faible de cette technique réside dans son point fort, à savoir le rythme sur lequel elle est construite. Un duelliste qui connaît ce style d'escrime pourra reconnaître ce rythme particulier et frappera quand le prochain mouvement de son adversaire sera prévisible.

Apprentissage de base : Courtisan, Escrime

Compétences de spadassin : Exploiter les faiblesses (Aldana), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime), Riposte (Escrime)

Apprenti : l'apprenti sait impressionner son adversaire par ses mouvements vifs et imprévisibles et faire naître chez lui des moments d'hésitation et d'incertitude. Au début de chaque tour, vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour faire un jet d'opposition d'Esprit contre la Détermination de l'adversaire de votre PJ. Si vous remportez l'opposition, vous augmentez le résultat du dé d'action le moins élevé de l'adversaire de votre PJ d'une phase plus une phase supplémentaire par augmentation (le forçant ainsi à agir plus tard dans le tour). Si la valeur du dé dépasse 10, le dé est écarté.

Compagnon : les mouvements hypnotiques et erratiques du compagnon Aldana le rendent plus difficile à toucher. Ajoutez +5 au ND pour être touché du PJ.

Maître : le maître peut entrer dans une transe et, dans cet état particulier, concentrer tout son être sur le duel. Au début de chaque tour, le PJ reçoit (rang d'Esprit) " dés de transe ", que vous pourrez ajouter (mais pas garder) à n'im-



porte quel jet d'attaque ou de défense active durant le tour. Vous devez annoncer votre intention de les utiliser avant de faire le jet concerné ; une fois utilisés, vous devrez attendre le début du prochain tour pour en avoir de nouveaux.

Ambrogia

Pays d'origine : Vodacce

Description : le style Ambrogia, qui s'est répandu comme une traînée de poudre ces dernières années, a deux caractéristiques principales. Tout d'abord, les spadassins qui le pratiquent tiennent leur épée de la main gauche et leur dague de parade dans la main droite ; ensuite, le créateur de cette technique d'escrime, Véronica Ambrogia, est aussi l'une des plus célèbres courtisanes de Vodacce.

Si le style Ambrogia se focalise sur l'utilisation de la main gauche (un élément que de nombreux spadassins trouvent difficile à appréhender), il donne surtout la priorité à l'efficacité plutôt qu'au style. Les élèves apprennent à utiliser tout ce qui peut leur tomber sous la main pour remporter leurs duels. " Après tout, ce sont les vainqueurs qui écrivent l'histoire " leur enseigne Madame Ambrogia.

Et si les autres spadassins appellent ceux qui sortent de cette école " les gamins de Véronica ", aucun d'entre eux n'oserait nier la redoutable efficacité de cette technique d'escrime.

La principale faiblesse de ce style, c'est qu'il repose trop sur le fait de forcer l'adversaire à réagir aux mouvements et aux feintes : si ce dernier choisit de les ignorer, le spadassin adepte de cette technique de combat risque de se retrouver en mauvaise posture.

Apprentissage de base : Combat de rue, Escrime

Compétences de spadassin : Coup de pommeau (Escrime), Exploiter les faiblesses (Ambrogia), Feinte (Escrime), Riposte (Escrime)

Apprenti : l'apprenti ne subit pas la pénalité liée à l'utilisation concomitante d'une dague de parade et d'une épée et acquiert automatiquement (sans que cela vous " coûte " de PP) l'avantage " Gaucher " (mais seulement lorsqu'il utilise ce style).

Compagnon : lorsque le PJ inflige une blessure grave à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure grave afin de lui en infliger une seconde.

Maître : si un assaillant ne parvient pas à toucher le PJ du fait de sa défense active ou passive, ce dernier fera son prochain jet d'attaque contre un ND de 5. Si le PJ n'attaque pas avant la fin du round, ce bonus est perdu.

Donovan

Pays d'origine : Avalon

Description : c'est le style de combat le plus populaire en Avalon. Cette technique de combat, qui repose sur l'utilisation d'un bouclier et d'une épée courte plutôt que sur celle d'armes plus modernes comme la rapière et la main gauche, peut paraître quelque peu archaïque. Il ne faut cependant pas oublier que l'épée courte a une lame épaisse et très aiguisée, contrairement à la plupart des rapières.

Cette technique s'appuie sur un éventail de coups de taille et d'estoc, qui gênent les spadassins habitués à ne parer que des coups d'estoc. Les meilleurs élèves apprennent également à tirer le meilleur parti possible du tranchant de leur épée et à porter des coups de taille à la vitesse de l'éclair.

La principale faiblesse de cette technique tient au fait que les coups de taille les plus élaborés impliquent un temps de préparation : pendant ce temps, la défense du bretteur " flotte ", une faiblesse qu'un autre spadassin pratiquant cette technique peut percevoir et exploiter.

Apprentissage de base : Bouclier, Escrime

Compétences de spadassin : Lier (Bouclier), Désarmer (Escrime), Exploiter les faiblesses (Donovan), Riposte (Escrime)

Apprenti : l'apprenti ne subit pas le malus lié à l'utilisation d'un bouclier et bénéficie d'une augmentation gratuite quand il en utilise un.

Compagnon : le compagnon a appris à toujours prendre l'initiative de l'offensive, même lorsqu'il se défend. Il connaît un coup particulier, appelé le " coup de poignet de Donovan ", qui lui permet, lorsqu'il effectue une parade, de venir faire glisser la lame de son épée courte le long de la main de son adversaire. En termes de jeu, si le PJ parvient à utiliser la compétence " Parade (Escrime) " en défense active, il inflige 1g1 de dommages à son adversaire, plus un dé (lancé mais pas gardé) supplémentaire par tranche de 5 points au-dessus du résultat du jet d'attaque de son adversaire. Ainsi, si vous faites un jet de défense active supérieur de 17 points au jet d'attaque de l'adversaire du PJ, ce dernier lui infligera 4g1 de dommages. Vous n'ajoutez pas le rang de Gaillardise de votre PJ au résultat de ce jet de dommages.

Maître : la " botte d'Edwards " a été ajoutée à cette technique par son maître, le défunt Jacob Edwards. Cette botte consiste à habituer l'adversaire à parer des coups en diagonale, puis de lui asséner brutalement un coup direct. Le maître qui fait appel à cette botte peut utiliser une action interrompue pour attaquer une fois par tour.

Eisenfaust

Pays d'origine : Eisen

Description : cette technique, enseignée dans de nombreuses écoles militaires d'Eisen, repose sur l'utilisation concomitante d'une épée large et d'un Panzerfaust, ou gant d'acier. L'élève apprend à dévier les attaques ou à attraper l'arme avec laquelle elles sont portées, puis à profiter de l'ouverture pour frapper avec son épée large (qui est considérée comme une arme lourde). Il s'agit d'une technique de combat résolument défensive, qui consiste à attendre que l'adversaire fasse une erreur pour attaquer. " Que vous ayez ou non pris l'initiative de l'offensive importe peu si, ce faisant, vous ouvrez votre garde et permettez ainsi à votre adversaire de placer un coup mortel. "



Cette technique qui repose sur l'exploitation des erreurs de l'adversaire est particulièrement efficace. Au fur et à mesure du combat, l'opposant s'impatiente ou s'énervé et finit par en commettre une. Le spadassin en profitera immédiatement et lui assènera une pluie de coups à l'aide de son épée large.

Le point faible de la technique Eisenfaust, c'est la rigidité qu'acquiert le spadassin au travers de son entraînement. Si l'élève apprend plus de soixante-dix passes et bottes, il apprend également à respecter les règles régissant le passage de l'une à l'autre. Il apprend également à ne pas enchaîner certains mouvements, dont la combinaison est peu commode. Un adversaire bien informé saura alors quand frapper.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Panzerfaust

Compétences de spadassin : Coup puissant (Armes lourdes), Désarmer (Panzerfaust), Exploiter les faiblesses (Eisenfaust), Lier (Panzerfaust)

Apprenti : l'apprenti peut utiliser une épée large (arme lourde) dans une main et ne subit pas le malus dû à l'utilisation du Panzerfaust dans l'autre. Si l'assaillant ne parvient pas à passer la défense passive du PJ, ce dernier bénéficie d'une augmentation gratuite par tranche de 5 points de marge d'échec (arrondis à l'entier inférieur) pour sa prochaine attaque.

Ces augmentations doivent être utilisées contre le même adversaire et avant la fin du tour, sinon elles sont perdues. Il en est de même si le même adversaire attaque à nouveau le PJ avant qu'il ait utilisé ces augmentations : il est tout simplement trop tard.

Compagnon : le compagnon sait briser l'arme de son adversaire au moyen de son Panzerfaust.

Lorsque le PJ réussit un jet de défense active en utilisant Parade (Panzerfaust), il peut utiliser un dé d'héroïsme afin de tenter de briser l'arme de son adversaire. Vous devez alors réussir un jet de Gaillardise contre un ND basé sur le type d'arme concerné.

Escrime : ND 30

Armes lourdes : ND 35

Autres : décision du MJ, mais au moins ND 40

Il est possible de préciser encore ce ND en se référant aux modificateurs ci-dessous, qui sont cumulatifs.

- ND +5 pour une arme de qualité
- ND -5 pour une arme de piètre qualité
- ND +10 pour une arme en Dracheneisen

Maître : le maître a appris l'art de la patience. Le PJ peut garder une action en réserve en attendant de trouver l'ouverture dans la défense de son adversaire. Si le PJ se sert de cette action pour attaquer, il fera son jet de dommages en lançant (sans les garder) un nombre de dés supplémentaires égal au nombre de phases passées à garder l'action en réserve (souvenez-vous des règles concernant les jets à plus de 10 dés). Un PJ ne pourra jamais faire son jet de dommages en lançant plus de (rang de Détermination) dés grâce à cette technique. De même, elle ne permet de ne garder en réserve qu'un seul dé d'action par tour : tant qu'il est en réserve, vous ne pouvez que mettre en réserve ou défendre activement avec vos autres dés d'action.

Leegstra

Pays d'origine : Vendel

Description : cette technique n'est pas tant un style de combat qu'une manifestation de volonté ou une certaine forme de philosophie. Cette technique, qui s'adresse plus particulièrement aux PJ équipés d'une arme lourde, comme une épée large ou une hache, fait peu de cas de la sécurité de celui qui la pratique.

On compare souvent le guerrier qui utilise cette technique à un glacier : se déplaçant lentement, ignorant les coups qu'il reçoit et, en définitive, impossible à arrêter. L'élève apprend à encaisser des coups qui tueraient un homme plus faible et à concentrer toute sa puissance dans un coup unique mais mortel. De nombreux récits évoquent ces guerriers, capables de décapiter un adversaire d'un simple mouvement de poignet.

Le défaut principal de cette technique, ainsi que poura vous l'apprendre n'importe quel élève la connaissant un peu, c'est sa lenteur. La plupart des spadassins combattent ces guerriers comme n'importe quel autre adversaire, commençant par éprouver leurs défenses par quelques

petits coups d'estoc. Ils découvrent avec surprise, mais généralement trop tard, que les maîtres Leegstra n'évitent pas ces premiers coups pour porter un seul coup dévastateur. La solution consiste donc à être rapide et efficace. Un adversaire avisé visera au cœur ou à la tête, avant de se mettre à distance sur-le-champ.

Apprentissage de base : Armes lourdes, Lutte

Compétences de spadassin : Corps à corps, Coup puissant (Armes lourdes), Exploiter les faiblesses (Leegstra), Fente en avant (Armes lourdes)

Apprenti : l'apprenti apprend tout d'abord à concentrer la puissance des coups qu'il donne avec des armes lourdes. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de dommages supplémentaires, en espérant que le coup de votre PJ porte. Vous pouvez renoncer à utiliser autant de dés d'action que vous le désirez (un dé de dommage pour un dé d'action non utilisé). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque ; si vous le ratez, vous perdez les dés d'action non utilisés.

Compagnon : le compagnon apprend à ignorer des blessures qui pourraient tuer des hommes plus faibles. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de dés d'action afin de garder des dés de Gaillardise supplémentaires lors d'un jet de blessure. Vous pouvez renoncer à utiliser autant de dés d'action que vous le désirez (un dé de Gaillardise pour un dé d'action non utilisé). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque ; si vous le ratez, vous perdez les dés d'action non utilisés.

Maître : le maître a appris à infliger des blessures terribles avec son arme lourde. Votre PJ touche son adversaire en faisant appel à sa compétence " Attaque (armes lourdes) " : si son adversaire rate son jet de blessure, il subit une blessure grave, plus une blessure grave supplémentaire par tranche de 10 points sous le ND de son jet, un peu comme s'il avait été touché par une arme à feu.

Valroux

Pays d'origine : Montaigne

Description : cette technique fait partie de celles qui reposent sur l'utilisation d'une arme d'escrime dans la main directrice et d'une arme de parade dans l'autre. Cette technique de combat est principalement défensive et l'arme accessoire ne sert qu'à parer.

Ceux qui la pratiquent apprennent à provoquer leur adversaire : ils lui font remarquer ses erreurs de place-

ment, soulignent les occasions dont il aurait pu profiter, en bref, ils s'amuse à humilier leur adversaire avant de l'achever lorsque le duel devient trop ennuyeux.

L'une des principales forces de cette technique, c'est sa rapidité d'exécution. Les maîtres frappent plus souvent et plus rapidement que n'importe qui d'autre. Ils tournent autour de leur adversaire, tout en frappant de plus en plus vite et en l'insultant afin de le pousser à la faute. Remporter un duel contre un spadassin pratiquant cette technique demande une volonté de fer et une patience à toute épreuve.

À l'opposé, son principal défaut, c'est son arrogance. Un spadassin connaissant cette technique saura faire semblant d'ouvrir sa défense : son adversaire ne manquera pas de le lui faire remarquer et baissera légèrement sa garde ; il ne restera plus qu'à frapper.

Apprentissage de base : Couteau, Escrime

Compétences de spadassin : Double parade (Couteau / Escrime), Exploiter les faiblesses (Valroux), Feinte (Escrime), Marquer (Escrime)

Apprenti : l'apprenti ne subit pas le malus lié à l'utilisation d'une dague en même temps que d'une arme d'escrime. Il bénéficie aussi d'une augmentation gratuite lorsqu'il utilise l'une de ces armes pour parer avec sa main non directrice.

Compagnon : le compagnon sait faire " monter les enchères " lors des duels. Si vous annoncez que vous tentez d'obtenir au moins une augmentation lors d'une attaque et si cette attaque porte, l'adversaire de votre PJ est obligé, durant sa prochaine attaque contre vous, de tenter d'obtenir au moins autant d'augmentations que vous.

Maître : les maîtres de cette technique sont les escrimeurs les plus rapides au monde. Lorsque le PJ atteint ce niveau, il bénéficie d'un bonus de +1 à son trait de Panache (" gratuitement "). Ce qui augmente aussi la valeur maximale de ce trait de 1 : ainsi un maître de cette technique pourra avoir un rang 6 (voire 7 grâce à l'avantage " Trait légendaire ") en Panache.

Compétences de spadassin

- **Corps à corps :** cette compétence recouvre l'art du combat rapproché à l'épée. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire tombe à terre.

- **Coup de pommeau :** cette compétence permet de frapper un adversaire au visage en utilisant le pommeau de son épée. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si le coup porte, vous infligez 0g2 de dommages et le ND pour toucher votre adversaire est réduit à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.

- **Coup puissant :** lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ et devez réussir votre jet en utilisant (rang de Gaillardise de l'adversaire) augmentations pour que cette attaque spécifique porte. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire de votre PJ ne peut pas tenter d'éviter l'attaque en utilisant une défense active.

- **Désarmer :** vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de l'adversaire de votre PJ vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin de faire un jet d'opposition entre (Gaillardise + Désarmer) du PJ contre [Gaillardise + Attaque (arme utilisée)] de son adversaire. Si vous remportez l'opposition, votre PJ lui fait sauter son arme des mains ; si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, votre PJ peut même se retrouver avec l'arme de son adversaire en main si vous le désirez.

- **Double parade :** cette compétence permet de parer un coup en se servant de deux armes (généralement une arme d'escrime et une arme de parade). Vous pouvez utiliser cette compétence en défense active à la place de la compétence de parade habituelle de votre PJ ; vous devez l'annoncer. Vous devez alors réussir votre tentative en utilisant deux augmentations : si vous réussissez votre jet, vous bénéficiez d'un dé d'héroïsme que vous pourrez utiliser pendant (rang de Double parade) phases. Dans tous les cas, si vous n'avez pas utilisé ce dé d'héroïsme avant la fin du tour, il est perdu.

- **Feinte :** lorsque votre PJ attaque un adversaire, vous pouvez choisir d'utiliser cette compétence ; vous devez l'annoncer. Vous utilisez la compétence d'attaque habituelle de votre PJ, mais devez réussir votre jet en utilisant (rang d'Esprit de l'adversaire) augmentations. Si vous réussissez votre jet, l'adversaire ne peut pas utiliser de défense active pour éviter votre coup.

- **Fente en avant :** cette compétence permet de porter une brutale attaque pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup



Personnage

porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

- **Lier** : on ne peut utiliser cette compétence que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer l'épée de votre PJ (ou son bouclier, ou son Panzerfaust) dans celle de son adversaire. Annoncez votre intention d'y recourir, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous le réussissez, votre PJ a momentanément immobilisé l'épée de son adversaire. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée.

Pour tenter de se dégager, l'adversaire de votre PJ doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis faire un jet d'opposition de [(Gaillardise + Parade (arme coincée))] contre (Gaillardise + Lier) de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il débloquent son arme ; elle reste coincée dans le cas contraire. Vous pouvez, vous, utiliser un dé d'action pour renforcer la prise de votre PJ : chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque votre adversaire tentera de dégager son arme. L'adversaire de votre PJ peut également choisir de lâcher son arme : votre PJ en aura alors deux.

- **Marquer** : cette compétence permet de faire une véritable démonstration d'escrime afin de décourager temporairement un adversaire. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de ses cheveux, tailler les initiales du PJ dans sa chemise...). Vous ferez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence à la place de la compétence d'attaque habituelle de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ ne blesse pas son adversaire mais bénéficie de l'un des deux effets suivants : soit l'adversaire de votre PJ perd un dé d'héroïsme jusqu'à la fin du combat (il le récupère à ce moment), soit votre PJ gagne un dé d'héroïsme jusqu'à la fin de ce combat (il le perd s'il ne l'a pas utilisé). Ces dés d'héroïsme ne se transformeront jamais en points d'expérience, même si le combat était la dernière scène de la partie.

- **Riposte** : cette compétence permet d'effectuer une parade suivie immédiatement d'une contre-attaque. Vous devez tout d'abord tenter une défense active pour éviter l'attaque visant votre PJ, puis, si vous y êtes parvenu, vous pourrez effectuer une attaque contre l'adversaire de votre PJ. Lorsque vous ripostez, vous recevez (rang de Parade) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre

défense active et (rang d'Attaque) divisé par 2 (et arrondi à l'entier inférieur) dés pour votre contre-attaque. Pour chaque rang de Riposte, vous pouvez ajouter un dé soit à votre compétence de défense active, soit à votre compétence de contre-attaque. Ces dés sont ajoutés après que vous aurez divisé les rangs des compétences concernées.

Exemple 2.10 : Si Giuseppe a un rang d'Attaque (Escrime) de 4, un rang de Parade (Escrime) de 3 et un rang de Riposte de 3, le joueur l'incarnant obtient 2 et 1, soit trois dés à répartir entre ces deux compétences. Il pourra ainsi ajouter 2 en Parade et 1 en Attaque pour obtenir un total de 3 dans chacune des compétences.

Autres entraînements

Arbalète

Certes, les arbalètes commencent à disparaître des champs de bataille, mais certains soldats ou assassins se servent encore de cette arme, qui est à la fois silencieuse et facile d'utilisation.

Compétences de base

- **Attaque (Arbalète)** : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arbalète. Il faut six actions pour recharger une arbalète.

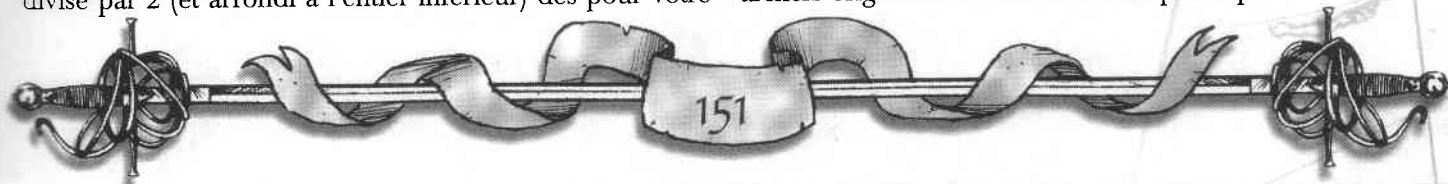
- **Fabricant de flèches** : le PJ sait fabriquer et réparer les flèches. Cette compétence ne recouvre que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. À l'issue de chaque combat au cours duquel votre PJ a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Fabricant de flèches : votre PJ récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

Compétence avancée

- **Recharger (Arbalète)** : le temps nécessaire pour recharger une arbalète est réduit de (rang dans cette compétence) action(s). Ainsi, un PJ maîtrisant cette compétence au rang 5 sait réarmer une arbalète d'un seul mouvement (six actions - cinq rangs).

Arc

L'archer a passé de longues années à perfectionner sa maîtrise du tir à l'arc. Sa spécialité le rend précieux dans toutes les armées et il n'aura jamais de difficulté pour se nourrir. Les archers originaires d'Avalon sont les plus réputés.



Compétences de base

- *Attaque (Arc)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un arc. Il faut une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée.

- *Fabricant de flèches* : le PJ sait fabriquer et réparer les flèches. Cette compétence ne recouvre que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. À l'issue de chaque combat au cours duquel votre PJ a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Fabricant de flèches : votre PJ récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

Compétences avancées

- *Tir à l'arc monté* : on utilise cette compétence à la place de " Attaque (Arc) " quand on tire à l'arc depuis un cheval.

- *Tir d'adresse* : cette compétence permet, dans une certaine limite, de réduire de (rangs de Tir d'adresse) x 5 les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée...). L'utilisation de cette compétence ne permettra jamais de faire tomber le ND du jet à réussir en dessous du ND moyen, soit 15. Prenons le cas d'une cible dont le ND pour être touché est de 15, auquel s'ajoute 15 de pénalités ; un archer maîtrisant " Tir d'adresse " au rang 5 (réduction maximale du ND de 5 x 5) fera son jet de compétence contre un ND de 15 (la compétence permet de ne pas tenir compte des malus, mais pas de réduire le ND du jet en dessous de 15).

- *Tir instinctif* : les archers les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant (si ce n'est plus) sur la vitesse de leur tir que sur sa précision. Grâce à cette compétence, on peut bander un arc et tirer en une seule action, mais vous devrez réussir votre jet avec deux augmentations pour y parvenir. Si vous y parvenez, cette compétence remplacera alors votre compétence " Attaque (Arc) ". Cette compétence ne peut pas être utilisée à cheval.

Armes à feu

Bien que d'apparition relativement récente, les armes comme le pistolet et le mousquet deviennent de plus en plus populaires à Théah.

Elles restent cependant peu précises, ce qui constitue probablement leur plus grand défaut.

Compétence de base

Attaque (Armes à feu) : cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire. Il faut vingt actions pour recharger un pistolet, trente pour un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez enfin rechargé votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation de pistolets lance-grappin. Le ND de base pour parvenir à accrocher le grappin est de 5, plus les modificateurs de portée.

Compétence avancée

Recharger (Armes à feu) : pour chaque rang dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger une arme à feu est réduit de deux actions.

Armes d'hast

Sur les champs de bataille de Théah, les piquiers côtoient fréquemment les mousquetaires : les premiers maintiennent l'ennemi à distance tandis que les seconds rechargent leur arme.

Compétences de base

- *Attaque (Armes d'hast)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

- *Parade (Armes d'hast)* : un PJ peut utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire au moyen d'une arme d'hast, comme compétence de défense s'il combat avec une arme d'hast.

Compétence avancée

- *Réception de charge* : si votre PJ utilise une arme d'hast contre un adversaire qui le charge, qu'il soit à pied ou à cheval, vous pouvez utiliser cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle ; vous devez annoncer votre intention avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque porte, vous pourrez ajouter votre valeur actuelle totale d'initiative aux dommages.

Armes lourdes

Tous les spadassins n'ont pas encore adopté les nouvelles techniques d'escrime. Cette compétence recouvre l'utilisation des épées lourdes (toutes celles qui ne sont pas décrites sous la spécialisation " Escrime " - cf. plus loin), des haches et des massues.

Ce n'est pas parce que ces armes ne sont plus à la mode qu'elles ont perdu leur efficacité. Une arme lourde se manie à deux mains.

Compétences de base

- *Attaque (Armes lourdes)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme lourde. Toutes les armes lourdes font 3g2 dés de dommages.

- *Parade (Armes lourdes)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre PJ combat avec une arme lourde.

Compétences avancées

Aucune

Athlétisme

Les athlètes passent de longues heures à s'entraîner pour devenir plus rapides, plus forts, plus endurants ou plus agiles que le commun des mortels. Leurs compétences sont souvent d'un grand secours dans les tombes défendues par des pièges de Synchroneth.

Compétences de base

- *Course de vitesse* : quand le danger est trop grand, le PJ peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

- *Escalade* : le PJ trouve naturellement les emplacements où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la voie d'accès la moins périlleuse à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

- *Jeu de jambes* : cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de compétence de défense, même si le PJ attaqué n'est pas armé.

- *Lancer* : le PJ lance plus loin et avec plus de précision que les personnages ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer un pistolet au visage d'un adversaire ou arrimer un grappin à une prise précise. Si le PJ attaque un adversaire en lui lançant un objet, cette compétence lui servira de compétence d'attaque.

Compétences avancées

- *Acrobatie* : le PJ sait se balancer avec adresse à une corde, un lustre... S'il est attaqué à ce moment, cette compétence lui servira de défense passive.

- *Amortir une chute* : les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le PJ a appris à les amortir : il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le PJ subit un dé de moins des dommages dus à la chute (minimum 0).

- *Course d'endurance* : le PJ peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

- *Nager* : le PJ, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le manuel du maître.

- *Pas de côté* : les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

- *Roulé-boulé* : c'est la compétence que vous utiliserez lorsque votre PJ glissera ou roulera au sol. Elle peut permettre à plonger sous une table ou glisser sous une grille en train de s'abaisser. Dans ce cas, cette compétence vous sert de défense.

- *Sauter* : le PJ saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le PJ est en train de sauter.

- *Soulever* : il y a deux façons de soulever une charge, une bonne et une mauvaise. Si le PJ utilise la seconde, il est quasiment sûr de se blesser. Cette compétence permet de soulever de lourdes charges à moindre risque.

Bouclier

Tout le monde peut se servir d'un bouclier, mais seul un soldat rompu à son maniement peut en faire une véritable arme d'attaque.

Compétences de base

- *Parade (Bouclier)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le PJ est équipé d'un bouclier.

Compétence avancée

- *Attaque (Bouclier)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un bouclier.

Cavalier

Avec cette compétence, un personnage peut monter sur n'importe quel cheval domestique et peut le diriger avec un minimum d'efforts. Bien évidemment, un entraînement poussé permet d'accomplir des tours d'adresse beaucoup plus spectaculaires.

Compétence de base

- *Équitation* : cette compétence recouvre le fait de monter à cheval dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre PJ veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Compétences avancées

- *Dressage* : cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le livret qui lui est consacré.

- *Sauter en selle* : il est parfois nécessaire de sauter sur son cheval et de partir au grand galop le plus rapidement possible. Cette compétence permet de sauter sur un cheval en courant (ND 15) ou du premier étage d'un bâtiment (ND 20).

- *Voltige* : cette compétence permet d'effectuer un certain nombre d'acrobaties, telles que se tenir debout sur un cheval durant une chevauchée (ND 15), glisser sur le côté du cheval afin de bénéficier d'une certaine protection (ND 20)... Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Combat de rue

Les subtilités du pugilat (cf. plus loin) ne sont pas pour tout le monde. Certains pensent que le meilleur moyen de finir entre quatre planches c'est justement de combattre à la loyale.

Compétence de base

- *Attaque (Combat de rue)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire. Elle peut être utilisée,

d'une façon générale, pour effectuer tous les jets d'attaque qui ne sont pas couverts par une compétence particulière. Une attaque à mains nues inflige 0g1 dé de dommages.

Compétences avancées

- *Attaque (Arme improvisée)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous l'utiliserez quand votre PJ attaquera avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière, telle une table, une caisse ou un autre être humain. Votre MJ trouvera des règles relatives à l'utilisation des armes improvisées dans le livret qui lui est consacré.

- *Coup à la gorge* : déclarez votre intention avant d'utiliser cette compétence, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre PJ est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire au lieu de faire un jet de dommages.

- *Coup aux yeux* : cette compétence permet de porter un coup destiné à aveugler temporairement un adversaire (le PJ doit obligatoirement avoir une main libre pour pouvoir l'utiliser). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

Si l'attaque porte, l'adversaire de votre PJ subira 0g1 dé de dommages (mains nues) et devra augmenter la valeur de son prochain dé d'action de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur de ce dé dépasse 10, le dé est abandonné.

- *Coup de pied* : un coup de pied inflige 2g1 dé de dommages, mais le ND pour toucher est augmenté de 10. Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

- *Lancer (Arme improvisée)* : c'est la compétence que vous utiliserez pour faire votre jet d'attaque lorsque votre PJ attaquera un adversaire en lui lançant une arme dont l'utilisation n'est couverte par aucune compétence particulière. La portée de l'arme variera en fonction de son poids, mais sera généralement (pour les objets jusqu'à la taille d'une bouteille de vin) de 1,5 mètres + (rang de Gaillardise x 0,5 mètres).

- *Parade (Arme improvisée)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre PJ utilise une arme improvisée.

Commandement

Les dirigeants avisés savent combien il est important, pour la survie de leur pays, de s'entourer d'officiers de qualité. Les officiers constituent le ciment qui soude une armée ; sans leurs qualités diplomatiques et stratégiques, elle s'écroulerait.

Compétences de base

- *Stratégie* : cette compétence permet de concevoir des plans de bataille et d'imaginer les mouvements de troupes qu'ils impliqueront. Votre PJ sait déterminer le meilleur moment pour faire charger la cavalerie et quelle partie du champ de bataille sera la plus facile à tenir. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le guide du meneur.

- *Tactique* : cette compétence permet au PJ de commander un groupe d'hommes à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrise la compétence " Stratégie "). Le PJ sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise

(principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le guide du meneur.

Compétences avancées

- *Artillerie* : lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence " Artillerie " de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

- *Artillerie navale* : il est particulièrement difficile de s'habituer aux mouvements de roulis et de tangage d'un navire, surtout quand on essaye de faire feu avec un canon. Les marins qui maîtrisent cette compétence savent calculer le meilleur moment pour la mise à feu. Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie navale font feu, on utilise la compétence " Artillerie navale " de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

- *Cartographie* : le PJ est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre PJ disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein cœur de la septième mer...

- *Commander* : une fois que le PJ aura galvanisé ses hommes (cf. ci-dessous la description de la compétence éponyme), cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le guide du meneur.

- *Diplomatie* : l'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du PJ peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire inutilement couler le sang - en premier lieu, le sien.

- *Galvaniser* : le PJ sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le PJ prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le guide du meneur.

- *Guet-apens* : le PJ sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet



donc à la fois de tendre ou de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant les utilisations de cette compétence au chapitre Confrontation.

- *Logistique* : dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le guide du meneur.

Couteau

S'il est plus facile de dissimuler un couteau qu'une épée, cette arme est généralement considérée comme moins dangereuse. Les marins sont souvent particulièrement habiles au maniement du couteau, instrument qu'ils utilisent quotidiennement pour effectuer de multiples tâches.

Compétences de base

- *Attaque (Couteau)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un couteau.

- *Parade (Couteau)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre PJ combat avec un couteau.

Compétence avancée

- *Lancer (Couteau)* : si votre PJ attaque un adversaire en lui lançant un couteau, c'est cette compétence que vous devrez utiliser au lieu de sa compétence d'attaque habituelle. La portée d'un couteau est de 1,5 mètres + (rang de Gaillardise x 0,5 mètres).

Escrime

Les personnages qui ont suivi un entraînement d'escrime possèdent une connaissance basique des théories et des techniques auxquelles fait appel l'escrime moderne. Cette compétence recouvre le maniement des armes d'escrime telles que la rapière, le fleuret, l'épée courte et l'épée. Cette compétence constitue la base de l'enseignement dispensé dans la plupart des écoles d'escrime de Théah.

Compétences de base

- *Attaque (Escrime)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

- *Parade (Escrime)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre PJ combat avec une épée.

Compétence avancée

Aucune

Lutte

Spectacle pour les petites gens, la lutte a aussi de nombreuses applications pratiques. Un lutteur, s'il parvient à esquiver l'arme de son adversaire, bénéficie d'un très gros avantage sur un adversaire inexpérimenté.

Compétences de base

- *Prise* : cette compétence permet d'effectuer le mouvement de base utilisé par tous les lutteurs. Ils s'approchent au corps à corps puis tentent de s'agripper et de s'immobiliser l'un l'autre. Pour utiliser cette attaque, vous devez déclarer votre intention puis faire un jet de (Dextérité + Prise) contre le ND pour être touché de l'adversaire de votre PJ. Si vous réussissez votre jet, votre PJ est parvenu à empoigner son adversaire ; ce dernier ne peut que tenter de briser la prise qui l'emprisonne, donner un coup de tête ou accomplir une action qui requiert très peu de mouvements (comme appuyer sur la détente d'un pistolet, par exemple).

Pour tenter de se dégager, cet adversaire doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles concernant les interruptions et les actions en réserve) et faire un jet d'opposition de (Gaillardise + Lutte) contre (Gaillardise + Lutte) de votre PJ. S'il remporte l'opposition, il parvient à se dégager ; si ce n'est pas le cas, le PJ maintient sa prise et peut même, en utilisant un dé d'action, renforcer sa prise. Chaque dé d'action utilisé dans ce but vous fera bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque l'adversaire de votre PJ tentera de briser son étreinte.

Compétences avancées

- *Casser un membre* : cette compétence permet, à certaines conditions, de briser un membre d'un adversaire. Votre PJ doit tout d'abord être parvenu à empoigner son adversaire (cf. la compétence "Prise"), puis vous devez désigner le membre qu'il va tenter de briser et enfin faire un jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre PJ est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte, vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire de votre PJ au lieu de faire un jet de dommage. La prise en cours est brisée si ce jet de compétence est réussi.

- *Coup de tête* : ce coup peut handicaper terriblement l'adversaire du PJ, mais ce dernier devra aussi accepter de souffrir. Vous ne pouvez attaquer de la sorte que si votre PJ emprisonne son adversaire par une prise ou l'inverse.

Si l'attaque porte, votre PJ inflige 3g1 dé de dommages à mains nues à son adversaire et subit lui-même 1g1 dé de dommages à mains nues (n'oubliez pas d'ajouter son rang de Gaillardise à ces deux jets). Si l'adversaire de votre PJ subit une blessure grave à la suite de ce coup de tête alors que c'est lui qui maintenait la prise, celle-ci est brisée.

- *Étreinte* : si l'adversaire de votre PJ tente de briser une prise et s'il échoue ou si le tour s'achève, lancez (rang d'Étreinte) dés et n'en gardez qu'un. L'adversaire de votre PJ subit immédiatement (résultat de ce jet) points de dommages et doit aussitôt faire un jet de blessure (comme toute attaque normale).

- *Se dégager* : lorsque le PJ tente de se dégager d'une prise de son adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gratuite gagnée par son adversaire en renforçant sa prise.

Panzerfaust

Les natifs d'Eisen combattent fréquemment avec un lourd gant d'acier à la main gauche, qu'ils utilisent pour attraper l'arme de leur adversaire. Cette spécialisation recouvre cette forme de combat.

Compétences de base

- *Attaque (Panzerfaust)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un Panzerfaust.

- *Parade (Panzerfaust)* : vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre PJ combat avec un Panzerfaust.

Compétence avancée

- *Uppercut* : cette compétence permet de porter une brutale attaque à mains nues pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.

Pugilat

Le pugilat est l'art du combat à mains nues tel qu'il est pratiqué par les gentilshommes lorsqu'ils doivent se défendre contre les scélérats qui en veulent à leur vie ou à leurs biens.

Compétences de base

- *Attaque (Pugilat)* : cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire que l'on affronte à mains nues. Vous l'utiliserez quand votre PJ fera une attaque qui n'est couverte par aucune compétence particulière. Une attaque à mains nues inflige 0g1 dé de dommages.

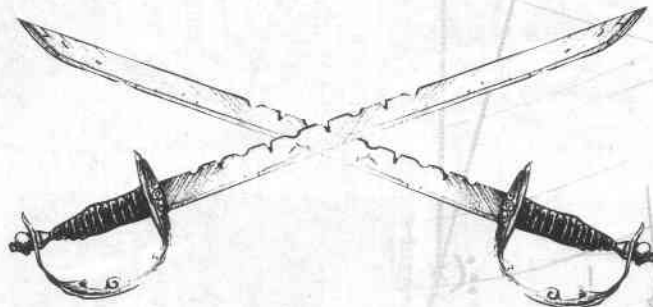
- *Direct* : lorsque vous utilisez cette compétence, votre PJ effectue deux attaques à mains nues rapides contre son adversaire. Vous devez déclarer votre intention, puis effectuer vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher l'adversaire de votre PJ est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence.

- *Jeu de jambes* : cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de compétence de défense, même si le PJ attaqué n'est pas armé.

Compétences avancées

- *Claque sur l'oreille* : cette compétence permet d'asséner un coup sec sur l'oreille d'un adversaire, de manière à le désorienter et à temporairement lui faire perdre le sens de l'équilibre. Déclarez votre intention, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (si elle n'est donc pas évitée par une défense active), votre PJ inflige automatiquement une blessure grave à son adversaire au lieu de faire un jet de dommages.

- *Uppercut* : cette compétence permet de porter une brutale attaque à mains nues pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre PJ passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase.



Liste des avantages

Sauf indication contraire, il n'est pas possible de choisir plusieurs fois le même avantage.

Académie militaire

(4 PP ; 2 PP pour les natifs d'Eisen)

Certaines institutions de Théah sont dédiées à l'apprentissage des sciences militaires, notamment la tactique et la stratégie, le commandement, ainsi qu'un large éventail de pratiques athlétiques. Ces académies militaires n'ont rien à voir avec les écoles d'escrime et on n'y enseigne aucune botte secrète.

Votre PJ a suivi les enseignements de l'une de ces académies militaires, ce qui vous permet d'acquérir les entraînements pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création.

Appartenance (cf. ci-dessous)

Votre PJ est membre de l'une des plus puissantes organisations de Théah. Chacune d'elles offre à ses membres un certain nombre d'avantages en contrepartie de paie-



ments, de services ou des deux à la fois. Appartenir à ces organisations modifiera la vie du PJ qui pourra alors devenir plus aventureuse (école d'escrime) ou plus dangereuse (Collège Invisible)... Toutes professent une philosophie de vie à laquelle le PJ doit adhérer tant qu'il en est membre.

- École d'escrime (3 PP)

Seul le PJ peut provoquer un duel. Attention cependant : si un membre d'une école d'escrime a le droit d'initier un duel, tout homme a le droit de se défendre. Les membres des écoles d'escrime considèrent généralement que les duels au pistolet sont vulgaires, réservés aux couards et indignes de gentilshommes.

Tout PJ qui a suivi l'enseignement d'une école d'escrime acquiert automatiquement cet avantage.

- Guilde marchande (4 PP)

Le PJ est membre de l'une des guildes marchandes. Il peut légalement pratiquer l'activité correspondante (le faire sans être membre - sans " licence " - est un crime très grave puni de pendaison), ce qui lui permet d'en tirer un revenu confortable. Lorsque vous acquérez cet avantage, choisissez la compétence correspondant au métier désiré (" Cuisinier " ou " Vétérinaire ", par exemple). Cette compétence vous servira à déterminer les revenus mensuels de votre PJ.

Au sein de la guilde concernée, le PJ a le statut de compagnon (juste au-dessus d'apprenti), il possède sa propre échoppe et en tire un revenu mensuel (déterminé en fonction de règles décrites dans les développements consacrés à la fortune, p. 131). Un PJ peut être membre de plusieurs guildes, mais il ne peut tirer ses revenus mensuels que d'une seule profession.

- Mousquetaires (4 PP)

Les mousquetaires de Montaigne sont connus à travers tout Théah pour leur loyauté et leur courage. En tant que membre de ce groupe, le PJ dispense la justice de l'Empereur.

Tous ses besoins (vêtements, armement et hébergement) sont pris en charge par l'Empereur. Il est, de plus, lié à ses compagnons d'armes et peut compter sur eux en cas de besoin. Mais eux aussi...

- Société secrète (5 PP)

De nombreux groupes à Théah peuvent se qualifier de " secrets ". Le PJ est membre de l'un d'entre eux. Ces groupes ne sont pas cachés au cœur d'une citadelle secrète

ourdir des plans machiavéliques pour renverser la monarchie (en fait, la plupart ne se cachent même pas), mais le PJ doit assumer les responsabilités qui vont de pair avec son statut de membre. Il devra contribuer à maintenir l'image de cette organisation et toujours tenter d'accomplir les objectifs qu'elle s'est fixés.

Un PJ ne peut être membre que d'une seule société secrète à la fois.

La guilde des explorateurs

Le Collège Invisible

Die Kreuzritter

Rilasciare (les Libres-Penseurs)

La Rose et la Croix

Beauté du diable (3 PP)

Quelque chose chez le PJ attire les membres du sexe opposé.

Vous faites toutes vos tentatives de séduction en lançant (mais sans les garder) deux dés supplémentaires.

Charge (variable ; 2 PP de moins pour les natifs de Montaigne, minimum 1)

La famille du PJ a une longue tradition militaire derrière elle et c'est à lui qu'il incombe d'assumer aujourd'hui cet héritage. Cet avantage représente bien plus que la charge que le PJ a rachetée : il renvoie également à la longue lignée de valeureux militaires qui l'ont précédés, au poids de la tradition familiale qui pèse sur ses épaules. N'importe qui peut acheter une charge d'officier, mais le PJ, lui, l'a méritée. Les hommes sous ses ordres le savent et le respectent. Ils lui obéiront avec diligence et enthousiasme.

Le " coût " de cet avantage varie selon le grade désiré :

Armée de terre

Le caporal est un engagé, généralement placé sous les ordres directs d'un sergent.

Le sergent est un sous-officier généralement à la tête d'un groupe de cinq à dix hommes.

Le lieutenant est un officier ayant généralement de nombreux sergents et une centaine d'hommes sous ses ordres.

Un capitaine est un officier qui a généralement un ou deux lieutenants et jusqu'à cinq cents hommes sous ses ordres directs.

Marine

Les marins sont les hommes les plus expérimentés et les mieux entraînés de tous. On considère qu'ils ont rang égal avec un caporal de l'armée de terre.

Le second est un marin ayant acquis certaines spécialisations. Il est généralement sous les ordres directs d'un second maître.

Le second maître est en charge de tâches spécifiques. C'est ainsi le canonnier qui donne l'ordre de faire feu.

Le lieutenant est un officier en charge, sur un navire, d'un groupe d'hommes particulier. Les deux principaux lieutenants à bord d'un navire sont le bosco et le maître d'équipage.

Les personnages tirent un certain nombre d'avantages de leur statut de militaire. En premier lieu, ils ont de nombreux alliés, identifiables par un même uniforme. De plus, ils sont toujours bien équipés. Enfin, ils peuvent espérer jouir d'une certaine influence et d'un certain respect dans leur pays d'origine. Ils ne doivent cependant pas s'attendre à être sauvés de toutes les situations délicates par leurs hommes et un groupe d'aventuriers ne pourra jamais utiliser une compagnie de soldats comme chair à canon. Pour les PJ natifs de Montaigne, cet avantage " coûte " 2 PP de moins que la valeur normale (minimum de 1 PP).

Citation (4 PP)

Un PJ peut recevoir un nombre considérable de citations dans l'univers des secrets de la 7ème mer : médailles, recommandations, récompenses en titre ou en terres, lettres de marque... Si vous allez recevoir la plupart d'entre elles au cours du jeu, grâce à la qualité et à l'inventivité de votre interprétation, vous pouvez acquérir une (et une seule) citation lors de la création de votre personnage. À vous, en accord avec votre meneur, d'imaginer l'exploit qui lui a valu tant d'honneurs.

PP	Armée de terre	Marine
2	Caporal	Marin
4	Sergent	Second
6	Lieutenant	Second maître
8	Capitaine	Lieutenant

Ajoutez 10 au score de réputation de départ de votre PJ, ce qui vous fait bénéficier d'un dé de réputation (cf. les développements consacrés à la réputation, p. 129,). Vous ne pouvez pas choisir l'avantage " Scélérat ".

Domestiques (3 PP)

Le PJ commence sa carrière d'aventurier avec un ou plusieurs domestiques. Ils ne sont pas particulièrement loyaux (au-delà du désir d'être payés), mais ils peuvent s'avérer utiles si le PJ souhaite venir à bout de quelque chose (ou de quelqu'un).

Suivant les règles habituelles de création et de combat des PNJ, il y a deux types de domestiques : les hommes de main et les brutes. Les 3 PP affectés à cet avantage permettent d'obtenir soit un homme de main (créé par le meneur), soit six brutes (ayant toutes un facteur de danger de 1).

Cet avantage peut être choisi plusieurs fois.

Dracheneisen

(Réservé aux natifs d'Eisen ; 20 ou 40 PP)

Les natifs d'Eisen n'ont jamais été des sorciers, mais leur pays est parcouru de filons de Dracheneisen (ou " fer du dragon "). Il s'agit d'un minerai à base de fer d'une qualité supérieure à tout ce que l'on peut trouver à Théah que des forgerons d'Eisen, regroupés en une caste propre, passent

leur vie à travailler. Il s'agit d'un procédé long et difficile, mais le résultat final est, pour le moins, impressionnant.

Lorsque vous acquérez cet avantage, vous allouez une importante part de vos PP à l'héritage culturel de la nation d'origine de votre personnage. En ce sens, cet avantage fonctionne de la même manière que la sorcellerie pour les autres nations : il permet d'acquérir l'avantage " Noble " à moindre coût et traduit l'existence d'un lien entre le PJ et la lignée royale d'Eisen (à déterminer avec votre meneur).

Vous pouvez choisir entre la Haute noblesse (40 PP) et la Petite noblesse (20 PP). Ce choix modifie la quantité de Dracheneisen à laquelle vous pourrez avoir accès :

- Haute noblesse (40 PP) : 16 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen.

- Petite noblesse (20 PP) : 6 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen.

Après avoir arrêté le nombre de points d'armure du PJ (en ajoutant la valeur de toutes les pièces que vous avez achetées avec vos PP de Dracheneisen - cf. première table ci-dessous), utilisez la seconde table ci-dessous pour déterminer le bonus à son ND pour être touché et le malus aux jets de dommages de ses adversaires.

Ces bonus ne sont pas cumulatifs. Comme les bonus au ND obtenus grâce au Dracheneisen ne peuvent normalement pas être annulés, un natif d'Eisen bénéficiant d'un bonus de +5 qui serait surpris ou à terre aura malgré tout un ND pour être touché de 10.

Équipement Dracheneisen

Nom *	Coût	Effet
Héaume (1)	3	Armure **
Gantelet (1)	2	Armure
Panzerfaust (1)	6	Armure (3 points d'armure), plus un dé supplémentaire (non gardé) lors de l'utilisation des compétences faisant appel à un Panzerfaust
Plaque de bras (2)	2	Armure
Plaque de jambe (2)	2	Armure
Botte (2)	1	Armure
Plastron (1)	6	Armure
Épée (1)	4	Arme lourde infligeant 3g2 dès de dommages, plus un dé supplémentaire (non gardé) lors de l'utilisation des compétences faisant appel aux armes lourdes
Pistolet (1)	5	-5 au ND pour toucher l'adversaire ; la portée est augmentée de 6 mètres
Mousquet (1)	7	-5 au ND pour toucher l'adversaire ; la portée est augmentée de 6 mètres

* Le nombre entre parenthèses indique le nombre d'objet du même type qu'il est possible d'acheter et de porter.

** L'effet " Armure " fait gagner un nombre de points d'armure équivalent au coût de l'équipement, à l'exception du Panzerfaust qui ne fait gagner que 3 points d'armure (pour 24 points d'armure au maximum pour une armure complète).

Modificateurs d'armure Dracheneisen

PP d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dommages
1-6	Aucun	L'assaillant garde un dé de moins (min. 0)
7-12	+5	L'assaillant garde un dé de moins (min. 0)
13-18	+5	L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0)
19-24	+10	L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0)

Dur à cuire

(5 PP ; 3 PP pour les natifs d'Ussura)

Que cela soit dû à une forte constitution naturelle, à un entraînement intensif, ou à un épiderme (ou un crâne) particulièrement dur, le PJ est "dur au mal".

Vous faites tous vos jets de blessure en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire.

Éducation castilliane

(4 PP ; 2 PP pour les natifs de Castille)

Les Castillians ont tout fait pour développer le système éducatif de leur pays, peut-être en réaction à la perte de leurs talents de sorciers. Lorsque vous acquérez cet avantage, vous allouez une importante part de vos PP à l'héritage culturel de la nation d'origine de votre personnage. En ce sens, cet avantage fonctionne de la même manière que la sorcellerie pour les autres nations : il permet d'acquérir l'avantage "Noble" à moindre coût et traduit l'existence d'un lien entre le PJ et la lignée royale de Castille (à déterminer avec votre meneur).

Cet avantage permet d'acquérir, lors de la création, toutes les compétences avancées associées au(x) métier(s) du PJ pour 1 PP par rang ; les compétences avancées acquises ultérieurement avec des points d'expérience le seront au "coût" habituel de 3 PP par rang. Enfin, le PJ sait automatiquement parler, lire et écrire le théan.

Foi (5 PP)

Peu importe que le PJ suive les préceptes de l'église du Vaticine, soit un Protestataire ou un orthodoxe, c'est un croyant sincère. Il pense que la vie est une énigme qui peut être résolue par la compréhension du message des Prophètes, et qu'ainsi il pourra se rapprocher du Créateur.

Vous n'êtes pas réellement sûr des effets de cet avantage. Vous ne savez d'ailleurs même pas s'il a un quelconque effet. Nous avons émis quelques suggestions à l'usage du meneur, mais en fin de compte c'est à lui de décider. Cela en vaut-il la peine ? Il vous faudra un peu de foi pour le savoir enfin.

Gaucher

(3 PP ; 1 PP pour les natifs de Vodacce)

Ce n'est pas que le PJ ne sait pas manier son arme de la main droite, c'est plutôt qu'il préfère se servir de sa main gauche. Qu'il soit né comme ça ou que ce soit à force d'entraînement, il est parvenu à surmonter le handicap naturel consistant à utiliser sa main gauche. Comme la plupart des combattants (même les autres gauchers) s'entraînent généralement à affronter des droitiers, le PJ gêne ses adversaires de duel.

Vous faites tous vos jets d'attaque de la main gauche en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. La main "accessoire" du PJ est sa main droite (cf. les pénalités correspondantes p. 193).

Grand (5 PP ; 3 PP

pour les natifs de Vendel / Vestenmannavnjar)

Le PJ fait 10 à 30 centimètres de plus que la moyenne.

Vous faites tous vos jets de dommages et d'intimidation en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage "Petit".

Grand buveur (1 PP)

L'alcool semble n'avoir aucun effet sur le PJ, que cela soit dû à une impressionnante constitution ou à une mithridatisation de longue date.

Quelles que soient les quantités d'alcool absorbées par votre PJ, vous ne tenez jamais compte des malus liés à son état d'ébriété.

Héritage (variable)

Le PJ a hérité d'un objet de valeur. Peut-être lui a-t-il été légué par une parente éloignée. Peut-être encore - si vous acceptez de courir le risque que des gens dépendent de votre PJ - est-ce la dot de son épouse ou un présent de ses beaux-parents. Il peut également s'agir d'un précieux bien familial transmis de génération en génération ou plus

simplement une importante somme d'argent. Quoi qu'il en soit, cet héritage appartient désormais pleinement à votre PJ.

La table ci-dessous vise à vous donner une idée approximative de la valeur de cet héritage, afin que vous puissiez plus facilement l'évaluer en accord avec votre meneur. Les objets de prix "courants" (bijoux, œuvres d'art...) n'y sont pas répertoriés car leur "coût" en PP peut facilement être déterminé à partir de leur valeur monétaire. Vous ne pouvez pas affecter plus de 10 PP à cet avantage.

Linguiste (2 PP)

Le PJ a un don inné pour les langues : il lui suffit de regarder des mots étrangers pour parvenir rapidement à comprendre leur signification. Le PJ dispose d'un atout important à Théah, ne serait-ce qu'en tant qu'interprète.

Apprendre une nouvelle langue vous coûte 1 PP de moins (sauf si ce coût est déjà de 1). Reportez-vous à la table des langues sous la description de l'avantage "Polyglotte".

Noble (5 ou 10 PP)

Votre PJ est un membre relativement bien placé de la lignée royale. Cet avantage est fort différent de l'acquisition de talents de sorciers. Un PJ sorcier qui n'aurait pas cet avantage sera un individu qui a perdu ou été déchu de son statut familial, ou dont la famille a perdu ou a été déchue de son rang de noblesse.

Votre PJ possède un manoir et a un majordome, dix domestiques (dame de compagnie, garçon d'écurie, cuisinier...) et des serfs travaillent ses terres. Il est responsable de leur sécurité et de leur bien-être, comme des terres qu'il administre. Bien que cela puisse paraître compliqué à gérer, nous avons fait en sorte de vous simplifier la tâche. Vous trouverez au chapitre consacré au calcul de la fortune des personnages-joueurs (p. 131) toutes les informations dont vous aurez besoin (notamment, revenu mensuel des biens et des terres, une fois déduits les coûts fixes).

Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre meneur de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le guide qui lui est consacré.

Cet avantage ne "coûte" que 5 PP (au lieu de 10) si vous avez déjà choisi des talents de sorcellerie ou les avantages "Dracheneisen" ou "Éducation castilliane".

Ordonné (4 PP)

Le PJ occupe une position importante au sein de l'église des Prophètes et en tire une certaine influence, ainsi que quelques avantages (sans doute les mêmes que n'importe quel prêtre ; parlez-en à votre MJ qui tranchera).

Vous recevez gratuitement le métier "Érudit" (comme si vous aviez effectivement payé les 2 PP correspondants).

Héritage

Coût en PP Valeur monétaire

1.....	500 guilders.....	Une arkebuse de bonne qualité
2.....	1 000 guilders.....	Un cheval de monte bien entraîné
3.....	1 500 guilders.....	Un valet fidèle (pour la vie)
4.....	2 000 guilders.....	Un canon de marine ou un petit canon sur pivot
5.....	2 500 guilders.....	Une petite bibliothèque
6.....	3 000 guilders.....	Une dette d'une créature surnaturelle
7.....	3 500 guilders.....	Une position mineure au sein du gouvernement du pays du PJ ou un second esprit allié (pour un natif d'Ussura)
8.....	4 000 guilders.....	Un gros canon ou une relique de Syneth
9.....	4 500 guilders.....	Un cheval de guerre, ou de course, bien entraîné ou une toute petite parcelle de terres bien irriguées
10.....	5 000 guilders.....	Un luxueux carrosse, une toute petite (et probablement lointaine) île ou une petite fabrique

Personnage

Vous gagnez aussi une augmentation gratuite pour les jets de situations sociales impliquant des PNJ ou des PJ partageant la même foi que votre personnage-joueur (à la discrétion du meneur, bien évidemment).

De plus, le PJ reçoit trois repas corrects chaque jour, un revenu mensuel de 30 guilders et tous ses besoins élémentaires sont pris en charge.

Petit (2 PP)

Le PJ mesure de 10 à 30 centimètres de moins que la moyenne.

Vous faites tous vos jets de " Déplacement silencieux " ou de " Filature " en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous devez aussi garder un dé de moins lors de votre premier jet de dommages d'un combat. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage " Grand ".

Polyglotte (variable)

Le PJ parle plusieurs langues.

Commencez par trouver la contrée natale de votre PJ sur la ligne du haut, puis la langue que vous désirez qu'il parle dans la colonne de gauche : son " coût " en PP figure à l'intersection de ces deux lignes. Si vous voulez, qu'en plus de la parler, votre PJ sache lire et écrire cette langue, ajoutez 1 PP au " coût " indiqué.

Porte-poisie (5 PP)

Que ça lui plaise ou non, le PJ semble avoir un don pour être toujours au cœur de l'aventure. Qu'une princesse ait besoin d'aide et elle l'appellera à la rescousse ; si une ancienne conquête refait surface après des années, c'est uniquement parce qu'elle manigance un plan diabolique pour dominer le monde en compagnie du meilleur ami du PJ.

Langues

	Avalon	Castille	Eisen	Montaigne	Ussura	Vendel	Vodacce
Avalonien	0	2	1	2	2	1	2
Castillian	2	0	2	1	3	2	1
Croissantin	3	2	3	4	2	3	4
Haut eisenör*	2	3	1	3	3	2	3
Eisenör	1	2	0	2	2	1	2
Montaginois	2	1	2	0	3	2	1
Théan**	3	2	3	2	4	3	2
Teodoran***	3	4	3	4	1	3	4
Ussuran	2	3	2	3	0	2	3
Vendelar	1	2	1	2	2	0	2
Vodacci	2	1	2	1	3	2	0

* Les natifs d'Eisen ont mis au point cette langue pour pouvoir parler en toute discrétion devant des dignitaires d'autres pays.

** Le théan est la langue officielle de la Vieille République (1 AUC à 340 AV). La messe et la plupart des écrits de l'église des Prophètes, ainsi que de nombreux écrits savants moins diffusés, sont encore rédigés dans cette langue aujourd'hui.

*** Le teodoran est le langage d'origine de la langue actuellement utilisée en Ussura.

Aujourd'hui il ne s'agit plus que d'un langage obscur encore utilisé par quelques érudits ou, occasionnellement, pour transmettre des messages secrets.

Ne laissez jamais dire qu'il mène une vie ordinaire. Vous recevez gratuitement une " épée de Damoclès " valant 4 PP lors de la création de votre personnage. Cet avantage est la seule manière d'affecter plus de 3 PP à une " épée de Damoclès ". Vous ne pouvez choisir une autre " épée de Damoclès ", mais si elle venait à se résoudre vous en gagneriez aussitôt une autre gratuite " valant " 4 PP.

Protecteur (variable)

Lorsqu'on n'a pas d'argent, mais que l'on a du talent, que fait-on ? On tâche de se trouver un protecteur ! Les protecteurs sont des individus riches qui entretiennent des artistes, des poètes, des écrivains, des duellistes et des profiteurs de toutes sortes. Le nombre de PP que vous avez investi dans l'avantage " Protecteur " indique la richesse de ce dernier, ainsi que la somme qu'il est prêt à donner régulièrement au PJ que vous incarnez.

Déterminez la générosité de celui de votre personnage (en fonction du nombre de PP investis) au moyen des tables ci-dessous :

	Pécule	Générosité
1 PP	10 guilders	Une fois par mois
2 PP	20 guilders	Deux fois par mois
4 PP	40 guilders	Quatre fois par mois

Discutez avec votre meneur lors de l'acquisition de cet avantage afin de déterminer qui pourrait être le protecteur du votre PJ.

Réflexes de combat (3 PP)

Le PJ a un sens du combat particulièrement aiguisé : il réagit sans la moindre hésitation aux développements (souvent inattendus) du combat.

Après avoir fait votre jet d'initiative pour le tour, vous pouvez relancer l'un de vos dés d'action, mais vous serez contraint de conserver ce nouveau résultat.

Relation (variable)

Le PJ dispose de relations qui seront prêtes à l'aider en cas de besoin. Ces individus ne sont généralement pas plus influents ou puissants que lui, mais votre meneur

pourrait accepter que vous choisissiez une relation plus influente si vous le lui demandez gentiment. Lorsque vous acquérez une relation, il vous faut imaginer de quelle manière cette rencontre a pu avoir lieu dans la vie de votre personnage, ce que cette personne éprouve à votre égard (amitié, dévouement, amour...), ainsi que tout autre détail que vous pourriez juger important (nationalité, statut social...).

Vous pouvez choisir jusqu'à (rang de Panache) relation(s). De plus, pour un " coût " supplémentaire de 2 PP, une relation peut avoir une obligation envers le PJ (à déterminer entre vous et votre meneur avant le début de la partie).

Il existe trois types de relations :

- **Allié (3 PP)** : il s'agit d'ordinaire d'un ami proche qui serait prêt à risquer sa vie pour le PJ. S'il ne pourra jamais être plus puissant que lui lors de sa création, son influence pourra parfaitement évoluer rapidement (et de manière imprévisible) au cours du jeu.

- **Confident (2 PP)** : il s'agit d'une personne en qui le PJ a pleinement confiance, mais qui n'est pas tout à fait un " ami ". S'il devait choisir entre sauver sa peau et celle du PJ, il préférera sans doute se tirer d'affaire. Un confident ne pourra jamais être plus influent que le PJ lors de sa création.

- **Informateur (1 PP)** : les informateurs ne s'intéressent qu'à une seule et unique chose - l'argent. Donnez-leur la somme qu'ils demandent et ils vous diront ce que vous avez besoin de savoir. Un informateur ne pourra jamais être plus influent que le PJ lors de sa création.

Scélérat (3 PP)

Le PJ a une réputation détestable. On le considère comme un individu maléfisant, disposant probablement de liens privilégiés avec le monde du crime, et capable des pires actes qui puissent être commis. C'est peut-être vrai (si vous le désirez), à moins que le PJ ne se soit simplement trouvé au mauvais endroit au mauvais moment une fois de trop. Mais, comme dit le dicton, " Mieux vaut avoir mauvaise réputation, que pas de réputation du tout ".

L'acquisition de cet avantage vous permet de gagner gratuitement la spécialisation " Malandrin " (vous n'avez pas à affecter 2 PP à l'acquisition de ce Métier en plus des 3 PP que " coûte " l'avantage " Scélérat ") et la réputation de départ de votre PJ est de -10 (ce qui vous offre 1 dé de réputation à utiliser pour effectuer une des actions énumérées p. 127). Vous ne pouvez pas choisir l'avantage " Citation ".

Séduisant (variable)

Le PJ est particulièrement attirant, que cela soit dû à des caractéristiques physiques (la perfection de ses traits, par exemple) ou à quelque chose de plus subtil (comme un regard magnétique).

- *Plus séduisant que la moyenne (5 PP) : vous faites tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire.*

- *Éblouissant (10 PP) : vous faites tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant (sans les garder) deux dés supplémentaires.*

Sens aiguisés (2 PP)

Le PJ a les sens particulièrement aiguisés, ce qui lui permet de repérer plus facilement une marque sur le sol ou un léger goût d'amande dans son thé.

Vous faites tous vos jets liés à l'utilisation de l'un des sens de votre PJ, ainsi que tous les jets de surprise en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire.

Trait légendaire

(3 PP ; 1 PP pour les natifs d'Avalon)

Un des traits du PJ est supérieur à la moyenne : ce dernier a peut-être des aptitudes spécifiques, à moins qu'il n'ait particulièrement développé ce trait en s'entraînant.

Lorsque vous acquérez cet avantage, choisissez un trait : lorsque vous aurez accumulé des points d'expérience, ce trait pourra atteindre le rang 6. Cet avantage ne modifie en rien la règle selon laquelle un PJ ne peut commencer le jeu avec un trait supérieur au rang 3 (ou 4 avec le bonus de nationalité).

Université

(3 PP ; 1 PP pour les natifs de Castille)

Comme les académies militaires, les universités (dont la plupart ont été fondées par l'église des Prophètes) commencent à se répandre à Théah. Ces hauts lieux du savoir dispensent un large éventail d'enseignements.

Le PJ a suivi les enseignements de l'une de ces universités, ce qui vous permet d'acquérir les métiers pour 1 PP, au lieu de 2, lors de la création.

Volonté indomptable (3 PP)

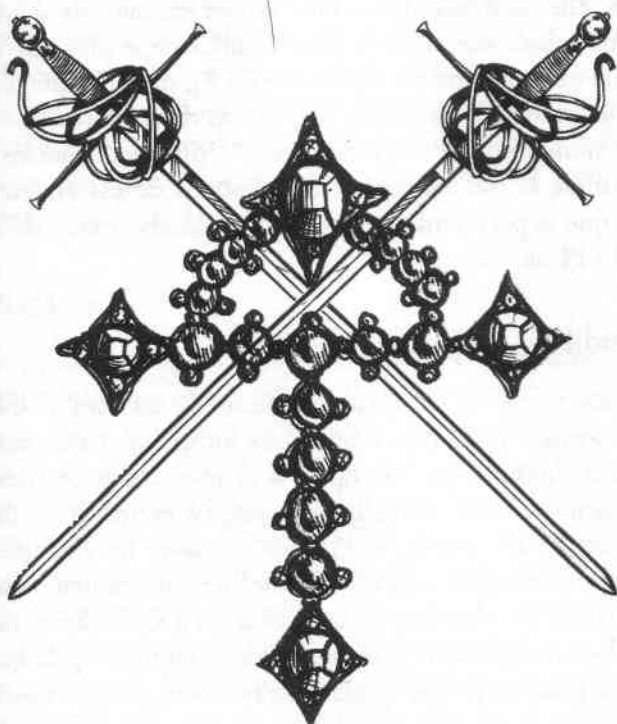
Le PJ est un esprit résolu, convaincu de la justesse de ses opinions et qui ne change pas facilement d'avis. Il peut parfaitement rester dans une pièce pleine de nobles se querellant sans jamais éprouver le besoin de prendre parti.

Vous faites vos jets d'opposition dans des situations sociales en lançant (mais sans les garder) deux dés supplémentaires.

Liste des “ épées de Damoclès ”

Amnésique

Le PJ ne sait pas exactement qui il est ou ce qu'il fait en ces lieux, mais il est à peu près certain que quelqu'un le sait. Après tout, on ne tenterait pas de l'éliminer si ce n'était pas le cas, n'est-ce pas ? Cette “ épée de Damoclès ” n'a aucune conséquence, en termes de jeu, sur les caractéristiques du PJ : elle l'empêche “ juste ” de se souvenir de son passé.



Et tous ceux qui en font partie sont toujours là, quelque part, à attendre son retour... un jour.

Le nombre de PP affectés à cette “ épée de Damoclès ” détermine la gravité des menaces enfouies dans les brumes du passé du PJ, attendant le moment où il baissera sa garde ou relâchera sa vigilance, pour pouvoir lui mettre une balle dans son cerveau embrumé.

Amour perdu

Elle illuminait de sa grâce l'existence du PJ... Et maintenant elle vit avec le pire ennemi de sa famille et porte son anneau à la main gauche.

Pour lui, le PJ aurait franchi les portes de l'enfer... Et maintenant il est avec elle, cette mégère, cette manipulatrice, cette intrigante qui a trainé dans la boue son nom de famille.

Cette “ épée de Damoclès ” est particulièrement dangereuse car elle frappe le PJ au cœur. Il est tombé amoureux, il a peut-être même cru qu'il s'agissait du grand amour de sa vie et tout cela est désormais fini. Mais ce n'est pas le pire. L'être autrefois aimé est devenu son ennemi : le PJ n'aurait aucun mal à régler le problème pour de bon s'il n'était plus amoureux de cette ombre.

Le nombre de PP affectés à cette “ épée de Damoclès ” déterminera l'influence du nouvel ennemi du PJ et la portion de cette influence qu'il est prêt à utiliser pour causer sa ruine.

Confusion d'identité

Si le PJ n'a pas tenté de dissiper cent fois ce malentendu, il n'a pas essayé une fois, mais ils s'obstinent à ne pas l'écouter : ils sont persuadés que c'est bien lui l'homme qu'ils recherchent, qu'il connaît des secrets dont il ignore tout ou qu'il possède quelque chose qu'il n'a pas et le PJ ne sait plus quoi faire pour les convaincre du contraire. À moins qu'ils ne lui aient même pas dit ce qu'ils voulaient. Et peut-être ne seront-ils convaincus qu'une fois que le PJ sera mort sous leurs tortures.

Défait

Par le passé, le PJ a été vaincu, sans appel mais de façon ignominieuse, et vit depuis avec ce fardeau, cette honte. Depuis, il s'acharne à être le meilleur pour dépasser ce cuisant souvenir : il se remet chaque jour dans les mêmes circonstances en espérant que ses progrès lui permettront cette fois de l'emporter. Bien sûr, cette obsession le met

bien souvent dans des situations délicates où il doit à la fois affronter le moment présent et ses démons du passé.

Le nombre de PP affectés à cette “ épée de Damoclès ” déterminera la difficulté et la fréquence du défi que s'impose le PJ.

Endetté

Être pauvre ne suffisait manifestement pas au PJ, qui a choisi, en plus, de devenir le débiteur d'un homme aussi puissant que peu patient, un de ces créanciers qui prendraient autant de plaisir à lui faire casser les deux jambes qu'à récupérer son argent.

Le nombre de PP affectés à cette “ épée de Damoclès ” déterminera le montant des dettes du PJ, l'influence de son (ou de ses) créancier(s), ainsi que son (leur) empressement à récupérer cette somme.

Ennemi intime

Quelqu'un, quelque part, a fait une liste et le nom du PJ est le premier que l'on peut lire. Le PJ a déjà croisé la route de cette personne qui, depuis ce jour, a mis un point d'honneur à se mêler de ses affaires et à contrecarrer ses plans. Elle ne désire pas le tuer, seulement faire de sa vie un enfer. Bien sûr, son existence le préoccupe plus que la zizanie qu'il peut mettre dans celle du PJ, mais chaque fois qu'il le pourra, il lui mettra des bâtons dans les roues.

Le nombre de PP affectés à cette “ épée de Damoclès ” détermine la fréquence des interventions de cet ennemi, ainsi que la part d'influence qu'il a consacrée à faire de la vie du PJ un enfer.

Maudit

Cette “ épée de Damoclès ” peut revêtir un nombre infini de formes, de la plus simple (être incapable d'avoir une relation durable, par exemple) à la plus complexe (être condamné à vivre éternellement, jusqu'à ce qu'on tombe amoureux). De même, le PJ peut connaître les moindres détails de sa malédiction ou être affecté en permanence par les mêmes événements étranges sans qu'il en sache la raison. Il peut également accepter son sort ou lutter à chaque instant pour empêcher la malédiction de le frapper. Quels que soient vos choix, l'acquisition de cette “ épée de Damoclès ” rendra la malédiction du PJ bien réelle et il ne pourra y échapper (tout du moins pour le moment).

Dans l'univers des secrets de la 7ème mer, ce sont souvent les sorcières de la destinée de Vodacce qui sont à l'origine de telles malédictions, mais il y a beaucoup d'autres possibilités : une maîtresse en colère, un noble revanchard ou peut-être un étrange vagabond borgne... L'origine de cette malédiction peut être tout aussi intéressante à déterminer que la malédiction elle-même. Pour chaque malédiction, il est nécessaire de déterminer trois éléments : ce qui la déclenche (le détonateur), ses effets et la manière de s'en débarrasser, la pénitence (qui pourra être déterminée par le seul meneur ou en accord avec lui : certains joueurs préfèrent en effet avoir à découvrir cette pénitence, plutôt que de se borner à faire ce qu'il faut). Les malédictions sont presque toujours spécifiques à un individu et ont toujours la structure décrite ci-dessus.

Le nombre de PP affectés à cette " épée de Damoclès " détermine la fréquence de déclenchement des effets de cette malédiction et leur gravité. Pour 1 PP, le PJ sera frappé par une petite malédiction d'ordre social (" Tu ne pourras jamais être pleinement heureux en amour ", " Tu seras toujours l'éternel second dans tout ce que tu entreprendras "...) ou ne subira que des désagréments mineurs ; à 2 PP, la malédiction sera plus lourde de conséquence (" Tu trahiras la personne que tu aimes le plus ") ; pour 3 PP, la malédiction sera particulièrement pesante ou ses effets seront particulièrement graves (" Quiconque te touchera périra dans les pires souffrances ").

Ce que le PJ doit faire pour se débarrasser de la malédiction (la facilité ou la difficulté de la pénitence) entre rarement en ligne de compte pour déterminer le " coût " de cette " épée de Damoclès " .

Obligation

Le PJ doit quelque chose à quelqu'un. La personne en question lui a peut-être sauvé la vie ou simplement l'a aidé dans le passé. Et il est temps pour lui de s'acquitter de sa dette. À moins que le PJ, pris par le feu de l'alcool, n'ait embrassé sa cause. En tout cas, peu importe, il doit maintenant respecter sa promesse ou subir les conséquences de son manque de parole (dans ce cas, cette Obligation pourra se transformer en Ennemi intime ou le PJ perdre des points de réputation, au choix de votre meneur).

Le nombre de PP affectés à cette " épée de Damoclès " détermine la difficulté de la tâche du PJ pour s'acquitter de sa dette, ainsi que l'influence de la personne envers laquelle il est redevable.

Obnubilé

Le PJ a perdu quelque chose. Quelque chose de très important. Peut-être s'agit-il d'une relique de Syrneth qui se transmet de génération en génération, de sa fiancée qui ne s'est jamais présentée pour la cérémonie de mariage ou d'un homme fuyant la justice qu'il s'est juré de ramener, quand bien même il devrait aller le chercher en enfer.

Le nombre de PP affectés à cette " épée de Damoclès " détermine l'importance de cette perte aux yeux du PJ, ainsi que les dangers de cette traque (ou la détermination de sa proie).

Phobie

Le PJ, au plus profond de lui, est terrifié - par l'obscurité, les grands espaces, la foule, la magie... Quelle qu'en soit la cause, le résultat est toujours le même : chaque tour passé en présence de l'objet de cette phobie, le PJ soit perd un nombre d'action égal au nombre de PP affectés à cette " épée de Damoclès ", soit conserve toutes ses actions, mais doit toutes les utiliser pour fuir ou se protéger de l'objet de sa peur (il ne pourra faire aucune autre action, pas même une attaque).

Pourchassé

Pour une raison ou une autre, quelqu'un a une dent contre le PJ. Cette personne n'en veut pas à sa fortune ou au pouvoir qu'il a ou représente, non, elle lui en veut, personnellement. Le PJ est peut-être un hors-la-loi en fuite, à moins qu'il n'ait pris la tangente lors de la somptueuse cérémonie que ses parents avaient organisée pour son mariage. Le PJ est en fuite, ce qui ne serait pas trop grave en soi si ses poursuivants n'étaient pas aussi appliqués à le retrouver et à le ramener.

Le nombre de PP affectés à cette " épée de Damoclès " détermine le niveau de motivation des poursuivants du PJ, ainsi que la " logistique " qu'ils sont prêts à utiliser pour parvenir à lui mettre la main dessus.

Rivalité

Ce n'est pas un ennemi du PJ. En fait, il pourrait même être son meilleur ami. Quoi qu'il en soit, ils sont tous les deux en compétition pour une chose fondamentale : c'est peut-être le principal rival du PJ auprès de sa bien-aimée, pour obtenir ce poste de commandant de la garde personnelle du roi, à moins qu'il ne soit qu'un

simple duelliste un peu plus doué que le PJ. Il n'est pas forcément son ennemi, mais après tant d'années de rivalité, combien d'hommes parviendraient à rester amis ?

Romance

Après des mois de cour romanesque, des dizaines de poèmes et d'innombrables promenades au clair de lune dans les jardins, le PJ a réussi à gagner l'affection d'une séduisante jouvencelle ou d'un beau jeune homme. Ou du moins c'est ce qu'il croit. Car alimenter en permanence la flamme de cette romance demande beaucoup d'efforts et si le PJ ne l'entretient pas, cette flamme mourra. Et négliger son amour pourrait bien lui coûter cette "épée de Damoclès" et lui en valoir une autre...

Cette "épée de Damoclès" ne consiste pas simplement à courtiser de jolies jouvencelles ou de séduisants pirates : elle implique également que le PJ protège son aimé(e) des manigances de ses rivaux, qu'il défende son honneur et qu'il lui vienne en aide lorsque ses propres qualités ne suffiront pas à le(la) tirer d'affaire.

Le nombre de PP affectés à cette "épée de Damoclès" détermine la fréquence des appels à l'aide de l'être aimé, l'importance de ses exigences, ainsi que le nombre de rivaux qu'a le PJ.

Serment

La parole d'un homme est son honneur, et son honneur est sa vie. Tout du moins c'est ce que l'on a appris au PJ à l'école militaire. Le PJ, qui croit à cette règle de vie, a fait une promesse à quelqu'un (peut-être simplement à lui-même) et n'a aucune intention de rompre ce serment... même si cela doit lui coûter la vie.

Le nombre de PP affectés à cette "épée de Damoclès" détermine la difficulté à respecter ce serment ou l'importance des obstacles qui tenteront d'en dissuader le PJ.

Vendetta

Ne l'appellez pas vengeance. La vengeance est bonne pour les niais. Ne l'appellez pas justice car la justice est trop miséricordieuse. Non, il s'agit de tout autre chose. Le PJ a un compte à régler avec quelqu'un, mais la mort de cette personne ne suffira pas. En fait, la mort serait même le plus doux des sorts en comparaison de ce que le PJ lui réserve. Il veut que cette personne souffre, souffre et

souffre encore. Lorsqu'il en aura fini, le Diable l'attendra peut-être en attisant tous les feux de l'enfer, mais peu importe : lorsqu'il aura vu ce que le PJ a été capable de faire, il l'accueillera les bras ouverts.

Le nombre de PP affectés à cette "épée de Damoclès" détermine l'influence de la cible du PJ, ainsi que la conscience qu'elle a de cette vendetta... et, dans ce cas, la manière dont elle s'est préparée à accueillir le PJ.

Véritable identité

Que le PJ le sache ou pas, il n'est pas celui qu'il pense être. Il a abandonné son identité au profit de l'image du personnage qu'il est aujourd'hui. Qui il était et pourquoi il a agi ainsi sont deux questions fondamentales. C'est peut-être le fils d'un noble assassiné qui cherche à échapper à des meurtriers ; c'est peut-être un ancien membre de l'église des Prophètes, torturé à l'idée que sa découverte pourrait se concrétiser un jour. Le PJ ne retrouvera jamais son ancienne vie - il est le PJ dont il a pris l'identité - et devra tout faire pour garder sa véritable identité secrète. Bonne chance.

Le nombre de PP affectés à cette "épée de Damoclès" détermine l'importance qu'a pu avoir la précédente vie du PJ, s'il est recherché et, dans ce cas, l'influence de ses poursuivants.



Liste des arcanes

Travers

Ambitieux

Le PJ ne vit que pour le pouvoir. Avoir de l'argent, c'est bien, mais il préfère de loin avoir barre sur d'autres personnes, contrôler leur destinée. Son ambition lui vaudra sans doute de graves problèmes le jour où il tentera un coup risqué et échouera.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à tout faire pour accroître son influence, même si le marché proposé est des plus risqués.

Amour impossible

Le PJ tombe toujours amoureux de la mauvaise personne : c'est l'homme du rang qui s'enflamme au premier regard pour la fille du roi qu'il sert ou le personnage qui tombe amoureux de la fille de son ennemi sans savoir qui elle est.

Le MJ peut activer ce travers pour faire naître l'amour dans le cœur du PJ.

Arrogant

Le PJ croit fermement être supérieur à ses semblables. Ses idées sont les meilleures, ses vêtements, les plus beaux et il ne peut s'empêcher de faire savoir à quel point il est supérieur.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à exprimer le mépris ou le dédain que lui inspire un individu.

Borné

Le PJ change rarement d'avis, pour ne pas dire jamais. Une fois qu'il a arrêté ce qu'il va faire, peu importe ce qu'on lui dira, il agira conformément à la décision prise. Toute tentative pour le convaincre qu'il commet une erreur est vouée à l'échec.

Le MJ peut activer ce travers pour empêcher le PJ de changer d'avis.

Couard

Le PJ a un instinct de conservation très prononcé et hésite souvent à prendre des risques, même s'ils sont justifiés.

Quand le PJ va faire quelque chose de dangereux, comme passer par-dessus une fosse pleine de pieux accroché à une corde effilochée, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à tout faire pour fuir le danger.

Critique

Le PJ se forge rapidement ses opinions et les remet difficilement en question ; il a également tendance à juger les gens sur leur apparence et, pour lui, un homme vêtu comme un pirate restera un scélérat de la pire espèce, même s'il se comporte comme un gentilhomme. De la même manière, un homme couvert de boue ne peut être qu'un paysan et une femme en tenue un peu trop décolletée une prostituée.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à tirer des conclusions hâtives et se faire une opinion à l'emporte-pièce d'une personne qu'il vient juste de rencontrer.

Cupide

Quand on parle d'argent, le regard du PJ s'illumine. Plus il en a, plus il est heureux... jusqu'à ce que vous l'ayez finalement dépensé.

Lorsque le PJ participe au partage d'un butin, lorsqu'il entend parler d'un fabuleux trésor ou lorsqu'on tente de le corrompre, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à essayer de se mettre le plus d'argent possible dans la poche.

Curieux

Le PJ ne peut s'empêcher d'aller voir ce qui se passe lorsqu'il entend un bruit étrange en bas des escaliers au beau milieu de la nuit. Ce n'est pas qu'il soit stupide, c'est juste que la petite voix qui lui souffle : " Que se passerait-il si je... " se fait trop insistante.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à aller élucider un événement inhabituel, même s'il se rend compte que l'entreprise peut s'avérer dangereuse.

Dévoué

Le PJ est quasiment incapable d'abandonner un ami, même pour aller chercher de l'aide. Alors pour ce qui est de laisser un compagnon blessé voué à une mort certaine, inutile d'y penser.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à retourner auprès d'un camarade blessé ou à l'empêcher de le quitter.

Distract

Les pensées du PJ errent à la moindre occasion. Il passe si rapidement d'une idée à une autre qu'il lui est difficile de se concentrer plus de quelques instants.

Le MJ peut activer ce travers pour vous forcer à rater automatiquement un jet de perception ou à faire un jet de surprise en lançant deux dés de moins.

Entier

Le PJ n'est pas l'homme de la nuance ou de l'opinion en demi-teinte : tout ce en quoi il croit, il y croit comme si sa vie en dépendait ; tout ce en quoi il ne croit pas, il lui voue une haine énergique.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à défendre avec ardeur l'une de ses opinions, que le lieu et le moment soient appropriés ou pas.

Envieux

Le PJ a l'impression que tout le monde est logé à meilleure enseigne que lui : les autres ont plus d'argent, de plus beaux jouets, des femmes plus séduisantes. Le PJ est envieux, même pour les choses les plus banales.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le MJ à convoiter quelque chose appartenant à quelqu'un d'autre. Le PJ doit tenter de se l'approprier.

Fanatique

La fin justifie les moyens : le PJ est prêt à accomplir des actes moralement répréhensibles pour atteindre des objectifs nobles. Malheureusement, il risque de s'attirer l'inimitié des personnes qui auraient pu le soutenir s'il n'avait pas eu recours à de telles méthodes.

Le MJ peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que vous pourriez avoir au sujet de la justification morale d'une action du PJ.

Fier

Le PJ n'aime pas devoir accepter l'aide d'autrui. Si un cadeau ou une offre d'aide a le moindre relent de charité ou de pitié, il s'indigne immédiatement et refuse sur-le-champ.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer votre PJ à refuser une offre d'aide.

Hédoniste

Le PJ aime prendre du bon temps. Il va à trop de réceptions, boit trop, mange trop, a du mal à refuser une invitation à aller prendre un verre et néglige parfois ses devoirs si on lui propose des activités plus agréables.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à relâcher sa vigilance et à profiter d'une occasion de s'amuser.

Impulsif

Le PJ ne connaît pas le sens de l'expression " contrôle de soi ". Il a un tempérament de feu et est prêt à en découdre dès qu'il se sent insulté.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à perdre tout contrôle de lui-même et à entrer dans une colère noire.

Indécis

Le PJ hésite lorsqu'il est confronté à des choix difficiles ou doit prendre une décision précipitée. S'il doit choisir entre laisser un ennemi s'échapper et empêcher sa bien-aimée d'être précipitée dans une fosse pleine de serpents, il va sans doute rester sans réaction, impuissant, jusqu'à ce qu'un élément extérieur - comme les cris de sa bien-aimée - l'y force.

Dans les moments où le temps de réaction du PJ est primordial, le MJ peut activer ce travers pour le forcer à abandonner un dé d'initiative.

Libertin

Le PJ a l'âme d'un libertin, un goût inné pour les plaisirs de la chair. Une femme séduisante ou un beau jeune homme (selon ses goûts) constitue une tentation presque irrésistible à ses yeux.

Le MJ peut activer ce travers afin de forcer le PJ à ne pas résister à la tentation.

Malchanceux

La chance frappe parfois, mais toujours chez les autres. Ce n'est pas que le PJ soit malchanceux (il n'aurait pas survécu aussi longtemps), c'est juste qu'il n'a aucune chance. Comprenez-le de la façon suivante : si le PJ ne peut se sortir d'une situation délicate sans un bon coup de pouce de la chance, mieux vaut qu'il ne compte pas trop dessus.

Le MJ peut activer ce travers pour vous forcer à refaire un jet réussi contre un ND de 25 ou plus. Le MJ ne peut activer ce travers qu'une fois par jet.

Naïf

Le PJ refuse de croire que les autres pourraient vouloir lui mentir ou le tromper. Après tout, les hommes sont naturellement bons, n'est-ce pas ?

Le MJ peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que pourrait avoir votre PJ au sujet d'un individu.

Présomptueux

Les capacités du PJ n'ont pas de limite : s'il le souhaitait, il pourrait vaincre les meilleurs escrimeurs de Théah, mais rien ne l'y pousse actuellement. Et bien évidemment, il peut parfaitement sauter par-dessus cette crevasse...

Le MJ peut activer ce travers pour dissiper les doutes que vous pourriez avoir concernant les aptitudes du PJ que vous incarnez.

Téméraire

Le PJ ignore ce qu'est la peur. Malheureusement pour lui, il s'agit d'un sentiment essentiel qui permet d'éviter de faire certaines bêtises. Bien sûr, il ne bronchera pas face à un monstre hideux, mais il ne prendra pas la fuite quand il n'aura aucune chance de l'emporter.

Le MJ peut activer ce travers pour forcer le PJ à ignorer tout sentiment d'inquiétude ou d'hésitation lorsqu'il est confronté à une situation potentiellement dangereuse.

Vertus

Altruiste

Le PJ est toujours prêt à aider les autres. De fait, il préfère même aider une autre personne que de faire progresser sa cause.

Vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté lorsque votre PJ est en train d'aider quelqu'un. Vous ne pouvez activer cette vertu qu'une seule fois par jet.

Amical

Le PJ se fait facilement des amis et la plupart des gens qu'il croise apprécient sa personnalité chaleureuse. Et dès qu'il se trouve dans une situation délicate, un de ses amis surgit pour l'aider.

Après avoir utilisé deux dés d'héroïsme pour activer cette vertu, le PJ bénéficie d'une Relation (cf. p. 164) qui apparaîtra durant la scène en cours. Le MJ déterminera s'il s'agit d'un Informateur, d'un Allié ou d'un Confident, en fonction des circonstances de la rencontre, et si cette Relation perdurera (après la fin de la partie notamment) ou non.

Baroudeur

Le PJ a beaucoup voyagé et a vu et appris quantité de choses.

Après avoir activé cette vertu, on considère que le PJ maîtrise au rang 1 toutes les compétences dont il ne dispose pas en temps normal.

Béni des dieux

Tout s'arrange toujours pour le mieux pour le PJ. S'il est jeté en prison, c'est qu'une évasion collective aura lieu le lendemain ; si un ennemi s'apprête à l'envoyer ad patres, le plancher fatigué cède et le PJ peut déguerpir par la pièce en dessous : le PJ s'échappe de tous les pièges mortels dans lesquels il tombe grâce à un mécanisme simple qui lui tombe sous la main.

Vous pouvez activer cette vertu pour que votre PJ et ses camarades échappent miraculeusement à la scène actuelle. Comme l'activation de cette vertu vous "coûte" un dé d'héroïsme de manière permanente, ne l'utilisez qu'en dernier recours.

Chanceux

Les petits coups du sort qui gâchent la vie des autres ont toujours épargné le PJ : son cheval ne passe pas sous des branches basses et il ne tombe pas à l'eau quand il monte à bord d'un navire d'un saut.

Vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté contre un ND de 20 ou moins. Vous ne pouvez l'activer toutefois qu'une fois par jet : certes, le PJ a de la chance, mais même les plus veinards peuvent avoir leurs mauvais jours.

Charismatique

De par sa simple présence, le PJ pousse les gens autour de lui à se dépasser. Le PJ sait comment encourager ses semblables pour qu'ils parviennent à découvrir en eux ce potentiel qu'ils n'avaient jamais su exploiter.

Vous pouvez activer cette vertu pour permettre à un autre joueur de faire n'importe quel jet d'action en gardant un dé supplémentaire. Il peut toujours dépenser des dés d'héroïsme en plus s'il le désire.

Concentré

Le PJ sait concentrer toute son énergie sur une seule tâche. L'univers qui l'entoure se réduit alors à ce sur quoi il est en train de travailler, ce qui lui permet d'accomplir d'immenses choses avec très peu de moyens.

Vous pouvez activer cette vertu pour transférer un rang d'un trait du PJ à un autre trait durant l'espace d'une scène (par exemple, un PJ ayant Détermination 4 et Gaillardise 2 pourra, après activation de cette vertu, avoir Détermination 3 et Gaillardise 3).

Cette vertu permet de dépasser le rang maximal autorisé dans un trait. Ce transfert s'interrompt à la fin de la scène, mais ne peut pas être interrompu de manière prématurée. Cette vertu ne peut être utilisée qu'une seule fois par scène.

Confiant

Il émane du PJ une telle confiance et un tel sang-froid que cela énerve ses adversaires, qui ont l'impression qu'il sait quelque chose qu'ils ignorent.

Vous pouvez activer cette vertu afin de gagner un rang de peur de 1 pour une scène. Votre MJ trouvera les règles concernant les effets de la peur dans le livret qui lui est consacré.

Courageux

Certaines créatures de Théah peuvent faire naître une peur surnaturelle dans le cœur des hommes, mais le PJ est insensible à leurs pouvoirs, ce qui le rend particulièrement dangereux pour elles. Un monstre qui a l'habitude de voir les gens fuir en proie à la plus grande terreur risque, confronté à un PJ de cette trempe, de douter de ses pouvoirs et de se demander dans quelle mesure cette fois-ci il n'est pas passé du statut de prédateur à celui de proie.

Vous pouvez activer cette vertu afin de rediriger un effet de peur vers l'un des adversaires du PJ. Cela signifie que le niveau de peur d'une créature l'affectera elle et non pas lui. Le reste du groupe sera affecté normalement par le niveau de peur de la créature.

Exemplaire

Le PJ est un exemple vivant. Il est particulièrement doué dès qu'il s'agit de montrer aux autres comment reproduire ses mouvements et les amener à coordonner leurs efforts avec les siens.

Vous pouvez activer cette vertu pour permettre au reste du groupe, lors d'une activité commune (se déplacer silencieusement en groupe dans une forêt, par exemple), d'utiliser le rang d'une des compétences du PJ. Cette vertu ne peut être activée que pour un seul jet de compétence.

Impassible

Grâce à ses réflexes, le PJ réagit en un clin d'œil aux changements de situations : si quelqu'un lui saute dessus depuis un balcon, il fait calmement un pas de côté ; quand il manque de se faire couper en deux par des lames mortelles qui déchiquettent le plancher, il a la présence d'esprit de sauter hors de leur trajectoire.

Vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets de la surprise sur votre PJ. Cette vertu n'a d'effet qu'à l'égard de votre PJ.

Inspiré

Le PJ a de subits éclairs de génie. Il peut ainsi remarquer qu'il y a le même nombre de fresques murales que de boutons sur une mystérieuse relique de Syrneath, ce qui pourrait bien l'amener à en déduire que les fresques sont autant d'indices concernant la fonction de chacun de ces boutons.

Vous pouvez activer cette vertu afin d'obtenir un coup de pouce de la part du MJ : fournissez-lui une idée générale du problème sur lequel vous butez et il devra vous donner une piste pour vous aider à le résoudre. Qui pourra prendre la forme d'une allusion directe ou d'une énigme (bien plus facile à résoudre que le problème principal).

Intuitif

Sans que l'on sache comment, le PJ semble savoir des choses qu'il ne devrait pas savoir. Dans son esprit, des bribes d'informations se mêlent les unes aux autres, ce qui lui permet de tirer des conclusions auxquelles personne d'autre n'aurait pu aboutir. Ces intuitions ne lui donnent pas toujours la bonne réponse, mais elles le mettent toujours sur la bonne voie.

Cette vertu n'a aucun coût d'activation, mais elle ne peut être déclenchée que par votre MJ. Lorsqu'il le fait, il vous donnera un indice ou une information qui remettra le PJ sur la bonne piste. À la fin de chaque partie, vous recevrez 2 points d'expérience supplémentaires, moins 1 par activation de cette vertu, mais vous pourrez refuser que le MJ l'active pour préserver ces points d'expérience. Si cette vertu est activée plus de deux fois, les points d'expérience correspondants seront soustraits au total de ceux accordés à la fin de l'aventure.

Maître de soi

Les piques verbales et les petites provocations restent sans effet sur le PJ. Il perçoit très bien ce que dissimule une tentative de séduction et peut donc y résister facilement. Et, bien évidemment, nul n'est capable de l'intimider.

Vous pouvez activer cette vertu afin de faire automatiquement échouer toute utilisation du système de répartition (cf. p. 200) contre le PJ.

Mystérieux

Certaines personnes pensent que le PJ doit avoir quelques gouttes de sorcellerie dans les veines, tandis que d'autres lui trouvent un drôle d'air avec ses oreilles légèrement en pointe et son regard perçant. Et il est vrai que le PJ a toujours eu des impressions qu'il ne parvenait pas à comprendre : il sait juste qu'elles l'avertissent de l'imminence d'un danger.

Vous pouvez activer cette vertu quand vous le désirez. La prochaine fois que votre MJ sera sur le point de vous faire un de ces cadeaux empoisonnés dont il a le secret, il devra vous prévenir d'une façon ou d'une autre avant d'agir. Une fois averti, il vous faudra dépenser un autre dé d'héroïsme pour réactiver cette vertu.

Observateur

Le PJ prête attention au moindre détail : il remarque sans coup fêrir le moindre frémissement de la flamme d'une torche à proximité d'un passage secret et les regards hostiles que lancent les dames à son interlocuteur. Ce don pour l'observation est comme une seconde nature pour le PJ, auquel il est rare qu'un indice important échappe.

Vous pouvez activer cette vertu pour réussir automatiquement un jet de perception.

Passionné

C'est lorsqu'il se balance au bout d'une corde pour empêcher sa bien-aimée d'aller s'écraser sur des récifs déchiquetés que le PJ est le meilleur. Dans ces moments-là, rien ne lui échappe et il peut alors se surpasser et accomplir des exploits incroyables.

Vous pouvez activer cette vertu afin de doubler le nombre de dés que vous auriez normalement pu garder pour une action au cours de laquelle le PJ sauve directement la vie d'un être aimé ou d'un ami.

Perspicace

Pour combattre le mal, il faut le comprendre, et le PJ est particulièrement doué en la matière. Il n'apprécie peut-être pas cette faculté, mais elle lui permet de se mettre dans la peau d'un ennemi et de le comprendre.

Vous pouvez activer cette vertu pour prédire la prochaine action d'un vilain ou d'un homme de main. Une fois que votre MJ vous aura indiqué cette action, il ne pourra pas en changer en fonction de la manière dont vous allez réagir.

Psychologue

La nature humaine n'a pas de secret pour le PJ, qui parvient rapidement à cerner les principaux traits de caractère de ses semblables. Un don qui lui est très utile pour discerner certaines faiblesses chez ses interlocuteurs ou évaluer la force d'un ennemi.

Vous pouvez activer cette vertu afin de déterminer quel arcane, le cas échéant, domine la vie d'un PJ ou d'un PNJ. De

plus, si vous déterminez qu'un vilain est doté d'un don (et non pas d'un défaut), alors vous pourrez dépenser des dés pour tenter d'annuler les effets de ce don, tout comme vous pourriez le faire pour empêcher l'activation d'un travers.

Rassurant

Les autres se sentent bien en compagnie du PJ, qui semble avoir un don pour les faire se sentir à l'abri. Et ses camarades d'aventure resteront calmes si le PJ ne se départit pas de son sang-froid, même si le groupe était attaqué par un monstre repoussant.

Vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets d'un niveau de peur affectant votre groupe (y compris votre PJ), jusqu'à la fin de la scène.

Victorieux

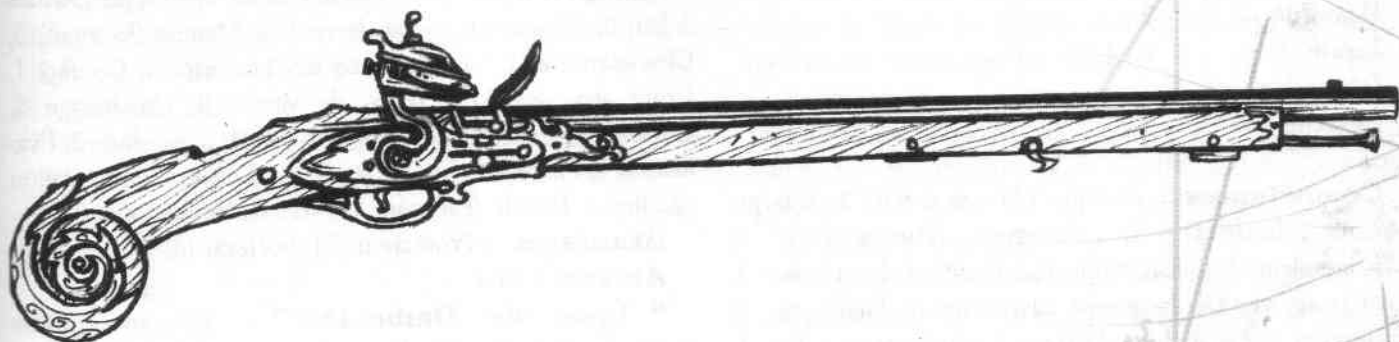
Les dieux de la guerre veillent sur le PJ : quand tout semble perdu au cours d'une bataille, il puise dans une incroyable réserve d'énergie qui lui permet finalement de vaincre son adversaire, s'il parvient à passer outre sa défense.

Activez cette vertu après avoir touché l'adversaire du PJ, mais avant de faire votre jet de dommages. Cette vertu permet de lui infliger automatiquement une blessure grave, sans même faire de jet.

Volontaire

Dit simplement, il n'y a rien en ce bas monde qui pourrait empêcher le PJ d'atteindre son but. Absolument rien.

Vous pouvez activer cette vertu pour empêcher des PNJ d'utiliser des dés d'héroïsme lorsqu'ils affrontent directement le PJ. Cet effet durera jusqu'à la fin de la scène.





Exemples d'archéologues

Garde du corps eisenör

Gaillardise	3
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

Compétences : Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Armes lourdes) 3, Attaque (Panzerfaust) 3, Charlatanisme 3, Chirurgie 1, Course de vitesse 1, Crochetage 1, Déplacement silencieux 3, Diagnostic 3, Équitation 3, Escalade 2, Filature 3, Guet-apens 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Parade (Armes lourdes) 3, Parade (Panzerfaust) 3, Parier 1, Premiers secours 3

Avantages : Académie militaire (2), Appartenance : Société des explorateurs (5), Protecteur (2)

Arcane : Passionné

Fortune : 30 G de base, puis 10 G par mois

Archéologue de Vendel

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	3
Panache	2

Compétences : Céramiste 1, Contact 3, Course de vitesse 1, Danse 1, Diplomatie 2, Écrivain public 2, Éloquence 2, Escalade 3, Étiquette 1, Histoire 2, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Marchandage 1, Mathématiques 1, Mode 1, Occultisme 2, Orientation citadine 1, Philosophie 1, Politique 2, Recherches 3

Avantages : Appartenance : guilde marchande (4), Société des explorateurs (5), Linguiste (2), Polyglotte : avallonien (1), eisenör (1), haut eisenör (1), montagnois (1), théan (L/É) (3), Relation : contrebandier (1), maître de port (1), Université (3)

Arcane : Envieux

“ Épées de Damoclès ” : Phobie (1), Rivalité (2)

Fortune : 2g2 x 3 G de base, puis 2g2 G par mois

Pilleur de ruines vodacci

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	4
Détermination	2
Panache	2

Compétences : Amortir une chute 1, Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Attaque (Escrime) 3, Charlatanisme 1, Connaissance des bas-fonds 1, Contact 1, Coup aux yeux 1, Course de vitesse 3, Crochetage 2, Déplacement silencieux 2, Écrivain public 2, Escalade 3, Évaluation 1, Filature 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Orientation citadine 2, Parade (Escrime) 3, Parier 1, Roulé-boulé 2

Avantages : Protecteur (6), Scélérat (3)

Arcane : Fier

“ Épée de Damoclès ” : Ennemi intime (membre de la Société des explorateurs) (1)

Fortune : 240 G de base, puis 20 G par mois

Note : Réputation initiale à -10 points

Exemples de courtisans

Danseur castillien

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	2
Détermination	2
Panache	3

Compétences : Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Combat de rue) 2, Attaque (Couteau) 3, Chant 1, Comédie 1, Connaissance des nœuds 1, Coup à la gorge 1, Coup aux yeux 1, Danse 3, Éloquence 1, Équilibre 3, Escalade 1, Évaluation 1, Gréer 1, Joaillier 2, Lancer (Couteau) 1, Parade (Couteau) 3, Sauter 1

Avantages : Grand buveur (1), Polyglotte : montagnois (1), vodacci (1), Protecteur (2)

Arcane : Mystérieux

“ Épée de Damoclès ” : Pourchassé (2)

Fortune : 30 G de base, 10 G par mois

Ambassadeur d'Ussura

Gaillardise	3
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	3
Panache	2

Compétences: Attaque (Pugilat) 2, Chant 1, Claque sur l'oreille 1, Comédie 2, Danse 2, Diplomatie 1, Direct 2, Éloquence 3, Étiquette 3, Jeu de jambes 3, Mode 1, Narrer 1, Pêche 1, Piéger 2, Pister 2, Politique 1, Signes de piste 1, Sincérité 1

Avantages : Dur à cuire (3), Grand (5), Héritage (1), Linguiste (2), Polyglotte : montagnois (L/É) (3), théan (L/É) (4), ussuran (L/É) (1)

Arcane : Dévoué

Fortune : 500 G de base, puis 0 G par mois

Marchand vendelar

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	2
Panache	2



Compétences : Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Escrime) 3, Contact 3, Course de vitesse 3, Danse 1, Éloquence 3, Escalade 1, Étiquette 3, Évaluation 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Marchandage 1, Mode 1, Orientation citadine 3, Parade (Escrime) 3, Pique-assiette 1, Sens des affaires 2, Sincérité 1, plus n'importe quelle compétence de base de Marchand au rang 3

Avantages : Appartenance : guilde marchande (4), Domestiques : garde du corps (3), Linguiste (2), Polyglotte : montagnois (L/É) (2), théan (L/É) (3), vodacci (L/É) (2)

Arcane : Cupide

“ Épée de Damoclès ” : Obnubilé (2)

Fortune : 3g2 x 3 G de base, puis 3g2 G par mois



Exemples de pirates / marins

Homme d'équipage avalonien

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	2
Détermination	3
Panache	2

Marin : Attaque (Arme improvisée) 1, Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Combat de rue) 3, Attaque (Couteau) 3, Chant 3, Connaissance de la mer 1, Connaissance des nœuds 3, Course de vitesse 1, Équilibre 3, Escalade 3, Gréer 3, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Lancer (Arme improvisée) 1, Parade (Couteau) 3

Avantage : Charge (2)

Arcane : Charismatique

“ Épée de Damoclès ” : Rivalité (2)

Fortune : 30 G de base, puis 10 G par mois

Pilote castillien

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	3
Détermination	2
Panache	2

Compétences : Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Pugilat) 3, Connaissance des nœuds 1, Course de vitesse 3, Direct 2, Équilibre 3, Escalade 3, Gréer 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Navigation 3, Piloter 3

Avantages : Beauté du diable (3), Éducation castillienne (10), Héritage (1), Polyglotte : théan (L/É) (0)

Arcane : Observateur

“ Épée de Damoclès ” : Véritable identité (3)

Fortune : 500 G de base, puis 0 G par mois

Chien de mer, sorcier Porté

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	3

Sorcellerie (Porté / sang pur) : Amener 2, Ensanglanter 2, Poche 3

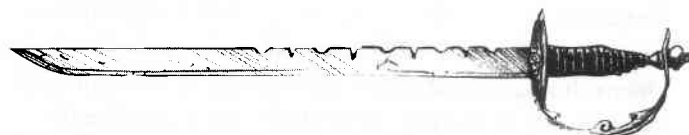
Compétences : Attaque (Escrime) 1, Charlatanisme 1, Connaissance des nœuds 1, Contact 1, Course de vitesse 1, Danse 1, Diagnostic 1, Éloquence 1, Équilibre 1, Escalade 3, Étiquette 1, Gréer 1, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Mode 1, Orientation citadine 1, Parade (Escrime) 2, Premiers secours 3

Avantages : Noble (5), Polyglotte : avalonien (L/É) (3), montagnois (L/É) (1), vodacci (L/É) (2)

Arcane : Indécis

“ Épée de Damoclès ” : Maudit (3)

Fortune : 1500 G de base, puis 500 G par mois



Exemples de prêtres

Prêtre castillien

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	2
Panache	2

Compétences : Charlatanisme 1, Chirurgie 2, Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Danse 1, Diagnostic 2, Diplomatie 3, Écrivain public 2, Éloquence 3, Étiquette 1, Histoire 2, Mathématiques 1, Mode 1, Orientation citadine 3, Philosophie 2, Pique-assiette 1, Premiers secours 3, Recherches 2, Sciences de la nature 2, Théologie 3

Avantages : Foi (5), Ordonné (4), Polyglotte : castillien (L/É) (1), montagnois (1), théan (L/É) (3), Relation : membre du Collège Invisible (1), Université (3)

Arcane : Confiant

Fortune : 90 G de base, puis 30 G par mois

Aumônier maritime d'Inismore

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	3
Panache	2

Compétences : Attaque (Pugilat) 3, Chant 3, Charlatanisme 1, Chirurgie 1, Connaissance des nœuds 2, Dentiste 1, Diagnostic 3, Direct 3, Équilibre 3, Escalade 2, Gréer 2, Histoire 2, Jeu de jambes 3, Mathématiques 1, Musique (instrument à préciser) 2, Philosophie 3, Premiers secours 3, Recherches 2, Théologie 1, Uppercut 3

Avantages : Foi (5), Ordonné (4), Volonté indomptable (3)

Arcane : Dévoué

Fortune : 90 G de base, puis 30 G par mois

Prêtre vodacci

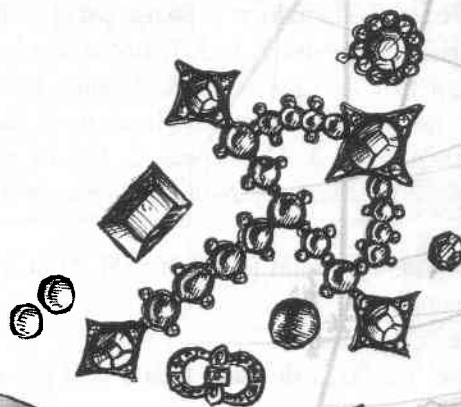
Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	4
Détermination	2
Panache	2



Compétences : Attaque (Couteau) 3, Charlatanisme 1, Chirurgie 1, Course de vitesse 2, Danse 1, Diagnostic 3, Éloquence 3, Escalade 1, Étiquette 3, Mode 1, Diplomatie 1, Histoire 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mathématiques 1, Parade (Couteau) 3, Philosophie 2, Pique-assiette 2, Premiers secours 3, Recherches 3, Théologie 1

Avantages : Ordonné (4), Polyglotte : castillien (L/É) (3), théan (L/É) (4)

Fortune : 90 G de base, puis 30 G par mois





Exemple de sorciers

Mage Glamour d'Avalon

Gaillardise	1
Dextérité	2
Esprit	1
Détermination	3
Panache	2

Sorcellerie (Glamour / sang pur) : L'homme vert 1, Le chasseur cornu 2, Jack 1, Robin des bois 3

Compétences : Attaque (Arc) 3, Attaque (Escrime) 3, Course de vitesse 1, Déplacement silencieux 3, Escalade 1, Fabricant de flèches 3, Guet-apens 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Parade (Escrime) 2, Pister 2, Survie 2, Tir instinctif 3

Avantages : Citation (4), Noble (5), Trait légendaire (Détermination) (1)

Arcane : Ambitieux

Fortune : 1500 G de base, puis 500 G par mois

Mage ussuran

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

Sorcellerie (Pyeryem / demi-sang) :

Homme 1, Ours kodiak 2

Espion : Attaque (Arbalète) 3, Attaque (Armes lourdes) 3, Course de vitesse 1, Déplacement silencieux 3, Escalade 1, Étreinte 1, Fabricant de flèches 3, Filature 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Parade (Armes lourdes) 3, Pas de côté 1, Prise 3, Recharger (Arbalète) 1, Sincérité 1

Avantages : Dur à cuire (3), Polyglotte : théan (3), Noble (5)

Fortune : 1500 G de base, puis 500 G par mois

Sorcier maritime vestenmannavnjar

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	3
Détermination	2
Panache	2

Sorcellerie (Lærdom / demi-sang) :

Stans 1, Nød 1, Villskap 1

Malandrin : Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Armes lourdes) 3, Contact 2, Connaissance des bas-fonds 1, Connaissance des nœuds 1, Course de vitesse 1, Équilibre 3, Escalade 3, Gréer 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Orientation citadine 3, Parade (Armes lourdes) 3, Perception du temps 1

Avantages : Héritage (3), Polyglotte : théan (3), Scélérat (3)

“ Épée de Damoclès ” : Vendetta (contre un Vendelar) (3)

Fortune : 1500 G de base, puis 500 G par mois



Exemples de spadassins

Pirate eisenör

Gaillardise	3
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	2

École d'escrime (Eisenfaust) (25) :

Coup puissant 1

Compétences : Attaque (Armes lourdes) 3, Attaque (Armes à feu) 3, Attaque (Panzerfaust) 3, Attaque (Pugilat) 2, Connaissance de la mer 2, Connaissance des nœuds 1, Direct 1, Équilibre 3, Escalade 3, Gréer 1, Jeu de jambes 3, Parade (Armes lourdes) 3, Parade (Panzerfaust) 3, Recharger (Armes à feu) 3, Uppercut 2

Avantages : Appartenance : école d'escrime (0), Héritage (1)

Arcane : Présomptueux

Fortune : 500 G de base, puis 0 G par mois

Duelliste montaginois

Gaillardise	2
Dextérité	3
Esprit	2
Détermination	2
Panache	3

École d'escrime (Valroux) (25) :

Double parade 1

Compétences : Attaque (Couteau) 2, Attaque (Escrime) 3, Course de vitesse 1, Cuisinier 3, Danse 3, Éloquence 1, Escalade 1, Étiquette 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mode 3, Parade (Couteau) 3, Parade (Escrime) 2

Avantages : Appartenance : école d'escrime (0), guilde marchande (4), Grand buveur (1), Réflexes de combat (3)

Fortune : 3g2 x 3 G de base, puis 3g2 G par mois

Garde du corps vestenmannavnjar

Gaillardise	2
Dextérité	2
Esprit	2
Détermination	2
Panache	3



École d'escrime (Leegstra) (25) :

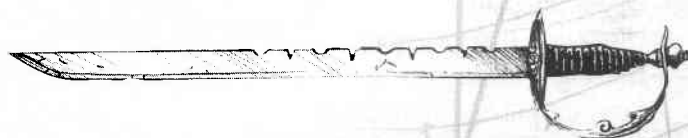
Corps à corps 1, Coup puissant 1, Fente en avant 1

Compétences : Attaque (Armes lourdes) 3, Contact 3, Course de vitesse 2, Discrétion 3, Escalade 2, Étiquette 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Mode 2, Orientation citadine 2, Parade (Armes lourdes) 3, Prise 3, Tâches domestiques 2

Avantages : Appartenance : école d'escrime (0), Grand (3), Protecteur (6)

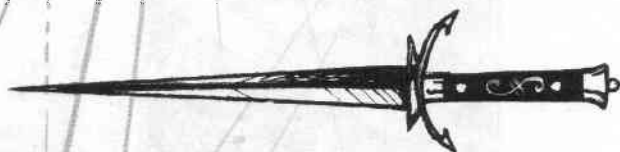
Arcane : Impulsif

Fortune : 120 G de base, puis 40 G par mois



Liste récapitulative des compétences

Note : les compétences de spadassin (cf. p. 148), même si elles sont considérées comme des compétences avancées, ne s'acquièrent pas en " achetant " des spécialisations et ne figurent donc pas dans cette liste



I. - Compétences de base

- Attaque (Arbalète, Arc, Armes à feu, Armes d'hast, Armes lourdes, Combat de rue, Couteau, Escrime, Panzerfaust, Pugilat)

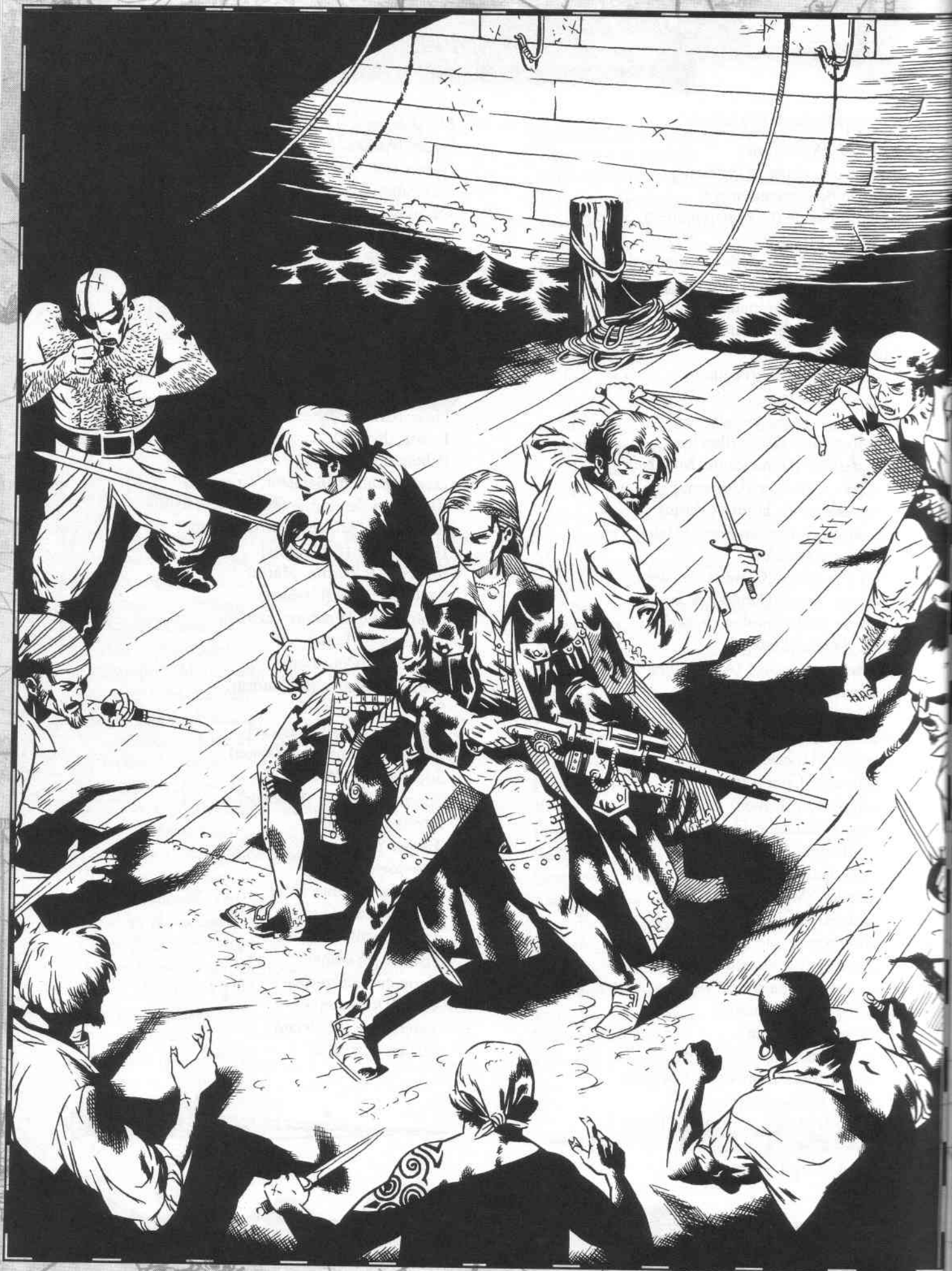
- Aubergiste (Marchand)
- Barbier (Marchand)
- Boucher (Marchand)
- Calligraphe (Marchand)
- Céramiste (Marchand)
- Chant (Artiste, Bateleur)
- Charlatanisme (Criminel, Médecin)
- Comédie (Bateleur)
- Compositeur (Artiste)
- Connaissance des nœuds (Marin)
- Contact (Malandrin)
- Course de vitesse (Athlétisme)
- Couturier (Marchand)
- Création littéraire (Artiste)
- Cuisinier (Marchand)
- Danse (Bateleur, Courtisan)
- Déplacement silencieux (Chasseur, Criminel, Espion)
- Dessin (Artiste)
- Diagnostic (Médecin)
- Direct (Pugilat)
- Discrétion (Domestique)
- Dressage (Cavalier)
- Écrivain public (Marchand)
- Éloquence (Bateleur, Courtisan)
- Équilibre (Marin)
- Escalade (Athlétisme, Marin)

- Étiquette (Courtisan, Domestique)
- Équitation (Cavalier)
- Fabricant de bougies (Marchand)
- Fabricant de flèches (Arbalète, Arc, Marchand)
- Fabricant de voiles (Marchand)
- Filature (Criminel, Espion)
- Fileur (Marchand)
- Forgeron (Marchand)
- Fourreur (Marchand)
- Gréer (Marin)
- Histoire (Érudit)
- Jardinier (Marchand)
- Jenny (Marchand)
- Jeu de jambes (Athlétisme, Pugilat)
- Joaillier (Marchand)
- Lancer (Athlétisme)
- Masseur (Marchand)
- Mathématiques (Érudit)
- Meunier (Marchand)
- Mode (Courtisan, Mode)
- Musique (Artiste)
- Orientation citadine (Malandrin)
- Papetier (Marchand) :
- Parade (Armes d'hast, Armes lourdes, Bouclier, Couteau, Escrime, Panzerfaust)
- Parier (Criminel)
- Philosophie (Érudit)
- Potier (Marchand)
- Premiers secours (Médecin)
- Prise (Lutte)
- Recherches (Érudit)
- Régisseur (Marchand)
- Sculpture (Artiste)
- Stratégie (Commandement)
- Tâches domestiques (Domestique)
- Tactique (Commandement)
- Tailleur (Marchand)
- Teinturier (Marchand)
- Tisserand (Marchand)
- Tonnelier (Marchand)
- Verrier (Marchand)
- Vigneron (Marchand)

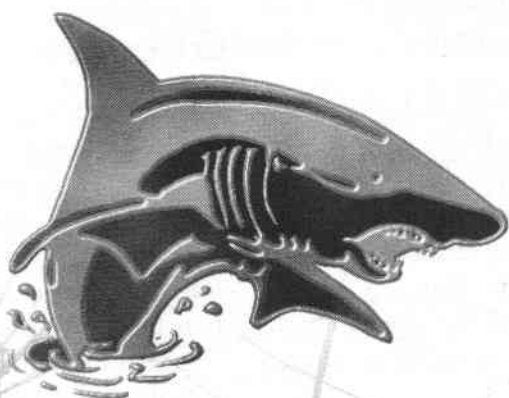
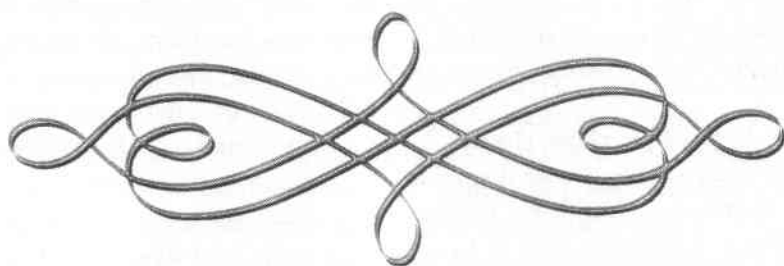


II. - Compétences avancées

- Acrobatie (Athlétisme)
- Amortir une chute (Athlétisme)
- Artillerie (Commandement)
- Artillerie navale (Commandement)
- Astronomie (Érudit)
- Attaque (Arme improvisée, Bouclier)
- Cancanier (Courtisan, Domestique)
- Cartographie (Commandement, Marin)
- Casser un membre (Lutte)
- Chirurgie (Médecin)
- Claquer sur l'oreille (Pugilat)
- Code secret (Espion)
- Commander (Commandement)
- Comportementalisme (Bateleur)
- Comptabilité (Domestique, Marchand)
- Conduite d'attelage (Domestique)
- Connaissance de la mer (Marin)
- Connaissance des bas-fonds (Malandrin)
- Corruption (Espion)
- Coup à la gorge (Combat de rue)
- Coup aux yeux (Combat de rue)
- Coup de pied (Combat de rue)
- Coup de tête (Lutte)
- Course d'endurance (Athlétisme)
- Crochetage (Criminel)
- Débrouillardise (Criminel, Malandrin)
- Déguisement (Bateleur, Espion)
- Dentiste (Médecin)
- Diplomatie (Courtisan)
- Dissimulation (Espion)
- Dressage (Bateleur, Chasseur)
- Droit (Érudit)
- Étreinte (Lutte)
- Évaluation (Marchand)
- Examiner (Médecin)
- Falsification (Espion)
- Galvaniser (Commandement)
- Guet-apens (Chasseur, Commandement, Criminel)
- Interrogatoire (Espion)
- Intrigant (Courtisan)
- Jouer (Courtisan)
- Lancer (Arme improvisée, Couteau)
- Langage des signes (Espion)
- Lire sur les lèvres (Courtisan, Espion)
- Logistique (Commandement)
- Majordome (Domestique)
- Marchandage (Domestique, Marchand)
- Nager (Athlétisme, Marin)
- Narrer (Bateleur)
- Navigation (Marin)
- Occultisme (Érudit)
- Parade (Arme improvisée)
- Pas de côté (Athlétisme)
- Pêche (Chasseur)
- Perception du temps (Marin)
- Pickpocket (Criminel)
- Piéger (Chasseur)
- Piloter (Marin)
- Pique-assiette (Courtisan)
- Pister (Chasseur)
- Poison (Espion)
- Politique (Courtisan)
- Prestidigitation (Bateleur, Criminel)
- Réception de charge (Armes d'hast)
- Recharger (Arbalète, Armes à feu)
- Roulé-boulé (Athlétisme)
- Sauter (Athlétisme, Marin)
- Sauter en selle (Cavalier)
- Sciences de la nature (Érudit)
- Se dégager (Lutte)
- Séduction (Courtisan)
- Sens des affaires (Malandrin)
- Service (Marchand)
- Signes de piste (Chasseur)
- Sincérité (Courtisan, Espion)
- Soulever (Athlétisme)
- Spectacle de rue (Bateleur)
- Survie (Chasseur)
- Tanner (Chasseur)
- Théologie (Érudit)
- Tir à l'arc monté (Arc)
- Tir d'adresse (Arc)
- Tir instinctif (Arc)
- Tricher (Criminel)
- Uppercut (Panzerfaust, Pugilat)
- Valet (Domestique)
- Vétérinaire (Médecin)
- Voltige (Cavalier)



Confrontation



Quatrième partie

Archibald

Parfaitement immobile dans le halo de la lueur de la torche, il attendait son navire. Il avait déjà trois heures de retard et Archibald était glacé jusqu'aux os. La chope de vin tiède était désormais vide et il frissonnait. Il remonta un peu plus son col et serra un peu plus ses bras contre sa poitrine. Il battit de la semelle. Il fit les cent pas entre l'extrême limite de la lumière diffusée par la torche et sa source.

Trois heures de retard.

Il était sur le point d'aller chercher une autre chope du liquide qu'ils appelaient vin (il avait des doutes) à la taverne quand il vit un canot manœuvré par deux hommes sortir lentement de l'obscurité pour se diriger vers le quai. Il regarda à nouveau et comprit qu'il s'était trompé : un homme et une femme. Il plissa les yeux pour distinguer le nom du navire malgré la lumière de la torche... encore un peu... plus près.

" *La Dulcinea*, murmura-t-il. Quelque chose cloche. "

Du quai, il entendait les deux silhouettes se disputer. Elles ne cessèrent pas un moment, même pour monter sur le quai et attacher le canot. L'homme, petit et brun, avait un accent inish - ce qui fit sourire Archibald. La femme, plus grande et blonde, parlait l'avalonien avec un accent. Le marin d'Inismore lui fournit les pièces qui lui manquaient.

" Si tu continues, je te renvoie dans ton paradis couvert de neige à coups dans le train, Vendelar ! " dit-il en haussant le ton à chaque syllabe. La Vendelar répondit par un juron dans sa langue natale et l'Inish cracha. " À tes souhaits " dit-il.

Archibald s'approcha et toucha le bras de la Vendelar : il n'avait aucune envie de se frotter à l'Inish à la face cuirée et au juron facile. " Excusez-moi " murmura-t-il.

La Vendelar fit volte-face et lui planta son poing dans le menton. Archibald partit à la renverse, tâcha de retrouver son équilibre, n'y parvint pas et tomba dans le canot. Le premier son qu'il entendit alors fut l'éclat de rire de l'Inish. Il regarda en l'air et vit le marin qui se tenait le ventre à deux mains sur le quai.

" Mon père m'a toujours dit que les Avaloniens ne connaissaient rien aux femmes, tenta-t-il de dire entre deux gloussements. Et chaque jour que Théus fait, l'un de vous lui donne raison. "

Archibald était sur pied avant que le marin n'ait ouvert la bouche et nez à nez avec la Vendelar avant qu'il ait fini sa phrase. La femme était presque aussi grande que lui, sa longue tresse blonde et humide jetée par-dessus l'épaule.

" Ne me touche plus jamais, Avalonien. "

- La prochaine fois, c'est mon épée qui s'en chargera. "

Elle le regarda et vit l'épingle au revers de son manteau. Son regard glacial s'adoucit rapidement. " Un spadassin ? " Elle fit un pas en arrière. " C'est après moi que tu en as ? "

" Non. Mais il y a un temps pour tout. " Il défit la lanière de cuir accrochée au pommeau de sa rapière.

L'Inish, assis sur le quai, eut un petit sourire : " On peut faire confiance aux Avaloniens pour gâcher une bonne bagarre en tirant leur épée. "

Le spadassin se retourna pour lui faire face, puis s'immobilisa. Son regard brilla dans la lumière tremblotante. Le marin perçut la lueur dans son regard et comprit précisément ce que cela signifiait. Il se remit sur pied, ses coutelas dans les mains. Ils étaient tous les deux dos contre dos, presque instinctivement.

" Qu'est-ce que ça veut dire ? " demanda la Vendelar.

L'Inish sourit : " Des ennuis... "



O'Connell

" ... et de la pire espèce. " Il regarda par-dessus son épaule et remarqua du coin de l'œil le mouvement d'Hélène vers le canot. " Tu es avec moi, spadassin ? "

" Tout à fait, répondit-il "

- Quel est ton nom ? "

Il put presque sentir l'Avalonien sourire : " Tu leur diras que je m'appelle Archibald Montgomery. "

" Sean O'Connell. "

Et d'une seule voix ils dirent : " Rendez-vous là-bas. "

Un son lourd et dense heurta le quai et ils se retournèrent tous les deux : Hélène était agenouillée derrière un coffre de fer ouvert. O'Connell secoua la tête : " Je ne peux pas croire que tu aies insisté pour apporter ce... "



Confrontation

Quand il vit ce qu'elle tira du coffre, sa phrase se perdit dans la nuit. Elle courut vers eux, intégra le cercle et retint son souffle : " Je t'avais bien dit que nous en aurions besoin ".

Ils étaient cernés, mais O'Connell ne put détacher son regard du mousquet : " Au nom de la Dame, qu'est-ce que c'est que ça ? ".

Elle regarda l'Inish : " Si je te le disais, il n'y aurait plus de surprise ". Héléna tourna un bouton et le mousquet fit un bruit dont O'Connell jura qu'il s'agissait du gémissement d'une banesidhe.

Les ombres s'allongèrent. Ils resserrèrent le cercle. O'Connell sentit ses doigts tourner autour de ses lames au fur et à mesure que l'obscurité gagnait.

Soudain, le spadassin plongea en avant, la lueur de la torche accrochant un éclair d'acier. Avant qu'il ne touche le sol, deux ombres s'écroulèrent : l'une se tenait la gorge, l'autre le ventre. O'Connell sourit et fit de même, entaillant les ombres dans son mouvement.

Il sentit des mains s'abattre sur ses membres et ses épaules, mais il s'arracha à l'étreinte, par sa vitesse et son acier. Deux nouvelles ombres tombèrent avant qu'un coup imprudent ne lui vaille une estafilade du coude jusqu'au poignet. Il ne recula qu'une fois, mais ça suffisait. Trois hommes se jetèrent de tout leur poids sur lui et il alla heurter le quai, ses os contre les planches. Deux paires de mains trouvèrent rapidement ses poignets et les emprisonnèrent.

En face de lui, une bouche pleine de dents cassées souriait dans sa direction. Il frappa aussi fort qu'il put et le sourire s'évanouit, mais l'air qu'il expulsa ainsi des poumons de l'homme au sourire ébréché lui arriva en pleine figure et empestait le vin de mauvaise qualité et la bière éventée. Presque assez pour le faire vomir, mais pas assez.

Un autre visage, barré cette fois d'une longue cicatrice et agrémenté d'un bandeau sur un œil, prit la place de celui de l'homme au sourire. Mais pas de sourire. " Tenez-le bien, les gars. La dame le veut en un seul morceau. "

" J'ai déjà eu mon comptant de racoleurs ce mois-ci " se moqua-t-il. Toujours pas de sourire. Il vit une matraque s'élever et ferma les yeux...

(Deux mois plus tôt, O'Connell était en mer quand un éclair frappa le mât du navire et un mousse, un garçon que l'équipage appelait " P'tit Roy ", avait brûlé vif. Le bruit de l'éclair et l'odeur du cadavre carbonisé étaient depuis gravés dans sa mémoire. O'Connell pensait qu'il n'entendrait

jamais plus ce son, ni qu'il sentirait jamais plus cette odeur. Il se trompait.)

... et le tonnerre résonnait toujours dans ses oreilles quand il les rouvrit. Tous les assaillants se remettaient doucement debout et reculaient, les mains en l'air. O'Connell regarda sur sa gauche : il vit le spadassin couvert de sang, exténué et tâchant de reprendre son souffle. Sur sa gauche, Héléna, son arme encore fumante, arborant ce sourire si charmant dont elle a le secret.

" Écoutez-moi bien, cria-t-elle dans un castillien hésitant. Disparaissez. C'est fini. " Elle releva le canon fumant. " Ou j'en fais encore rôtir quelques-uns. "

Les Castillians acquiescèrent brièvement, tournèrent les talons et disparurent.

O'Connell se remit debout et se dirigea au centre du quai. Archibald lui emboîta le pas. Héléna tendit la main vers le spadassin : " Héléna Fjør " dit-elle.

Le spadassin lui serra la main : " Enchanté ".

Ils se retournèrent et regardèrent les corps sur le quai. Sept cadavres. Plus les blessés et leurs gémissements. Une dépouille carbonisée.

" Des amis à toi ? demanda Héléna au spadassin.

- J'allais te poser la même question. "

Elle s'agenouilla près de son coffre en fer et y rangea son mousquet. O'Connell secoua la tête : " Si la garde n'a pas entendu... "

Elle acquiesça : " Mieux vaut disparaître ".

" J'ai un endroit près d'ici " dit Archibald en rengainant sa lame.

O'Connell lui asséna une claque dans le dos : " Alors ne traînons pas ".

Ils s'engagèrent dans la ruelle sombre, laissant les témoignages du carnage derrière eux, quand Héléna demanda : " Au fait, qui attendais-tu sur ce quai ? "

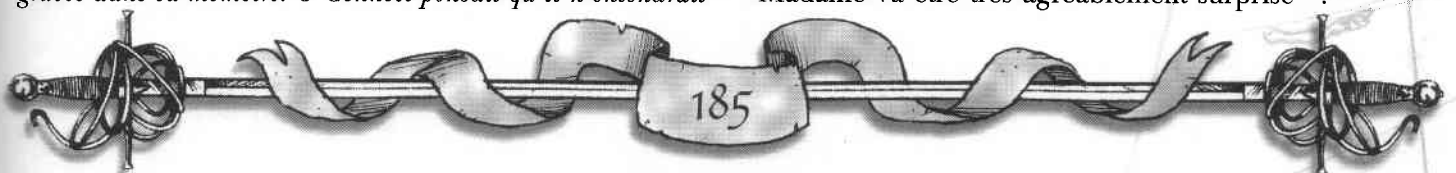
Le spadassin resta silencieux un instant et la dévisagea : " Un homme appelé Villanova " répondit-il.

" Quelle coïncidence, reprit-elle avec un sourire. C'est justement l'homme que nous cherchons. "

Dans un recoin très sombre d'une venelle très sombre, se déplaçant si silencieusement que même un spadassin ne pourrait la remarquer, une silhouette mince regarde le groupe disparaître.

" Le spadassin fera parfaitement l'affaire, murmura-t-elle. Les deux autres sont en prime. "

Elle se fondit à nouveau dans les ombres et sourit : " Madame va être très agréablement surprise ".



Quelques mots d'excuse

La plupart des règles présentées dans ce chapitre ont déjà été survolées au début de ce livret. Nous les présentons à nouveau ici par souci de commodité car, au risque de rendre ce livret redondant, nous pensons que cela en facilitera grandement l'utilisation.

Introduction

Les secrets de la 7^{ème} mer est davantage un jeu de narration qu'un jeu de rôles à proprement parler. On peut y jouer une nuit entière sans faire le moindre jet de dés et sans appliquer la moindre règle. Mais quand un conflit se fera jour, qu'il s'agisse d'un duel à l'épée ou d'un affrontement plus intellectuel, vous aurez besoin de règles. Celles présentées dans ce chapitre aideront le MJ et les joueurs à trancher les éventuels points de litige.

Traditionnellement, on fait appel aux règles lorsque l'issue d'une ou plusieurs actions entreprises par les joueurs est incertaine. L'attaque du Castillian a-t-elle porté ? La sorcière de la destinée est-elle parvenue à agir sur la destinée de tel PJ ? L'armure de l'Eisenör arrête-t-elle la balle tirée par le mousquetaire montagnais ? Toutes ces questions sont résolues par un jet de dés.

Les règles ont été conçues pour être souples : ce ne sont que des suggestions qui n'ont d'autre ambition que de fluidifier le cours du jeu. Si vous êtes de ceux qui appliquez un système de jeu dans ses moindres détails, utilisez les règles fournies. Si vous préférez choisir les règles dont vous allez vous servir, n'utilisez que le système de combat ou que celui de magie. Et de fait, si vous avez inventé des règles que vous préférez à celles que nous vous fournissons, ne vous gênez pas pour les utiliser. Après tout, c'est vous qui avez acheté ce jeu : qu'importe la façon dont vous en profitez. Essayez les différents mécanismes de jeu, voyez ceux qui " collent " à votre groupe de joueurs, puis modifiez-les si cela vous chante pour les faire correspondre encore mieux à vos besoins ou attentes spécifiques.

Dans tous les cas, n'oubliez jamais **la règle d'or de ce jeu** :

- Si les règles vous empêchent de profiter de ce jeu, ignorez-les.

- C'est la seule règle qu'il ne vous faudra jamais enfreindre.

Maintenant que nous en avons fini avec ces avertissements de rigueur, commençons par une brève histoire de temps.

Le temps

C'est le MJ qui règle l'écoulement du temps dans chaque aventure (et tranche les difficultés qui peuvent en résulter) et indique aux joueurs (en se référant à son bon sens) combien de temps s'est écoulé entre deux événements. Pendant les combats toutefois, traditionnellement plus complexes, le temps doit s'écouler plus lentement afin que chaque joueur comprenne avec précision le déroulement des événements. Les combats des secrets de la 7^{ème} mer se déroulent comme des films de capes et d'épées : les PJ se précipitent du haut de balcons, s'accrochent aux lustres, se laissent glisser le long de bannières et rattrapent leurs camarades en chute au tout dernier moment : gérer toutes ces actions en même temps peut effectivement s'avérer difficile.

Le système de combat des secrets de la 7^{ème} mer est divisé en **tours**. Un tour dure aussi longtemps que le MJ le jugera nécessaire, mais il est de toute manière toujours divisé en dix **phases** de durée égale. Les PJ pourront agir plusieurs fois par tour, mais d'ordinaire une seule par phase.

Dès qu'il ne s'agit plus de combat, le temps s'écoule de façon un peu plus fluide et est alors divisé en **scènes**, **actes**, **histoires** et **campagnes**. Une scène correspond à la rencontre d'un groupe spécifique de personnages ou un simple combat. Ainsi, si vous rencontrez un marchand sur la route et engagez la conversation avec lui, il s'agira d'une scène. Si vous engagez un combat dans une grange en feu et plongez dans un cours d'eau pour mettre un terme à la bataille, il s'agira également d'une scène.

Un acte est constitué d'un ensemble de scènes se déroulant dans une même zone géographique (une cité, par exemple). Si cinq combats différents ont lieu dans la cité de Freiburg, toutes ces scènes font partie du même acte. Si les PJ quittent ensuite Freiburg pour Carleon où ils auront à combattre à deux nouvelles reprises, il s'agira alors d'un autre acte et d'un troisième si, au cours de leur périple, ils se heurtent par exemple à des pirates. Ainsi, le premier acte se déroule à Freiburg et se compose de cinq scènes ; le deuxième acte se déroule sur la mer du



Commerce et comporte une scène unique (l'attaque des pirates) ; enfin, le troisième acte est composé de deux scènes qui se déroulent à Carleon. La plupart des actes sont constitués de deux à cinq scènes.

Une histoire est composée d'une série d'actes qui mènent une même intrigue du début à la fin. La plupart des histoires comptent d'un à six actes.

Enfin, une campagne est une série d'histoires qui mènent toutes vers une apogée, comme la restauration d'une puissante relique ou la mort d'un vilain récurrent.

Les jets de dés

Comme dans beaucoup de jeux de rôles, vous allez être amené à faire des jets de dés au cours de vos parties des secrets de la 7ème mer. Vous allez pour cela avoir besoin de dés à dix faces (D10), que vous trouverez, par exemple, dans le magasin où vous avez acheté ce jeu. Dans les développements qui suivent, vous rencontrerez souvent les deux expressions “ **lancez X dés** ” et “ **gardez X dés** ”.

Leur signification est simple : lorsque le MJ vous demandera, par exemple, de “ lancer cinq dés ” pour connaître l'issue d'une action, vous ferez votre jet en lançant cinq dés. S'il vous indique ensuite de “ garder trois dés ”, vous devez choisir trois des cinq dés que vous avez lancés, en général les meilleurs, pour calculer le résultat de votre jet.

Exemple 3.1 : Nicholas de Brasco est un duelliste vodacci. Lorsqu'il attaque un adversaire, le joueur qui l'incarne lance sept dés et en garde trois : il obtient 3, 5, 6, 7, 8, 9, 9 et décide donc de garder le 8 et les deux 9, ce qui lui donne un total de 26 (8+9+9).

Dans la plupart des cas, les bonus dont vous bénéficiez pour faire vos jets (qu'ils résultent d'un avantage, de l'utilisation de la sorcellerie...) vous permettent de lancer plus de dés, mais **pas de les garder**. Lorsque vous subissez un malus en nombre de dés non gardés, il faut d'abord l'appliquer aux dés que vous lancez mais ne gardez pas, puis, s'il reste des dés de pénalité, aux dés que vous gardez.

Exemple 3.2 : si vous lancez normalement quatre dés pour en garder trois et si vous subissez une pénalité de -2 dés non gardés, vous ferez alors votre jet en lançant et gardant deux dés. Après tout vous ne pouvez pas garder plus de dés que vous n'en lancez !

Le guilden

Vous trouverez ci-dessous le taux de change officiel du guilden tel qu'il a été fixé à sa création par la Ligue de Vendel

Avalon :

1 livre = 20 shillings et 1 shilling = 1 guilden

Castille :

1 doubloon = 100 maravedi et 20 maravedi = 1 guilden

Eisen :

1 mark = 10 florins = 100 pfennigs et 4 marks = 1 guilden, mais vous ne pourrez pas échanger officiellement des guildens contre des marks, des florins ou des pfennigs car les guildes marchandes sont en train d'essayer de retirer la monnaie eisenör de la circulation.

Montaigne :

1 sol = 12 pistoles et 1 guilden = 2 pistoles

Ussura :

1 guilden = 1 poulet ou équivalent (système de troc)

Vendel :

1 guilden = 100 cents

Vestenmannavnjar :

les natifs vestenmannavnjar refusent d'utiliser les guildens pour des raisons religieuses (système de troc)

Vodacce :

1 sénateur = 5 sièges. Les ligues marchandes de Vendel ont institué un taux d'échange de 3 sénateurs pour 1 guilden. Les natifs de Vodacce sont bien obligés de faire avec l'influence des guildes, qu'ils l'apprécient ou pas.

Les “ 10 ”

Comme son nom l'indique, un dé à dix faces peut donner dix résultats différents, un nombre variant de un à dix (le “ 10 ” est en général représenté par un “ 0 ”).

Si vous obtenez un 10, le dé concerné “ **explose** ”, c'est-à-dire que vous pouvez le relancer et ajouter le résultat au 10 déjà obtenu. Si, par exemple, vous obteniez un nouveau 10, vous pouvez l'ajouter au premier et continuer à relancer le même dé, jusqu'à ce que vous obteniez un résultat différent d'un 10.

Exemple 3.3 : un joueur obtient un 10 ; il lance le dé à nouveau et obtient un 5. Il fait la somme de ces deux nombres, pour un résultat total de 15 sur un seul dé. Tant que le joueur obtient des 10, il peut continuer à relancer et à additionner les résultats obtenus.



Lancer plus de dix dés

Si la plupart des joueurs apprécient généralement de lancer des pleines poignées de dés, il est difficile d'en tenir et d'en lancer plus de dix en une fois. Par conséquent, si vous devez, au cours d'une partie des secrets de la 7^{ème} mer, lancer plus de dix dés, vous ne lancerez que dix dés, mais garderez les dés au-delà du dixième. Ainsi, si vous devez lancer 12g6, vous ne tiendrez pas compte des onzième et douzième dés, mais en garderez deux de plus (10g8). Si vous dépassez 10g10, les dés supplémentaires (que vous les gardiez ou pas) deviennent un bonus de 10 que vous ajouterez au résultat de votre jet. Ainsi, 15g10 devient 10g10 + 50, et 11g11 devient 10g10 + 20.

Traits

(Nous vous conseillons, à ce stade, de vous munir d'une feuille de personnage - vous en trouverez un exemplaire à la fin de cet ouvrage : vous comprendrez mieux les différents mécanismes de jeu si vous l'avez sous les yeux)

Votre personnage est-il fort ? Rapide ? Rusé et malin ? Endurant ? Comment le distinguer dans la foule ? La valeur de ses traits permettra de répondre à ces questions. Et comme dans la vie, certains PJ seront plus forts, plus rapides ou plus attirants que d'autres. Chaque Théan est défini par un certain nombre de **traits**, dont la valeur s'échelonne de **1 à 5**. Un personnage ayant un rang 4 en Gaillardise sera plus fort que celui qui n'a qu'un rang de 1, et ainsi de suite.

Chaque PJ est également défini par cinq traits : la Gaillardise, la Dextérité, la Détermination, l'Esprit et le Panache. La valeur du PJ dans chacun de ses traits est représentée par un **rang**. Tous les traits sont divisés en cinq rangs. Plus son rang dans un trait est élevé, plus le personnage est capable dans les aptitudes qu'il recouvre.

Dans la plupart des cas, c'est le rang dans chacun des traits de votre PJ qui vous indiquera combien de dés vous devez garder lors d'un jet.

Exemple 3.4 : Nicholas a un rang de 4 en Dextérité ; lorsque le joueur qui l'incarne fera un jet faisant appel à l'agilité ou la coordination de son PJ, il lancera et gardera au moins quatre dés.

Rang 0 dans un trait

Certains PJ peuvent avoir un rang de 0 dans un trait. Cela signifie qu'ils sont particulièrement faibles dans cet aspect de

leur personnage. Un héros doté d'un rang de 0 en Dextérité peut être estropié, tandis qu'un héros doté d'un rang de 0 en Gaillardise pourrait être gravement malade.

Un joueur qui doit faire un jet basé sur un trait d'un PJ qui est au rang 0 lance et garde toujours un dé. Mais, s'il obtient 0, c'est un "zéro", et pas un "dix" (conséquence supplémentaire : le dé ne pourra pas "exploser"). Enfin, en cas de jet d'opposition contre un PJ doté d'un rang de 0 dans le trait approprié, le ND du jet est de 5.

Si le PJ dispose de compétences applicables, le joueur peut les utiliser normalement pour faire son jet, mais les restrictions énoncées ci-dessus s'appliquent toujours, et à tous les dés.

Exemple 3.5 : Jean-Marie est un paysan montagnois doté d'un rang de 0 en Esprit, ce qui signifie que Jean-Marie n'est assurément pas le garçon le plus brillant de sa région. Un charlatan débarque à la ferme du simplet afin de lui vendre des graines magiques. Jean-Marie doit alors effectuer un jet d'opposition d'Esprit contre le charlatan. Le ND du jet du charlatan est de 5 en raison du rang de 0 en Esprit de son adversaire. De plus, si Jean-Marie obtient un résultat de 0 sur son dé, il ne comptera pas comme un 10, mais comme un 0 et ne pourra donc le relancer.

Spécialisations

À l'instar des traits, tous les PJ possèdent des spécialisations. Mais si tous les PJ sont définis par les mêmes cinq traits (même si l'un ou plusieurs d'entre eux sont au rang 0), ils peuvent avoir bien plus de spécialisations.

Si les traits reflètent ce qu'est le PJ, ses spécialisations reflètent ce qu'il sait : tous les PJ sont définis par les mêmes traits, mais tous ne possèdent pas les mêmes spécialisations. Deux PJ, qui auront forcément les mêmes traits, pourront avoir (et généralement auront) des spécialisations totalement différentes car comme chacun vit une histoire différente, chacun tire des leçons différentes, parfois même d'expériences similaires. Et même deux PJ qui auront eu le même maître d'escrime deviendront deux escrimeurs différents pourvus de compétences et de capacités différentes.

Chaque spécialisation recouvre une série de compétences, qui sont des aptitudes que le PJ a acquises dans le cadre de cette spécialisation.

Les compétences facilitent d'ordinaire l'accomplissement d'actions en rapport avec l'activité que représente la compétence, comme nager ou parer un coup à l'aide d'une main gauche.

Deux types de jet

Le système de jeu des secrets de la 7ème mer repose sur deux types de jets de dés : le jet simple (le PJ agit seul, faisant appel pour réussir à ses seules caractéristiques) et le jet d'opposition (le PJ s'oppose à l'action entreprise par un autre personnage ou est empêché d'agir par un autre personnage).

Le jet simple

Un jet simple est une action dont le résultat repose uniquement sur les capacités du PJ. Aura-t-il la force de soulever cette table et de la jeter ? Parviendra-t-il à crocheter cette serrure ? Ces deux questions seront résolues par un jet simple. Voici comment cela fonctionne :

1) le joueur annonce l'action qu'entreprend son PJ ; le MJ lui indique quel trait du personnage utiliser pour faire son jet, puis détermine le niveau de difficulté (ND) de l'action.

2) le joueur lance un nombre de dés égal au rang de son PJ dans le trait concerné et fait la somme des résultats obtenus.

3) le MJ compare ce résultat au ND qu'il avait fixé : s'il est supérieur ou égal à ce ND, le personnage réussit son action ; dans le cas contraire, il échoue.

Le jet d'opposition

Il est un peu différent du jet simple : un joueur fait un jet d'opposition quand le PJ qu'il incarne tente de résister ou de s'opposer à l'action entreprise par un autre personnage ou inversement. Comme pour un jet simple, le MJ demande au joueur de lancer un nombre de dés égal au rang de son PJ dans le trait concerné, mais :

- le ND d'un jet d'opposition est égal au rang x 5 de l'adversaire du PJ dans le trait approprié ;

- la résolution de l'opposition dépend du résultat du jet de chacun des deux joueurs (ou du joueur et du MJ) qui s'opposent par personnage interposé.

Un jet d'opposition peut avoir trois issues possibles :

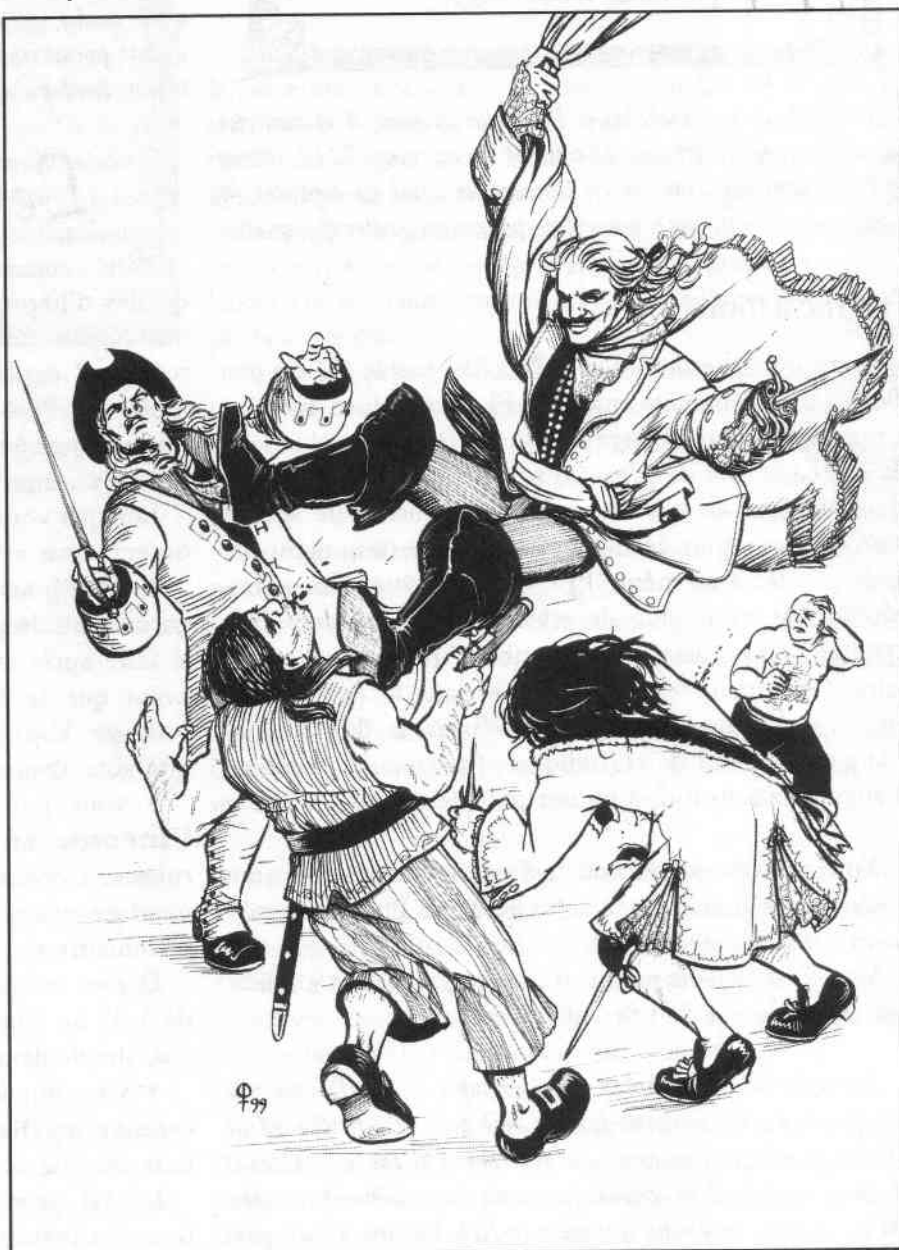
1) seul l'un des joueurs réussit son jet : il remporte nettement l'opposition ;

2) les deux joueurs réussissent leur jet, celui qui a obtenu le meilleur résultat remporte l'opposition ;

3) aucun des deux joueurs ne réussit son jet : l'opposition perdure jusqu'à ce qu'au moins un d'eux réussisse son jet.

Trait + compétence

D'ordinaire, quand vous aurez à faire un jet, simple ou d'opposition, vous garderez un nombre de dés égal au rang de votre PJ dans le trait concerné. Dans l'exemple ci-dessus, si le PJ maîtrise la compétence " Crochetage " au rang 2, il fera son jet en lançant deux dés de plus.



Niveaux de difficulté (ND)

5	Enfantin
10	Facile
15	Moyennement difficile (ND par défaut)
20	Difficile
25	Très difficile
30	Héroïque
35	Record
40	Impossible à renouveler

Exemple 3.6 : Nicholas a Dextérité au rang 4 et maîtrise la compétence " Attaque (Escrime) " au rang 3. Le joueur qui l'incarne fera son jet en lançant un total de sept dés (4 Dextérité + 3 Attaque), mais il ne pourra en garder que quatre.

Augmentations

Si un joueur estime que le ND fixé par le MJ est peu élevé ou s'il souhaite que son PJ accomplisse un véritable exploit, il peut augmenter ce ND par tranche de 5. Et s'il réussit son jet (c'est-à-dire obtient un résultat supérieur ou égal au ND augmenté), la réussite de son PJ n'en sera que plus éclatante. Le système des augmentations permet à ce même PJ d'agir plus vite, plus efficacement ou avec plus de style. Elles permettent, par exemple, de porter un " coup ciblé " (frapper un adversaire à la main, tirer une flèche dans la jambe d'un autre, etc.) : dans ce cas, le MJ fixera la difficulté de chaque coup ciblé et indiquera au joueur combien d'augmentations il doit utiliser pour le réussir.

Vous pouvez utiliser autant d'augmentations que vous voulez, mais si vous ratez votre jet, votre PJ ratera totalement l'action tentée.

Vous bénéficierez parfois d'une augmentation gratuite, qui réduit de 5 le ND de l'action entreprise.

Exemple 3.7 : Nicholas (de l'exemple 3.6) effectue une attaque contre un monstre dont le ND pour être touché est de 10. Le joueur qui l'incarne sait que comme il lance sept dés et en garde quatre, il ne devrait pas avoir de problème pour obtenir un résultat supérieur ou égal à ce ND. En fait, il sait qu'il

obtient 20 en moyenne : il annonce donc au MJ qu'il utilise deux augmentations, ce qui porte le ND de son jet à 20. S'il ne parvient pas à obtenir au moins 20, l'attaque de son PJ échouera. Mais s'il réussit son jet, il fera son jet de dommages en lançant deux dés supplémentaires (ce qui pourrait transformer un jet de 5g2 en un jet de 7g2, par exemple).

Exemple 3.8 : si le joueur incarnant Nicholas reçoit une augmentation gratuite pour l'attaque menée par son PJ dans l'exemple ci-dessus et s'il obtient un résultat de 17, son augmentation gratuite fera passer le ND de 20 à 15, lui permettant de réussir son attaque. Si le joueur incarnant Nicholas avait voulu optimiser l'effet de son augmentation gratuite, il aurait pu attribuer une augmentation de plus à son ND en tenant compte du fait qu'il réduisait préalablement le ND de 5.

Les dés d'héroïsme

Vous commencez chaque histoire avec un nombre de dés d'héroïsme égal au rang de votre PJ dans son trait le plus faible. Comme les autres dés, les dés d'héroïsme " explosent ". Ces dés reflètent la capacité innée du PJ à deviner les dangers immédiats qui le menacent et à accomplir des actions au-delà des capacités d'un homme normal (des " actions héroïques ").

Lorsque vous utilisez un dé d'héroïsme, vous pouvez obtenir trois effets :

- vous pouvez faire n'importe quel jet en lançant et gardant un dé supplémentaire. Vous pouvez décider de le faire après avoir lancé les dés, mais obligatoirement avant que le MJ n'ait annoncé les conséquences de votre jet. Vous pouvez utiliser autant de dés d'héroïsme que vous voulez sur un même jet de dés.

- vous pouvez tirer immédiatement votre PJ de **l'inconscience** (cf. plus loin) en utilisant un dé d'héroïsme. Cependant, quelle que soit la phase actuellement en cours, votre PJ doit passer le reste du tour à se remettre et ne pourra rien faire d'autre.

Durant ce laps de temps, son ND pour être touché est de 5. Et ne croyez pas que le prochain coup ne le tuera pas, simplement parce qu'il est sur ses deux pieds.

- vous pouvez activer la vertu de votre PJ, activer le défaut d'un vilain ou tenter d'empêcher le MJ d'activer le travers de votre personnage.

Le MJ peut vous octroyer des dés d'héroïsme de bonus si vous agissez d'une manière qu'il trouve parti-

“ A + B ” :

précision concernant les dés lancés et gardés

Voici une petite formule qui vous permettra de distinguer rapidement, lorsque vous devez faire un jet, les dés que vous lancez et ceux que vous gardez. Lorsqu'il sera fait référence à une combinaison de dés (par exemple, trait + compétence), le premier terme renverra au nombre de dés que vous devrez garder et le second à ceux que vous lancez. En clair, comprenez que vous lancez (rang dans le trait concerné + rang dans la compétence concernée) dés et gardez (rang dans le trait concerné) dés.

Et peu importe si les termes de la combinaison ne sont pas “ trait ” et/ou “ compétence ” : le mécanisme sera toujours le même et vous lancerez (A + B) dés et garderez (A) dés.

1) Le MJ fixe un niveau de difficulté (ND)

2) Le MJ détermine le trait et/ou la compétence (le cas échéant) qui correspondent le mieux à l'action entreprise.

3) Faites votre jet : si le total des dés que garde le joueur est supérieur ou égal au ND fixé, le PJ réussit l'action entreprise. Sinon, il échoue.

Combat

Les combats tiennent une large part dans les secrets de la 7ème mer. Les scènes au cours desquelles les PJ se laissent glisser le long d'une tapisserie ou d'une voile et les duels sur le bord d'une falaise abrupte sont au cœur du genre dit de cape et d'épée.

Les règles de combat fonctionnent à peu près comme le reste du système de jeu des secrets de la 7ème mer : vous lancez vos dés contre un niveau de difficulté et vous comparez le résultat.

C'est lorsque vous en arriverez au résultat que les choses se compliqueront quelque peu.

Initiative

Au début d'un tour de combat, vous allez lancer un nombre de dés égal au rang de Panache de votre PJ : ce sont ses dés d'action et ils n'explorent pas, à la différence des dés ordinaires.

Ces dés d'action servent à déterminer les phases au cours desquelles votre PJ va pouvoir agir, indiquées par les résultats obtenus.

Exemple 3.9 : Rodriguez Montello, un spadassin castillien, a un rang de Panache de 4 ; le joueur qui l'incarne lance donc quatre dés d'action au début de chaque tour de combat. Là, il obtient 1, 5, 9 et 0, ce qui signifie que son PJ pourra agir au cours des phases 1, 5, 9 et 10 (comme il s'agit de dés d'action, le 0 ne fait pas exploser le dé).

Exemple 3.10 : un garde solidement charpenté a un rang de Panache de 2. Le MJ, qui l'incarne, lance donc deux dés d'action au début de chaque tour de combat. Là, il obtient 1 et 9 ; le garde pourra donc agir au cours des phases 1 et 9.

En bref

Toutes les actions tentées dans l'univers des secrets de la 7ème mer sont résolues en trois étapes à l'aide du même système. Si vous avez un doute à un moment ou à un autre, souvenez-vous juste de ces trois étapes.

Exemple 3.11 : si le joueur incarnant Rodriguez avait obtenu deux 5 lors de l'exemple 3.9, le PJ aurait pu agir deux fois au cours de la phase 5.

Une fois ce jet effectué, votre MJ commencera à “ appeler ” les phases, de la phase 1 jusqu'à la phase 10 (indiquée par un 0 sur le dé). Lorsqu'il annoncera une phase au cours de laquelle votre PJ peut agir, vous pourrez, avec chaque dé indiquant la phase en cours :

- soit utiliser un dé d'action pour effectuer une **action**.
- soit laisser le dé d'action où il est et mettre l'action correspondante **en réserve**. (cf. plus loin)

Si plusieurs personnages veulent agir au cours de la même phase, on calculera leur initiative totale en faisant la somme de tous les dés d'action qu'il reste à chacun. Bien entendu, les dés d'action déjà utilisés ne sont pas pris en compte dans ce calcul. Le personnage qui a l'initiative totale la plus élevée agit en premier.

S'il y a égalité, le personnage doté du plus haut Panache agit en premier. Si l'égalité persiste, déterminez alors qui agit en premier de manière aléatoire (pile ou face, pierre-feuille-ciseaux...).

Exemple 3.12 : l'initiative totale de Rodriguez est de 25 (1+9+10+5) ; celle du garde, de 10 (1 + 9). Rodriguez peut donc agir en premier lors de la phase 1. Si l'initiative totale du garde avait été de 25, il aurait fallu comparer les rangs de Panache des deux personnages et, à nouveau, Rodriguez aurait agi en premier, son Panache de 4 étant plus élevé que le Panache de 2 du garde. Si le garde avait eu un Panache de 4, il aurait alors fallu déterminer le premier à agir au hasard.

Lorsque le MJ atteint la phase 10, tous les PJ doivent utiliser leurs actions restantes ou les perdre. Une fois que tous les dés d'action sur la table ont été utilisés ou abandonnés, un nouveau tour de combat commence, et le même processus recommence à nouveau.

Exemple 3.13 : le joueur incarnant Rodriguez a obtenu un 0 lors de son jet de dés d'action, et c'est actuellement la résolution de la phase 10. Il ne peut garder en réserve ce dé d'action puisque c'est la dernière phase du tour : il doit l'utiliser ou le perdre.

Actions de réserve

Si vous mettez une action en réserve, le dé correspondant reste sur la table. Son résultat ne change pas, mais on

considère qu'il pourra être utilisé au cours de n'importe quelle phase à venir. C'est un élément important lorsque vous aurez à calculer votre résultat d'initiative total.

Exemple 3.14 : le joueur incarnant Rodriguez décide de garder son 1 en réserve. Il le laisse sur la table et pourra l'utiliser au cours de n'importe quelle phase postérieure à la phase 1. Mais ce dé ne comptera que pour 1 dans son initiative totale.

Interruptions

Vous n'avez obtenu que des résultats élevés lors de votre jet d'initiative alors que votre PJ a besoin d'agir avant ses adversaires : comment faire ? En effectuant une interruption, qui consiste à échanger deux dés d'action correspondant à des phases à venir contre un dé d'action correspondant à la phase actuelle. Si un autre joueur doit agir durant cette phase, vous devrez malgré tout comparer le résultat de votre jet d'initiative au sien, mais, grâce à cette interruption, vous aurez une chance d'agir.

Utiliser une action en réserve pour obtenir le même résultat vous “ coûterait ” moins, mais si vous n'en avez pas, il vous faudra effectuer une interruption. Vous ne pouvez pas utiliser une interruption pour effectuer une attaque.





Confrontation

Exemple 3.15 : la phase 4 va commencer et le joueur incarnant Rodriguez a déjà utilisé son action en réserve de la phase 1 pour bloquer une porte par laquelle des gardes menaçaient d'arriver. Malheureusement, le PJ vient juste de remarquer un autre garde à la fenêtre qui le vise de son arbalète et il désirerait esquiver. Le joueur qui l'incarne dispose encore d'un 5, d'un 9 et d'un 0 : comme il souhaite conserver son action en phase 5, il décide d'échanger le 9 et le 0 contre un 4 pour que son PJ puisse agir en phase 4. Son initiative totale au début de la phase 4 est donc de 9 (4+5).

Défense passive

La défense passive de votre PJ est effective en permanence, sans que vous ayez besoin d'utiliser d'actions. Sa valeur est égale à (rang de compétence de défense x 5) + 5 ; c'est également contre ce ND que seront faits les jets d'attaque visant le PJ. Reportez-vous à la table des compétences de défense afin de déterminer celle qui va servir, selon les circonstances, à calculer la défense passive de votre PJ (à moins que votre MJ n'en choisisse une autre). Si votre PJ n'utilise aucune de ces compétences comme compétence de défense, sa défense passive sera alors de 5.

Exemple 3.16 : Rodriguez maîtrise la compétence " Parade (Escrime) " au rang 3 et peut donc, une arme d'escrime en main, utiliser cette compétence comme compétence de défense. Son ND pour être touché est donc de 20 (3 x 5 + 5) et, tant qu'il aura son arme en main, le garde devra obtenir au moins 20 à son jet d'attaque pour parvenir à le toucher.

Exemple 3.17 : si Rodriguez venait à être désarmé, il ne pourrait plus utiliser sa compétence de " Parade (Escrime) " comme compétence de défense. Fort heureusement, il maîtrise également la compétence " Jeu de jambes " au rang 2, ce qui lui permettrait, s'il était désarmé, d'avoir une valeur de défense passive de 15 (2 x 5 + 5).

Exemple 3.18 : le garde n'a pas d'autre compétence de défense que sa compétence de Parade au rang 2. Son ND pour être touché est donc de 15 tant qu'il est armé et passera à 5 s'il perd son arme, puisqu'il n'a aucune autre compétence à utiliser comme compétence de défense en cas de nécessité.

Se relever une fois au sol

Votre PJ fera parfois des chutes, que ce soit parce qu'il aura mal assuré sa prise en s'accrochant à un lustre ou parce que son adversaire l'aura attaqué en utilisant sa com-

pétence de Corps à corps. Dans tous les cas, lorsqu'il est au sol, la défense passive de votre PJ passe à 5 et vous devez obtenir deux augmentations pour pouvoir utiliser efficacement sa défense active (cf. ci-dessous) : difficile effectivement de parer lorsqu'on est sur le dos. Ainsi, si l'adversaire attaque le PJ au sol et obtient 24 à son jet d'attaque, vous devrez obtenir au moins 34 à votre jet pour éviter le coup. Il faut une action pour se relever et, durant la phase pendant laquelle le PJ se remet debout, sa défense passive reste à 5 et il ne peut utiliser aucune défense active.

Effectuer une attaque

Vous pouvez choisir d'utiliser une action pour effectuer une attaque. Vous devez pour cela faire un jet de [Dextérité + Attaque (arme ou style utilisé)], en gardant un nombre de dés égal à votre rang de Dextérité. Il s'agit de votre jet d'attaque ; notez le total obtenu avant de passer à l'étape suivante. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal au ND nécessaire pour toucher, le coup de votre PJ portera, sauf si son adversaire utilise avec succès sa défense active.

Exemple 3.19 : Rodriguez a un rang de Dextérité de 3 et maîtrise la compétence " Attaque (Escrime) " au rang 4 ; pour attaquer le garde qui s'oppose à lui, le joueur incarnant Rodriguez lance sept dés et en gardera trois. Comme le garde est armé, il doit obtenir au moins 15 (défense passive) à son jet d'attaque pour que le coup de Rodriguez passe la défense passive de son adversaire. Cela ne devrait pas être trop difficile...

Pénalité de main non directrice

Lorsque votre PJ utilise un objet (comme une dague de parade) de la main gauche (ou droite si vous avez acquis l'avantage " Gaucher "), vous faites tous vos jets en lançant un dé de moins quand votre PJ accomplit une action à l'aide de cet objet. De nombreuses écoles d'escrime apprennent à neutraliser cette pénalité lorsque le PJ spadassin utilise certains objets (un bouclier ou une dague de parade, par exemple) à l'aide de sa main non directrice.

Défense active

Si un adversaire obtient à son jet d'attaque un résultat supérieur ou égal au ND pour être touché de votre PJ, il reste à ce dernier une dernière chance de ne pas encais-

ser le coup. Vous devez tout d'abord utiliser un dé d'action correspondant à la phase en cours. Vous effectuez alors un jet d'Esprit + compétence de défense, en gardant (rang d'Esprit) dés (vous devez utiliser la même compétence de défense que celle utilisée pour calculer la défense passive du PJ contre cette attaque) contre un ND égal au résultat du jet d'attaque de l'adversaire. Si votre jet est supérieur ou égal au ND, le PJ a évité le coup.

Vous pouvez utiliser des actions en réserve ou des interruptions pour pouvoir effectuer un jet de défense active. Rappelez-vous aussi qu'une interruption vous coûte deux dés d'action au lieu d'un seul.

Exemple 3.20 : le joueur incarnant Rodriguez obtient 34 à son jet d'attaque. En admettant que le garde puisse utiliser une action durant cette phase (peut-être a-t-il mis son 1 en réserve, en anticipation d'une attaque), le MJ qui l'incarne doit alors obtenir 34 ou plus pour éviter le coup de Rodriguez. Imaginons que le garde ait un rang d'Esprit de 2 : le MJ lance donc quatre dés, pour en garder deux. Il obtient 16, ce qui n'est pas suffisant et le garde subit donc le coup.

Exemple 3.21 : le garde attaque Rodriguez ; le MJ obtient 22 à son jet d'attaque. Le joueur qui incarne Rodriguez décide d'utiliser sa défense active et dépense donc un dé d'action. Le PJ a un rang d'Esprit de 2 et une compétence de parade au rang 3 ; le joueur lance donc cinq dés et en gardera deux. Il obtient 25, épargnant ainsi à son PJ les conséquences de l'attaque de son adversaire.

Les déplacements durant le combat

Le système de résolution des combats des secrets de la 7ème mer donne sa pleine mesure si l'on utilise des figurines et un plan des lieux où se déroule le combat, qui permettront de mieux visualiser le déroulement du combat et donc d'éviter les discussions nées d'un malentendu entre MJ et joueurs s'agissant de certaines actions ou de la disposition des lieux (nous vous recommandons d'utiliser des figurines à l'échelle 25 mm / 28 mm - nous envisageons d'ailleurs de sortir bientôt une gamme complète de figurines pour les secrets de la 7ème mer).

Vous trouverez sur les plans présents dans les produits de la gamme des secrets de la 7ème mer des chiffres qui renvoient aux différentes hauteurs de la zone décrite. Ainsi, sur un plan de taverne, le sol pourrait être à 1, le plateau des tables, la première marche des escaliers et le bar à 2, la dernière marche des escaliers et le lustre à 3 et enfin la balustrade à 4. Chaque valeur représente un **niveau** de la carte et indique un nombre de dés de dommages en cas de chute : dans notre taverne, un PJ qui chuterait de la balustrade (niveau 4) sur le sol (niveau 1) subirait donc trois dés de dommages.

Le PJ peut, en même temps que n'importe quelle autre action, se rendre en n'importe quel autre endroit du plan situé au même niveau, ou un niveau en dessous, de sa position actuelle. Ainsi, Le PJ peut traverser la salle principale de l'auberge pour attaquer des gardes entrant par la porte en une seule et même action ou se balancer au lustre et sauter sur le bar pour donner un violent coup de pied dans les dents d'un adversaire en une seule action également.

Table des compétences de défense

Compétence de défense	Conditions d'utilisation
Jeu de jambes	Utilisée si aucune compétence plus précise n'est applicable (compétence par défaut).
Parade (arme utilisée)	Peut uniquement être utilisée si le PJ manie l'arme en question.
Équilibre	Doit être utilisée lors d'un combat en terrain instable, à bord d'un navire ou sur un attelage en marche.
Escalade	Doit être utilisée lors d'une escalade.
Sauter	Doit être utilisée lors d'un saut.
Acrobatie	Doit être utilisée lors d'une acrobatie aérienne (s'accrocher à des cordages...)
Équitation	Doit être utilisée si le PJ monte un animal.
Roulé-boulé	Doit être utilisée si le PJ fait une roulade ou d'une glissade.
Course	Doit être utilisée si le PJ court.
Nager	Doit être utilisée si le PJ nage.



Confrontation

En revanche, vous devrez utiliser une action pour que votre PJ franchisse un niveau en hauteur : évitez donc que le vilain n'entraîne votre PJ dans des escaliers pour l'affronter car cela vous coûterait de nombreuses actions.

Vous devrez de même utiliser une action pour que votre PJ franchisse plusieurs niveaux vers le bas, mais s'il ne maîtrise pas la compétence " Amortir une chute ", il devra subir les dommages dus à sa chute.

Enfin, utilisez votre bon sens lorsque vous faites se déplacer votre PJ. Un groupe de gardes ne laissera sûrement pas un héros les contourner afin d'atteindre le vilain qu'il est en train de protéger. Bien sûr, les gardes resteront probablement bouche bée si un héros leur passe par-dessus la tête accroché au lustre et retombe juste à côté du vilain en question après s'être rattrapé à une tapisserie, mais il s'agit là d'une situation totalement différente. Cela est également valable pour les PNJ : si un héros bloque un escalier pour protéger la retraite d'un autre héros, le vilain ne peut pas se contenter d'ignorer le premier PJ - cela ferait une piètre scène de cinéma, et cela retirerait une partie du plaisir d'agir en héros.

Attaques à distance

Si vous jetez un œil à la description des armes à distance de la table des armes page 194, vous remarquerez qu'une valeur est indiquée dans la colonne " Portée " : il s'agit de la portée maximale (en mètres) de l'arme à laquelle on peut encore raisonnablement espérer toucher sa cible. Si vous utilisez des miniatures à l'échelle 25 mm et un plan, considérez que 1 cm représente 60 cm de portée (cela n'est pas l'échelle exacte mais cela s'en rapproche suffisamment). Lorsqu'un PJ tire sur une cible qui se trouve à la moitié, ou moins, de la portée maximale, appliquez les modificateurs du tir à courte portée ; lorsqu'il tire sur une cible se trouvant à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme, appliquez les modificateurs du tir à longue portée. Un PJ peut toujours essayer de tirer sur une cible se trouvant au-delà de la portée maximale mais vous n'avez aucune chance de la toucher.

Exemple 3.22 : Milo tire avec son arc sur un vilain qui se trouve à 15 m de lui. Le joueur qui l'incarne fait normalement son jet d'attaque, puis, comme la cible se trouve à moins de la moitié de la portée maximale de l'arc du PJ (50 m), il utilise le modificateur de courte portée et soustrait 5 au résultat de son jet. Ainsi, s'il a obtenu 28, le résultat final ne sera que de 23.

Exemple 3.23 : Milo tire sur un vilain qui se trouve à 30 m de lui ; le joueur qui l'incarne obtient à nouveau 28. Comme il est à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme de son PJ, il utilise le modificateur de longue distance (-10), ce qui lui donne un résultat final de 18.

Armes à feu

Lorsqu'un PJ utilise une arme à feu (un pistolet ou un mousquet), il tire uniquement contre la valeur de défense passive de sa cible. Un PJ ne peut pas utiliser une compétence " Parade " comme compétence de défense passive contre une arme à feu. Les armes à feu ne peuvent pas être esquivées par une défense active.

Un PJ peut tirer avec deux pistolets sur la même cible en une seule action. Cette action augmente le ND pour être touché de la cible de 5 mais permet au joueur qui incarne le PJ de faire son jet de dommages en gardant un dé supplémentaire (augmentant le rang de dommage à 5g4). Vous n'avez pas à faire deux jets d'attaque séparés ; une attaque avec deux pistolets est considérée comme une seule attaque infligeant 5g4 points de dommages.

Dommages normaux

Chaque arme présentée dans la table ci-après a une valeur de dommage (VD) et se présente sous la forme suivante :

Arme	Valeur de dommage
Arme d'escrime	2g2

Pour déterminer les dommages infligés au moyen d'une arme de mêlée (une arme tenant dans la main, telle une épée ou une hache), ajoutez le rang de Gaillardise du PJ à la première valeur de la valeur de dommage et faites votre jet de dommages en lançant le nombre de dés indiqués. La seconde valeur (celle qui suit le " g ") vous indique combien de dés garder. Cette règle (addition du rang de Gaillardise) ne s'applique pas au calcul des dommages causés par des armes à distance (un arc ou une arme à feu, par exemple).

Les points de dommages infligés sont aussi appelés blessures.

Exemple 3.24 : Rodriguez est parvenu à toucher le garde ; le joueur qui l'incarne doit donc maintenant déterminer le nombre de points de dommages qu'il lui inflige. Le PJ a un rang de Gaillardise de 2 et utilise une épée dont la valeur de dommage est 2g2. En ajoutant son rang de Gaillardise au rang de dommage, cette valeur passe à 4g2. Le joueur qui

l'incarne lance donc quatre dés et en gardera deux. Il obtient un résultat de 19, ce qui signifie que le PJ inflige 19 points de blessure au garde.

Armes improvisées

Quand un PJ attrape le premier objet qui lui tombe sous la main (une chope de bière, par exemple) pour en asséner un coup sur le crâne de son adversaire, il se sert d'une arme improvisée. Pour effectuer votre jet d'attaque, vous devez donc utiliser la compétence " Attaque (Arme improvisée) ", qui est associée à l'entraînement " Combat de rue " (cf. p. 124). Les dommages causés dépendront essentiellement de la taille et de la forme de l'arme improvisée utilisée.

Vous ferez votre jet de dommages en lançant (rang de Gaillardise + modificateur lié à la taille) dés (cf. table ci-dessous) et garderez un dé, s'il s'agit d'un objet contondant, ou deux dés, s'il est tranchant.

Ainsi, la chope de bière (contondante et tenant dans la main) de l'exemple ci-dessus sera considérée comme une arme infligeant 0g1 dé de dommages, tandis qu'une table (contondante et plus grande qu'un être humaine) pourra infliger jusqu'à 3g1 dé de dommages et un homme (contondant et aussi grand qu'un être humain), 2g1.

Malheureusement, comme vous avez pu vous en rendre compte si vous avez déjà regardé de bons films de cape et d'épée, les armes improvisées ont tendance à se briser facilement (et à gaspiller des litres de bonne bière). Les armes

souples (comme les hommes) ne se brisent pas, elles se torquent pour reprendre leur forme par la suite. Les armes solides (faites de verre, d'argile, de bois...) se brisent dès que vous obtenez un 10 sur l'un de vos dés de dommages, que vous choisissiez ou non de le garder. Même les armes improvisées résistantes (métal ou pierre) restent des objets qui n'ont pas été conçus pour le combat : elles se brisent dès que l'un de vos dés de dommages explose plus d'une fois (c'est-à-dire lorsque vous obtenez plus de 20 avec le même dé). Bien sûr vous pouvez l'éviter en ne relançant pas ce dé, mais il est probablement plus simple d'en attraper une autre.

Jet de blessure

Quand votre PJ recevra un coup, il vous faudra alors déterminer si cette blessure est grave ou si votre PJ l'encaisse sans trop de mal. Pour cela, vous allez faire un **jet de blessure** : vous lancez (rang de Gaillardise) dés contre un ND égal au nombre de blessures légères reçues jusque-là au cours du combat (y compris celles qu'il vient de subir). Si vous ratez votre jet, votre PJ subit une blessure grave, plus une blessure grave par tranche de 20 points en dessous du ND. Les armes à feu (pistolets, mousquets...) sont si dangereuses que votre PJ subit une blessure grave supplémentaire par tranche de 10 points sous le ND, au lieu de 20. Les blessures légères s'additionnent, c'est-à-dire que si votre PJ commence un tour avec dix blessures légères et en subit quinze de plus à la fin, il aura encaissé vingt-cinq blessures légères.

Table des armes

Arme	VD	Portée	Courte portée	Longue portée	Rechargement
Arbalète	2g3	35m	-5 au jet d'attaque	-10 au jet d'attaque	1 action
Arc	2g2	50m	-5 au jet d'attaque	-10 au jet d'attaque	6 actions
Arme d'escrime	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Arme lourde	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Couteau	1g2	1,5m + (Gaillardise x 0,5m)	-0 au jet d'attaque	-5 au jet d'attaque	N/A
Mousquet	5g3	25m	-10 au jet d'attaque	-15 au jet d'attaque	30 actions
Pistolet	4g3	10m	-10 au jet d'attaque	-15 au jet d'attaque	20 actions
Panzerfaust	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A

Table des armes improvisées

Taille	Modificateur de taille	Modificateur au jet d'attaque
Tient dans la main	+0	N/A
Plus petite qu'un être humain	+1	N/A
Aussi grande qu'un être humain	+2	-1 dé non gardé au jet d'attaque
Plus grande qu'un être humain *	+3	-2 dés non gardés au jet d'attaque

* Sous réserve du poids et de la taille maximaux que peut soulever le PJ.

À la fin de chaque combat, vous pouvez effacer toutes les blessures légères reçues par le PJ (mais pas les blessures graves).

Exemple 3.25 : après le coup de Rodriguez, le MJ fait un jet de blessure pour le garde en lançant quatre dés contre un ND de 19 : il obtient 22. Tout va bien pour le moment.

Exemple 3.26 : au tour suivant, Rodriguez touche à nouveau le garde ; le joueur qui l'incarne obtient 17 à son jet de dommages. Le MJ fait à nouveau un jet de blessure pour le garde, mais cette fois contre un ND égal à 36 (19 + 17) : il obtient 35, ce qui n'est pas suffisant, et le garde subit une blessure grave. Si le PJ avait obtenu 16, il aurait été 20 points sous le ND et le garde aurait subi une blessure grave supplémentaire.

Les blessures graves

Lorsque votre PJ subit une blessure grave, la première chose à faire consiste à effacer toutes les blessures légères qu'il a subies jusqu'à présent. Mais ne vous réjouissez pas trop vite ; il va vous falloir maintenant vous occuper des effets de cette blessure grave.

Tout d'abord, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves du PJ au niveau de son rang de Détermination, ce dernier est sonné et vous ferez par conséquent tous vos jets en gardant deux dés de moins, jusqu'à ce que son nombre de blessures graves redescende sous ce niveau.

Pire, si cette blessure grave amène le nombre total de blessures graves de votre PJ au double de son rang de Détermination, il est inconscient (cf. ci-contre). Il se réveillera probablement dans une cellule humide et sombre, ou ligoté à une chaise, en admettant que personne n'en ait profité pour l'achever.

Exemple 3.27 : Rodriguez, qui a une Détermination de 2, subit sa deuxième blessure grave. Il est donc sonné jusqu'à ce que l'une de ces blessures soit soignée et le joueur qui l'incarne va désormais faire tous ses jets en gardant deux dés de moins. Si Rodriguez devait subir deux nouvelles blessures graves (soit quatre, c'est-à-dire rang de Détermination x 2), il sombrerait aussitôt dans l'inconscience jusqu'à ce que ses amis le soignent ou que le MJ le fasse réveiller.

Vous avez désormais trois solutions : soit vous laissez les blessures de votre PJ se guérir naturellement (toutes les blessures graves sont soignées entre deux histoires), soit votre PJ se met en quête d'un médecin (cf. la spécialisation Médecin p. 123) ou d'un moyen magique pour les soigner.

Inconscient

Lorsqu'un PJ a subi un nombre de blessures graves égal ou supérieur à deux fois son rang de Détermination, il sombre dans l'inconscience. Cela signifie que le personnage a subi trop de blessures pour pouvoir continuer à agir. Les blessures et la douleur le réduisent à l'impuissance et n'importe quel personnage peut le tuer automatiquement en utilisant une action. Le PJ ne peut rien faire du tout lorsqu'il est inconscient et le joueur qui l'incarne ne fait même pas de jet d'initiative.

Vous pouvez tirer immédiatement votre PJ de l'inconscience en utilisant un dé d'héroïsme. Cependant, quelle que soit la phase actuellement en cours, votre PJ doit passer le reste du tour à se remettre et ne pourra rien faire d'autre. Durant ce laps de temps, son ND pour être touché est de 5.

Votre PJ peut également sortir de l'inconscience si une ou plusieurs de ses blessures graves sont soignées, mais il reste incapable d'agir jusqu'au début du prochain tour et, jusque-là, son ND pour être touché sera de 5.

Les blessures de PNJ

Dans les secrets de la 7ème mer, il existe trois types de PNJ : les brutes, les hommes de main et les vilains. Chacun d'entre eux subit ses blessures de manière différente.

Les brutes

Les brutes sont des sous-fifres, les canailles anonymes que les vilains emploient par douzaine et qui meurent par douzaine lorsque les héros font leur apparition. Un groupe de brutes est appelé une " bande de brutes ".

D'ordinaire, le ND pour être touché d'une brute est de 10 et il suffit qu'un héros parvienne à la toucher pour que la brute tombe inconsciente. C'est tout. Il n'y a pas de jet de blessure, pas de blessure légère ou grave : la brute s'écroule juste. Le MJ choisit si la brute a été tuée ou si elle est simplement inconsciente, mais il suffit qu'une brute subisse ne serait-ce qu'une blessure légère, une fois inconsciente, pour mourir.

Très souvent, un héros parviendra à mettre en déroute une bande de brutes sans beaucoup d'efforts. Si un héros affronte une bande de brutes, il peut obtenir une attaque supplémentaire par augmentation utilisée pour faire son jet d'attaque. En d'autres termes, si votre PJ est confronté à quatre brutes, vous devrez utiliser trois augmentations (une pour chaque brute en plus de la première) pour que le PJ puisse les attaquer toutes de front.

Exemple 3.28 : Rodriguez affronte quatre brutes. Le joueur qui l'incarne ne veut utiliser qu'une action pour tenter de s'en débarrasser et précise donc au MJ, au moment de son attaque, qu'il tente de toucher toutes les brutes. Comme son PJ est confronté à quatre adversaires, le MJ indique au joueur qu'il doit réussir son jet d'attaque en utilisant trois augmentations s'il veut que Rodriguez puisse les attaquer simultanément. Le ND pour être touché des brutes est de 10, par conséquent il passe à 25 en comptant les trois augmentations. Le joueur réussit son jet d'attaque et toutes les brutes tombent à terre sous une pluie de coups d'épée.

Les hommes de main

Les hommes de main sont les lieutenants et collent aux basques des vilains et des héros. Ils sont plus résistants que les brutes, mais pas de beaucoup. Les hommes de main sont à la croisée des chemins, sur le point de devenir des héros ou des vilains ; il ne leur manque plus grand-chose pour prétendre à l'un ou l'autre statut.

Les hommes de main reçoivent des blessures légères tout comme les héros, mais ils sombrent dans l'inconscience à la première blessure grave.

Les vilains

Les vilains sont les alter ego malfaisants des héros. Ils ont les mêmes aptitudes que les PJ et s'en servent pour faire le mal, tandis que les PJ les mettent au service du bien.

Les vilains encaissent les blessures exactement de la même manière que les PJ. Lorsqu'ils reçoivent des blessures légères, le MJ fait un jet de blessure en utilisant leur

rang de Gaillardise. Si un vilain subit un nombre de blessures graves égal à deux fois son rang de Détermination, il sombre dans l'inconscience.

Les armures

Les armures servent à dévier les coups d'épée et les balles de mousquet. Malheureusement, elles n'ont quasiment aucune efficacité contre la plupart des armes modernes utilisées sur Théah et constituent plus un handicap qu'un atout. Seuls les natifs d'Eisen en portent encore car leurs armures quasi magiques en Dracheneisen peuvent dévier une balle de mousquet tout en restant suffisamment légères pour ne pas entraver leur liberté de mouvement. Si vous voulez que votre PJ porte une armure, incarnez un noble eisenör car personne d'autre n'en porte plus.

La surprise

Lorsque votre PJ tente de surprendre un personnage ou de lui tendre une embuscade, vous devez faire un jet d'opposition de Dextérité + Déplacement silencieux ou Guet-apens, selon les circonstances, contre Esprit + Guet-apens de la cible du PJ. Si vous remportez l'opposition, elle est surprise durant une phase.

Si, à l'inverse, c'est le PJ qui est surpris, sa défense passive tombe à 5. De plus, vous ne pouvez utiliser aucune action, pas même une interruption. Vous pouvez cependant mettre en réserve toute action que vous auriez autrement pu effectuer. Vous pourrez l'utiliser lorsque votre PJ ne sera plus surpris.

Un personnage ne peut bénéficier de cet effet de surprise que s'il parvient à s'approcher de sa cible sans être repéré.

Exemple 3.29 : Rodriguez maîtrise la compétence "Déplacement silencieux" au rang 3. Il tente de surprendre un garde qui a un rang d'Esprit de 2 et qui ne maîtrise pas la compétence "Guet-apens". Le joueur incarnant Rodriguez fait donc son jet contre un ND de 10 ; il lance six dés et en gardera trois. Pour le garde, le MJ fait son jet contre un ND de 15 ; il lance deux dés et en gardera deux. Le joueur obtient 21 et le MJ 12. Comme le joueur incarnant Rodriguez a réussi son jet et que le MJ a raté le sien, le joueur remporte l'opposition et le garde est surpris pour une phase. Si le joueur a sauvé une action pour profiter de l'avantage de la surprise, il est probable que le garde mourra sans même savoir ce qui l'a frappé.



L'expérience

À l'issue de chaque partie, le MJ récompensera les joueurs en attribuant à chacun d'entre eux des points d'expérience, ou XP. Il offrira d'ordinaire à chacun de 1 à 5 XP par histoire, auxquels il faut ajouter les dés d'héroïsme non utilisés, qui se transforment en XP, ainsi que les XP dus aux "épées de Damoclès". Bien entendu, le MJ peut augmenter ou diminuer ce nombre indicatif comme il l'entend. Vous pouvez utiliser vos XP pour améliorer les capacités de votre PJ de plusieurs manières :

1. Acquérir une nouvelle spécialisation

L'acquisition d'une nouvelle spécialisation "coûte" 10 XP. Ce "coût", bien plus élevé que lors de la création du PJ, reflète la difficulté à trouver un nouveau professeur prêt à enseigner à votre PJ les compétences associées à cette spécialisation. Lorsque vous choisissez une nouvelle spécialisation, l'acquisition du premier rang des compétences qui lui sont associées est "gratuite", tout comme à la création du personnage. Il existe cependant une différence notable : si, à la suite de l'acquisition d'une nouvelle spécialisation, votre PJ reçoit un nouveau rang dans une compétence qu'il maîtrise déjà, vous ne pourrez l'ajouter à son rang actuel, comme vous pouviez le faire lors de la création. Ainsi, si votre PJ maîtrise la compétence "Jeu de jambes" au rang 2 et si vous acquérez la spécialisation Pugilat, son rang de maîtrise de cette compétence restera inchangé.

2. Acquérir une nouvelle "épée de Damoclès"

Vous pouvez acquérir une nouvelle "épée de Damoclès" pour 3, 6, ou 9 XP ce qui vous permettra d'acquérir une "épée de Damoclès" valant respectivement 1, 2 ou 3 PP. Votre PJ ne peut avoir plus de (rang de Panache) "épées de Damoclès". Ainsi, s'il a deux "épées de Damoclès" et un rang de 3 en Panache, vous ne pourrez en acquérir qu'une de plus.

3. Augmenter une compétence

Améliorer une compétence vous "coûtera" un nombre de points d'expérience égal à deux fois le rang voulu. Ainsi, pour augmenter une compétence du rang 2 au rang 3, vous devrez utiliser 6 (2 x 3) points d'expérience.

Vous ne pouvez pas augmenter une compétence de plus d'un rang par histoire. Et comme, après la création, cette règle s'applique aussi bien aux compétences de base qu'aux compétences avancées, mieux vaut débiter avec des compétences avancées peu élevées puis les faire progresser au fur et à mesure des aventures. On ne peut, généralement, améliorer une compétence que jusqu'au rang 5.

4. Augmenter un trait

Améliorer un trait vous "coûtera" un nombre de points d'expérience égal à cinq fois le rang voulu. Ainsi, pour augmenter un trait du rang 3 au rang 4, vous devrez utiliser 20 (4 x 5) points d'expérience. Vous ne pouvez pas augmenter un trait de plus d'un rang par histoire. Et, à moins que votre PJ ne dispose d'un avantage ou d'une caractéristique particulière, il ne pourra pas avoir un trait supérieur au rang 5.

Vous ne pourrez jamais utiliser vos XP pour :

1. Acquérir un arcane

Les vertus sont rares, même parmi les héros, et si vous avez raté le coche au moment de la création, c'est trop tard. De la même manière, si vous avez acquis un travers, il faudra vous y faire car il va accompagner votre PJ jusqu'à la fin de ses jours. Nous vous avons bien dit qu'il s'agissait d'une faiblesse fatale, non ?

2. Acquérir un avantage

Tout comme les arcanes, les avantages n'apparaissent pas magiquement simplement parce que vous disposez des points permettant d'en acquérir de nouveaux. Mais votre MJ envisage peut-être de faire épouser à votre héros l'héritière d'une famille noble ou tout autre projet ayant les mêmes conséquences que l'avantage que vous n'aviez pas acquis lors de création. Dans ce cas, votre MJ vous donnera simplement le nouvel avantage gratuitement.

3. Augmenter votre nombre de dés d'héroïsme

Votre nombre de dés d'héroïsme sera toujours égal au rang de votre PJ dans son trait le plus faible. La seule manière de disposer de plus de dés d'héroïsme consiste à augmenter les traits de votre PJ. Ce sont les dés d'héroïsme qui font de votre PJ un héros, ne comptez donc pas en gagner à moindre coût.



Progression des compétences

Rang actuel	" Coût " de la progression
0	2
1	4
2	6
3	8
4	10
5	-

Progression des traits

Rang actuel	" Coût " de la progression
0	5
1	10
2	15
3	20
4	25
5	30
6 (capacité spéciale)	35
7 (capacité spéciale)	-

Le système de répartition

Les railleries et les joutes intellectuelles sont des éléments essentiels du genre dit de cape et d'épée. Un commentaire bien senti peut se révéler tout aussi tranchant qu'une lame et précipiter un adversaire dans une rage folle, ce qui donnera au héros le petit avantage qui lui manquait pour vaincre.

Malheureusement, nous ne sommes pas tous aussi spirituels que les héros que nous incarnons, c'est pourquoi vous trouverez ci-dessous un petit système afin de vous aider à simuler les effets, en termes de jeu, des railleries et des duels d'esprit.

Charmer, intimider et provoquer

Les héros ou les PNJ peuvent tenter trois actions basiques dans ce cadre : charmer, intimider et provoquer. Le trait utilisé pour faire le jet de résolution dépend de l'action tentée (cf. leur description ci-dessous).

La manière dont elles sont utilisées au cours du jeu est à déterminer par le joueur, qui doit trouver un moyen raisonnable de pouvoir effectuer une telle action afin que le MJ autorise un jet.

Le ND par défaut des jets de résolution de ces actions est égal au trait correspondant de l'adversaire x 5. Ce trait est toujours le même que celui utilisé pour effectuer le jet (c'est-à-dire, Détermination contre Détermination, Esprit contre Esprit, et Panache contre Panache).

Charmer

Trait utilisé : Esprit

ND : rang d'Esprit de l'adversaire x 5

Charmer un interlocuteur consiste à le convaincre de quelque chose, l'effet des paroles et des actions du personnage actif se traduisant par un affaiblissement de la Détermination de son interlocuteur. Le joueur incarnant le PJ fait une série de jets d'opposition d'Esprit contre son interlocuteur : dès qu'il a réussi un nombre de jets de charme égal au rang de Détermination de son interlocuteur, ce dernier est alors convaincu (les augmentations comptent comme autant de jets réussis supplémentaires). Si le joueur rate l'un de ces jets, alors le processus est immédiatement interrompu, tous les jets réussis sont perdus et le PJ ne peut plus tenter de convaincre le même interlocuteur à propos de la même question.

On fait appel au charme pour améliorer les réactions des autres comme pour parvenir à les convaincre d'un point de vue spécifique ou de l'importance d'une action particulière. Lorsqu'un joueur demande à effectuer un jet de charme, il doit préciser son intention et/ou son idée du résultat possible. Une tentative de charme est une action prolongée (nécessitant généralement plusieurs actions afin d'aboutir), et il est important de savoir dès le début quel est le but recherché.

Les limites du charme

Avant tout, il est *impossible* de faire admettre à un individu une idée ou une opinion à laquelle il serait viscéralement opposé (pour des raisons morales, éthiques...). Ensuite, tous les effets d'une tentative de charme sont temporaires - l'attitude d'un individu ne peut pas être modifiée sur le long terme de ce fait.

Intimider

Trait utilisé : Détermination

ND : rang de Détermination de l'adversaire x 5

Intimider un interlocuteur consiste à l'impressionner par la seule force de sa volonté. Le joueur incarnant le PJ fait un jet d'opposition de Détermination contre son interlocuteur. S'il réussit son jet, le MJ ou le joueur incarnant l'interlocuteur du PJ devra écarter un dé (plus un dé supplémentaire par augmentation) chaque fois qu'il agira contre le PJ.

L'intimidation est une action bien moins compliquée (et bien plus directe) que le charme. Dit simplement, le PJ cherche à impressionner son interlocuteur par la seule force de sa volonté (même si un accès de violence gratuite et une attitude imprévisible et hostile peuvent aussi aider).

Notez que cet effet peut conduire le MJ ou le joueur incarnant l'interlocuteur du PJ à écarter tous ses dés avant même qu'il n'ait eu le temps de les compter : dans ce cas, l'interlocuteur rate automatiquement l'action tentée.

Provoquer

Trait utilisé : Panache

ND : rang de Panache de l'adversaire x 5

Provoquer un adversaire consiste à essayer de le faire échouer dans une entreprise qu'il aurait normalement dû réussir. Le nombre d'augmentations utilisées est ici un facteur primordial: si le joueur réussit son jet de provocation, le joueur ou le MJ incarnant l'interlocuteur du PJ devra obtenir autant d'augmentations pour réussir sa prochaine

action dirigée contre ce même PJ. Bien sûr, si son action réussit, le héros risque de regretter ses paroles...

Combinant railleries aux dépens de l'interlocuteur et traits d'humour plus généraux, la provocation est l'aspect sombre d'une discussion entre deux individus. Tout ce dont le PJ a besoin ici, c'est une langue acérée, un esprit vif et critique et un grand sens de la dérision.

Les effets de toutes les actions du système de répartition sont temporaires et s'estompent dès que le contact (c'est-à-dire la proximité physique) entre le PJ et son interlocuteur n'existe plus. Tous les effets sont alors annulés, et de nouveaux jets devront être effectués pour pouvoir obtenir de nouveaux modificateurs.

Affecter plusieurs personnes

Un joueur peut affecter plusieurs interlocuteurs de son PJ en utilisant ce système, sous réserve des règles indiquées ci-dessous :

- *les vilains* : un héros ne peut affecter qu'un seul vilain à la fois ;
- *les hommes de main* : un héros peut affecter plusieurs hommes de main ; le joueur qui l'incarne devra utiliser une augmentation par homme de main au-delà du premier ;
- *les brutes* : un héros peut affecter toute une bande de brutes avec le même effet ; le joueur qui l'incarne devra utiliser une augmentation à partir de la seconde bande de brutes.

Tableau des réparties

Action	Trait utilisé	Effet
charmer	Esprit	Si le succès est égal à la Détermination de la cible, elle est convaincue
Intimider	Détermination	L'adversaire ne peut faire usage de dés d'héroïsme
Provoquer	Panache	La cible doit utiliser au moins autant d'augmentations que le PJ en a choisi pour son jet de "Provoquer"

La sorcellerie

Il existe deux types de sorciers : les sangs purs (40 PP) et les demi-sang (20 PP) ; les demi-sang peuvent être de sang pur ou des sang-mêlé.

Un sang pur est l'enfant de deux parents de sang pur et de même nationalité ; un demi-sang est un individu dont seul l'un des parents était de sang pur ou dont les deux parents étaient des demi-sang de la même nationalité ; un sang-mêlé est l'enfant de deux parents de sang pur mais de nationalité différente.

La sorcellerie donne accès à d'immenses et terribles pouvoirs, qui dépendront de la pureté du sang du PJ. Si votre PJ est un sang pur, il ne pourra obtenir qu'un héritage magique (celui correspondant à son pays d'origine) ; si c'est un sang-mêlé, il pourra avoir deux héritages différents (pour un total de 40 PP) puisque ses deux parents de sang pur sont de nationalité différente.

Les bénéfices, " coût ", et limitations correspondants sont indiqués ci-dessous.

Sang pur

Choisissez un héritage national

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression par l'expérience : illimitée

Demi-sang

Choisissez un héritage national

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression par l'expérience : jusqu'au rang 3 dans les compétences de sorcellerie

Sang-mêlé

Choisissez deux héritages nationaux

Coût des compétences : 1 point de sorcellerie par rang

Progression par l'expérience : jusqu'au rang 3 dans les compétences de sorcellerie

Les héritages

À chaque héritage est associé un certain nombre de compétences. Les sangs purs commencent leur carrière d'aventurier avec 7 points de sorcellerie (qui serviront à acquérir des compétences de sorcier) ; les demi-sang, avec 3 points de sorcellerie ; les sang-mêlé avec 3 points de sorcellerie par héritage (les points correspondants à l'un ne

peuvent servir à acquérir des compétences dépendant de l'autre). Comme toutes les autres compétences, un PJ ne peut maîtriser, lors de sa création, une compétence de sorcellerie au-delà du rang 3 ; le joueur qui l'incarne pourra, par la suite, en acquérir de nouvelles en utilisant ses points d'expérience (cf. p. 197). Cependant seul un sorcier de sang pur pourra atteindre le rang 5 dans une de ses compétences ; les demi-sang et les sang-mêlé ne pourront, eux, jamais dépasser le rang 3.

Il n'est évidemment pas possible d'acquérir un héritage magique différent de la nation d'origine de votre PJ, sauf si c'est un sang-mêlé, auquel cas, son second héritage peut être celui de n'importe quelle nation.

Chaque voie de sorcellerie a trois niveaux de maîtrise - apprenti, adepte et maître. Lorsqu'un PJ maîtrise quatre compétences de sorcellerie au rang 4, il devient adepte ; lorsqu'il maîtrise cinq compétences de sorcellerie au rang 5, il devient maître. Bien sûr, le MJ pourra vous demander de jouer le processus d'initiation à un niveau plus élevé, faisant de ce passage un élément marquant de la campagne.

Héritage magique

Nationalité	Héritage magique
Avalon	Glamour
Castille	Aucun
Eisen	Aucun
Montaigne	Porté
Ussura	Pyeryem
Vendel	Lærdom
Vodacce	Sorte

Glamour (Avalon)

Compétences : Légende (l'homme vert), Légende (le chasseur cornu), Légende (Jack), Légende (Robin des bois), Légende (Thomas)

Apprenti : La bénédiction de renom

Adepte : La bénédiction de bonne fortune

Maître : La bénédiction de puissance

En terre d'Avalon, les légendes folkloriques sont revenues à la vie. Les sorciers d'Avalon canalisent l'énergie des croyances populaires et la manipulent afin d'accomplir de miraculeuses démonstrations de force, de ruse ou d'habile-



té. Cette faculté est connue sous le nom de Glamour. Elle fut enseignée aux natifs d'Avalon par les Sidhe, qui leur offrirent aussi la puissante relique magique connue sous le nom de Graal. Si le Graal venait à être perdu, les sorciers d'Avalon perdraient leurs pouvoirs jusqu'à son retour.

Apprenti : La bénédiction de renom

À ce niveau de maîtrise, vous bénéficiez de deux avantages :

- tous vos dés de réputation sont considérés comme des dés de Glamour. Les dés de Glamour s'utilisent de la même façon que les dés d'héroïsme à deux exceptions près : vous ne pouvez pas les utiliser pour activer (ou empêcher l'activation) d'un arcane et ceux que vous n'aurez pas utilisés ne se transformeront pas en points d'expérience à la fin des histoires. Les dés de Glamour peuvent être utilisés afin d'activer des compétences de Glamour, tout comme les dés d'héroïsme.

- votre PJ peut utiliser la capacité d'apprenti de n'importe quelle compétence Légende qu'il connaît en utilisant un dé d'héroïsme.

Adeptes : La bénédiction de bonne fortune

Au début d'une histoire, le nombre de dés d'héroïsme de votre MJ est diminué d'un nombre de dés égal au rang de votre PJ dans son trait le plus faible, sans que ses dés d'héroïsme puissent être inférieurs à (joueurs présents) dés. Ainsi, si le trait le plus faible de votre PJ est au rang 2 et s'il y a cinq joueurs autour de la table, le MJ aura deux dés d'héroïsme de moins, avec un minimum de cinq, au début de l'histoire. Ce niveau d'initiation permet aussi d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle compétence Légende que connaît votre PJ en utilisant un dé d'héroïsme.

Maître : La bénédiction de puissance

Votre nombre de dés d'héroïsme dépend désormais du rang de votre PJ dans son trait le plus élevé, et plus le plus faible. De plus, vous pouvez utiliser la capacité de maître de chaque compétence Légende que connaît votre PJ en utilisant un dé d'héroïsme.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs compétences de Légende auxquelles les sorciers peuvent faire appel en utilisant leur héritage Glamour. En évoquant un personnage donné, le sorcier puise dans les croyances populaires liées à ce personnage, ce qui lui permet d'utiliser certains des pouvoirs qui lui sont traditionnellement attribués. Vous remar-

quez que chaque compétence Légende est basée sur un trait spécifique (indiqué entre parenthèse à la suite du nom du compétence). Vous ne pouvez pas choisir plus d'une compétence associée au même trait. D'autres Légendes seront décrites dans le guide d'Avalon.

Le chasseur cornu (Gaillardise)

Les légendes décrivent le chasseur cornu comme un guerrier d'une force et d'une endurance phénoménales, capable de franchir d'impressionnantes distances en sautant, de lancer d'énormes rochers et de survivre à des coups qui couperaient en deux un autre homme.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre PJ dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet. Cette capacité ne peut pas être utilisée pour faire un jet d'opposition, un jet de blessure ou un jet de dommages.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre PJ dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet de blessure.

Maîtrise : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le rang de votre PJ dans cette compétence à son rang de Gaillardise pour faire un (et un seul) jet de dommages ou d'opposition (comme l'utilisation de la compétence " Désarmer ").

Robin des bois (Dextérité)

Les légendes content l'extraordinaire archer qu'était Robin des bois : il pouvait toucher une cible à des distances incroyables, planter une flèche dans l'œil d'un homme et même couper une flèche dans le sens de la longueur.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, diminuer la portée effective de la prochaine attaque de votre PJ avec un arc de (rang de compétence) x 1,50 m.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, faire le jet de dommage correspondant à la prochaine attaque de votre PJ avec un arc en lançant (rang de compétence) dés supplémentaires.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, diminuer le ND du prochain jet d'attaque de votre PJ avec un arc de (rang de compétence) x 5.



Jack (Esprit)

Les légendes content les mille et une ruses et astuces de Jack. Les victimes de ses tours pendables (généralement des géants) ne réalisèrent souvent que bien trop tard ce qui leur arrivait. Presque plus impressionnant encore, il semble que Jack ait été presque invincible lorsqu'il se trouvait chez lui.

Apprenti : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour transformer un petit objet (moins de 30 cm x 30 cm x 30 cm) en un des objets indiqués ci-dessous, jusqu'au prochain lever de soleil (ou jusqu'à ce que vous décidiez de l'interruption de l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation, tous ces débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminée au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée.

- un couteau
- un morceau de fromage de la taille d'un poing (s'il est mangé, l'objet d'origine est détruit)
- un oiseau (s'il est tué, l'objet d'origine est détruit)
- une pierre (le PJ peut transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup)
- deux dés
- une carte à jouer ordinaire ou une carte divinatoire (le PJ peut transformer jusqu'à cinq petits objets d'un coup)
- guilden [le PJ peut transformer jusqu'à (rang de compétence) x 5 petits objets d'un coup]
- une bobine de fil de 6 m de long
- un bouton

Adeptes : le PJ peut prendre l'apparence de (rang de compétence) personnage(s) décrit(s) ci-dessous. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour que votre PJ adopte l'une des formes qu'il connaît jusqu'au prochain lever de soleil et deux dés d'héroïsme pour transformer, dans les mêmes conditions, un autre personnage volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas).

- *l'enfant* : le personnage affecté devient temporairement plus jeune. S'il s'agit d'une personne âgée ou d'âge mûr, elle devient jeune (cf. les règles concernant le vieillissement dans le guide du maître) ; si elle est plus jeune que cela, il n'y a aucun effet. Si le MJ est en train d'appliquer les pénalités dues à l'âge, il est possible de les annuler en adoptant cette forme ; il n'y a aucun autre effet technique. Un vieux cheval affecté par cette forme regagnera temporairement sa prime jeunesse.

- *la sorcière* : le personnage affecté paraîtra bien plus vieux et décrépi qu'il ne l'est réellement. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux sous cette forme en gardant un dé de moins et il sera impossible de reconnaître le personnage qui s'est transformé. Ni ses traits, ni ses compétences ne seront affectés par la transformation. Sous cette forme, un cheval sera simplement bien moins beau.

- *le noble* : le personnage affecté devient bien plus beau et plus séduisant. À l'inverse de ci-dessus, le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux sous cette forme en gardant un dé de plus. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

- *l'ogre* : l'aspect physique du personnage est légèrement transformé et le rend bien plus intimidant : que ses dents soient devenues plus pointues ou que son regard s'embrase d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les personnes qui le voient. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets sociaux sous cette forme en gardant un dé de moins, à l'exception de ceux faisant appel à la compétence "Interrogatoire" ou à la faculté d'intimidation du système de répartition, qu'il fera en gardant deux dés supplémentaires. Sous cette forme, un cheval sera plus effrayant : il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges lumineux.

- *le paysan* : le personnage affecté prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Le joueur qui l'incarne fera tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature en gardant deux dés supplémentaires. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein...

Maître : le PJ peut enchanter un bâtiment de 120 m² maximum grâce à l'essence du Glamour en choisissant trois des conditions ci-dessous. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de Sidhe. Les conditions choisies produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer (comme la compétence Thomas). Le PJ ne peut enchanter qu'un seul bâtiment, mais peut faire cesser l'enchantement affectant un bâtiment afin de pouvoir en enchanter un autre (ce qui demandera un nouveau mois, et une nouvelle larme de Sidhe).

- 1) Je ne peux pas mourir dans ma demeure.
- 2) Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.
- 3) Je sais toujours où sont les choses (et les personnes) dans ma demeure.
- 4) Nul ne peut entrer dans ma demeure sans ma permission.
- 5) Nul ne vieillit dans ma demeure.



- 6) Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boissons et de nourriture.
- 7) Je peux modifier l'agencement intérieur de ma demeure d'une simple pensée.
- 8) Il est impossible d'infliger le moindre dommage à ma demeure.
- 9) L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.
- 10) Nul ne peut trouver le chemin de ma demeure si je ne l'y autorise pas.

L'homme vert (Détermination)

Les légendes évoquent le jour où l'homme vert mit au défi un chevalier de le décapiter avec une hache. Une fois la tête tranchée, il la ramassa calmement puis la reposa sur ses épaules. Malheureusement pour lui, le chevalier ne survécut pas à la contre-attaque de l'homme vert.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme, puis lancez (rang de compétence) dès non explosifs et gardez le meilleur résultat. Vous pouvez maintenant donner ce dé à un autre joueur, qui bénéficiera d'un bonus égal à ce résultat à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène, sous réserve des restrictions ci-dessous :

- 1) Nul ne peut bénéficier plus d'une fois simultanément de ce bonus.
- 2) Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur vous-même.
- 3) Vous ne pouvez pas affecter plus de (rang de compétence) joueurs à la fois.
- 4) Vous ne pouvez pas affecter un joueur qui ne désire pas être affecté.

Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le PJ du joueur qui a bénéficié de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé, arrondie à la tranche supérieure (ainsi, si vous obtenez 6, le PJ du joueur subira deux blessures graves à la fin de la scène).

Adeptes : utilisez un dé d'héroïsme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le vôtre). La prochaine blessure grave qu'il subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'a reçue.

Cette aptitude peut permettre à un personnage de sortir de l'inconscience, mais pas de ressusciter.

Maître : lorsque vous utilisez votre capacité d'adepte sur un autre personnage, le joueur qui l'incarne peut payer le " coût " d'activation de cette capacité à votre place.

Thomas (Panache)

Les légendes racontent le voyage de Thomas jusqu'à la cour des Sidhe et comment il y apprit à sentir et à résister à la sorcellerie. Lorsqu'il revint à Théah, il élimina nombreux sorciers malfaisants, ce qui le rendit célèbre.

Apprenti : lorsque quelque chose (ou quelqu'un) possédant une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres du PJ, ce dernier éprouve des picotements dans le pouce gauche, jusqu'à ce que la chose (ou la personne) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'un personnage utilise directement de la sorcellerie contre le PJ, ce dernier le détecte immédiatement et le joueur qui l'incarne peut utiliser un dé d'héroïsme pour résister à cette magie. Cette capacité ne permet pas d'éviter un coup porté par un sorcier d'Ussura sous une forme animale car la magie à l'œuvre affecte le sorcier et non le PJ. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée contre le PJ doit être inférieur ou égal au rang du PJ dans la compétence " Légende (Thomas) ".

Adeptes : lorsqu'un personnage fait appel à la sorcellerie à moins de dix mètres du PJ, ce dernier le détecte immédiatement. Le joueur qui l'incarne peut utiliser un dé d'héroïsme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de dix mètres du PJ : cela peut permettre, par exemple, d'annuler la bénédiction d'une sorcière de la destinée, de forcer un sorcier d'Ussura à reprendre forme humaine ou d'empêcher un mage de Montaigne de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée doit être inférieur ou égal au rang du PJ dans la compétence " Légende (Thomas) ".

Maître : utilisez un dé d'héroïsme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour du PJ pendant (rang de compétence " Légende (Thomas) ") tours. Les effets de tout pouvoir magique actif entrant dans cette zone sont immédiatement annulés.

Lærdom (Vendel)

Compétences : Kjött, Bevegelse, Varsel, Ensomhet, Styrke, Uvitenhet, Stans, Storsæd, Kyndighet, Sterk, Velstand, Fjell, Høst, Grenseløs, Krieger, Nød, Sinne, Tungsinn, Herje, Reise, Fornuft, Lidenskap, Kjølig, Villskap

Apprenti : Le découvreur des secrets (invoker)

Adeptes : Le gardien des secrets (inscrire)

Maître : Le coeur des secrets (devenir)



Les bases

Lærdom (lair-dom) est une forme de sorcellerie basée sur l'étude de certains mots considérés comme les " noms véritables " de concepts métaphysiques fondamentaux aux yeux des Vestenmannavnjar. Si l'on en croit les Skjæren (skair-en : les graveurs de runes), ce sont ces vingt-quatre mots que prononcèrent leurs ancêtres tribaux, avant de devenir les dieux du panthéon vestenmannavnjar. Chacun de ces mots représente une caractéristique physique ou émotionnelle personnifiée par le dieu qui a, le premier, gravé la rune correspondante. De nos jours les Skjæren sont capables de puiser dans les forces primordiales du monde par le biais de l'utilisation des lærds (lairs : runes).

Les runes sont inscrites, forgées ou gravées sur des objets afin de faire bénéficier ces derniers du pouvoir associé au dieu correspondant. Prononcer le mot ne suffit pas ; il faut l'amener dans ce monde en l'invoquant au moyen d'un rituel que seul les Skjæren savent accomplir.

Le pouvoir invoqué par la lærd dépend du niveau de maîtrise du Skjæren. Les apprentis ne comprennent que la nature physique des runes, le pouvoir qui irradie à leur surface ; les adeptes connaissent les secrets qui se cachent au-delà de la surface de ces runes et sont capables de les inscrire sur des objets.

Les maîtres, eux, ont découvert le dernier secret - l'Ultime Sagesse - et sont capables d'invoquer le pouvoir des lærds en eux-mêmes. Ils peuvent également percevoir le Walhalla - le Mythe Vivant - tout autour d'eux, sous la forme d'un lieu fantomatique. Ils peuvent entendre les échos étouffés des voix de leurs ancêtres entonnant le Chant du Monde tandis qu'ils chevauchent pour aller au combat. La plupart du temps, cela n'aura pas d'effet direct sur le jeu, mais des maîtres skjæren pourront occasionnellement recevoir des conseils utiles de leurs ancêtres ou percevoir d'importants présages inaccessibles à leurs compagnons d'armes (à la discrétion du MJ).

Apprenti : Le découvreur des secrets

À ce niveau de maîtrise, le PJ peut invoquer de manière temporaire une infime portion du pouvoir des runes. Puiser dans le pouvoir d'une rune, c'est comme vouloir toucher un fil électrique - l'instinct hurle de ne pas le faire. Après tout, il s'agit des mots prononcés à la création, et un tel pouvoir pourrait parfaitement consumer celui qui se montre imprudent. La plupart des apprentis utilisent du papier et de l'encre pour invoquer les mots de pouvoir, mais on peut aussi les écrire dans le sable, sur du bois, du verre ou tout autre surface.

Adepte : Le gardien des secrets

Au deuxième niveau de maîtrise, le PJ a appris à contenir le pouvoir des runes un peu plus longtemps - suffisamment pour inscrire sa marque sur un objet, en gravant la rune sur sa surface (on trouve des runes sur des épées, des armures, des portes, des voûtes et même des gobelets). Les runes gravées sur des objets ne sont pas permanentes et doivent donc être renouvelées une fois par an, sous peine de voir l'objet perdre le pouvoir correspondant. Selon la sagesse populaire vendelar, les lærds renouvelées le jour anniversaire de leur première inscription acquièrent des pouvoirs supplémentaires, permettant même au Skjæren d'entrer temporairement en contact avec ses dieux.

Maître : Le cœur des secrets

Au niveau de maîtrise final, le Skjæren a appris à toucher le cœur de Lærdom - il peut devenir la rune qu'il invoque. Les lærds sont gravées au fer rouge dans la chair du Skjæren, devenant à jamais partie intégrante de lui-même.

Techniques de jeu

La plupart des runes permettent de bénéficier de dés de bonus à des actions spécifiques ou de contrôler le temps qu'il fait : leurs effets sont décrits ci-dessous. Pour chaque rune sont indiqués trois ND, correspondant aux trois pouvoirs de la sorcellerie Lærdom : Invoquer, Inscrire et Devenir.

Les dés de bonus

Invoquer

Pour invoquer une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser une action et faire un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, vous bénéficierez des effets de la rune durant 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation.

Inscrire

Pour inscrire une rune ajoutant des dés à des actions, vous devez utiliser cinq actions (cela ne devrait généralement pas être possible durant un combat). Puis vous ferez un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Le PJ devra en outre donner un nom à l'objet sur lequel la rune est gravée (et par lequel il sera toujours appelé par la suite). Gardez trace du nombre d'augmentations réussies lors de ce jet. S'il est réussi, la rune restera inscrite durant une année - jour pour jour. Un an après (ou plus tôt si vous le désirez), le PJ pourra relancer le rituel afin de renouveler le pouvoir de la rune. Une fois qu'un objet aura été gravé d'une rune, il ne pour-



ra plus jamais en recevoir d'autre. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante pour une période de 1 tour + 1 tour pour chaque augmentation réussie lors de la première inscription. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune.

Devenir

Pour devenir une rune ajoutant des dés à des actions, le PJ doit la graver au fer rouge ou se la graver de manière permanente sur le corps. Le rituel nécessite 10 actions (et il est impossible de le faire durant un combat), ainsi qu'un tison chauffé à blanc. Le joueur qui l'incarne fait ensuite un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND correspondant. S'il réussit son jet, la rune fait désormais partie intégrante du PJ et le fera bénéficier de ses pouvoirs aussi longtemps qu'il vivra. Le PJ subit 2g2 dés de dommages lors du rituel.

Cette rune ne comptera pas dans la limite du nombre de runes pouvant affecter le PJ en même temps (cf. "Limitations" ci-dessous), elle n'aura pas à être renouvelée et la seule façon de la détruire consistera à tuer le PJ. Si le rituel échoue, le PJ subit les dommages indiqués et ne pourra pas recommencer avant une semaine, le temps que la rune ratée disparaisse.

Les runes du temps

Les runes du temps ont des effets puissants. En utilisant plusieurs runes à la fois, il est possible de provoquer des typhons, des sécheresses ou des blizzards. La zone affectée est de 2,5 km² pour un apprenti, de 7,5 km² pour un adepte et de 25 km² pour un maître. La durée d'effet du pouvoir d'une rune est d'une heure pour un apprenti, d'un jour pour un adepte et d'une semaine pour un maître (si aucun autre sorcier ne tente de modifier lui aussi le temps dans la même zone). Vous pouvez choisir d'interrompre les effets des runes utilisées quand vous le désirez.

C'est le MJ qui a le dernier mot s'agissant des conséquences pratiques de l'invocation des pouvoirs d'une rune sur le temps : une mousson ou un tremblement de terre peuvent tuer des gens, mais le Skjæren qui les a provoqués ne contrôle pas leurs effets. Un jet réussi sans augmentation permet juste d'obtenir les effets météorologiques basiques (tels qu'ils sont détaillés dans la description de la rune). Les augmentations peuvent permettre d'amplifier ou de dimi-

nuer certains des effets obtenus normalement. Le Skjæren décrit alors la modifications souhaitée et le MJ assigne au jet un nombre d'augmentations pour y parvenir, comme pour n'importe quelle autre action. D'ordinaire, le MJ utilisera les règles concernant les conditions climatiques qui figurent dans le guide qui lui est consacré.

Invoyer

Pour invoquer une rune du temps, utilisez une action et faites un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'invocation de la rune. Si vous réussissez votre jet, le temps changera en fonction de la rune utilisée (reportez-vous à leur description ci-dessous). Le PJ doit être en plein air pour pouvoir invoquer une rune du temps.

Inscrire

Pour inscrire une rune du temps, utilisez cinq actions et faites un jet de Détermination + compétence de rune contre le ND d'inscription de la rune. Donnez un nom à l'objet ainsi gravé et notez le nombre d'augmentations réussies. Si vous réussissez votre jet, la rune est inscrite et pourra être utilisée une seule fois. Tout personnage (même s'il ne sait rien de l'art de Lærdom) qui tient un objet runique et prononce son nom sera affecté par le pouvoir de la rune correspondante, comme s'il était le sorcier qui l'a inscrite.

Le personnage qui active la rune subira immédiatement 1g1 dé de dommages. Aucun jet de dés n'est nécessaire pour bénéficier du pouvoir d'une rune inscrite : le seul jet nécessaire est effectué lors de l'inscription de la rune. Les runes de temps inscrites ne comptent pas dans le nombre maximum de runes qu'un sorcier peut maintenir en même temps. Ces runes ne peuvent être activées qu'en plein air.

Devenir

Le processus est le même ici que pour les runes qui font bénéficier de dés de bonus. Ce rituel permet au PJ de pouvoir utiliser le pouvoir de la rune correspondante à volonté.

Limitations

Limitations générales

Manipuler les runes est dangereux. Si le PJ surestime ses capacités, leur pouvoir pourrait bien le consumer. Un PJ dont le joueur rate le jet d'Invoyer, d'Inscrire ou de Devenir une rune subit 1g1 dé de dommages par tranche de 5 points (arrondi à la tranche supérieure) sous le ND. Ainsi, si le joueur obtient un résultat de 7 points inférieur au ND du jet correspondant, le PJ subira 2g2 dés de dommages.





tions multiples de la même rune comptent dans ce total.

Limitations concernant le pouvoir "Inscrire"

- les runes ne peuvent pas être inscrites sur un être vivant autre qu'un Skjæren (cf. "Devenir").

- un même objet ne peut être marqué que d'une seule et unique rune, à jamais (c'est-à-dire qu'une épée marquée de la rune Kjött ne pourra pas être marquée de la rune Sterk une fois que le pouvoir de la première ne fera plus effet).

- un sorcier ne peut maintenir plus de (rang de Gaillardise) runes inscrites [c'est-à-dire qu'il ne peut inscrire de runes sur plus de (rang de Gaillardise) objets]. S'il dépasse cette limite, toutes les runes maintenues perdront leur pouvoir, abîmant en même temps les objets sur lesquels elles étaient inscrites. Ces objets ne pourront plus jamais être gravés d'une rune.

- une rune inscrite ne peut être activée que (rang d'Esprit du sorcier qui l'a inscrite) fois par jour.

Un Skjæren ne peut pas contrôler en même temps plus de (rang de Gaillardise) runes, sauf en utilisant des augmentations (une augmentation par rune supplémentaire, appliquée à toutes les actions effectuées avec cette rune). Si un joueur rate un jet de compétence en Lærdom alors que son PJ utilise plus de (rang de Gaillardise) runes, le pouvoir qui l'investit est tellement puissant que le corps de ce dernier ne pourra le canaliser et il subira 1g1 de dommages par rune qu'il était en train d'utiliser. Toutes ces runes cesseront alors aussitôt de produire leurs effets.

Plus important encore, nul ne peut être affecté plus d'une fois par la même rune en même temps.

Limitations concernant le pouvoir "Invoquer"

Un PJ ne peut tenter d'invoquer plus de (rang d'Esprit) rune par jour. Les tentatives infructueuses et les invoca-

Limitations concernant le pouvoir "Devenir"

Un PJ ne pourra jamais devenir qu'une seule et unique rune, la même jusqu'à la fin de ses jours.

Descriptions des runes

Dans les descriptions suivantes, et sauf précision contraire, les effets liés à une tentative pour Invoquer, Inscrire ou Devenir une rune ne varieront jamais. Les ND indiqués concernent respectivement au jet : Invoquer / Inscrire / Devenir.

1) Kjött ("Chair") – ND 15 / 25 / 40

La première rune est celle du moi. "Connais-toi toi-même, chante-t-elle. Telle est la première leçon, la première vérité..." La rune de Chair exige du sorcier qu'il soit honnête vis-à-vis de lui-même. On dit que le dieu qui personnifie cette rune fut le plus mystérieux des



Confrontation

Vestenmannavnjar à avoir foulé le sol de Théah et qu'il n'a jamais parlé à personne d'autre qu'à Harmonie (cf. ci-dessous) après que celle-ci est parvenue à résoudre l'énigme de Chair.

Effet : vous faites vos jets pour résister à une tentative de tromperie ou de séduction, que ce soit par des moyens classiques ou magiques, en lançant deux dés supplémentaires.

2) Bevegelse (" Harmonie ") – ND 20 / 30 / 40

Au-delà du moi se trouve le monde extérieur, où les autres se mêlent en une unité cohérente (bien que chaotique). Harmonie est le premier pas logique après Chair, la rune de l'union du moi et du monde extérieur. On raconte que la déesse qui personnifie Harmonie apprit à Chair à se comprendre lui-même, ce qui lui permit de devenir la plus forte des deux, même si Solitude (cf. plus bas) contesta ce fait en affirmant que " le Deuxième ne pourrait survivre sans le Premier ".

Effet : vous faites tous vos jets liés à une interaction sociale en lançant deux dés supplémentaires.

3) Varsel (" Présage ") – ND 15 / 25 / 40

La troisième rune est celle du messager des dieux, l'être magique qui envoie des présages et de subtils avertissements. Bien que Présage ait été accusé de n'être pas juste, de créer des présages trop compliqués pour que les hommes puissent les comprendre, il a toujours prétendu que " seuls ceux qui sont prêts à écouter méritent d'entendre... ".

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

Effet pour Invoquer / Inscrire : si le joueur réussit son jet, le Skjæren qu'il incarne peut alors parler à d'autres personnes en secret (tous les individus présents que le Skjæren décide d'ignorer n'entendent qu'un étrange langage, vraisemblablement étranger). Les utilisateurs de la rune Chair (cf. plus haut) sont insensibles au pouvoir de cette rune.

Effet de Devenir : le Skjæren peut utiliser l'effet pour Invoquer / Inscrire, à volonté et sans que le joueur qui l'incarne ait à faire un jet de dés.

4) Ensomhet (" Solitude ") – ND 15 / 25 / 40

La quatrième rune est celle qui libère du passé, qui n'est qu'un lien qui empêche d'aller de l'avant. Cette rune permet au Skjæren de se libérer de ses colères, de ses peurs et de ses obsessions afin de pouvoir se concentrer sur le présent. Tel est le devoir du véritable héros : celui

qui comprend que le futur n'attend pas. Solitude fut le premier à accepter ce don, le premier à l'utiliser et le premier à périr en sauvant son foyer.

Effet : vous faites tous vos jets de Détermination en lançant deux dés supplémentaires.

5) Styrke (" Force ") – ND 15 / 25 / 40

La cinquième rune est celle de la Force. Elle est en lutte contre Chair pour le contrôle du corps humain. Le dieu qui la personnifie était un guerrier, de cœur et de corps ; il avait l'âme d'un démon et la puissance du plus sauvage des taureaux. Son courage légendaire est bien connu en Vendel ; un sport contemporain (le " jet de tronc "), qui consiste à soulever un tronc et à le lancer en le tenant par une extrémité, trouve son origine dans la légende qui raconte que Force déracina le plus grand arbre de tout Théah en guise de défi à Légion. En agissant ainsi, il traça la frontière entre ce monde et celui des démons. Cette légende est restée particulièrement populaire chez les Vestenmannavnjar de nos jours.

Effet : vous faites tous vos jets de dommages en lançant un dé supplémentaire.

6) Uvitenhet (" Mystère ") – ND 20 / 30 / 40

La sixième rune est celle qui dissimule la vérité ; c'est Mystère. Ce qui était clair est dissimulé, ce qui était connu est oublié. Lorsque le Skjæren prend l'aspect de Mystère, il est impossible de percer à jour ses mensonges et ses tromperies, même en faisant appel au pouvoir de la rune Portail (cf. plus bas). Beaucoup ont dit que ceux qui inscrivent cette rune ont tendance à se détacher d'eux-mêmes et à devenir de plus en plus étrangers à ce qu'ils étaient auparavant. Et comme pour confirmer ces allégations, ceux qui ont fusionné avec Mystère (qui sont devenus la rune) ont coupé de manière permanente tous les liens qu'ils entretenaient avec leur entourage, consacrant le reste de leur vie à l'étude et à la compréhension de la nature profonde de tout ce qu'ils peuvent rencontrer.

Effet : vous faites tous vos jets pour tromper quelqu'un ou pour contrer le pouvoir de la rune Portail en lançant deux dés supplémentaires.

7) Stans (" Calme ") – ND 10 / 20 / 35

La septième rune est Calme, également connue sous le nom de Chagrin, car pour les marins il n'y a pas de plus grande tragédie qu'une mer d'huile. Sur ordre du Skjæren, les vents cessent de souffler, l'air devient silen-



cieux et la malédiction du grand calme s'abat sur la mer. Le dieu Calme observa le moment de grand calme qui suivit la chute de Légion dans les Abysses, à la fin de la guerre pour la conquête de Vendel, et a depuis observé les mêmes moments de calme entre chaque grand âge.

Note : lors de la création d'un héros utilisant cette rune il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects - le temps ou les émotions. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le PJ développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet de temps : cette rune apaise le temps qu'il fait dans sa zone d'effet (déterminée conformément aux règles sur les runes du temps décrites plus haut). Son pouvoir transforme les rafales de vent en brises légères et les blizzards en douces chutes de neige ; il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

Effet émotionnel : vous faites tous vos jets pour calmer un personnage ou pour réprimer l'agressivité de votre PJ en lançant deux dés supplémentaires.

8) Storsæd (" Grandeur ") – ND 15 / 25 / 40

Tout comme le Bateleur des arcanes majeurs, Grandeur représente le héros en devenir, le jeune prodige inexpérimenté attendant de parfaire ses aptitudes. Mais le dieu qui personnifie cette rune est également bien plus que cela : Grandeur est un encouragement pour les autres comme pour soi-même, il reflète ce qu'il y a de meilleur chez les gens qui le rencontrent. La première personne à avoir rempli ce rôle était un écuyer de Styrke, l'homme qui deviendra Force (cf. plus haut). Bien qu'apparemment faible et toujours protégé par d'autres, Storsæd prouva qu'il pouvait être le plus vaillant de tous : il ne fléchit jamais tout au long des Mauvais Jours et s'avéra rapidement être un exemple de ce pour quoi tous se battaient.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

Effet pour Indoquer / Inscrire : on active le pouvoir de la rune de Grandeur comme toute autre rune faisant bénéficier de dés de bonus. Durant toute son utilisation et après avoir réussi une action, le joueur qui incarne le Skjæren peut distribuer les augmentations effectuées sur cette réussite aux personnages qui ont été spectateurs de cette action (toutes à un seul personnage ou une chacun réparties entre plusieurs). Ces augmentations sont considérées comme des augmentations gratuites et doivent être appliquées par le PJ qui en bénéficie à sa prochaine action (quelle qu'elle soit). Un

Skjæren ne peut distribuer plus de (rang dans son trait le plus bas) augmentations.

Effet de Devenir : au début de chaque scène, le maître skjæren reçoit (rang dans son trait le plus bas) augmentations. Il peut les utiliser lui-même ou en faire profiter d'autres personnages présents à n'importe quel moment de la scène. Toutes les augmentations qui n'auront pas été utilisées à la fin de la scène seront perdues (on ne peut donc pas les accumuler d'une scène sur l'autre).

9) Kyndighet (" Compétence ")

– ND 15 / 25 / 40

Si l'on en croit les légendes vestenmannavnjar, Kyndighet était le vaillant et sage mentor du groupe qui sauva le monde. Il savait que la victoire ne pourrait venir qu'en apprenant la patience, que la vaillance ne serait utile que si elle venait au moment opportun. Il leur enseigna longuement les vertus de la patience, du choix du bon moment. Puis, il leur montra ce qu'était le triomphe. Sa rune est devenue le symbole de l'habileté et de l'enseignement.

Effet : le pouvoir de cette rune permet de relancer un dé à chaque tour de combat. Tous les paramètres pour l'utilisation des runes qui font bénéficier de dés de bonus s'appliquent ici.

10) Sterk (" Tout ") – ND 20 / 30 / 40

Selon un adage vestenmannavnjar attribué à Sterk, le chef de guerre qui ne fut jamais défait, " Comprendre ses propres faiblesses est plus important que connaître celles de son ennemi ". Son style de combat était purement défensif : il se concentrait sur sa propre protection plutôt que sur la destruction de son adversaire. Il remporta la plupart de ses batailles en parvenant à repousser l'agresseur, jusqu'à ce qu'il puisse lui porter un seul coup, mais décisif. C'était un compagnon de Kyndighet (cf. ci-dessus), dont il écouta avec attention les enseignements. Les Skjæren qui le vénèrent par l'intermédiaire de sa rune sont dotés de l'incroyable faculté d'ignorer les coups ; ils peuvent esquiver même des carreaux d'arbalète tirés à courte portée.

Effet : ajoutez 5 au ND pour être touché du Skjæren. Tous les paramètres pour l'utilisation des runes qui font bénéficier de dés de bonus s'appliquent ici.

11) Velstand (" Fortune ") – ND 10 / 20 / 35

À en croire les conteurs vestenmannavnjar, Velstand l'indigent était l'homme le plus riche du monde. Son altruisme fut peut-être la plus pure des valeurs portées par les dieux lorsqu'ils descendirent parmi les Vestenmannavnjar il y a plus de mille ans de cela. Velstand venait d'une terre étrangère : ses



Confrontation

traits étaient étonnants, le ton de sa voix semblait se mêler au bruit des vagues de l'océan et il était sage comme aucun autre homme de son âge. Sa terre natale avait été détruite par Légion avant le début de la Guerre et il était venu à Vendel afin de protéger ce qu'il estimait être " une culture innocente, vierge de la cupidité et de la luxure qui lentement se répandaient de par le monde ".

Sa rune est devenue Fortune en l'absence de termes plus précis permettant de la décrire. C'est un puits sans fond d'idées, comme si l'esprit du graveur de rune s'emplissait des pensées de tous ceux qui ont vécu avant lui. Les premiers Skjæren faisaient très attention à ne pas dévoiler les secrets de cette rune à n'importe qui car ils étaient parfaitement conscients des risques en cas de mésusage de son pouvoir. Mais la plupart d'entre eux vivent désormais avec leur temps : Vendel est un pays moderne et ils se désintéressent des mauvais usages de cette rune. Fortune est rapidement en train de devenir la rune la plus appréciée parmi les Skjæren, particulièrement au sein de la classe marchande.

Note : lors de la création d'un héros utilisant cette rune, il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects – richesse ou sagesse. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le PJ développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet de richesse : après un jet de compétence réussi (conformément aux règles relatives aux runes qui font bénéficier de dés de bonus décrites plus haut), le Skjæren double la somme d'argent qu'il pourra acquérir par d'autres moyens que ses revenus réguliers, tant que cette rune est en activité.

Effet de sagesse : après un jet de compétence réussi (conformément aux règles relatives aux runes qui font bénéficier de dés de bonus décrites plus haut), le joueur peut puiser dans la mémoire héréditaire du Skjæren et poser une question concernant la situation présente de son PJ au MJ. La réponse prendra la forme d'un bref flash-back dans la vie d'un ancien Skjæren dévoué à la rune Fortune, lui livrant des informations utiles en rapport avec la situation actuelle du PJ. Au joueur de déterminer si le contenu de ce flash-back correspond bien à la scène.

12) Fjell (" Montagne ") – ND 15 / 30 / 45

La douzième rune est autant celle du sacrifice héroïque que celle de l'absence de souffrance. Les Skjæren qui utilisent cette rune peuvent ignorer des blessures terribles. Elle soulage les douleurs, allège les souffrances et libère l'esprit du Skjæren, lui permettant de " vivre l'instant présent ".

Fjell, l'homme qui devint cette rune au nom de son peuple, était un guérisseur. Durant les dernières heures des Mauvais Jours, lorsque le puissant Krieger (cf. plus bas) tomba devant Légion, il subit les blessures du guerrier, lui sauvant ainsi la vie en faisant le sacrifice de la sienne. Refusant la défaite, Krieger défia le Négociateur qui leur avait offert leurs dons et s'aventura jusque dans sa demeure, au cœur de la grande montagne Tarn, afin d'y trouver un moyen de ramener le guérisseur à la vie. Il revint en possession de cette rune, dont le nom sauva le guérisseur.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

Effet pour Invoquer / Inscrire : lorsqu'il utilise cette rune, et tant que son pouvoir fait effet (conformément aux règles relatives aux runes qui font bénéficier de dés de bonus décrites plus haut), le Skjæren peut ignorer les conséquences de l'une de ses blessures graves, aussi bien en ce qui concerne les pénalités qu'elle pourrait infliger que pour son seuil d'inconscience.

Effet de Devenir : le Skjæren peut subir une blessure grave de plus avant de sombrer dans l'inconscience et peut ignorer toutes les pénalités dues à l'une de ses blessures graves (à choisir lorsque la blessure est infligée ; il peut en choisir une autre une fois que la première est guérie).

13) Høst (" Moisson ") – ND 20 / 30 / 40

La treizième rune symbolise l'abondance, la Moisson. Il n'y a pas de famine durant les moissons et la faim de l'hiver est vite oubliée. C'est la saison des réjouissances car les fruits du labeur des hommes attendent d'être récoltés. Mais Moisson représente aussi un enseignement – rien ne peut être gagné sans travail et opiniâtreté, il faut planter avant de récolter, la persévérance offre la plus précieuse des récompenses.

L'homme connu sous le nom de Høst fut le seul Skjæren à rester au pays durant les Mauvais Jours. Il s'occupa des fermes et des champs vestenmannavnjar durant l'assaut de Légion, puis il rallia le peuple et parvint à le convaincre de le suivre dans sa voie. Les terres et les demeures du peuple vestenmannavnjar furent sauvées. Le premier repas préparé avec la moisson de l'année est l'occasion de se souvenir des efforts faits par Høst, même pour ceux qui considèrent que Lærdom est une corruption qui souille la nation.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

Effet pour Invoquer / Inscrire : avant le début d'une nouvelle histoire, le joueur peut volontairement réduire l'une des



compétences du Skjæren d'un rang. S'il réussit son jet pour utiliser cette rune, ce rang est " mis en réserve " durant toute l'aventure, empêchant ainsi d'utiliser le dé correspondant. À la fin de l'aventure, le Skjæren récupère son rang, ainsi que 2 points d'expérience qu'il ne pourra utiliser qu'avec cette compétence.

Effet de Devenir : le Skjæren peut utiliser l'effet *Invoquer / Incrire* une fois par histoire sans que le joueur qui l'incarne n'ait à faire de jet.

14) Grenseløs (" Liberté ") – ND 15 / 25 / 40

La voie est ouverte par la quatorzième rune. Tout ce qui pourrait retenir le Skjæren est défait. Et même si des portes verrouillées peuvent toujours se dresser sur son chemin, les menottes et les liens glissent sur lui sans pouvoir trouver de prise. Grenseløs, le premier à avoir cette capacité, fut la seule personne qui parvint à s'échapper du grand donjon de Krigsfang, dont on dit qu'il parvint même à retenir prisonnier Légion.

Note : tous les effets indiqués s'appliquent à tous les Skjæren qui choisissent cette rune.

Effet pour Invoquer / Incrire : lorsque cette rune est active, les liens, entraves et chaînes glissent sur le sorcier.

Effet de Devenir : les liens, entraves et chaînes glissent sur le sorcier lorsqu'il le désire.

15) Krieger (" Guerrier ") – ND 15 / 25 / 40

La quinzième rune, le Guerrier, est la rune de la victoire au combat. La flèche trouve sa cible plus facilement et la hache semble avide de sang. Les Enfants du Nord vénèrent cette rune, et nombreux sont ceux qui se rappellent les temps anciens, lorsque Krieger l'inhumain ravageait les côtes à la tête d'une armée de suivants marqués de sa rune.

Effet : vous faites tous vos jets d'attaque en lançant un dé supplémentaire.

16) Nød (" Violence ") – ND 15 / 25 / 40

La seizième rune est Violence, celle qui s'oppose diamétralement à Calme (cf. plus haut). Selon les légendes, ils étaient époux avant la venue des Mauvais Jours et d'être séparés par leurs différences après que chacun eut reçu sa rune. Violence est tout ce qui est violent, agressif, à l'état brut. Elle (ainsi que sa rune) est la terreur des marins, presque autant que son ancien époux. Elle hurle des vents sauvages, bouillonne sous les vagues roulantes et crève les yeux de ceux qui osent regarder sa colère en face.

Note : lors de la création d'un héros utilisant cette rune, il vous faudra choisir l'un de ses deux aspects – le temps ou les

émotions. Chacun de ces aspects est géré différemment, et il faudra que le héros obéisse toute sa vie aux règles de l'aspect choisi. Une fois ce choix fait et la partie commencée, le joueur qui l'incarne ne pourra plus revenir sur sa décision et le PJ développera tous ses niveaux de maîtrise autour de l'aspect choisi initialement.

Effet du temps : cette rune aggrave les conditions climatiques dans sa zone d'effet (déterminée conformément aux règles sur les runes du temps décrites plus haut). Son pouvoir peut transformer une fine pluie en mousson et une chute de neige en blizzard ; il ne peut modifier le type de conditions climatiques à l'œuvre (pluie en tremblement de terre par exemple), seulement leur violence.

Effet émotionnel : vous faites tous vos jets pour exciter la colère ou les émotions violentes d'un personnage en lançant deux dés supplémentaires.

17) Sinne (" Colère ") – ND 15 / 25 / 40

La dix-septième rune est celle des coups de vent violents et soudains. Colère guette haut dans le ciel jusqu'à ce que sa rage accumulée se déverse sous la forme de violentes bourrasques de vent. Comme un enfant, elle est incontrôlable et infatigable. Sinne était l'incarnation vivante de cette fureur, une beauté que nul ne pouvait posséder ou contrôler. Personne n'était non plus capable de retenir son attention bien longtemps. Elle reste encore aujourd'hui l'une des divinités les plus vénérées du panthéon vestenmannavnjar.

Effet : vous faites tous vos jets basés sur le trait Gaillardise en lançant deux dés supplémentaires.

18) Tungsinn (" Obscurité ")

– ND 15 / 25 / 40

La dix-huitième rune apporte les froides pluies du matin. Obscurité absorbe la vie de tout ce qui l'entoure, plongeant le monde dans un univers sans vie fait d'ombres grisâtres, avant de le couvrir d'une pluie de larmes silencieuses et d'absorber le courage des héros. Cette rune évoque le souvenir des échecs et balaye tous les autres. Tungsinn était l'incarnation vivante de cette rune, un esprit critique et nihiliste persuadé, encore bien longtemps après qu'elle eût pris fin, que les Vestenmannavnjar ne pouvaient que perdre la guerre. Il est en grande partie oublié, tant les gens ont d'autres choses à faire que de se plaindre et de se terrorer de peur.

Effet : vous faites tous vos jets pour tenter de déprimer un individu ou provoquer la peur en lançant deux dés supplémentaires.



19) Herje (" Ruine ") – ND 20 / 30 / 40

La dix-neuvième rune est celle de la rupture, celle des forces destructrices de la nature. Ruine vient sans qu'on s'y attende, réveillant brutalement ceux qu'elle touche, les précipitant dans un désespéré combat pour leur survie. Herje était l'incarnation vivante de ce pouvoir dévastateur, un homme affligé de la pire malchance qui ait jamais frappé un être humain. Comme de nombreux autres dieux ancestraux, Herje quitta sa terre natale après les Mauvais Jours, et presque toutes ses représentations (exceptées celles portées par les Skjæren qui le vénèrent pour la puissance de sa rune) furent brûlées dans l'espoir qu'il ne revienne jamais.

Effet : ajoutez le rang de votre PJ dans cette rune au ND de la prochaine action entreprise par la cible de cet effet. Le pouvoir de cette rune cesse de faire effet immédiatement après.

20) Reise (" Voyage ") – ND 15 / 25 / 40

La vingtième rune est le preste Voyage. Même si la bataille se déroule à des kilomètres de là, les Enfants du Nord qui entendront l'appel de Voyage se précipiteront afin d'y répondre, leur sang bouillonnant dans leurs veines. C'est le chemin suivi qui est important, pas le but, car ils ont appris à comprendre l'importance de chaque expérience faite au long de la route. On pourrait même dire qu'ils sont tristes à l'idée d'approcher du terme du voyage (particulièrement du voyage de la vie), mais des années consacrées au voyage et à la réflexion les ont préparés à transmettre le manteau de leur dieu aux générations suivantes lorsque le temps en sera venu. Le dieu qui personnifie cette rune a peut-être été le premier à gagner ce titre, mais il ne sera pas le dernier – le nom Reise est devenu de plus en plus populaire en Vestenmannavnjar ces dernières années.

Effet : vous faites tous vos jets de perception en lançant deux dés supplémentaires.

21) Fornuft (" Portail ") – ND 20 / 30 / 40

La vingt et unième rune est Portail. Des images apparaissent dans les pièces d'eau frôlées par les doigts du Skjæren. Grâce à cette rune, les Enfants du Nord peuvent espionner leurs ennemis et découvrir leurs plans. Le pouvoir de la rune Mystère (cf. plus haut) constitue la seule protection sûre contre Portail. Les graveurs de runes qui ont appris les secrets de cette rune sont particulièrement recherchés en Vendel (notamment par les guildes marchandes qui louent leurs services pour accroître leurs profits).

Le premier porteur de cette rune, Fornuft, était un artiste vieillissant devenu aveugle en voulant peindre le soleil. Il finit par recevoir une inspiration divine, et commença à créer des œuvres d'art basées sur les exploits des autres dieux vestenmannavnjar. Durant les Mauvais Jours, il comprit que ses visions étaient en train de se réaliser tandis que la guerre faisait rage sous les cieux assombrés. À partir de cet instant, ses œuvres et ses idées furent considérées avec le plus grand respect. Et il finit par rejoindre le panthéon qu'il avait aidé à de nombreuses reprises.

Effet général : le Skjæren peut tenter d'avoir des visions d'autres lieux, mais le pouvoir de la rune Mystère empêche de voir au-delà de 15 m, ne laissant voir qu'un brouillard gris. Lorsqu'il tente d'avoir une vision, le sorcier doit fermer les yeux et il ne peut pas parler.

Effet d'Invocation : le Skjæren peut distinguer des événements se déroulant dans un endroit qui lui est familier, pour une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation.

Effet d'Inscription : lorsqu'un objet portant cette rune est activé, il peut montrer pendant une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation des événements se déroulant dans un endroit que l'utilisateur doit déjà avoir vu. L'objet doit impérativement être muni d'une surface réfléchissante.

Effet de Devenir : le Skjæren peut tenter d'avoir des visions de n'importe quel endroit au monde dans lequel il est déjà allé et peut les maintenir pour une durée de 1 tour + 1 tour par augmentation. Lorsqu'il tente d'obtenir une vision, il doit fermer les yeux et il ne peut parler. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour uniquement.

22) Lidenskap (" Passion ") – ND 15 / 25 / 40

La vingt-deuxième rune est Passion, aussi appelée jour. Les nuages se dissipent, la pluie cesse et le ciel s'éclaircit. Le brouillard, lui aussi, est dissipé par le pouvoir de cette rune. Grâce à l'utilisation combinée des runes Passion et Haine, toutes les journées peuvent devenir agréables. Lidenskap était un homme fougueux dont les accès de colère étaient aussi connus que sa redoutable maîtrise de l'épée.

Effet : cette rune permet d'augmenter la température dans la zone délimitée selon les règles applicables aux runes du temps (cf. plus haut). Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de violentes rafales de chaleur, d'une sécheresse ou de tout autre effet basé sur la chaleur.

23) Kjølilig (" Haine ") – ND 15 / 25 / 40

La vingt-troisième rune est Haine, aussi appelée nuit. Les nuages s'amoncellent, la lune a un rictus blafard et





l'air devient plus frais. Kjølig était un ange dont la forme sombre se découpait sur les nuages éclairés par la lune, lors des nuits claires de cet âge héroïque. Les corps de ceux qui sentirent ses baisers acides sont éparpillés au nord des montagnes de Tarn.

Effet : cette rune permet de faire baisser la température dans la zone délimitée selon les règles applicables aux runes du temps (cf. plus haut). Le pouvoir de cette rune peut prendre la forme de nuits glaciales, de chutes de neige ou de tout autre effet basé sur le froid.

24) Villskap (" Fureur ") – ND 15 / 25 / 40

La vingt-quatrième rune est Fureur, aussi appelée éclair. Le tonnerre grondant sous les cieux annonce la fin des ennemis de Vestenmannavnjar. Villskap combattit aux côtés de Styrke et de Krieger durant les Mauvais Jours, projetant des éclairs du haut des montagnes Tarn. Lorsque Krieger devint fou après la bataille, ce fut Villskap qui le tua, mais seulement après que Krieger, dominé par sa folie, eut étranglé Styrke.

Effet : cette rune permet au PJ de faire jaillir un éclair de ses mains. Cette action est considérée comme une attaque à distance classique ; cet éclair a une portée maximale de (niveau de maîtrise) x 8 mètres. Le jet d'attaque et le jet de dommages sont déterminés selon la formule suivante : niveau de maîtrise + compétence Villskap ; vous gardez donc un nombre de dés égal à votre degré de maîtrise.

Porté (Montaigne)

Compétences : Amener, Ensanglanter, Harmonisation, Marcher, Poche

Degré d'apprenti : Objets

Degré d'adepte : Soi

Degré de maître : Les autres

Le plus fameux des héritages magiques (peut-être en raison de l'aspect si spectaculaire de ses effets) est celui de Montaigne. La magie des portails (nommée Porté par ceux qui la pratiquent) permet au sorcier de créer des brèches dans le canevas sur lequel est construit l'univers, de les emprunter et de ressortir ailleurs. Non seulement il semblerait que les portails ainsi créés " saignent ", mais certains prétendent aussi avoir entendu de légers bruits lors de l'ouverture de portails, comme des cris de douleur étouffés. Il s'avère que le " sang " du portail n'est pas le seul élément nécessaire à cet héritage, celui du sorcier montagnais l'est tout autant.

Les sorciers de Montaigne appellent l'inquiétante dimension qu'ils traversent le " passage ", un endroit qui est aussi mortel et mystérieux que la septième mer elle-même. Nul ne sait quels êtres le hantent, mais les sorciers savent qu'il n'est pas bon de trop s'y attarder.

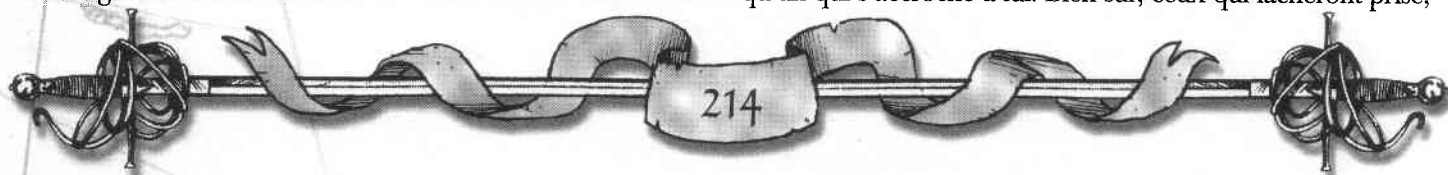
Apprenti : au début de son apprentissage, le PJ apprend à créer de petits portails, juste assez larges pour laisser passer une main. Puis on lui enseigne à utiliser le sang. La technique consiste pour le PJ à marquer un petit objet, comme un miroir, un couteau ou une tabatière, avec son sang. Il est ensuite emmené dans une autre pièce où on lui demande de se concentrer sur l'objet en question. Lorsqu'il se sent prêt, il crée une brèche dans le voile de la réalité, puis y passe la main pour atteindre l'objet marqué. Lorsque le PJ le sent, il ne lui reste plus qu'à le rapporter par le portail.

Adepte : à ce degré de maîtrise, le PJ a appris à rejoindre les objets marqués de son sang. Là, il se concentre sur l'objet, crée une large brèche dans le voile de la réalité, puis franchit le portail. Lorsque le PJ sent qu'il a rejoint l'objet marqué, il l'attrape et se retrouve avec l'objet à l'endroit où il l'avait laissé. Les sorciers apprennent à ne jamais ouvrir les yeux lorsqu'ils sont dans le passage. On raconte que ceux qui ont osé violer cette règle s'y sont perdus à jamais. Bien sûr, nul ne peut prouver cette théorie car la plupart des sorciers sont trop... sages pour ouvrir les yeux lorsqu'ils traversent un portail. Il est probable que ceux qui ne sont jamais arrivés au terme de leur voyage sont les mêmes qui ont décidé d'ignorer les conseils de leur maître.

En outre, le PJ est désormais capable d'attirer à lui des éléments grands comme lui (1,80 m et 100 kg) à travers un portail. Ces éléments doivent avoir été ensanglantés et le PJ doit pouvoir physiquement les tirer à travers le portail, c'est-à-dire capable de les soulever s'il veut pouvoir les faire passer par un portail magique.

Maître : finalement, le PJ a appris à déplacer des éléments plus grands que lui, notamment d'autres personnes. Les personnages qui franchissent un portail souffrent du mal du passage (cf. ci-dessous), sans parler même du risque, toujours présent, que ceux qui empruntent le passage ouvrent les yeux.

Le PJ ne peut faire passer plus de (rang de Détermination) personnages, qui devront toujours s'accrocher à lui ou à quelqu'un qui s'accroche à lui. Bien sûr, ceux qui lâcheront prise,





dans le maelström séparant deux portails (jet de Gaillardise contre un ND 10, mais seulement lorsque les vents sont vraiment violents), se perdront à jamais.

Les limites de Porté

Le mal du passage

Tout être humain qui franchit un portail, y compris le sorcier qui l'a ouvert, subit le mal du passage. Les symptômes sont proches du mal de mer, mais sont bien plus violents : les nausées et les étourdissements sont fréquents et le malaise peut perdurer des heures.

Lorsqu'un sorcier franchit un portail, le joueur qui l'incarne lance un dé et soustrait le rang de Détermination de son PJ au résultat : le résultat final indique le nombre de tours pendant lequel il souffrira du mal du passage. Jusqu'à ce qu'il soit remis, il fera tous ses jets correspondants à des actions en lançant deux dés de moins. Pour tous les personnages qui ne savent pas (ou ne peuvent pas) utiliser la magie Porté et qui franchissent un portail ensanglanté, le joueur détermine la durée du malaise en lançant un dé sans soustraire le rang de Détermination de son PJ.

Franchir un portail

Un héros faisant appel à la magie Porté peut attirer à lui des objets à travers le portail ou franchir le portail pour aller jusqu'à un objet ensanglanté. Il n'existe aucune connexion physique entre les deux portails. En d'autres termes, si un héros fait tomber une broche marquée de son sang dans les eaux de l'océan et ouvre un portail jusqu'à cette broche, l'eau ne passera pas par le portail. Mais lorsqu'il la tirera de l'océan, la broche sera mouillée.

De la même manière, si un héros tente de franchir un portail jusqu'à un objet et si ce dernier se trouve dans un endroit inaccessible au héros, le PJ trouvera le passage bloqué et devra rejoindre un autre objet marqué de son sang afin de pouvoir sortir du passage... Une bien désagréable option. Par exemple, un héros a laissé une broche ensanglantée dans la chambre d'une dame, qui l'a rangée dans une boîte à bijoux : le héros sera incapable d'accéder à la boîte à bijoux, mais il pourra attirer la broche à lui sans endommager la boîte.

Si un héros a franchi un portail et a rejoint un l'objet marqué, pour finalement découvrir qu'il ne peut pas passer et qu'il n'a aucun autre objet marqué lui permettant de se guider, alors il restera piégé dans le passage à jamais, ou jusqu'à ce que quelque chose le trouve.

L'ancre

Lorsqu'un PJ franchit un portail ou rapporte un objet, il doit y avoir un objet ensanglanté de l'autre côté, une " ancre ", et ce que le PJ attire l'objet à lui ou qu'il aille le chercher. Sans cette ancre, la magie ne peut pas fonctionner.

Ouvrez les yeux et voyez !

De nombreux joueurs seront sans doute tentés de faire ouvrir les yeux à leur PJ entre deux portails. Surtout qu'ils n'hésitent pas : ça permet de se débarrasser des imprudents. Lors d'un passage entre deux portails, certains ont affirmé avoir senti une force s'attacher à leur volonté. Ils prétendent avoir entendu des voix leur promettant mille merveilles s'ils ouvraient les yeux. Si cela devait arriver à un héros, il devrait réussir un jet de Détermination (ND = 10) pour parvenir à garder les yeux fermés. Si cela devait arriver, bien évidemment.

Les compétences

Ensangler

Lorsqu'un héros désire ensangler un objet, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Ensangler contre un ND de 20. S'il réussit son jet, le PJ est parvenu à marquer l'objet, ce qui signifie qu'il pourra le localiser et ouvrir un portail à l'endroit où il se trouve. Pour chaque augmentation utilisée lors de ce jet, le ND pour ouvrir un portail à l'endroit où se trouve cet objet sera réduit de 5. Un apprenti peut posséder jusqu'à trois objets ensanglantés à la fois, un adepte six et un maître neuf. Il est possible de détruire le lien avec un objet à n'importe quel moment, mais il faudra l'ensangler à nouveau pour pouvoir rétablir un lien.

Le rituel permettant d'ensangler un objet demande 10 actions, mais les traces de sang pourront être nettoyées par une personne suffisamment observatrice pour les avoir remarquées au premier coup d'œil.

Harmonisation

Cette compétence permet au PJ de percevoir, en gros, où se trouvent par rapport à lui-même les objets qu'il a ensanglantés. Chaque rang dans cette compétence permet de percevoir des objets de plus en plus éloignés.

Rang 1 : jusqu'à 3,5 m

Rang 2 : jusqu'à 35 m

Rang 3 : Jusqu'à 1,5 km

Rang 4 : Jusqu'à 8 km

Rang 5 : Jusqu'à 15 km



Attirer

Lorsqu'un héros désire attirer un objet ensanglanté à lui, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Attirer. Le ND de base du jet est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Il faut une action pour ouvrir un petit portail et une action pour attirer l'objet ensanglanté.

Poche

Le héros s'est approprié une petite " poche " dans le passage, où il peut stocker des objets. Ces objets n'ont pas besoin d'être ensanglantés, mais ils doivent respecter certaines conditions :

- il ne peut s'agir de créatures vivantes, qui ne peuvent tout simplement pas y entrer ;
- le PJ peut stocker jusqu'à (rang de compétence) x 5 kg d'objets : s'il dépasse cette limite, la poche répandra son contenu sur le passage, où il sera définitivement perdu ;
- il y a un risque, faible mais il existe, que des objets puissent disparaître de la poche dans laquelle ils ont été placés ; ce n'est donc pas une très bonne idée que d'y laisser des objets uniques ou de très grande valeur. Les sorciers ne savent pas à quoi sont dues ces disparitions, mais selon certaines théories ces objets seraient dérobés (par quelque chose ou quelqu'un) ;
- un objet placé dans la poche doit avoir une forme propre. Ainsi, des liquides ne peuvent pas être stockés, à moins qu'ils ne soient dans un récipient. Si l'on tente de verser du liquide dans la poche, il glissera sur le portail sans y entrer.

Il faut une action pour atteindre et retirer un objet spécifique de la poche.

Rang 1 : 5 kg de capacité

Rang 2 : 10 kg de capacité

Rang 3 : 15 kg de capacité

Rang 4 : 20 kg de capacité

Rang 5 : 25 kg de capacité

Atteindre

Lorsqu'un héros désire atteindre un objet marqué, où qu'il se trouve, le joueur qui l'incarne doit faire un jet de Détermination + Atteindre. Le ND de base est de 20, moins 5 par augmentation utilisée lors du marquage de l'objet (ce qui crée un lien plus fort). Si un héros désire emmener un autre héros avec lui, cela augmente de 10 le ND.

Et pour chaque personnage supplémentaire, il en sera de même (+10). Il faut deux actions pour ouvrir un portail permettant à un homme de passer, et cinq actions pour atteindre le portail suivant. Le temps de voyage diminue d'une action pour deux augmentations réussies lors du jet.

Chaque personnage supplémentaire augmente le temps d'ouverture d'une action et la durée du voyage de deux actions.

Pyeryem (Ussura)

Compétences : Forme animale (Autour, Chat, Hibou, Lapin, Léopard des neiges, Loup, Loutre, Ours kodiak, Renard, Souris... Chaque forme est une compétence différente), Forme humaine, Parler

Degré d'apprenti : La forme de la bête (transformation totale)

Degré d'adepte : Le coeur de la bête (transformation partielle)

Degré de maître : L'esprit de la bête (transformation spirituelle)

Pyeryem est la forme la plus étonnante des arts mystiques, dans le sens où ce n'est pas exactement une forme de sorcellerie. La capacité à adopter une forme animale est plus un acte religieux qu'un pouvoir de sorcellerie, un don né de la relation spirituelle entre les natifs d'Ussura et Matushka. C'est aussi elle qui octroie le don de parler aux animaux.

Ceux qui sont dotés de ces capacités considèrent ces dons avec respect. Ils ne doivent pas être utilisés de manière frivole ou pour le plaisir du spectacle. Ces dons peuvent être retirés si le sorcier en abuse.

L'art de Pyeryem est transmis à l'enfant par sa mère. Une fois ceci fait, un animal viendra jusqu'à l'enfant et lui fera don de son " enveloppe spirituelle ", ce qui lui permettra de prendre la forme de l'animal en question en recouvrant toutes les parties de son corps de cette enveloppe spirituelle. L'enfant ne pourra adopter une forme animale ou parler aux animaux avant d'avoir appris à parler aux humains.

Le sorcier doit, pour pouvoir accéder à une nouvelle forme animale, trouver un animal du type désiré et obtenir de lui la permission d'assumer sa forme. En retour, l'animal vivra aussi longtemps que l'homme auquel il a donné cette permission. En revanche, si l'animal venait à mourir, la capacité de changer de forme persisterait : dans ce cas, l'Ussuran doit protéger les éventuels petits de l'animal jusqu'à ce qu'ils soient autonomes.

Apprenti : La forme de la bête

À ce niveau de maîtrise, le PJ découvre seulement le potentiel de son pouvoir, mais peut se transformer de façon rudimentaire. Il peut adopter une forme animale, ce qui lui permettra d'acquérir les capacités de l'animal en question pour toute la durée de la transformation (qui peut être aussi longue qu'il le désire). Sous sa forme animale, il peut aussi parler aux animaux (ainsi qu'aux possesseurs de ce don), mais pas à des humains ne connaissant pas l'art Pyeryem.

Pour que le PJ se transforme, le joueur qui l'incarne doit utiliser une action et un dé d'héroïsme, puis faire un jet de Détermination + compétence de la forme animale choisie

contre le ND correspondant. Le dé d'héroïsme permet de tenter cette transformation, mais il ne donne aucun autre avantage. Si le joueur rate son jet, l'action et le dé d'héroïsme sont perdus. S'il obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ est prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil. Le PJ utilise la compétence Forme humaine pour reprendre sa forme d'origine (ND 15) de la même manière, mais le joueur qui l'incarne n'a pas à utiliser de dé d'héroïsme.

Le PJ peut parler à n'importe quel type d'animal vivant en Ussura. Ailleurs, votre MJ déterminera le ND du jet ; il vous faudra alors faire un jet de Détermination + Parler.

Plus le PJ s'éloignera d'Ussura ou moins l'animal sera sauvage, plus la difficulté augmentera.

Adeptes : Le cœur de la bête

Le PJ est désormais familier du processus de transformation : il le contrôle mieux et peut ne se transformer que partiellement. Le PJ choisit une capacité liée à une forme animale qu'il connaît (même un défaut s'il le désire) et le joueur qui l'incarne fait ensuite son jet de transformation comme à l'ordinaire (n'oubliez pas d'utiliser un dé d'héroïsme). S'il réussit son jet, seule la partie du corps du PJ concernée par la capacité animale se transforme. Il s'agit d'une transformation physique que personne ne pourra ignorer. Ainsi, si le PJ utilise ce pouvoir pour bénéficier de la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou, de fines plumes apparaîtront autour de ses yeux et son nez aura tendance à être très crochu.

Le PJ ne peut faire appel en même temps à deux capacités manifestement ou physiquement incompatibles. Cela recouvre les capacités dont les effets sont antagonistes, ainsi que celles qui affectent la même partie du corps (le MJ a le dernier mot en la matière). Enfin, le PJ ne peut faire appel à



plus d'une capacité d'un même animal à la fois : il pourra ainsi utiliser la capacité de vision nocturne de sa forme de hibou et celle de vol de sa forme d'autour, mais ne pourra jamais faire appel aux deux capacités avec la forme hibou.

Activer chaque capacité requiert une action car un tel effet demande une concentration bien plus grande qu'une transformation totale. Le PJ doit toujours utiliser la compétence Forme humaine pour retrouver sa forme d'origine (ND 15) et si le joueur qui l'incarne obtient un résultat inférieur à la moitié du ND (arrondi à l'entier supérieur), le PJ reste là encore prisonnier de sa forme actuelle jusqu'au prochain lever de soleil.

Maître : L'esprit de la bête

À ce niveau de maîtrise, le PJ a enfin percé l'ultime vérité de la Grande Ancienne : la forme n'a aucune importance ; seul compte l'esprit. Il peut désormais, par l'intermédiaire d'une technique appelée " conjuration de l'esprit ", utiliser les capacités des formes animales qu'il connaît sans avoir à se transformer. Il peut, en une seule action et en utilisant un dé d'héroïsme, faire appel à autant de capacités d'une même forme animale qu'il le souhaite. Il ne peut cependant faire appel aux capacités que d'une seule espèce lorsqu'il utilise ce pouvoir. En outre, il n'a plus besoin d'utiliser la compétence Forme humaine pour reprendre sa forme d'origine puisqu'il n'a subi aucune transformation physique. Les effets de la conjuration s'évanouissent toujours au prochain lever de soleil ou avant si le sorcier a décidé de les interrompre.

Les différentes formes animales

Vous trouverez ci-dessous la liste des différentes formes animales que peuvent choisir les sorciers Pyeryem, ainsi que les capacités correspondantes. Le guide d'Ussura vous en livrera d'autres, ainsi que des règles permettant d'en créer de nouvelles.

Homme

ND : 15

Notes : cette compétence permet au sorcier Pyeryem de retrouver sa forme d'origine en dissipant les effets de l'enveloppe spirituelle de l'animal dont il a adopté la forme. Cette compétence n'implique pas l'utilisation d'un dé d'héroïsme.

Autour

ND : 15

Capacités : Attaque (Serres 0g2), Gaillardise -2, Pas de manipulation fine, Vitesse, Vol, Vue perçante

Notes : (Vitesse et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vol et Pas de manipulation fine).

Chat

ND : 15

Capacités : Chuter, Dextérité +1, Grimper, Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Silence, Vision nocturne

Notes : (Dextérité +1 et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise).

Hibou

ND : 10

Capacités : Dextérité -1, Gaillardise -1, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne, Voler

Notes : (Voler et Pas de manipulation fine) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Lapin

ND : 15

Capacités : Courir, Creuser, Esquive (+5 au ND pour être touché), Gaillardise -2, Ouïe fine, Pas de prise, Sauter, Vue perçante

Notes : (Esquive et Gaillardise -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Vitesse et Pas de prise).

Léopard des neiges

ND : 35

Capacités : Attaque (Griffes 0g2), Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Grimper, Gaillardise +2, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Vitesse, Vue faible

Notes : [Attaque (Griffes) et Pas de prise] ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Loup

ND : 25

Capacités : Attaque (Morsure 0g2), Hurllement, Gaillardise +1, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de prise, Silence

Notes : (Gaillardise +1 et Pas de prise) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.



Loutre

ND : 15

Capacités : Gaillardise -1, Nager, Odorat développé, Retenir son souffle

Notes : (Nager et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Ours kodiak

ND : 35

Capacités : Attaque (Griffe 0g3), Attaque (Morsure 0g2), Chaleur naturelle, Dextérité -2, Gaillardise +3, Nager, Odorat développé, Pas de manipulation fine

Notes : (Gaillardise +3 et Dextérité -2) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme [Attaque (Griffes) et Pas de manipulation fine].

Renard

ND : 15

Capacités : Esquive (+5 au ND pour être touché), Hurlement, Gaillardise -1, Odorat développé, Pas de prise, Sauter, Silence

Notes : (Esquive et Gaillardise -1) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle, tout comme (Silence et Pas de prise).

Souris

ND : 15

Capacités : Esquive (+10 au ND pour être touché), Gaillardise -3, Odorat développé, Ouïe fine, Pas de manipulation fine, Silence, Vision nocturne

Notes : (Esquive et Gaillardise -3) ne forment qu'une seule et même capacité en cas de transformation partielle.

Explications des capacités :

Note : les effets d'une capacité ne s'appliquent que lorsque cette capacité est active.

- *Attaque (Griffes, Morsure...)* : le PJ peut utiliser la partie du corps correspondante (mâchoire, griffes, serres...) comme arme. La valeur de dommages, indiquée dans la description de l'animal en question, sera généralement de 0g2 ou de 0g3. Son rang d'Attaque est égal à son rang dans la compétence " Forme animale (animal en question) ". Si un animal n'a pas de compétence d'attaque, il peut tout de même effectuer une attaque ayant une VD de 0g1 ; le PJ utilise la compétence " Forme animale (animal en question) " comme compétence d'attaque. Lorsqu'une

capacité « mâchoire » est active, le PJ ne peut parler à d'autres personnages, à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des sorciers Pyeryem.

- *Chaleur naturelle* : le PJ ne subit pas les effets des froids extrêmes, mais les chaleurs extrêmes (pas le feu) l'affectent deux fois plus intensément que la normale.

- *Chuter* : on considère que le PJ a un rang de plus dans la compétence " Amortir une chute " (rang 1 s'il ne la maîtrise pas).

- *Creuser* : le PJ peut creuser un tunnel suffisamment grand pour s'y faufiler sous sa forme actuelle. Il creuse au rythme de (rang de Dextérité x 5) centimètres par tour.

- *Dextérité* : le rang de Dextérité du PJ est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

- *Esquive* : le ND pour être touché du PJ est augmenté de la valeur indiquée dans la description de la forme animale. Cette capacité représente la difficulté à lui infliger des dommages en raison de sa rapidité, de sa taille...

- *Gaillardise* : le rang de Gaillardise du PJ est augmenté ou diminué de la valeur indiquée dans la description de la forme animale.

- *Grimper* : vous faites tous vos jets d'Escalade en lançant trois dés supplémentaires.

- *Hurlement* : le PJ peut communiquer avec d'autres animaux et des sorciers Pyeryem, jusqu'à une distance de 8 km.

- *Odorat développé* : vous faites tous vos jets de Perception concernant l'odorat et de Pister en lançant trois dés supplémentaires.

- *Ouïe fine* : vous faites tous vos jets de Perception concernant l'ouïe en lançant trois dés supplémentaires.

- *Nager* : la vitesse de déplacement du PJ n'est pas modifiée lorsqu'il nage.

- *Pas de manipulation fine* : vous ne tenez pas compte du résultat de votre meilleur dé lorsque le PJ essaye de manipuler des objets avec ses griffes, serres...

- *Pas de prise* : le PJ ne peut pas tenir ou manipuler quoi que ce soit, sauf peut-être - et avec difficulté - dans sa bouche, gueule...

- *Retenir son souffle* : on considère que le PJ a trois rangs de plus en Gaillardise que sous sa forme actuelle lorsqu'on utilise les règles de noyade qui figurent dans le guide du meneur de jeu.

- *Sauter* : vous faites tous vos jets de Sauter en lançant trois dés supplémentaires.

- *Silence* : vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux en lançant trois dés supplémentaires.







- *Vision nocturne* : le PJ voit, même dans une obscurité presque totale. Les sources de lumière violente forcent le joueur qui l'incarne à faire tous ses jets d'action en lançant un dé de moins.

- *Vitesse* : le PJ dispose d'un dé d'action supplémentaire à chaque tour.

- *Voler* : le PJ peut voler.

- *Vue faible* : vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant deux dés de moins.

- *Vue perçante* : vous faites tous vos jets de Perception en rapport avec la vue en lançant trois dés supplémentaires.

Sorte (Vodacce)

Compétences : Arcane, Bâtons, Coupes, Deniers, Épées

Degré d'apprentie : Toucher les filaments de destin (Sentir les filaments, Bénédiction et malédictions, L'arcane)

Degré d'adepte : Tendre et étirer les filaments

Degré de maîtresse : Couper les filaments (Détruire et créer les filaments)

La magie de la destinée est la voie de sorcellerie la plus rare de Théah. Elle n'est pratiquée qu'en Vodacce et cet héritage magique n'est présent que dans le sang des femmes. Ceux qui sont réceptifs aux pouvoirs de Sorte peuvent distinguer la toile de la destinée et les liens de ses filaments avec toutes les choses. En approfondissant ses aptitudes, la sorte strega (" sorcière de la destinée ") peut aussi apprendre à reconnaître les différents types de filaments. Enfin, les plus grandes sorcières (appelées nonna par les sorcières de moindre niveau) peuvent tisser ou détruire des filaments de destinée, un pouvoir particulièrement dangereux.

Les filaments de destinée

Lorsqu'une sorcière de la destinée débute son apprentissage, elle apprend à observer les filaments en utilisant un jeu de cartes divinatoire. Ce jeu comporte 78 cartes (arcanes), qui se répartissent entre arcanes majeurs et mineurs. Les arcanes mineurs (56) sont divisés en quatre séries : bâton, coupe, denier, épée ; chaque série comporte 14 lames, dont quatre têtes (roi, reine, cavalier et valet) et dix lames numérotées de 1 à 10.

Les arcanes majeurs (22) sont différents : ils ne se répartissent pas en séries et sont juste numérotés de 0 à 21. C'est à eux que l'on fait référence lorsqu'on parle tout simplement des " arcanes ".

Arcanes pour les héros

Arcane	Inversé	Normal
0 Le bateleur	Curieux	Béni des dieux
1 Le magicien	Ambitieux	Volontaire
2 La papesse	Hédoniste	Intuitif
3 L'Impératrice	Libertin	Rassurant
4 L'Empereur	Impulsif	Confiant
5 Le hiérophante	Naïf	Inspiré
6 Les amoureux	Amour impossible	Passionné
7 Le chariot	Présomptueux	Victorieux
8 La force	Couard	Courageux
9 L'ermite	Entier	Concentré
10 La roue de la fortune	Malchanceux	Chanceux
11 La justice	Critique	Exemplaire
12 Le pendu	Indécis	Altruiste
13 La mort	Téméraire	Impassible
14 La tempérance	Envieux	Maître de soi
15 Légion *	Dévoué	Perspicace
16 La maison de Dieu	Arrogant	Mystérieux
17 L'étoile	Borné	Charismatique
18 La lune	Distract	Observateur
19 Le soleil	Fier	Amical
20 Le jugement	Fanatique	Psychologue
21 Le monde	Cupide	Baroudeur

La sorcière de la destinée apprend à distinguer les filaments de destinée en découvrant les relations existant entre les arcanes mineurs. Elle lit les motifs compliqués dessinés par les filaments de la destinée en mélangeant, distribuant et observant les cartes. Chaque suite de cartes correspond à un filament spécifique ; une fois qu'elle est parvenue à comprendre la signification symbolique des différentes suites, elle peut alors aussi comprendre la signification du filament.

Les arcanes majeurs révèlent les forces et les faiblesses qui se cachent dans le cœur de chaque homme. Si la sorcière de la destinée ne peut jamais modifier un arcane, elle peut utiliser ses connaissances pour jouer sur les faiblesses qu'elle a pu découvrir.

Les arcanes mineurs

- *bâtons* : les bâtons représentent les filaments verts ; ce sont les cartes de l'autorité. Un filament de bâton reliant deux personnes indique une relation basée sur le statut



social ou sur le respect (forcé ou naturel), plutôt que sur les émotions ou sur le commerce.

- *coupes* : les coupes représentent les filaments bleus ; ce sont les cartes des passions. Un filament de coupe indique un lien émotionnel entre deux individus.

- *deniers* : les deniers représentent les filaments jaunes ; ce sont les cartes du commerce. Un filament de denier reliant deux personnes indique une forme de relation d'affaire ou une relation basée sur une question monétaire.

- *épées* : les épées représentent les filaments rouges ; ce sont les cartes du conflit. Un filament d'épée indique un certain niveau de conflit (émotionnel ou physique) entre deux individus.

Les arcanes majeurs

Il existe vingt-deux arcanes majeurs dans un jeu divinatoire sorte ; contemplées toutes ensemble, par ordre numérique, ces cartes forment ce que les sorte strega appellent " la Grande Histoire ".

Les arcanes majeurs prennent la forme d'images fantomatiques flottant au-dessus des personnes qu'ils accompagnent. Ces images peuvent apparaître dans le bon sens, leur aspect positif, ou dans le sens inverse, leur aspect négatif. La forme positive d'un arcanes indique normalement une certaine forme de force, tandis que la forme inversée d'un arcanes indique une faiblesse. La seule exception à cette règle concerne la carte Légion, dont l'aspect positif est lié à la forme inversée et l'aspect négatif à la forme normale.

Apprentie : Toucher les filaments de destin

L'apprentie sorcière sorte (appelée clotho par ses sœurs) apprend d'abord à sentir les filaments de destinée. Puis, au fur et à mesure qu'elle progressera, elle apprendra à distinguer les liens qu'ils tissent entre les individus.

Rapidement, elle apprend ensuite à déterminer la nature de ces liens. Une clotho pourra, par exemple, voir des filaments de coupe entre deux amants secrets, ainsi qu'un filament d'épée en train de se former entre l'amant et le mari trompé.

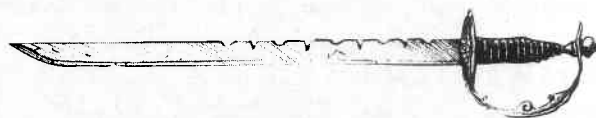
Adeptes : Tendre et étirer les filaments

L'adepte de la sorcellerie sorte (appelée lachesis par ses sœurs) a la faculté de " tirer " sur les filaments qu'elle a appris à percevoir. Elle peut ainsi tendre certains filaments pour influencer les héros auxquels ils sont attachés. Ainsi, si un héros éprouve une loyauté plus forte à l'égard de sa

mère que de son père, la lachesis peut, durant une courte période de temps, tendre le filament de bâton le plus faible afin de le rendre plus important que le filament liant le héros à sa mère.

La lachesis peut également étirer un filament, au lieu de le tendre, ce qui permet d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite et d'échec de la personne visée.

Les sorcières de la destinée ne font pas appel à ce pouvoir inconsidérément. Car, même si elles savent qu'elles obtiendront l'effet désiré en utilisant leurs pouvoirs magiques, elles ne peuvent jamais être sûres de la manière dont la magie accomplira cet effet, et la sorcellerie sorte est souvent perverse dans l'interprétation des souhaits des sorcières de la destinée.



Maîtresse : Couper les filaments

À ce niveau de maîtrise, la sorcière de la destinée (appelée nonna atropos par ses sœurs) a appris à faire appel au plus puissant des pouvoirs de cette sorcellerie : créer et détruire des filaments de destinée. Encore une fois, la sorcière obtiendra l'effet voulu, mais elle ne peut que tenter de deviner la manière dont ce nouveau destin s'accomplira.

Créer et détruire des filaments de destinée est une activité extrêmement dangereuse. Elle altère la trame de la réalité, une trame très souple, et les sorcières qui s'y essayent doivent être prêtes à en subir le contrecoup.

Techniques de jeu

Sentir les filaments

Une sorcière de la destinée peut faire deux choses lorsqu'elle tente de percevoir les filaments : soit sentir les filaments les plus importants liés à une personne, soit tenter de chercher un filament spécifique liant deux individus.

Une sorcière de la destinée peut automatiquement voir les filaments les plus importants attachés à une personne : une apprentie peut voir le filament le plus important ; une adepte, les deux filaments les plus importants ; une maîtresse, les trois filaments de destinée les plus importants. Une sorcière de la destinée n'a pas besoin de maîtriser les compétences spécifiques à chaque série de filaments pour les voir, elle en a besoin uniquement pour les manipuler.

Une sorcière de la destinée peut aussi tenter de voir un filament spécifique unissant deux personnes. Le joueur qui l'incarne doit faire un jet d'Esprit + compétence correspondant à



Confrontation

la série du filament contre un ND de 15. S'il réussit son jet, la sorcière obtient toutes les informations décrites dans l'encadré ci-contre s'agissant de ce filament particulier ; s'il le rate, elle est incapable de trouver ce filament particulier.

L'arcane

Lorsque la sorcière de la destinée désire voir si un personnage est doté d'un arcane, le joueur qui l'incarne fait un jet contre un ND 15. S'il le réussit, elle sait si le personnage en question a un arcane et, surtout, lequel. En termes de jeu, cela lui permet de connaître le travers ou la vertu d'un héros.

Bénédictions et malédictions

Les hommes de Vodacce sont réputés pour l'exceptionnel intérêt que semble leur porter dame chance, que ce soit en bien ou en mal. Les femmes de Vodacce sont encore plus réputées pour leurs bénédictions et leurs malédictions. Les natifs de Vodacce sont tellement liés aux éléments qui composent la trame de la destinée qu'ils peuvent tenter de forcer leur chance. Le coût est élevé, mais bien souvent le jeu en vaut la chandelle. Sur leur lit de mort, de nombreuses mères vodacci appellent leurs enfants pour les bénir une dernière fois ; de la même manière, elles bénissent souvent leurs enfants juste après leur naissance.

Les ennemis de la Vodacce prennent soin de ne jamais croiser le regard d'une femme vodacci, histoire de ne pas tenter le sort. Il ne faut jamais sous-estimer la violence de la colère d'une sorcière de la destinée. Et de fait, la plupart des grandes tragédies historiques et littéraires de Théah ont pour point de départ une malédiction vodacci.

Les femmes vodacci qui souhaitent lancer une bénédiction ou une malédiction le font au risque de grandement endommager leur propre destinée.

Le rituel est particulièrement simple : la sorcière regarde sa cible dans les yeux et prononce trois fois son nom, puis l'embrasse. Si le rituel est interrompu, la malédiction ou la bénédiction échoue. Lorsque le rituel est achevé, le joueur qui incarne la sorcière fait un jet de Détermination + compétence appropriée : la cible gagne un dé de bénédiction ou de malédiction par chaque tranche de 15 points du résultat. Mais la sorcière gagne aussi un dé de malédiction par tranche de 10 points obtenus.

La composition d'un filament de destinée

Série : la sorcière de la destinée perçoit toujours la série du filament. Lorsqu'elle manipule les filaments, la compétence utilisée est toujours celle correspondant à la série du lien. Ainsi, une sorcière de la destinée qui tente de manipuler un lien de coupe, utilisera sa compétence " Coupes ".

Extrémités : la sorcière de la destinée peut voir l'autre extrémité d'un filament du moment que cette extrémité est rattachée à une personne à portée de vue. Si ce n'est pas le cas, elle peut tout de même voir la direction approximative dans laquelle se tend le filament.

Force : les filaments ont une force de 1 à 10, 10 représentant les plus solides. Plus la force est élevée, plus la connexion est importante.

" Têtes " : les quatre cas particuliers dans lesquels la sorcière de la destinée ne peut manipuler un filament sont indiqués par les quatre " têtes " du jeu divinatoire sorte. Il existe une suite de têtes pour chaque série : le valet, le cavalier, la reine et le roi. Le valet est le " découvreur de la série ", ce qui signifie que le filament est trop récent et trop instable pour pouvoir être manipulé. Le cavalier est le " défenseur de la série ", ce qui signifie que le filament est simplement trop puissant pour être manipulé. La reine est la " mère de la série ", ce qui indique que le filament est en train de se scinder en deux, en train de créer un nouveau filament, et qu'il ne peut donc pas être manipulé avant que cette scission soit achevée. Le roi est le " seigneur de la série ", ce qui signifie que le filament est trop ancien et trop stable pour être manipulé.

Épaissi : si le filament est en train de devenir plus solide, la sorcière de la destinée pourra le voir s'enrouler sur lui-même.

Effiloché : si le filament est en train de s'affaiblir, la sorcière de la destinée pourra le voir s'effiloche.

Restes : la sorcière de la destinée peut voir les restes d'un filament qui a été détruit. À moins qu'elle n'en récrée un nouveau, elle ne peut plus le manipuler.

Dés de bénédiction et de malédiction

Si un héros reçoit un **dé de bénédiction**, le joueur qui l'incarne fait tous les jets liés au filament approprié en lançant et gardant un dé supplémentaire. Ces dés ne peuvent pas exploser. Par exemple, une bénédiction d'épée sur un héros octroiera au joueur qui l'incarne des dés supplémentaires pour tous les jets liés à des conflits. Dès qu'un de ces dés donne un 1, il disparaît.

Exemple 3.28 : Antonio a reçu une bénédiction de coupe d'un dé. Lorsque le joueur qui l'incarne fait des jets liés à la



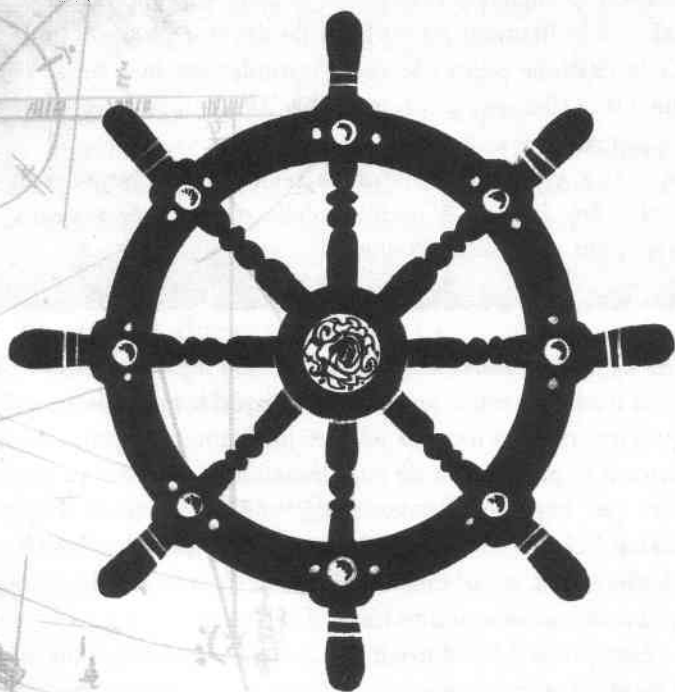
passion, l'amour ou aux émotions du PJ, il ajoute le résultat de son dé de bénédiction au résultat des dés qu'il garde. Dans des circonstances ordinaires, ce joueur ne peut garder qu'un nombre de dés égal à son trait, mais le dé de bénédiction ne compte pas dans ce total. Lorsque le dé de bénédiction d'Antonio donnera un résultat de 1, il l'ajoutera au résultat de son jet, puis ce dé de bénédiction disparaîtra définitivement.

Les dés de malédiction fonctionnent selon le même mécanisme, mais au lieu d'ajouter leur résultat aux jets, il faut le soustraire. Dès qu'un de ces dés donne un 10, il disparaît.

Exemple 3.29 : en plus de son dé de bénédiction, Antonio a aussi un dé de malédiction d'épée. Lorsqu'il effectue un jet en rapport avec un conflit, le joueur qui l'incarne doit lancer son dé de malédiction et le soustraire au résultat de son jet. Lorsque le dé de malédiction d'Antonio donnera un 10, il sera alors soustrait au résultat, puis le dé disparaîtra définitivement.

Tendre les filaments de destinée

Une sorcière de la destinée ne peut tendre qu'un filament qu'elle est parvenue à percevoir : elle doit être en mesure de voir le filament qu'elle manipule. Tendre un filament peut le renforcer ou l'affaiblir. Les filaments définis par des " têtes " au moment où ils sont perçus ne peuvent pas être manipulés.



Pour renforcer ou affaiblir un filament, le joueur fait un jet simple de Détermination + compétence correspondant à la série du filament contre un ND égal à 10 par point de force qu'elle souhaite ôter ou ajouter à la force du filament. Ainsi, si elle tente de faire passer la force d'un filament de 10 à 8, son ND sera de 20. Ce changement sera effectif durant (rang dans la compétence utilisée) journée(s).

Les effets de ce pouvoir ne sont pas soudains, pas plus qu'ils ne sont spectaculaires. Techniquement, la sorcière a fait en sorte qu'un élément vienne interférer dans la relation. Si elle a affaibli un filament de passion, alors peut-être les deux amants se querelleront-ils le soir même. Peut-être la jeune femme remarquera-t-elle le regard que son amant lancera à la jeune beauté castilliane de la soirée. Peut-être sera-t-il envoyé à la guerre et leur relation s'affaiblira avec la distance. Quelle qu'en soit la raison, la relation en souffrira, au moins jusqu'à ce que le pouvoir cesse de produire ses effets.

Étirer un filament

Une sorcière de la destinée ne peut pas étirer un filament défini par une " tête " au moment où elle le perçoit.

Il s'agit de la méthode de magie de destinée la plus simple pour augmenter ou diminuer le nombre de dés utilisés sur une action (en manipulant le filament du succès). Le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND égal à 15 fois le nombre de dés non gardés qu'elle désire ajouter ou retrancher à une action. Elle doit maîtriser une compétence qui correspond au filament manipulé ; ainsi la compétence Coupes ne peut pas augmenter les chances de Marchandage d'un héros. Par exemple, si une sorcière de la destinée désire ajouter (ou retrancher) deux dés non gardés au jet d'attaque d'un héros engagé contre un adversaire, elle doit effectuer un jet de Détermination + Épées contre un ND 30.

Détruire les filaments

Bien qu'il soit particulièrement difficile de détruire un filament de la destinée, c'est toujours moins difficile que d'en créer un : il est plus facile de détruire quelque chose qui a déjà été créé que de construire quelque chose à partir de rien.

Détruire un filament revient à déchirer une toile d'araignée : tous les filaments sont aussi importants à l'équilibre de la structure ; et plus le filament est fort, plus il est vital à la stabilité de la structure. Une sorcière de la destinée ne peut pas détruire un filament identifié par une " tête " au moment où elle le perçoit.



Confrontation

Afin de détruire un filament de destinée, le joueur qui incarne la sorcière doit faire un jet de Détermination + compétence appropriée contre un ND 40. S'il réussit son jet, le filament rompt. Les effets sont toujours dramatiques : des amis de longue date, des amants, des époux, ne ressentent soudainement plus aucun lien émotionnel.

Ainsi, un accident tragique peut séparer à jamais un père et son fils.

Il s'agit du pouvoir le plus dangereux de la magie sorte car la sorcière de la destinée est inévitablement prise dans les effets de son acte. Tous les filaments attachés aux cibles de la sorcière sont altérés par cette destruction, or la sorcière est liée aux deux cibles, même si ce n'est qu'un lien temporaire. C'est pourquoi peu de sorcières sont prêtes - si elles en sont capables - à détruire des filaments ; les conséquences en sont tout simplement trop graves.

Créer des filaments

La création d'un nouveau filament provoque de terribles tensions dans la toile de la destinée, et donc des contrecoups imprévisibles. Pour créer un filament, le joueur incarnant la sorcière de la destinée fait un jet simple de Détermination + compétence appropriée contre un ND 50. Tout comme pour la destruction d'un lien, la sorcière subira les répercussions de cette création.

Mais les effets de la création d'un filament sont généralement moins terribles que ceux liés à la destruction, bien qu'ils soient tout autant imprévisibles. Créer une nouvelle relation politique entre deux chefs politiques peut mener à un accord mutuel, mais aussi à une guerre si le filament n'est pas manipulé correctement. Idem dans le cas d'une relation amoureuse : une sorcière qui s'arrange pour qu'un homme tombe amoureux d'elle court au désastre si elle ne fait pas très attention en choisissant cet homme : elle peut ainsi se retrouver avec un amant passionné qui refusera de la quitter. Il lui faudra alors résister à la tentation de couper court - au propre comme au figuré - à toute relation avec cet homme... Il lui faudra alors faire face aux conséquences métaphysiques d'une telle décision.

Les femmes vodacci doivent se montrer prudentes quand elles font appel à leurs pouvoirs : la sorcellerie sorte est l'une des plus versatiles au monde. Mais elle peut aussi devenir l'une des plus dangereuses pour la sorcière si elle est mal utilisée.

Brûlure de la destinée

Il est possible qu'une sorcière modifie trop la trame de la destinée. Marietta la reine folle en est un exemple. Elle descendit un jour jusqu'à un petit village, accompagné de la garde personnelle de son époux, puis elle fit venir tous les villageois afin de pouvoir les regarder dans les yeux et les maudire les uns après les autres.

Des années durant, elle s'assura que les paysans qui servaient son époux restaient sous le joug de son pouvoir. Mais, tandis que les années s'écoulaient, de douloureuses cicatrices rouges et suintantes commencèrent à apparaître sur sa délicate peau blanche. Chaque filament de la destinée qu'elle avait tordu et brisé avait fini par revenir la fouetter, lui laissant chaque fois une marque aussi bien physique que spirituelle. Finalement, elle devint complètement folle. Elle tua son époux et ses enfants avant que sa propre mère ne finisse par l'égorger.

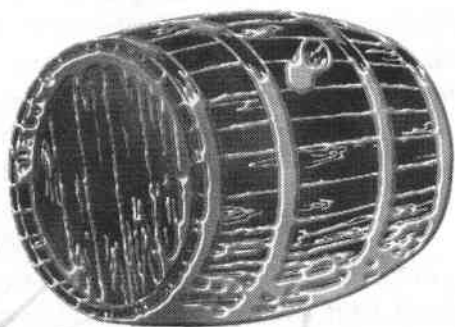
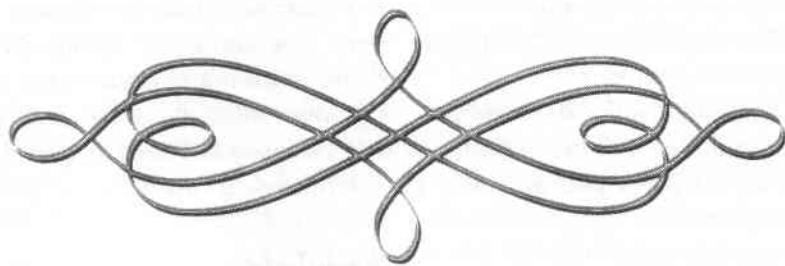
Une sorcière acquiert une brûlure de la destinée lorsque l'un des dés lancés par le joueur qui l'incarne pour n'importe quel jet lié à la magie Sorte explose au moins deux fois, c'est-à-dire qu'elle reçoit une brûlure de la destinée chaque fois qu'un des dés de son joueur donne au moins 20. Ce dernier peut choisir de ne pas relancer ses 10 ; toute brûlure de la destinée qu'elle recevra ne sera donc que le résultat de ses propres ambitions.

Chaque brûlure de la destinée fait immédiatement perdre trois dés d'héroïsme au joueur qui incarne la sorcière. S'il n'a plus assez de dés, la sorcière subit une blessure grave par dé manquant. Les cicatrices resteront visibles durant trois mois ; il n'y a pas d'autre pénalité en termes de jeu.





Joueur



Cinquième partie

Clarisse

Elle se tenait au centre de la pièce, le point vers lequel convergeaient tous les regards. Dans sa main, elle tenait un fragile gobelet de vin rouge. Elle se retourna afin que chacun des convives puisse l'entendre, où qu'il se trouve dans l'immense pièce.

"Soyez les bienvenus, mes amis, commença-t-elle. Bienvenue à la fête donnée pour l'anniversaire du roi."

La foule applaudit poliment et elle s'inclina brièvement.

"Non, je ne peux être créditée de tout le mérite pour cette fête. D'autres ont participé... dont je ne me souviens pas du nom."

Cette fois, les courtisans rirent franchement et son sourire s'élargit.

"Que chacun se réjouisse donc de notre bonne fortune et porte un toast à la santé de notre bon roi."

"Que Théus bénisse le Bon Roy Sandoval" cria quelqu'un dans la foule et Clarisse leva son verre.

"Que Théus bénisse le Bon Roy Sandoval" répondit-elle en écho à la foule et chacun vida son verre. Puis, en un fragment d'instant, la foule ne prêta plus attention à Clarisse et se divisa en petits comités.

Elle sourit. Les langues vont bon train.

C'est à ce moment qu'il traversa la foule. Ou, plus exactement, que la foule s'écarta et les courtisans murmurèrent son nom sur son passage.

Elle baissa le menton et le regarda avec des yeux de pécheresse. Elle savait à quel point il adorait ce cérémonial. Et elle prononça son nom en prenant sa voix la plus basse. Il adorait cela encore plus.

"Signore Villanova, dit-elle en faisant une révérence.

- Marquise d'Alreaux" dit-il en s'inclinant.

Il prit son bras et elle pressa sa main. "Tout est en place, murmura-t-elle. Au moment où je vous parle, ma camériste est en train de les faire entrer par le passage secret du cabinet."

"Parfait."

Ils se dirigèrent vers un groupe de commères et les saluèrent poliment. Les femmes déployèrent leurs éventails pour masquer leurs joues rosissantes tandis qu'elles les suivaient du regard. Comme ils approchaient, les femmes firent deux pas en arrière.

Villanova s'arrêta et eut un sourire poli : "Je suis confus de vous décevoir, chères petites oies, mais

même Villanova ne peut attenter à votre vertu à trois pas de distance." Il se pencha plus près d'elles. "J'aurais besoin pour cela d'un peu plus d'intimité."

Clarisse cacha son sourire de son éventail tandis qu'ils s'éloignaient des femmes abasourdis.

"À quoi donc a rimé tout cela ? lui demanda-t-elle.

- Je lui ai rabattu son caquet, dit-il catégoriquement.

- Sûrement pas !"

Son regard se planta dans celui de Clarisse : "Si vous dis-je, et de la plus nette des façons. Et ne mettez plus jamais ce que je vous dis en doute".

Clarisse baissa la tête. Comme ils se retournaient, elle remarqua une silhouette vêtue de noir près de la porte de la salle. Elle s'arrêta et se tourna vers lui, pressant son corps contre le sien. "Toutes mes excuses, mon seigneur, murmura-t-elle. Et en Montaigne, une femme n'a qu'un seul moyen de présenter ses excuses à son bien-aimé." Elle se mit sur la pointe des pieds et posa un baiser sur ses lèvres.

Villanova haussa les sourcils et elle s'éloigna en souriant. Les courtisans autour d'eux étaient atterrés. L'un d'eux murmura quelque chose à propos de la vertu montaignoise, mais elle ne dit rien. Elle se contentait d'observer Villanova et l'homme près de lui.

L'homme à l'épée.

Archibald

"Signore Villanova ?" s'enquit-il.

L'homme brun se retourna et lui fit face. Archibald n'avait jamais vu des yeux aussi sombres et un regard aussi insondable.

"Oui... ?"

Le gant de cuir d'Archibald le frappa sèchement, mais le Vodacci n'en montra rien.

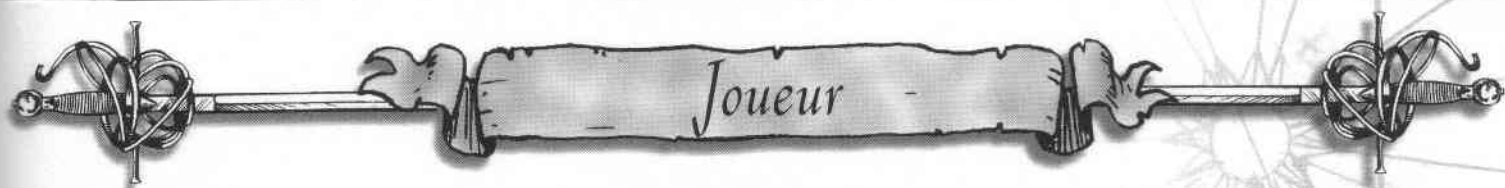
"Je suis un spadassin. On a loué mon bras."

Villanova le regarda des pieds à la tête. "Une prostituée dans le dénuement si j'en juge par votre allure." Il s'éloigna d'Archibald d'un pas. "Et elle ne vous a certes pas payé comptant."

Le regard d'Archibald glissa jusqu'à Clarisse, guettant sa réponse. Villanova remarqua son mouvement. Son ricanement fut plus sombre encore que son regard.

Il se détourna d'Archibald et marcha sur Clarisse, mais le spadassin s'interposa : "C'est moi que vous devez affronter, signore."

Villanova acquiesça : "Soit. Vous en premier..." - il regarda par-dessus l'épaule du spadassin - "La femme



ensuite. " Il parcourut l'assistance du regard. " Qu'on me donne une lame. " Il se retourna vers Archibald, la rage se lisant dans son regard. " Un couteau à beurre fera l'affaire. "

Un des gardes du roi lui apporta une épée dans son fourreau. Villanova l'en fit jaillir d'un geste vif et repoussa le garde. Puis il fit face à Archibald : " Quand vous voudrez, mon garçon ".

Archibald dégaina son épée et se mit en position. Villanova railla : " Vous avez fait des études. "

" C'est la moindre des choses pour vous distraire.

- Alors commençons. "

Les épées étincelèrent et allèrent tâter l'acier de l'adversaire. Archibald n'avait jamais affronté un Vodacci auparavant et son style le gênait. Toutes les cibles étaient masquées car Villanova était gaucher. Ses attaques venaient toutes du mauvais côté. Ses parades laissaient la garde d'Archibald ouverte à une contre-attaque. Il espérait que sa tension ne se voyait pas, mais avec toute la concentration qu'il devait mettre à se défendre de Villanova, il ne lui en restait plus assez pour garder l'esprit clair.

Il tenta un coup rapide à la tête, mais Villanova plia le cou d'un centimètre et demi et enfonça son épée de neuf. Il ne transperça que le manteau d'Archibald, mais uniquement parce que ce dernier avait vu venir la contre-attaque au dernier moment. Villanova rit tout bas et profita de son avantage.

Le spadassin fut repoussé. Son dos alla heurter le plateau d'une table. Il sauta en arrière, posa sa jambe gauche sur la table et poussa. Villanova attrapa le plateau et le fit basculer au pire moment. Archibald tomba à la renverse et heurta la table de la hanche. Il grimaça de douleur et Villanova rit. L'épée d'Archibald sembla soudain douée d'une vie propre et frappait sauvagement. Il sentit sa pointe rencontrer une résistance et entendit Villanova jurer. Quand il regarda en l'air, il vit du sang sur la main gauche du Vodacci.

Chacun resta immobile un instant. Archibald était un genou au sol. Debout, Villanova regardait le sang couler du dos de sa main directrice.

Puis il regarda Archibald.

Et fit passer son épée de sa main gauche dans sa main droite.

" Mon sang, dit-il. Maintenant le tien. "

Archibald se remit sur pied juste à temps pour parer l'assaut de Villanova. Le Vodacci contre-attaqua après la parade, feinta à gauche et frappa le visage du spadassin du pommeau de son épée. Un éclair déchira la vue d'Archibald et il sentit quelque chose lui arracher son arme de la main.

Il ouvrit les yeux et vit Villanova devant lui, qui appuyait sa lame contre sa gorge. Derrière le Vodacci, chacun retenait son souffle. Archibald recula. Villanova le suivit. Ainsi que la foule des courtisans. Archibald vit l'expression sur les visages... et un élément qu'il n'avait pas remarqué auparavant. Derrière Villanova se trouvait une petite femme aux cheveux noirs. Une femme vodacci.

Une femme vodacci.

Ses yeux étaient plantés dans ceux d'Archibald et ses doigts tremblaient un peu. Archibald comprit ce qui venait de se passer. Il n'avait jamais eu la moindre chance.

" Un spadassin, ricana Villanova en détournant l'attention d'Archibald de la femme. J'ai déjà tué des spadassins. Des douzaines de spadassins. "

" Si vous aviez eu l'intention de me tuer, cracha Archibald entre ses dents, vous m'auriez déjà passé votre épée au travers du corps.

- Tuer l'un de vous est un plaisir qui doit être savouré, dit Villanova. En outre, ce n'est pas votre mort que je veux. "

Archibald ne put masquer sa surprise.

" Oh non. J'ai déjà tué suffisamment de spadassins pour connaître la saveur de ce plaisir. C'est quelque chose d'autre que je veux. "

La pointe de son épée appuya un peu plus sur la peau d'Archibald. Qui fit à nouveau un pas en arrière et dont le dos vint heurter un mur.

Le sourire de Villanova devint aussi sinistre que ses yeux étaient sombres.

" Je veux entendre les supplications d'un spadassin. "

Archibald secoua la tête : " Vous n'entendrez rien de tel ce soir ".

" Quel dommage. Cela aurait pu vous sauver la vie. " La réaction de la foule était tangible. Villanova eut un haussement d'épaules et s'adressa aux convives. " Laissez-moi terminer. " Il se retourna vers Archibald : " Cela aurait pu vous sauver la vie si je n'étais un Villanova. "

Il raffermi sa prise autour du pommeau de l'épée et porta une botte vers l'avant...

Lucia

... qui alla se ficher dans le mur situé derrière Archibald, à quelques centimètres sous son bras gauche.

Elle ne vit son visage que lorsqu'il se détournait d'Archibald et la vit. Son visage avait une expression qui hanterait ses rêves jusqu'à la fin de ses jours.

" Strega ! " jura-t-il.





Il était déjà trop tard.

Le spadassin bondit en direction de Villanova et enroula son bras autour du bras droit de Villanova. Son coude gauche frappa en direction des yeux sombres et le Vodacci s'écroula. L'épée fichée dans le mur était libérée et pesait sur la gorge de Villanova.

Tout cela en un battement de cœur.

" Et maintenant, grommela le spadassin, je suis persuadé que tout un chacun ici rêve de savoir à quoi ressemblent les supplications d'un Villanova. "

" Un instant, spadassin ! fit une voix du fond de la pièce. Archibald ne quitta pas Villanova des yeux.

Tandis qu'elle se frayait un passage à travers la foule des convives, les murmures surexcités le firent presque sourire.

" Un authentique archéologue " s'exclama l'un d'eux.

" Seulement à l'anniversaire du roi " dit un autre.

Hélène traversa la foule, s'agenouilla près de Villanova et, sans le moindre temps d'arrêt, elle glissa ses mains dans le manteau du Vodacci et les laissa farfouiller. " Je sais que tu n'es pas habitué à de telles manières, lui dit-elle. Mais tâche d'en profiter tant que cela dure. "

Les courtisans riaient presque mais la peur de rire d'un Villanova fut plus forte que leur amusement.

" Je l'ai ! dit-elle en tirant un objet et en l'exposant très haut au-dessus de sa tête.

" Qu'est-ce que c'est ? " demanda Archibald.

Hélène montra à la foule l'objet qui ressemblait à un œuf bleu décoré de motifs complexes. " Il vient de notre bibliothèque en Vendel et le jus à l'intérieur pourrait tuer tous les hommes, femmes et enfants qui sont dans cette pièce.

Le front d'Archibald se plissa : " Tu veux dire que j'aurais pu le briser quand je l'ai jeté au sol ? "

Des hommes hoquetèrent. Des femmes s'évanouirent. Villanova gémit.

" Non, répondit Hélène : il n'est dangereux que si on sait l'ouvrir. "

Lucia s'avança en regardant le spadassin : " Excusez-moi, monsieur, fit-elle d'une voix douce, mais n'êtes-vous pas censé terminer ce pour quoi vous avez été payé ? "

Archibald opina : " Certes. "

" Fais-le et tu le payeras de ta tête " dit Villanova sous la lame.

Archibald lui jeta un coup d'œil : " Que veux-tu dire ? "

Le Vodacci sourit : " Tu connais le code des spadassins. Quel est le plus grave crime dont un spadassin puisse se rendre coupable ? "

Archibald secoua la tête : " Je ne... "

" Accepter un contrat... sur la tête d'un autre spadassin. "

Lucia sentit son estomac se nouer et son sang se transformer en glace : " Non " murmura-t-elle

Villanova acquiesça : " Et si. " Il regarda Archibald : " Vas-y maintenant. Tue-moi. Tue-moi et scelle ainsi ton destin. "

Archibald prit une profonde inspiration : s'il laissait la vie à Villanova, ce dernier le détruirait ; s'il le tuait, il se suicidait.

Il opina, retira son pied de la poitrine de Villanova et écarta son épée de sa gorge. Tandis que Villanova se relevait et époussetait son manteau noir, Lucia se plaça derrière Archibald ; le regard que lui lança Villanova lui fit flageoler les jambes.

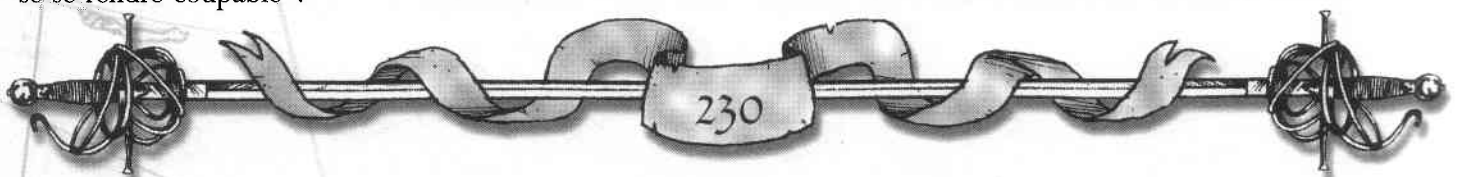
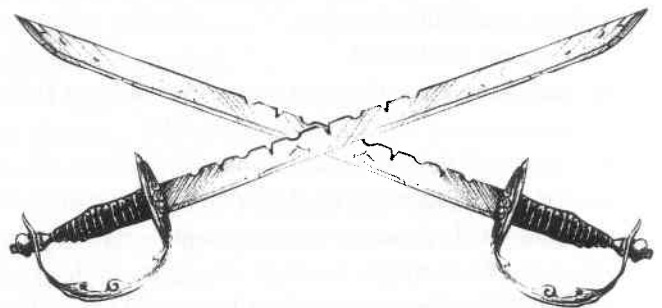
" Petite, dit-il en la désignant de son doigt ensanglanté, tu es la seule dans cette pièce qui va comprendre ce que je vais dire, aussi prête attention. "

Il remonta sa main et goûta son sang. Puis il la regarda de nouveau.

" Je te suis redevable " murmura-t-il.

Il avait parlé en vodacci et quand il avait prononcé ces mots, la seule raison qui empêcha Lucia de sombrer, c'est le bras du spadassin qui la retint.

Joueurs, les quelques dernières pages de cet ouvrage vous sont consacrées. Nous avons divisé ce chapitre en deux parties : la première à l'attention de ceux qui n'ont jamais fait une partie de jeu de rôles et la seconde à l'attention des joueurs plus expérimentés. Néanmoins, nous invitons grandement ces derniers à lire la partie consacrée aux joueurs novices. Poser un regard neuf sur ses vieilles leçons n'a jamais fait de mal à personne.





Introduction aux joueurs novices

Nous avons conçu ce chapitre pour vous aider à tirer le meilleur des secrets de la 7ème mer. Si vous n'avez jamais fait une partie de jeu de rôles, le jargon propre à la matière peut facilement déconcerter. Nous allons donc faire en sorte que votre première expérience ludique en la matière soit aussi simple qu'amusante. Nous commencerons par parler de la création du héros que vous allez incarner et de la façon de l'intégrer à l'univers du jeu comme au groupe dont il va faire partie. Nous évoquerons ensuite votre rôle, en tant que joueur, dans le jeu lui-même et de la relation que vous devez entretenir avec le MJ.

Une première idée de votre personnage

Il ne suffit pas de griffonner quelques chiffres et mots pour faire un héros. Après tout, les secrets de la 7ème mer est un jeu de héros et de vilains, de hauts faits audacieux en diable et d'agissements ignobles dignes des infamies les plus perverses. Il existe plusieurs règles traditionnelles que nous devons connaître pour entretenir l'ambiance. Voyons comment ces règles affectent la création de votre héros.

Le groupe

Certains joueurs, à leur première partie de JdR, décident que leur héros ressemblera à ça :

C'est un tueur sans pareil et les meurtres qu'il commet ne sont pas jolis à voir. C'est un sale type qui n'obéit qu'à ses propres règles et ceux qui se mettent en travers de son chemin y laissent généralement un membre. Ne passez pas dans son ombre car un funeste destin le suit partout où il va. Il ne s'entend guère avec les autres car c'est un loup solitaire, un tueur courroucé qui ne veut être proche de personne car ses amis sont sa perte, et plus jamais il ne perdra.

Qui voudrait jouer avec un type pareil ?

Quand nous parlons d'histoires des secrets de la 7ème mer, nous faisons allusion à des "histoires de groupe". Ce type de scénarios tourne autour d'un groupe et pas d'un individu. Même si d'Artagnan est le narrateur des Trois Mousquetaires, l'histoire est celle d'un groupe d'hommes et de leur mission pour sauver le roi de France.

Lord Percy a beau être le Mouron Rouge, c'est son réseau d'agents, d'informateurs et d'amis qui fait tourner l'histoire. Et à la fin, même le capitaine Blood doit bien reconnaître que ses projets ne sont pas aussi importants que la vie des hommes qui l'ont suivi pendant tant d'années.

Quand vous réfléchissez pour la première fois au héros que vous voudriez incarner, gardez tout ceci à l'esprit. Votre personnage va faire partie d'un groupe et il devra y trouver sa place. Cela ne signifie pas que le groupe doit assimiler le style de votre personnage (après tout, nous avons tous notre mousquetaire préféré), mais que ce dernier doit compléter le groupe. Si votre groupe veut partir en quête de l'obscur septième mer, alors créez un héros que cette quête intéressera.

Mais parfois, des personnages très différents, antagonistes même, peuvent venir compléter parfaitement un groupe. Cette même recherche maritime conviendrait à un érudit de l'église, qui sourit à la simple évocation de l'existence d'une "mer perdue" et qui embarque simplement pour s'assurer que personne à bord ne perd les pédales. Bien sûr, il ne détruira pas les preuves que découvrira peut-être le groupe car cela obscurcirait la Vérité du Créateur, chose qu'aucun érudit honnête n'oserait faire.

"Mais alors que faire si mon héros n'est pas honnête ? vous demandez-vous. Que faire si je veux incarner un personnage qui souhaite empêcher le groupe d'atteindre l'objectif qu'il s'est fixé ?"

Posez-vous les questions suivantes : Aimerais-je jouer avec un personnage qui met en péril la vie de mon héros ? Si un héros agissait contre les intérêts du groupe, quelle serait la réaction de ce dernier ? Si vous découvriez qu'un héros a un comportement vil, lui feriez-vous confiance ou le jetteriez-vous par-dessus bord pour le livrer aux sirènes ?

En bref, incarner un héros qui agit contre le groupe oblige les autres joueurs à s'adapter à votre personnage tout en transigeant sur les principes du leur. C'est s'amuser aux dépens d'autrui, et ce n'est pas le genre de divertissement que nous recherchons.



La camaraderie

“ C’est l’homme le plus égocentrique, égoïste, autoritaire et insolent qu’il m’ait été donné de rencontrer. Jamais je n’ai connu quelqu’un en qui j’avais autant confiance. ”

Songez un instant aux trois mousquetaires. Chacun d’eux est unique et occupe un rôle bien particulier au sein du groupe. Quand vous créez votre héros, faites-le avec les autres joueurs. Ainsi, vous pourrez discuter des héros que vous voulez créer et mettrez sur pied un groupe dans lequel tout se passera à merveille. Si quelqu’un souhaite créer un sorcier sans le moindre talent de combattant, il aura besoin d’un camarade fort, rapide et performant qui le tirera d’affaire quand les choses prendront mauvaise tournure. De même, un combattant fort et musclé aura besoin d’un camarade vif et rapide. L’audacieuse canaille a besoin d’un séduisant spadassin du beau sexe pour lui servir de lame et l’archéologue idéaliste d’un érudit sceptique pour le “ ramener à la raison ”.

Dans les groupes qui fonctionnent, les joueurs badinent sans cesse, discutent des actions que vont entreprendre leurs personnages, se jouent même de mauvais tours de temps à autre, mais ils pensent toujours – toujours – aux intérêts des autres. Il est important d’avoir quelqu’un qui protège vos arrières, et s’il ne s’agit pas de ce type, assis à la même table que vous, qui va s’en charger ? Ces dynamiques de groupe naissent d’elles-mêmes, mais pourquoi ne pas leur donner un petit coup de pouce ? Quand vous créez un héros, trouvez-lui un camarade ou deux. Il ne sera certainement pas tout le temps d’accord avec eux – et il pensera que ce ridicule chapeau leur donne un air de fat – mais lorsque vous aurez véritablement besoin d’eux, ils seront à ses côtés, quelles que soient les circonstances.

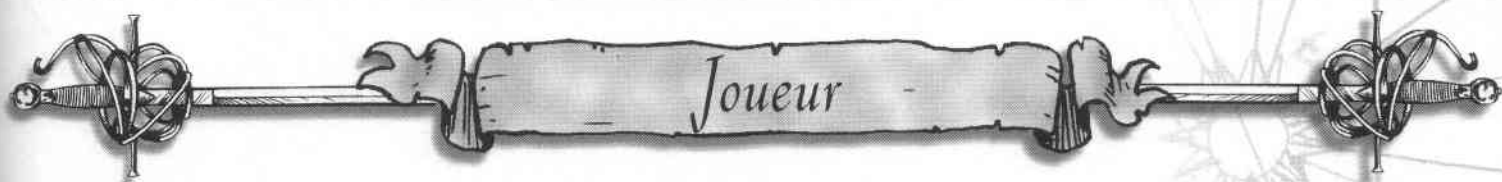
Qu’est-ce qu’un héros ?

“ Un héros ne fait pas toujours ce qui est le plus approprié, mais il essaye toujours de faire ce qui est juste. ”

- Proverbe de Berek

Plus que toute autre chose, les secrets de la 7^{ème} mer chante les louanges des héros. Même si le système de jeu fait parfois passer les héros pour des dieux





en puissance, ce n'est pas exactement ce que nous recherchons. Les héros, hommes et femmes, sont des mortels. Comme tout le monde, ils saignent, pleurent et subissent de cuisants échecs

Évidemment, la mécanique du jeu leur confère un avantage certain sur les autres mortels, mais ce n'est pas le seul facteur qui les différencie des autres individus et il est maintenant nécessaire de faire une petite mise au point.

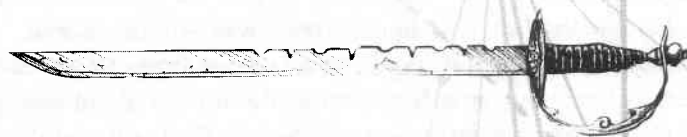
Chaque jour, des gens sont témoins d'injustices en ce bas monde. Ils voient une brute malmené un plus petit qu'elle – et nous ne parlons pas de simples événements de troisième ordre, mais bien de tyrannie à grande échelle – et le plus souvent, ils font mine de l'ignorer car il est aisé de dire “ ce ne sont pas mes affaires ” plutôt que d'intervenir. Des héros ne peuvent se comporter ainsi. Ils doivent intervenir. Ils doivent faire quelque chose.

Chaque héros a ses raisons. Certains interviendront parce qu'ils compatiront avec la personne mise à mal et parce qu'ils savent ce que signifie être rossé et que personne n'interviendra parce que “ ce ne sont les affaires ” de personne. D'autres héros se sentent obligés d'intervenir parce qu'ils ne supportent pas l'injustice. D'autres, parce qu'ils ressentent le besoin de laisser derrière eux une trace, et qu'ils ne s'imaginent pas quitter ce monde sans avoir fait une bonne action, aussi minime soit-elle. Quelles que soient leurs raisons, les héros rendent justice dans un monde sans pitié et on se souvient d'eux tout simplement parce qu'ils ont trouvé le courage de faire ce dont nous étions incapables.

Avec tout ceci à l'esprit, jetez un œil au héros que vous souhaitez jouer. Est-il un héros ? Même s'il ne devra faire ses preuves que dans quelque temps, a-t-il le potentiel nécessaire pour devenir un héros ? Il ne suffit pas de se demander s'il est héroïque, encore faut-il savoir pourquoi il veut devenir un héros. Qu'est-ce qui en – il sait qu'il est vital de faire le bien – mais chaque fois qu'il doit dégainer son épée pour venir en aide à quelqu'un, il ne peut s'empêcher de rouspéter.

Chaque scélérat est différent, mais tous ont une chose en commun : un petit rien les empêche de devenir des héros. Vous pouvez les culpabiliser pour qu'ils fassent le bien, vous pouvez les séduire pour qu'ils fassent le bien, vous pouvez même les soudoyer pour qu'ils fassent le bien, mais quelles que soient les circonstances, il faut déployer moult efforts pour les y pousser.

Jouer un scélérat peut s'avérer délicat. En effet, il ne s'en faut que très peu pour sombrer dans la vilénie. Bien sûr, d'un côté se trouvent les héros qui vous exhortent à rester près d'eux. Néanmoins, tout scélérat doit tôt ou tard prendre une décision qui changera à jamais son destin.



La charte

Chaque guilde, société secrète ou cercle de Théah est régie par une charte. Une charte précise les buts et grandes lignes d'une organisation, mais également les valeurs et déontologie auxquelles elle adhère. Il en va de même pour votre groupe.

Vous trouverez un exemple de charte à la fin de cet ouvrage. N'hésitez pas à la photocopier ou rédigez la vôtre. Chaque héros la signe et accepte donc les principes et objectifs qui lui sont soumis.

Une charte énonce avec précision ce que votre groupe peut et ne peut pas faire. Bien trop souvent, des discussions sur “ ce qu'il convient de faire ” dégénèrent en querelle. La charte résout ce problème : l'accord se trouve sous vos yeux et porte votre signature. Bien entendu, certains groupes aiment débattre de la signification exacte de chaque mot d'une charte, ce qui offre d'intéressantes occasions de jeu – tant que les éventuelles disputes déchirent les personnages.

La création du héros

Vous trouverez ci-dessous une série de conseils s'appliquant à partir du moment où vous vous emparez d'un crayon et de papier et que vous répartissez vos cent PP sur votre feuille de personnage. Nous évoquerons en premier lieu les traits, puis les spécialisations et compétences, débattrons de l'intérêt des avantages et finirons avec les “ épées de Damoclès ”.

Les traits

Dans certains systèmes de jeu, le terme “ trait secondaire ” s'applique à un mécanisme que l'on peut aisément contourner car une bonne interprétation de son personnage rend ces traits superflus. Vous aurez sans doute remarqué qu'il n'existe pas de traits secondaires dans les secrets de la 7ème mer. Chaque trait a une réelle importance au sein du mécanisme de jeu. Jetons un œil à chacun d'eux et laissez-nous vous montrer à quel point les ignorer vous coûtera plus cher que vous ne pouviez vous y attendre.



La Gaillardise

La Gaillardise est importante pour deux raisons. Premièrement, ce trait représente la force brute de votre héros. Lorsque votre héros tente de soulever, pousser, déplacer, tirer, déchirer ou escalader, il effectue un jet de Gaillardise. Ne sous-estimez pas le recours à la force. Certaines personnes préfèrent jouer un héros plus rapide que fort qui inflige donc beaucoup de petites blessures plutôt que quelques coups dévastateurs. Néanmoins, une centaine de coupures ne valent pas une nuque brisée.

Le second aspect important de la Gaillardise, c'est qu'il s'agit du trait que l'on utilise pour les jets de blessure. Vous prenez le risque de voir votre PJ s'effondrer chaque fois que vous ratez un jet de blessure. Moins votre héros a un rang élevé de Gaillardise, plus il aura de difficulté à résister à la douleur.

La Dextérité

La Dextérité est importante pour une seule raison, mais cette dernière est suffisamment sérieuse pour qu'on en tienne compte. La Dextérité représente le niveau de coordination de votre héros et donc sa capacité à frapper un adversaire durant un combat. Elle est également le reflet de son habileté à lancer objets et armes mais également à les attraper lorsqu'on les lui lance. Votre PJ a beau avoir un rang de 5 en Gaillardise, s'il a un rang de Dextérité très faible, jamais il ne pourra en profiter.

La Détermination

Alors que la Gaillardise est utile lorsque votre PJ subit une blessure grave, la Détermination conditionne le nombre de blessures qu'il peut encaisser avant de s'écrouler. Regardez les chiffres. Un héros doté d'une Détermination de 2 s'effondrera suite à quatre blessures graves, alors qu'un héros ayant un score de 5 en encaissera dix avant de sombrer dans l'inconscience. Sur qui allez-vous parier ?

Le second aspect important de la Détermination, c'est la volonté. Lorsque cette dernière est mise à l'épreuve - quand la sorcellerie entre en jeu, par exemple -, vous effectuez un jet de Détermination. Peu importe que votre PJ soit fort, rapide ou même drôle : s'il n'a rien dans le ventre, il ne fera pas le poids.

L'Esprit

L'Esprit n'est pas simplement la mémoire et la capacité de raisonnement de votre PJ, ce trait lui sert également à se tirer d'affaire. Lorsque vous effectuez un jet de défense active, vous lan-

cez Esprit + compétence de Défense, ce qui représente la capacité de votre PJ à réagir à un stimulus soudain. L'Esprit représente aussi la perception du héros, et lui permet de réaliser qu'on essaie de lui faire avaler n'importe quoi, de le détrousser, de quitter son champ de vision, de dissimuler un couteau ou de mettre du poison dans son vin. En gros, un bon rang d'Esprit sert dans presque toutes les situations, et un héros qui le néglige ne saura se dépêtrer d'un sac en papier humide, alors inutile de parler de l'embuscade qu'on lui a tendue au coin de la rue.

Le Panache

De prime abord, le Panache semble être le trait le plus important. En effet, il détermine le nombre de dés d'action à disposition chaque tour, ainsi que le moment où il est possible de s'en servir. N'en surestimez pas la valeur. Vous aurez beau avoir soixante-dix actions par tour, elles ne vous serviront à rien si les autres traits de votre PJ sont inexistantes. Le Panache vous permet d'agir, mais les autres traits déterminent le degré de réussite de vos actions.

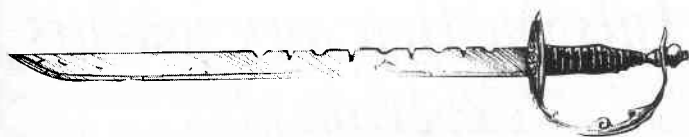
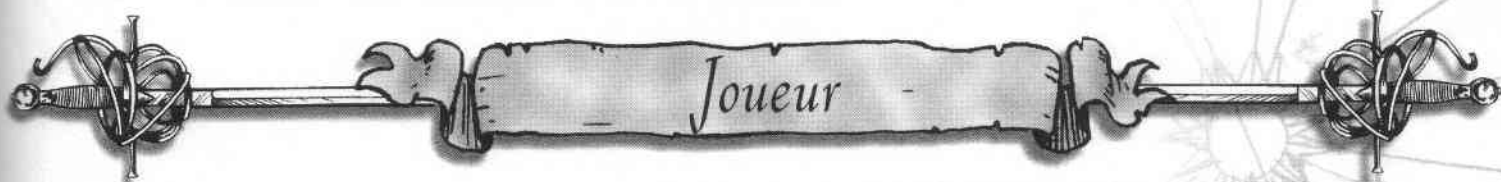
Les spécialisations et compétences

Une fois les traits de votre PJ choisis, il vous faut passer aux spécialisations et compétences. Les spécialisations définissent votre héros bien plus que les traits. Avant de commencer à choisir ses spécialisations, écoutez ce petit conseil qui vous permettra de tirer le meilleur parti possible de vos points de personnage.

Quand vous créez un héros pour la première fois, essayez de résister à la tentation qui consiste à le doter de compétences avancées. Il est aisé de mettre une grosse partie des points dans une ou deux spécialisations pour obtenir Uppercut, Pas de Côté et autres sympathiques effets spéciaux, mais c'est la diversité de vos talents qui en pâtira.

Les joueurs qui n'acquiescent que des Entraînements et ignorent tout du raffinement mondain ne vont pas incarner des gentilshommes mais des bouchers. En outre, ces personnages ne seront quasiment d'aucun secours en cas d'embuscade (jetez un œil à la compétence Guet-apens ; elle est associée aux Métiers Criminel et Espion). Non seulement ils ne se sortiront pas des pièges oratoires les plus communs du premier Vodacci venu, mais ils ne feront même pas la différence entre la sorcellerie Glamour avalonienne et le charme inish.

De même pour les joueurs qui n'investissent que dans les Métiers : leurs personnages auront un gros désavantage dans les rues sordides des villes de Théah. Un gentilhomme se doit de préserver son honneur mais aussi celui de tous ceux dont il a gagné le cœur à la cour.



Les "épées de Damoclès"

Les "épées de Damoclès" sont de simples sous-intrigues. Ce sont de petites histoires secondaires que le MJ inclut dans le jeu et les points que vous utilisez vous permettent d'y accéder. Les "épées de Damoclès" sont un peu comme les épisodes de votre feuilleton préféré où votre personnage tiendrait le premier rôle. Chacune de leurs interventions sera une expérience nouvelle qui vous en apprendra un peu plus sur votre personnage et les intrigues secondaires qu'il suit.

Lorsque vous décidez de prendre une "épée de Damoclès", ficelez-la pour qu'elle affecte votre personnage. Si vous choisissez une "Véritable identité", songez à ses conséquences sur le déroulement du jeu. Disposez-vous d'une "Véritable identité" ou connaissez-vous la véritable identité d'une autre personne ? Peut-être savez-vous que feu l'évêque qui baptisa le Roy n'en était pas un, ce qui rendrait nul son accession au trône. Offrez ceci au MJ afin d'approfondir votre personnage et il trouvera certainement un moyen de l'incorporer dans la campagne en cours.

Lorsque votre PJ est affublé d'une "épée de Damoclès", gardez à l'esprit quelques détails. En premier lieu, rappelez-vous que c'est vous qui l'avez demandée ; le MJ crée une histoire autour de ce que vous lui soumettez, mais vous lui avez donné la base. Si vous souhaitez avoir votre mot à dire sur votre "épée de Damoclès", adressez-vous à votre MJ. Faites-lui part de vos suggestions sur la façon dont vous voyez cette "épée de Damoclès", ses tenants et aboutissants.

En deuxième lieu, rappelez-vous que si cette "épée de Damoclès" peut être le début de toute aventure, elle n'en sera pas toujours le centre d'intérêt. Les autres joueurs autour de la table de jeu ont leur propre "épée de Damoclès" et chacun à son tour sera sous les feux de la rampe. D'ailleurs, vous aurez sans doute envie de vous "intégrer" à l'"épée de Damoclès" de vos compagnons de jeu. Gardez à l'esprit que ces "épées de Damoclès" sont celles des autres joueurs, que vous n'êtes là que pour les aider et que vous jouez un petit rôle dans la grande aventure d'un autre personnage.

C'est ainsi que se passent les choses dans tous les grands romans de fantastique et dans les feuilletons de science-fiction. Chaque personnage a droit à sa propre histoire de temps à autre et on y intègre les autres suivant leur point de vue sur le problème en cours ou l'aide qu'ils peuvent apporter.

Les arcanes : les vertus des travers

Les arcanes recouvrent travers (les défauts des héros) et vertus (les qualités des héros). Il s'agit d'avantages et de points faibles conçus pour améliorer le travail d'équipe de votre groupe. Il est vrai que certains travers peuvent désorganiser le groupe, mais nul ne doit menacer son unité et vous devez faire en sorte que cela n'arrive pas. Nous pensons sincèrement que les arcanes sont un bon élément pour favoriser le roleplaying. Jetons d'abord un œil sur les travers et nous verrons les vertus par la suite.

Premièrement, vous ne pouvez choisir qu'un seul travers. Cela vous oblige à décider quel aspect de votre personnage vous souhaitez mettre en avant. Pour être plus précis, un seul travers va vous permettre de vous concentrer sur une facette de votre personnage et de l'affiner au fur et à mesure de son évolution. Un personnage dispose rarement d'une véritable personnalité à la création ; tout comme un bon vin, il s'affine et se bonifie au fil du temps. Ainsi, si vous avez le sentiment que votre personnage est quelque peu fade au début d'une nouvelle campagne, donnez-lui le temps de se déployer sous vos yeux avant de vous en débarrasser pour en prendre un autre.

Deuxièmement, les travers n'affectent pas toujours votre héros. Vous n'avez pas à les interpréter à chaque seconde. Votre MJ dispose de moyens pour les activer et il y réfléchira à deux fois avant de le faire. Vous ne devez vous en préoccuper que lorsque c'est important. Votre MJ aura sans doute une idée derrière la tête dont il vous fera part quand il voudra activer celui de votre PJ. Les travers offrent une certaine flexibilité au MJ, aussi laissez-lui le bénéfice du doute quand il les active et que vous cernez mal ses motivations. Souvenez-vous que vous pouvez leur consacrer 10 PP et qu'un tel "investissement" représente beaucoup de spécialisations et de compétences.

Gardez également présent à l'esprit que rien ne vous oblige à prendre un travers et que, si vous le faites, vous demandez en quelque sorte au MJ de s'en servir contre vous. Le travers d'un héros peut occasionner sa chute voire sa mort.

Enfin, vous pouvez annuler l'activation de votre travers par le MJ. Pour ce faire, vous devez utiliser un dé d'héroïsme et donc ne pas engranger les XP correspondants.

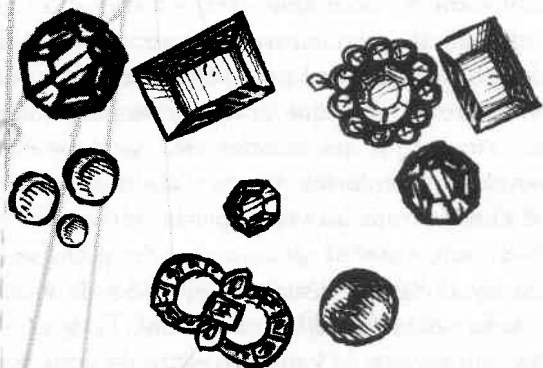
Peut-être aurez-vous l'impression que le MJ vous prive de points d'expérience parce que vous ne mettez pas en scène la faiblesse de votre personnage, mais – en réalité – c'est vous qui choisissez de faire une croix dessus.



Introduction aux joueurs expérimentés

“ Un vieux chien peut apprendre de nouveaux tours mais un cabot entêté en est incapable, quel que soit son âge. ”

- Kevin Jones, corsaire avalonien



Que dire des vertus ? Nous savons que de nombreux joueurs considéreront surtout qu'elles “ coûtent ” 20 PP (au lieu de 10) car elles vous empêchent de prendre un travers (qui lui “ rapporte ” 10 PP), mais réfléchissez bien avant d'en choisir une. Si un travers affuble votre héros d'un défaut lourd de conséquences et dont vous devez vous soucier, une vertu lui donne une autre dimension.

Bien sûr, il faut dépenser des XP pour s'en servir, mais cela évite qu'elles ne prennent le pas sur le jeu. Cela vous pousse à ne les utiliser que lorsque vous en avez vraiment besoin et pas à chaque occasion. Certaines vertus, comme Intuitif ou Inspiré, s'adressent aux nouveaux joueurs. Elles sont là pour que vous puissiez vous faire la main – une fois que vous aurez le sentiment de pouvoir vous en sortir sans l'aide d'une vertu, nous vous invitons à renoncer à en prendre pour votre personnage suivant.

À côté de cela, il est toujours très chouette d'accomplir de hauts faits héroïques dont sont incapables les autres membres du groupe. Quand votre PJ est insensible à la Peur ou est devenu l'un des meilleurs spadassins du monde, vous trouvez dans le groupe une place que nul autre ne peut occuper. Certaines vertus vous permettent même de rendre d'autres héros plus efficaces.

Aussi, avant de vous persuader vous-même que les vertus sont trop “ chères ” ou qu'elles ne servent à rien, rappelez-vous – les vertus transforment les personnages en héros et permettent à ces derniers d'accomplir des exploits qu'eux seuls peuvent accomplir. Même à 10 PP, les vertus restent une affaire.

D'accord, vous êtes un joueur expérimenté. Vous avez déjà joué à des dizaines de jeux de rôles et vous savez parfaitement comment tout cela fonctionne. Toutefois, les secrets de la 7^{ème} mer exige une certaine mentalité ; on n'incarne pas un personnage dans les secrets de la 7^{ème} mer, on incarne un héros.

Incarnier un héros

Vous vous êtes donc installé aux côtés des autres joueurs et avez créé un personnage correspondant au groupe. Vous avez prudemment et avec soin utilisé vos points de personnage et vous avez discuté de votre “ épée de Damoclès ” et de votre travers avec le MJ afin qu'il puisse les intégrer dans l'histoire qu'il développe.

C'était la partie la plus facile. Il est maintenant véritablement temps d'incarner ce personnage. Ne vous en faites pas, nous avons consacré le reste de cet ouvrage à la façon de tirer le meilleur parti possible de votre héros, du système de jeu et même du maître de jeu (mais ne lui dites pas comment !).

Gestuelle et prononciation

Dans tout film, le héros a quelque chose qui le différencie des autres personnages. Au-delà de l'histoire de fond qui lui donne naissance et des intrigues qui l'entourent, il est doté de qualités qui le rendent spécial et a une profondeur dont manquent les autres rôles. Les scénaristes vivent un vrai cauchemar pour y parvenir et ils passent d'innombrables heures à lui donner des manières et des traits uniques, à la fois tangibles et visibles, que sauront remarquer les spectateurs.

Dans les drames historiques (comme Les Trois Mousquetaires et Zorro), c'est d'autant plus difficile qu'il existe un gouffre culturel entre le public et les personnages. Après tout, peu de gens connaissent les particularités d'un soldat ou d'un courtisan du XVII^e siècle !

Les développements qui suivent vous aideront à personnaliser deux des plus importants aspects de l'apparence de votre personnage – sa voix et ses habitudes – afin qu'il atteigne un niveau d'héroïsme qui restera dans les mémoires pendant des années.

De l'art de trouver la voix de son personnage

Chaque héros a sa façon de parler, son inflexion de voix et des tournures de phrases qui lui sont propres. Peut-être d'autres l'imitent-ils, peut-être s'inspire-t-il de quelqu'un, mais pour finir, cela le rend unique. Tout le monde se souvient de ce qu'Inigo Montoya (l'épéiste espagnol de *The Princess Bride*) comptait dire à l'Homme aux Six Doigts. Lorsqu'il raconte l'histoire à l'Homme en Noir, nous savons qu'il l'a dite à tous ceux qu'il a affrontés en duel. Évidemment, nous n'y assistons qu'à une reprise car le voir encore et encore compromettrait une partie de la magie de l'histoire.

Pour rendre la voix de votre personnage unique, vous pouvez par exemple utiliser des tournures de phrases (" Ma dame, vos yeux ressemblent à un coucher de soleil ") ou des citations extraites d'ouvrages historiques. Ne vous servez d'un accent que si vous le maîtrisez : il n'y a rien de plus laid qu'un mauvais accent. Nous ne devrions pas le préciser, mais oubliez également tout ce qui est susceptible d'agacer les autres joueurs, comme des bruits et cris aigus.

L'un des premiers intérêts qu'il y a à affubler son héros de particularités, c'est que les autres joueurs sauront tout le temps quand vous jouez. Parfois, il est nécessaire de prendre du recul afin de pouvoir poser une question à un autre joueur ou au MJ, mais lorsque vous " prenez votre autre voix ", chacun saura que vous interprétez votre personnage ; les autres participants n'auront pas à briser l'ambiance en vous demandant auparavant s'ils parlent à votre personnage ou non.

À l'instar de tous les autres aspects de ce système, de nombreux MJ développeront ce même genre de traits pour les PNJ. Si vous avez des difficultés avec votre personnage, observez d'abord le MJ. C'est en dernier recours le meilleur moyen que vous ayez à disposition.

La gestuelle

Une fois l'expression de votre héros définie, commencez à songer à sa " gestuelle ", ou langage du corps. Chacun a ses manies et votre héros ne fait pas exception à la règle. La façon dont il se tient, s'assoit et s'incline en dit long sur lui.



Si c'est un érudit, il ne tiendra sans doute pas sa lame comme un spadassin. Peut-être se tord-il les mains quand il réfléchit ou passe-t-il l'une d'elles dans ses cheveux quand il est soucieux ? Une femme impulsive se mordra-t-elle les lèvres pour réfréner ses envies de jurer ou va-t-elle grimacer et ouvrir de grands yeux ?

La gestuelle d'un héros est véritablement une forme de communication. Plutôt que de dire " Je suis fatigué ", vous pouvez simplement vous contenter de bâiller. Plutôt que de dire " Je deviens nerveux ", vous pouvez gratter la table de vos doigts. Plutôt que de dire " Je suis en colère ", faites passer votre émotion via un long regard dur et froid.

De l'art de jouer au même jeu

Le roleplaying est une expérience de groupe conçue pour que plusieurs joueurs œuvrent dans un but commun. Et cela ne se limite pas aux joueurs incarnant un personnage. Le MJ joue un rôle important dans le maintien de la cohésion du jeu. Avant que ne commence une campagne, il est important de s'assurer que les joueurs le comprennent et qu'ils œuvrent main dans la main avec le MJ pour en faire une expérience agréable pour chacun.

Certains joueurs voient le MJ comme un antagoniste qui tente d'effrayer, si ce n'est de tuer, les héros dès que l'occasion se présente. Il est vrai que certains MJ font peu d'efforts pour dissiper cette impression et tourmentent leurs pauvres héros dès que possible. C'est un mauvais moyen pour mettre en place une campagne ; si vous pensez que votre MJ est un obstacle à contourner ou un adversaire dont il faut se débarrasser, vous risquez de vous disputer avec lui à chaque partie. La campagne dégènera rapidement en interminables discussions sur les règles et autres différends du genre : " Mais j'ai bien dit que je cherchais les pièges ! ". Cela vous paraît-il amusant ?

Afin d'éviter ces impairs, il est nécessaire que MJ et joueurs discutent avant le début du jeu proprement dit. Vous devez dès que possible voir votre MJ et décider ensemble du type de campagne dans lequel vous souhaitez jouer. En décrivant ce qui vous intéresse et en écoutant les envies du MJ, vous bâtirez une campagne taillée sur mesure qui permettra à chacun de s'amuser. Sera-t-elle audacieuse et héroïque ou sombre et mystérieuse ? Prendra-t-elle place à bord des galions des hautes mers ou au sein des cours de la noblesse théane ? Dites ce que vous avez envie de faire. Expliquez comment vous voyez le monde des secrets de la 7^{ème} mer et la manière dont vous souhaiteriez que se déroule la campagne. Écoutez

ensuite les autres joueurs (ce qui inclut le MJ). Leurs idées sont-elles compatibles avec les vôtres ? Est-il possible de toutes les fondre en une même campagne ? Si non, lesquelles auront les faveurs de chacun ? Plus vous en discuterez, plus il sera facile de construire quelque chose qui emballera l'ensemble du groupe.

La création des personnages occupe une grande part dans ce processus. Le genre de héros que vous créez en dit long sur le genre de campagne dans laquelle vous souhaitez jouer et cela ne peut que donner de bonnes idées au MJ lors de la conception des aventures qu'il va proposer à ses joueurs. Si vous créez un turbulent " chien de la mer ", il y a de fortes chances que vous aimiez affronter des pirates atteints du scorbut et de terribles monstres marins depuis le pont d'un vaisseau de guerre. On peut imaginer à l'opposé un noble raffiné et cultivé originaire de Montaigne engagé dans un tête-à-tête diplomatique avec des Castillians ou déjouant une tentative de coup d'État eisenörr. Ces deux exemples représentent des héros des secrets de la 7^{ème} mer mais exigent chacun des idées et thèmes différents.

Parlez de votre héros à votre MJ ; dites-lui quelles sont ses forces et faiblesses, ce qu'il sait faire et les domaines dans lesquels il peut s'épanouir. Le MJ pourra alors mettre en scène des aventures qui feront appel à ses points forts et qui ne le laisseront pas à l'écart. De même, si vous êtes au courant du type de campagne à venir, vous pourrez en tenir compte lors de la création de votre personnage ; de cette façon, vous ne vous retrouverez pas à jouer un diplomate sur un navire pirate ou un inquisiteur en quête d'un savoir relevant de la sorcellerie. En sachant comment mettre votre héros en corrélation avec les autres éléments de la campagne, vous tirerez le maximum de votre personnage une fois venu le début du jeu.

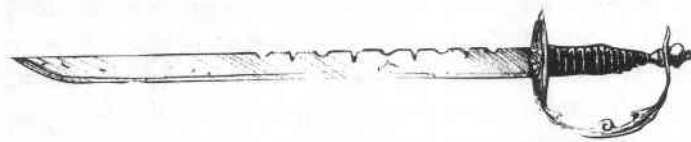
Le même principe s'applique au reste des joueurs. Chaque groupe a besoin d'être équilibré en terme de talents et de compétences mais également uni dans un but commun. Une distribution avec plusieurs individus signifie que le MJ doit jongler avec les caprices et desseins des différents personnages en même temps sans favoriser un éventuel chouchou ou mettre à mal les objectifs du groupe. Œuvrer avec vos camarades de jeu pour trouver l'équilibre parfait entre diversité et unité facilitera considérablement la tâche du MJ.

Personne ne veut incarner un personnage inutile, qu'il s'agisse d'un nouveau mousquetaire dans un groupe qui en compte déjà plusieurs ou d'un guerrier vendelard à la



cour du " roi-soleil ". Assurez-vous que tout le monde dispose d'un rôle mais également d'un but au sein du groupe ; faites en sorte que les types de personnages soient aussi variés que possible et qu'ils trouvent tous leur place dans la campagne à venir. Les aventures vont-elles se dérouler sur un vaisseau pirate ? Soyez sûr que chaque héros ait une raison de s'y trouver et qu'il y fasse quelque chose d'exceptionnel de temps à autre. Prendront-elles place dans les coulisses des grands palais de Vodacce ? Donnez aux héros une bonne raison d'être ensemble tout en poursuivant leurs objectifs personnels.

Poser les choses de cette manière confère une certaine individualité au groupe sans sacrifier les objectifs communs. Chacun a ainsi un héros unique, bien distinct des autres, qu'il sera plaisant de voir évoluer au fil des aventures. Cela permet également de s'assurer que nul ne se fera rouler durant la campagne et que les personnages fonctionneront en équipe. En restant concentré sur l'histoire et en s'assurant que tout le monde y joue un rôle (et, plus important, que tout le monde veut y jouer un rôle), la campagne intéressera chacun pendant longtemps.



De l'opposition à l'histoire

En termes simples, s'opposer à l'histoire signifie être antisocial. Cela veut dire que vous faites passer votre personnage et ses motivations avant le reste du groupe et que vous forcez vos compagnons à agir à rebours de leurs souhaits. Parfois, le concept de personnage et ce qu'un héros ferait ou ne ferait pas menace sérieusement de détruire certains éléments de la campagne. Faites en sorte que cela n'arrive pas.

En lisant le paragraphe précédent, il est facile de se dire " Je ne suis pas une andouille et je ne vais rien faire qui pourrait ainsi mettre en danger la campagne ". Malheureusement, les choses ne sont pas aussi simples. S'opposer à l'histoire relève rarement de l'idiosyncrasie (bien qu'un tel comportement puisse également réduire une campagne à néant). En fait, cela vient souvent d'un innocent désir de " bien " jouer : c'est-à-dire selon les morale et personnalité du héros. Par exemple, si vous créez un personnage qui voue une haine profonde à l'Avalon, vous souhaiterez le rendre hostile à tout ce qui lui rappellera cette nation ; il défiera en duel les nobles

avaloniens, se réjouira lorsqu'un navire avalonien sera coulé, flanquera des raclées aux " chiens de la mer " qu'il croisera dans les rues, etc. Toutes ces actions découlent du cheminement logique des idéaux du héros.

Disons que notre ennemi de l'Avalon se trouve dans un groupe qui enlève un noble de la cour d'Elaine. On soupçonne ce noble de nombreux crimes abominables et il est censé être amené devant la cour de l'Empereur Léon pour y être jugé. Les autres personnages ont juré sur leur honneur de le ramener en Montaigne. Tout se passe bien jusqu'à ce que le noble tombe entre leurs mains. L'adversaire de l'Avalon affirme que le groupe ne devrait pas le ramener en Montaigne - il faut le tuer sur-le-champ. De toutes les façons, Léon le condamnera à mort et le long voyage qui les attend ne peut que lui donner des occasions de s'échapper. Autant en finir tout de suite avec lui. Les autres membres du groupe s'opposent farouchement à cette idée. Leur honneur est en jeu et, même s'il est coupable, il ne leur appartient pas de décider de son sort. Sur ce, le joueur incarnant l'ennemi de l'Avalon décide que son personnage n'accepterait pas que l'on débâte plus longtemps de ce point. Aussi, une nuit, alors que tout le monde dort, il se dirige vers le noble et lui tranche la gorge.

Le groupe est désormais face à un gros problème. Ce qui était une discussion intéressante dégénère et menace de faire avorter toute la campagne. Le prisonnier est mort et n'est plus d'aucune utilité ; l'adversaire de l'Avalon a commis un meurtre. Les autres héros doivent désormais expliquer au roi pourquoi ils ont échoué ; l'ordre chevaleresque auquel ils appartiennent risque de les dégrader. Afin de conserver leur rang, il va sans doute leur falloir tuer l'ennemi de l'Avalon ou du moins lui mettre sur le dos toutes les accusations. Réagir autrement serait contraire au concept de leur personnage et ils doivent s'en prendre à l'adversaire de l'Avalon ou mettre de côté les convictions de leur héros pour le bien du groupe. Les personnages sont maintenant en profond désaccord parce que l'un d'eux a fait passer les motivations de son héros avant le groupe. Un tel schisme en reste rarement là.

Éviter une telle situation est simple : ne semez pas de mauvaise graine au sein du groupe. N'ayez pas un comportement destructeur juste parce que " c'est dans l'esprit de votre personnage ", et ne forcez pas les autres joueurs à ignorer vos actions ou à tuer votre héros parce que c'est dans l'esprit de leur personnage. Sachez où se trouvent les limites et assurez-vous que vous - et votre héros - ne les franchissez jamais.



Cela ne veut pas dire qu'il ne doit y avoir aucune source de désaccord dans votre groupe. Au contraire, certaines des meilleures et plus valorisantes expériences de jeu viennent de tensions morales et éthiques entre héros. Tant que vous savez où se situent les limites et qu'une querelle n'atteint pas le point de non-retour, n'hésitez pas à argumenter avec vos compagnons.

Pour en revenir à l'exemple ci-dessus, peut-être le héros peut-il, avec passion, tenter de convaincre ses camarades que le prisonnier est bien trop dangereux et qu'il ne faut pas le laisser vivre. Peut-être peut-il supplier l'Empereur de l'exécuter. Peut-être peut-il même " permettre " au prisonnier de tomber en des mains ennemis entre lesquelles il mourra sans doute. De multiples alternatives s'offrent à lui sans qu'il soit nécessaire d'entretenir le schisme que déclencherait une approche hostile.

Il est amusant d'étoffer votre héros autant que possible. Gardez à l'esprit l'histoire dans laquelle évolue votre groupe et œuvrez dans son sens plutôt que d'y résister. Plus il vous sera aisé de régler les différends entre votre héros et l'intrigue – il est souvent facile de trouver un terrain d'entente où peut s'exprimer votre personnage sans annihiler tout ce qui l'entoure –, plus la campagne sera fluide et amusante.

De l'art de lutter contre les archétypes

Dans les jeux de rôles, comme dans tout milieu créatif, il existe une tendance aux stéréotypes. Choisir un type de personnage aisément reconnaissable lui confère de suite un semblant d'identité. L'interprétation favorise tout particulièrement les stéréotypes. Néanmoins, vous n'avez pas des millions de lecteurs ou de spectateurs à satisfaire, aussi pouvez-vous vous débarrasser des " Ha ! ha ! Je suis le roi pirate ! Je joue le fanfaron, je m'accroche au lustre et envoie par le fond tous ces chiens de la mer malades qui se mettent en travers de mon chemin ! " Tout se déroule entre amis qui souhaitent passer un bon moment. Les clichés sont parfois amusants et les JdR s'y prêtent à merveille.

Arrive néanmoins un moment où, lorsqu'on a un peu d'imagination, les vieilles recettes deviennent barbant. Les courageux mousquetaires et intrigants de cour sont bien beaux, mais ils doivent dépasser ce stade pour retenir votre attention. Il n'est pas nécessaire d'en faire énormément. Parfois, une simple différence offre à votre héros le sentiment d'avoir une personnalité.

Souvent, il suffit d'aller à l'encontre de ses idées dans un domaine. Dotez votre personnage d'un trait ou d'une manie totalement contraire à son stéréotype. Si votre héros est un

gigantesque homme des bois d'Ussuran, apprenez-lui à jouer de la flûte. Si c'est un noble veule, offrez-lui la passion de la chasse. Une ombre insipide peut soudainement devenir un personnage à la personnalité mystérieuse.

En outre, même le plus original des personnages porte en lui une part de cliché ; les gens content des légendes depuis bien trop longtemps pour qu'on arrive à un résultat véritablement unique. Les archétypes sont des outils pratiques qu'il ne faut pas totalement négliger. Si vous tenez à créer un héros complètement original et n'ayant aucun rapport avec quelque fiction que ce soit, le résultat sera vraisemblablement indescriptible. Une femme à moitié sirène, dotée d'une jambe, alcoolique, albinos et inquiet de surcroît n'inspirera que des mauvaises plaisanteries. À un certain point, une certaine dose conventionnelle devient inévitable.

Le tout est de le voir comme une étape du processus de mise en valeur, pas comme la fin des fins. Songez au stéréotype comme à une charpente sur laquelle vous basez votre personnage, un squelette en attente de chair et d'esprit pour venir au monde. Cela vous offre un bon concept de départ – une simple image à partir de laquelle vous allez créer. Commencez par un type que vous aimeriez jouer – peut-être le roi pirate dont il est fait mention ci-dessus ou un grenadier royal. Ajoutez ensuite, petit à petit, des éléments. Demandez-vous pourquoi votre héros occupe sa position actuelle ; trouvez les raisons d'un tel statut. Même si elles sont simples, cela contribuera à la crédibilité du personnage. Disons qu'il s'agit d'un garde royal : demandez-vous pourquoi. Peut-être son père était-il déjà dans la garde et qu'il suit ses traces. Si tel est le cas, quel fut son cheminement ? A-t-il observé son père puis voulu embrasser une carrière aussi héroïque ? Ou un parent l'a-t-il forcé à faire quelque chose qu'il ne voulait pas ? En prenant le temps de répondre à ces questions, vous serez sur la bonne voie pour ne pas faire de votre héros un joli petit clone de plus.

Au fil de l'élaboration du personnage, songez aux façons de le détacher du modèle de départ. Pensez aux attentes et espérances qu'engendre le stéréotype et allez à contre-courant. Par exemple, lorsque les gens pensent aux mousquetaires, ce sont d'audacieux exploits et d'époustouflantes passes d'armes qui leur viennent à l'esprit. Et si votre mousquetaire n'aimait pas se battre ? Et s'il privilégiait plutôt le dialogue pour se sortir des situations épineuses ? En jouant sur de tels préjugés, vous conférez à votre héros un aspect distinctif qu'il est difficile de retrouver ailleurs (vous lui offrez en outre un avantage sur ses



ennemis ; s'il sait ce à quoi ils s'attendent de sa part, il saura les surprendre au moment le plus opportun...)

Lorsque vous choisissez des traits de personnalité, évitez tout arbitraire. N'affublez pas votre héros de bizarreries de caractère juste histoire d'en avoir. C'est faire preuve de sottise, cela manque de naturel et n'apporte rien au résultat final. Une fois de plus, essayez d'imaginer les motivations de votre personnage, le pourquoi d'un trait particulier. S'il arbore en permanence une plume à son chapeau, c'est qu'il a une raison de le faire. S'il n'aime pas le bleu, vous pouvez sans doute expliquer pourquoi. Quelles que soient les raisons d'une quelconque bizarrerie, elles doivent être sensées et aisément explicables. S'il a autrefois

manqué se noyer, il aura tout naturellement peur de l'eau. S'il a grandi dans un village occupé, il aura sans doute une aversion pour la nation en question. Des motivations adéquates font de votre héros un individu à part entière, pas un simple fouillis de traits.

De l'art de se poser les questions dont votre héros connaît les réponses

Aucun d'entre nous n'a sans doute jamais disputé un duel à mort ou ne s'est balancé à un gréement au-dessus d'une mer déchaînée prête à nous engloutir. Néanmoins, votre personnage a peut-être déjà vécu une telle situation et il aura su tirer les enseignements de ce



genre d'expériences. Si vous jouez un spadassin de talent, vous pouvez vous attendre à ce que le MJ vous demande si ce dernier envisage de faire quelque chose qu'aucun escrimeur sensé ne tenterait et de trouver la situation la plus avantageuse sur un champ de bataille. Un sorcier sait quand ce qu'il va faire risque de le tuer – des années d'entraînement le lui ont appris.

Si vous n'êtes pas certain de savoir si ce que votre PJ est sur le point de faire est vraiment intelligent, posez la question au MJ. Formulez la question ainsi : " Mon héros sait-il quel est le meilleur endroit pour tenir les assassins à distance ? " et laissez votre MJ prendre la décision. Il décidera peut-être que votre héros est trop inexpérimenté dans ce domaine pour connaître la réponse, à moins qu'il ne vous demande de faire un jet d'Esprit + Tactique avant de répondre. L'idée est de laisser le MJ faire son travail. S'il vous dit que votre PJ ne connaît pas la réponse, c'est qu'il n'en a pas la moindre idée. Si vous ne faites pas preuve d'agressivité, votre MJ se montrera sans doute coopératif.

Le MJ est responsable en dernier ressort. Il s'efforce de concevoir et de gérer l'aventure, et il ne joue pas véritablement, aussi ne lui rendez pas la partie pénible.

De l'art d'improviser les détails

Le joueur : " Bon, maintenant, mon PJ va se balancer au lustre... heu... y a-t-il un lustre ? Tu ne l'as pas précisé. "

Le MJ : " Eh bien, tu ne l'avais pas remarqué auparavant, mais maintenant que tu en parles, oui, il y a un lustre. "

Si vous souhaitez que votre PJ accomplisse quelque chose comme se saisir d'une bouteille située sur le bar pour frapper quelqu'un (ou sauter sur un lustre) mais que vous n'êtes pas certain de savoir si le décor nécessaire existe, n'hésitez pas à dire à votre MJ ce que vous voulez que votre PJ fasse. D'un autre côté, soyez raisonnable dans vos requêtes. Ramasser une bouteille qui traîne sur un bar est une chose. Tomber sur un canon chargé lorsque vous prenez la fuite dans une venelle en est une autre. Ne demandez que ce qui a une bonne raison d'être là quand votre PJ en a besoin. Un chariot plein de barriques sur son chemin lorsqu'il fuit les gardes de la ville et un lustre ou de grands rideaux suspendus dans la salle de bal où il se bat sont de bonnes idées.

N'ayez pas peur de poser au MJ des questions importantes si vous avez en tête une idée que vous souhaitez incorporer au jeu. Si votre PJ croise par exemple la route d'un spadassin castillien sans le sou, un dialogue idéal entre votre MJ et vous se déroulera comme suit :

Vous : " Est-ce que je le reconnais ? "

Le MJ : " Hum ! Bien entendu. De qui s'agit-il ? "

Vous : " Eh bien, on dirait mon ancien maître d'escrime, mais que fait-il si loin de chez lui et couvert de guenilles ? "

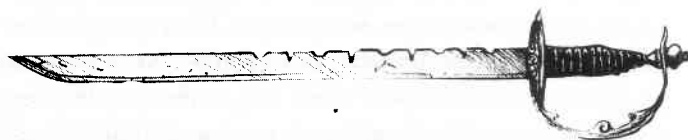
Le MJ : " D'accord, cela me paraît bien. "

Tout est question de confiance, aussi n'abusez pas de vos privilèges. Si votre MJ dit : " Non, en le regardant d'un peu plus près, tu constates qu'il ne s'agit pas de ton ancien maître d'escrime, " alors laissez tomber. Votre MJ a sans doute déjà prévu quelque chose pour ce spadassin.

Ce n'est pas la seule façon dont vous pouvez participer à la création de l'histoire. L'Ennemi intime de votre PJ est peut-être une dona castillienne qui maltraite ses paysans. Tant que votre MJ n'intègre pas ce personnage dans votre campagne, vous avez droit à une certaine souplesse. Votre PJ peut heurter un arrogant noble d'Avalon qui vous prend pour la plus grosse andouille de tout Théah et vous décider sur le pouce que c'est un bien meilleur Ennemi intime que la dona. Dites simplement au MJ : " Je hais ce type. Puis-je changer d'Ennemi intime ? " Si votre MJ est d'accord, foncez et modifiez l'" épée de Damoclès " de votre PJ. Si détester vos ennemis et déjouer leurs plans ne vous amuse pas, alors les secrets de la 7ème mer ne remplissent pas son rôle et vous devez en parler à votre MJ pour voir ce qu'il est possible de faire.

Préparez-vous à vous amuser

Enfin, rappelez-vous que vous êtes assis autour d'une table en compagnie d'amis et que – tout comme eux – vous êtes là pour vous amuser. Si une règle (ou un ensemble de règles) entrave votre plaisir, débarrassez-vous-en et continuez. C'est ainsi que fut conçu le système de jeu. Pour finir, tout ce que vous avez vraiment à faire, c'est de fixer un niveau de difficulté, de lancer quelques dés et de regarder le résultat. Ne tombez pas dans des discussions pour savoir quelle règle utiliser. Contentez-vous de vous amuser.



Épilogue

John Wick

Un jour, quelqu'un a dit que la raison pour laquelle nous écrivons des livres, c'est que cela nous donne, dans l'épilogue, l'occasion de dire à certaines personnes à quel point elles comptent pour nous. Avant de poursuivre, je vais adresser mes remerciements à tout le monde afin de ne pas me faire descendre quand l'ouvrage reviendra de chez l'imprimeur.

Je salue tout particulièrement tous les fans qui m'ont dit " Adieu " quand j'ai quitté Rokugan et qui ont patiemment attendu de voir ce que je fabriquais depuis un an. Eh bien voilà : c'est ce que j'ai pu faire de mieux en un peu plus de 500 pages. Vous ne méritiez pas moins.

Je ne pourrai jamais dire suffisamment de bien des personnes qui ont contribué à ce que ce projet voit le jour. Tous (allez voir leur nom sur la page consacrée aux crédits) ont travaillé très dur pour que Théah prenne vie. Comme toujours, il ne s'agit pas d'un " jeu John Wick " mais bien d'un jeu AEG.

Gros et sincère bonjour aux " Sea Dogs ", un groupe de chansons de marins avec lesquels je chantais il y a de cela quelques années. Même si cela n'a rien à voir avec cet ouvrage, chacun de vous m'a appris quelque chose, et je vous dois à tous bien plus que je ne saurais le dire. Pas uniquement à certains d'entre vous, mais à tous.

Merci à Jean-Marie. Si tu y regardes de près, tu verras où je t'ai remercié. C'est le moins qu'un auteur puisse faire pour un ami.

Enfin, coucou à ma sœur Julie qui continue de me rappeler pourquoi je pense que les héros ne vivent pas dans le passé et qu'ils sont beaucoup plus proches de nous que nous ne le croyons.

Nous narrons les légendes de héros pour nous souvenir que nous pouvons nous aussi être grands.

C'est une citation extraite d'un autre jeu que j'ai écrit. Souvenez-vous-en. Elle sera utile dans un petit moment.

Cet ouvrage m'a posé un problème en particulier. Voyez-vous, j'ai une politique personnelle en ce qui concerne les dédicaces : je ne dédicace pas de livres aux



gens qui ne s'en apercevront pas. J'écirai une poignée de livres dans ma vie et cela veut dire une poignée de dédicaces. Si j'en dédicace un à quelqu'un qui est dans la tombe, cela signifie que je perds l'occasion d'en faire une à quelqu'un qui saura l'apprécier.

Maintenant, j'aimerais dédier ce livre à quelques personnes : Alexandre Dumas, Errol Flynn, Douglas Fairbanks (Junior et Senior), Basil Rathbone, George Lucas et William Goldman. Malheureusement, je ne pense pas qu'un seul d'entre eux ne s'en apercevra jamais. Pas même M. Lucas ou M. Goldman ; un bouquin de jeu de rôles ne tourne pas tant que cela.

J'ai réfléchi à ce petit problème l'autre nuit et j'ai réalisé que j'avais quelque chose à déclarer. Je suis resté assis toute la nuit afin de tenter d'exprimer ce que j'avais voulu dire dans ce livre. Alors, tel un éclair, cela m'est tombé dessus. Je me suis levé d'un bond, ai allumé mon ordinateur et ai commencé à écrire.

Quand on est enfant, il est aisé de croire aux héros. Le monde est en noir et blanc, et nous savons que le travail des Gentils est de nous protéger des Méchants. Malheureusement, nous grandissons, nous allons à l'école, des brutes s'en prennent à nous, nous payons nos impôts et notre voix d'adulte nous dit que le monde n'est pas en noir et blanc mais fait d'un ensemble de gris.

Mon côté le plus honnête pense qu'il est du devoir des Gentils de traîner les Méchants devant la justice. Je crois sincèrement que tous les jours, chacun d'entre nous a l'occasion d'être un héros. Qu'il s'agisse d'acheter un Happy Meal à 20 francs pour le gars du coin de la rue, de ramener chez lui un copain saoul ou de botter les fesses de cette brute qui s'en prend à quelqu'un, c'est l'occasion de rendre un peu de ses couleurs au monde.

À chaque moment de la journée, vous devez décider quelle voix vous allez écouter. Actuellement, le gamin qui est en vous veut attirer votre attention. Il souhaite que vous y croyez.

Chaque fois que je perds ma voix, je me tourne vers les gens dont j'ai fait mention au début de ce petit essai. Je lis Les Trois Mousquetaires ou Le Mouron Rouge. J'allume ma télé et regarde Star Wars ou The Princess Bride. La personne cynique qui est dans ma tête me dit que je ne peux rien faire pour sauver le monde mais le gamin qui est dans mon cœur m'affirme que je peux faire la différence, si petite soit-elle.

La voici donc. Ma dédicace. Elle n'est pas pour Dumas et compagnie mais pour le gosse qui est dans votre cœur. Après des années de fous rires, sa voix est fatiguée mais il ne vous laisse pas tomber.

Ne le laissez pas tomber.

Dans l'attente de notre prochaine rencontre,

- JW

Jennifer Wick

Qui n'aime pas les pirates ? Évidemment, c'étaient des vilains, des scélérats, aussi amusants pour les marchands de leur époque que le sont aujourd'hui les virus informatiques mais le temps adoucit bon nombre de choses. Nous avons créé notre propre mythologie, sélectionné et gardé les contes de fées de notre choix. Ainsi avons-nous envisagé des pirates gentilshommes qui se découvrent devant leurs "invités", de grands bals où tout le monde semble merveilleux et parle avec brio et des bandits de grand chemin qui détroussent les gens avec la justice de leur côté et une lueur dans les yeux. Nous avons bâti nos propres mythes ; le hors-la-loi devient héros et nous devenons héros, loin des gens de ce monde, l'épée pointée dans la direction opposée aux lieux communs. Avec un peu de chances, les secrets de la 7^{ème} mer aidera quelques personnes à rêver intensément entre amis.

J'aimerais remercier mes parents, ma sœur Rebecca et le reste de ma famille pour leurs années de soutien. Merci à mes amis – Sylvia, Alvi, Arwen, Tina, Andri, Bonnie, Jeff et Kai (par ordre chronologique de mes rencontres), ainsi que les autres de House Wanderer, où qu'ils se trouvent – pour leur inspiration. Enfin, merci à mon mari John pour avoir dit : " J'ai toujours voulu faire un jeu sur les pirates ", le bon jour et à la bonne heure pour déclencher cette joyeuse folie.

JW

Kevin Wilson

Faisons les choses dans l'ordre. J'aimerais dédier ma partie de cet ouvrage à ma maman et à mon papa. Merci pour tout ce que vous avez fait pour moi !

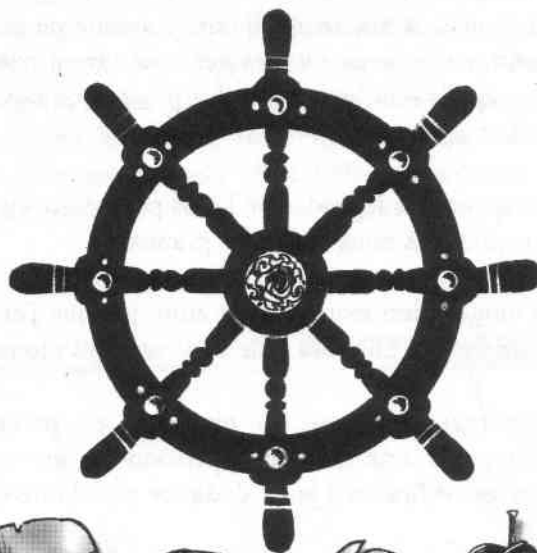
Je remercie également AEG de m'avoir donné une chance de montrer ce que je pouvais faire et aux nombreux amis qui m'ont aidé de leurs idées, critiques et traductions.

Je souhaiterais vous laisser avec quelques paroles de sagesse mais je n'en connais pas suffisamment aussi vous quitterai-je avec le message que j'ai autrefois découvert dans un fortune cookie :

" Les merveilles de ce monde ne sont belles que lorsque l'on peut les voir. Vos chiffres porte-bonheur sont les 2 6 13 21 42 67. "

À bientôt,

- KW



Appendice I : équipement

Les prix ci-dessous sont indiqués en guilders et cents (1 g = 100 c)

Habillement

Bottes (la paire)	2 g
- bonne qualité	5 g +
- de monte	3 g
Ceinture avec bourse	40 c
Cape	1 g

Chapeau

- bords larges	1 g
- tricorne	1 g
Chaussures (la paire)	50 c
- fantaisie	2 g +
- neige	2 g

Costume	1 g
- soie	4 g +
Dessous	1 g +

Gants (la paire)

- coton	10 c
- cuir	20 c
- soir	2 g +
Gilet	40 c
Jumelles de théâtre	5 g +

Manteau	1 g
- " maraudeur "	4 g
- gentleman	5 g

Masque	30 c +
Pèlerine	1 g
- bonne qualité	3 g +

Perruque	1 g
Robe	2 g
- fantaisie	5 g +

Tabard	80 c
------------------	------

Tablier

- tissu	8 c
- cuir	80 c
Veste	1 g

- fantaisie	3 g +
- exotique d'intérieur	7 g +
Voile	5 c

Déplacements

Âne	35 g
Bœuf	90 g

Carrosse

- deux chevaux	200 g
- quatre chevaux	400 g
- six chevaux	800 g

Chariot

- deux chevaux	60 g
- quatre chevaux	80 g

Cheval

- poney	45 g
- pas encore débourré	50 g
- coursier	1000 g +
- de monte	60 g
- palefroi	750 g

Droit de passage

- terrestre	3 g pour 150 km
- maritime	5 g pour 100 miles

Luge	50 g
----------------	------

Mule	40 g
----------------	------

Traîneau (sept chiens)	70 g
----------------------------------	------

Voiture

- un cheval	40 g
- un poney	25 g

Sellerie

Cage à oiseaux	1 g +
Capuchon (faucon)	4 g
Couverture (cheval)	50 c
Entraves	1 g
Gant (fauconnier)	1 g
Harnais	75 g

Joug.....	1 g
Mors et bride.....	5 g
Selle	10 g
- de combat.....	30 g
- de femme.....	15 g
- de monte.....	15 g
- fontes.....	5 g
- tapis de... ..	50 c



Armes & armures

Arbalète.....	12 g
Arc.....	8 g
- long avalonien.....	10 g
Arme d'hast.....	14 g
Arme lourde.....	8 g
Bouclier.....	4 g
Couteau.....	6 g
Dague de parade.....	8 g
Épée.....	15 g
- large.....	10 g
- courte.....	18 g
Mousquet.....	20 g
Panzerfaust.....	5 g
Pistolet.....	20 g

Accessoires

Baïonnette.....	3 g
Carreaux (20).....	40 c
- avec grappin (5).....	2 g
Carquois (contient 20 flèches).....	1 g
Ceinture pour fourreau.....	2,50 g
Flèches (20).....	40 c
- avec grappin (5).....	2 g
Fourreau.....	1 g
- décoré.....	4 g+
Mesure à poudre.....	1,20 g
Moule à balles.....	90 c
Plomb (10 balles).....	50 c
Poire à poudre (contient 10 charges).....	50 c
Poudre (10 charges).....	1 g
Silex de rechange.....	10 c

Divers

Bandages (par 3).....	1 g
Bèche.....	75 c
Ciseau.....	50 c
Compas de marine.....	1 g+
Corde (15 m).....	1 g
Couverture.....	1 g
Crochets de cambrioleur.....	10 g
Dés (bois).....	25 c
Étui (carte ou parchemin).....	1 g
Gamelle.....	2 g
Gants d'escalade.....	2 g
Grappin.....	2 g
Hachette.....	1 g
Havresac.....	7 c
Jeu d'attelles.....	20 c
Lampe à huile.....	10 c / heure
Lanterne.....	2 g
Litière.....	25 c
Maillet.....	50 c
Manteau (" maraudeur ").....	4 g
Marteau.....	75 c
Oreiller.....	50 c
Parure de lit.....	1,25 g
Pavillon (10 hommes).....	40 g
Perche (3 m).....	1 c
Pic d'escalade.....	2 g
Pied-de-biche.....	1 g
Pioche.....	2g
Pointes (bois)(12).....	1 g
- fer (5).....	1 g
Provisions salées (1 semaine).....	1 g
Savon.....	3 g
Serrure (ND 10).....	5 g
- +5 au ND (max. +20).....	2 g
Sifflet.....	1 g
Tente (2 hommes).....	10 g
Torches (par 6).....	50 c

Hébergement et nourriture

Ale (un quart).....	3 c
Banquet (4-10).....	5 g+
Bière (1 tournée).....	5 c
- (petite barrique).....	20 c

Cidre (jarre)	3 c
Cognac (la bouteille)	2 g
Conserve de viande (1 semaine)	1 g
Dîner (4 pers.)	1 g
Fruit (5)	10 c
- citron	50 c
Hébergement (confortable) (1 semaine)	1 g+
Hydromel (la bouteille)	15 c
Liqueur (1 verre)	10 c
Repas (bon) (1 pers.)	5 c
Rhum (la bouteille)	10 c
Thé (1 livre)	5 g
Viande de porc (1 livre)	15 c
Vin (la bouteille)	10 c
- bon	1 g
- excellent	5 g+

Outils

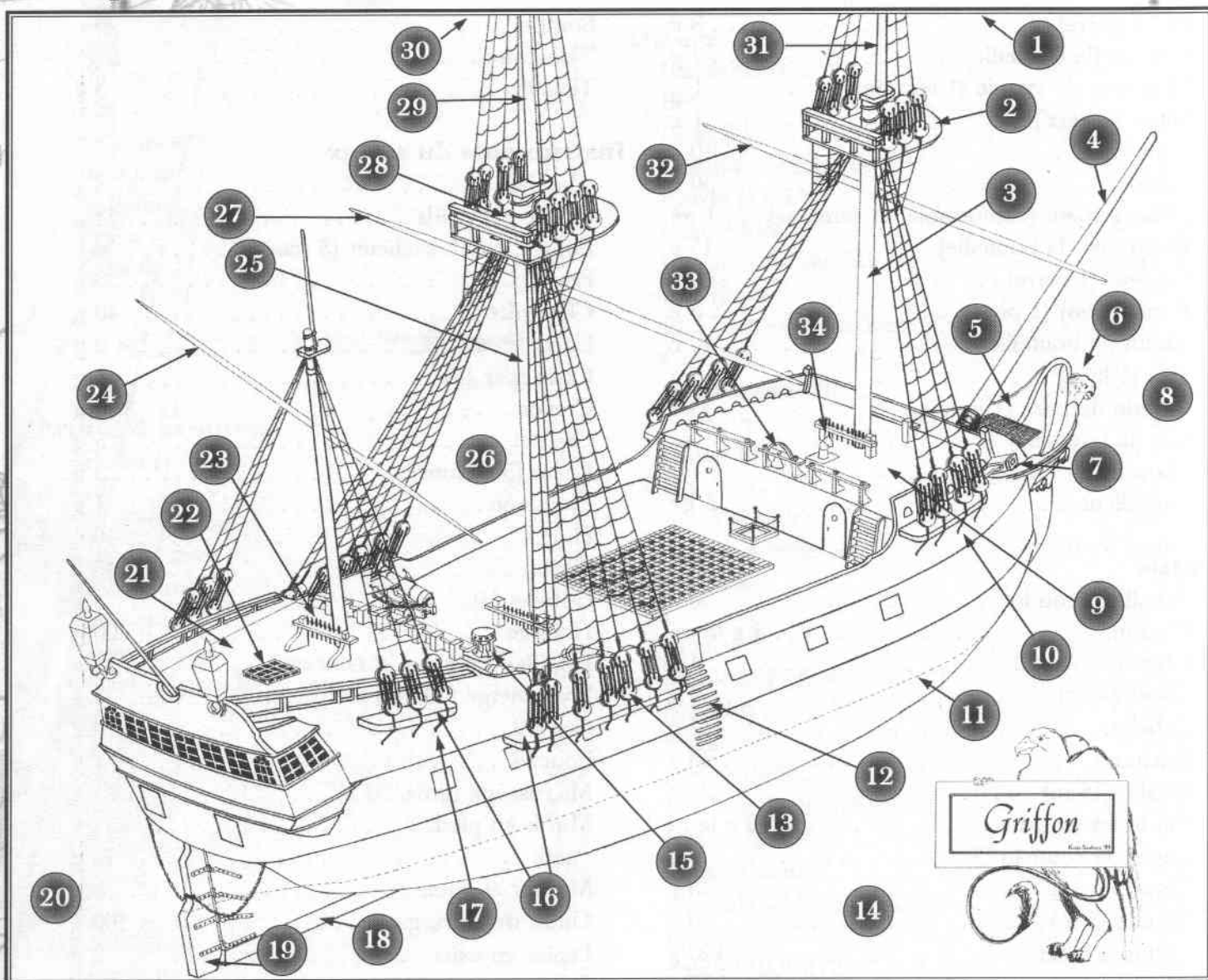
Aiguille à coudre	30 c
Chaîne	3 g le m.
Ciseaux	4 g
Clous (5 kg)	6 g
Échelle	2 g
Enclume	20 g
Ficelle (15 m)	25 c
Fil de fer	10 c le m
Lame de couteau (5)	6 g
Lime	15 c
Mèche (3 m)	10 c
Métier à tisser	120 g
Meule	30 g
Palan	8 g
Pelle	1,5 g
Pierre à aiguiser	1 g
Pinces	2 g
Rasoir	2 g
Scie	3 g
Sextant	5 g+

Soufflet	20 c
Télescope	5 g+
Tenailles	3 g

Instruments du savoir

Alambic	3 g
Balance et poids	14 g
Bougie, cire à cacheter (5 sceaux)	50 c
Brasero	25 g
Clepsydre	40 g
Cornue	2 g
Craie (par 12)	1 g
Crayon	5-15 g
Creuset	5 g
Encre (5 flacons)	3 g
Entonnoir	1 g
Fiole	10 c
Flacon	40 c
Gobelet (4)	3 g
Horloge	200 g
Lentilles (convexe et concave)	13 g
Livre vierge (100 p.)	1 g
- savant	1-10 g
Louche	1 g
Microscope (gros. 50 x)	75 g
Miroir en pied	25 g+
- petit	10 g
Mortier et pilon	3 g
Outils de chirurgie	100 g
Panier en osier	2 g
Pinces	1 g
Pincettes	25 c
Prisme	15 g
Sablier	5 g
Soufflets de laboratoire	1,5 g
Table des logarithmes	1 g
Trépied	5 g
Tuyau en verre	60 c le m

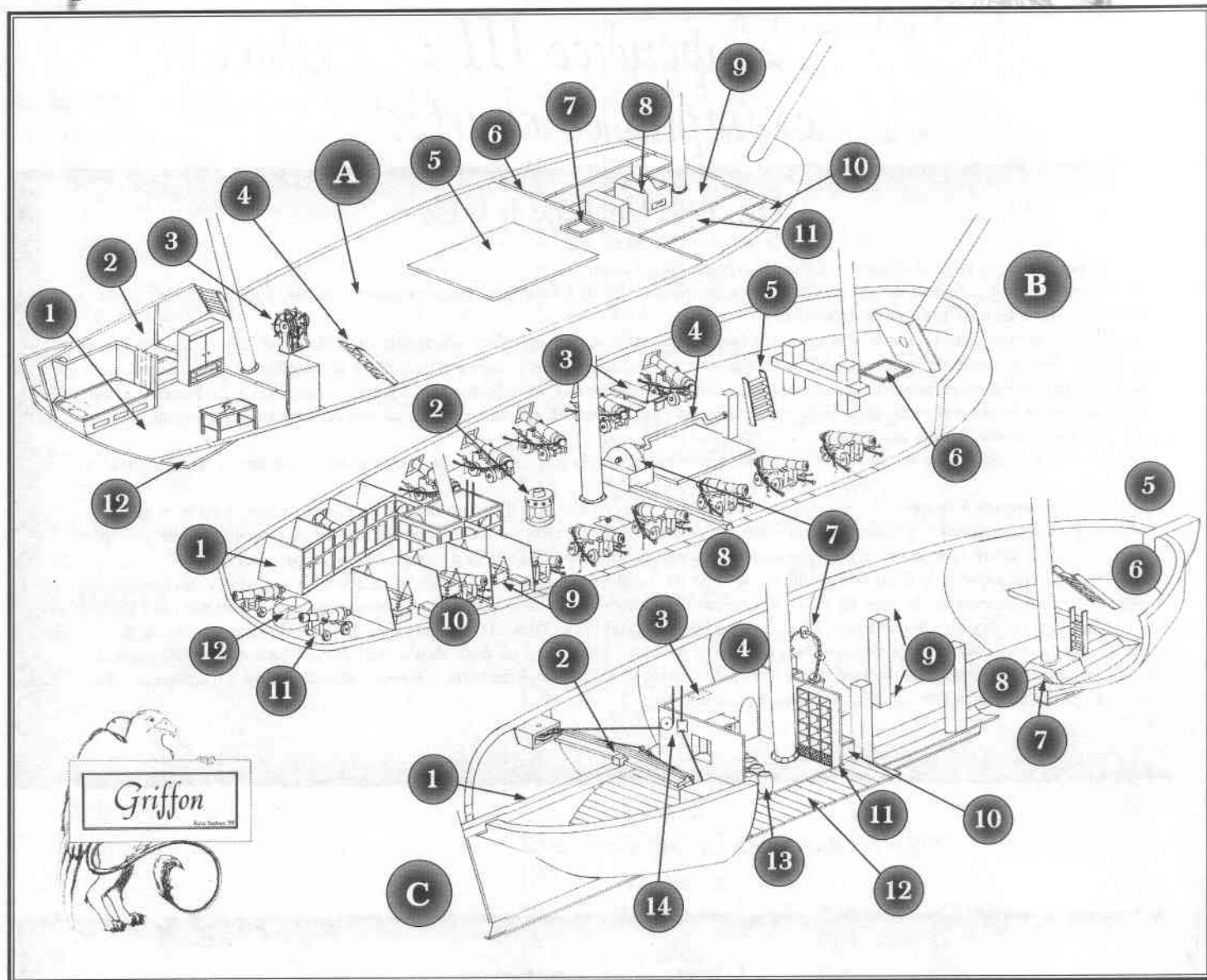




Appendice II : " le griffon

Goëlette de 15 mètres - Vue extérieure

- | | | |
|---|--|--|
| 1) petit hunier et vergue de misaine | 13) moques principales | 24) vergue de perroquet (voile latine) |
| 2) hune de misaine (hune militaire) | 14) TRIBORD | 25) grand mât et haubans |
| 3) mât de misaine et haubans | 15) cabestan (utilisé pour remonter l'ancre et manœuvrer les filins) | 26) BÂBORD |
| 4) beaupré | 16) porte-haubans | 27) vergue de grand mât (voile carrée) |
| 5) poulaine | 17) porte-haubans d'artimon | 28) hune de grand mât (hune militaire) |
| 6) figure de proue | 18) quille | 29) grand mât de hune et galhaubans |
| 7) bossoir (pour fixer la chaîne d'ancre) | 19) gouvernail | 30) grand hunier et vergue d'artimon |
| 8) AVANT ou PROUE | 20) ARRIÈRE ou POUPE | 31) petit mât de hune et galhaubans |
| 9) gaillard d'avant | 21) dunette | 32) vergue de misaine |
| 10) porte-haubans de misaine | 22) lucarne de la cabine du capitaine | 33) cloche du navire |
| 11) ligne de flottaison | 23) cabillots d'amarrage | 34) tuyau de poêle |
| 12) passerelle | | |



Vue en éclaté

A) GAILLARD D'ARRIÈRE

- 1) cabine du capitaine
- 2) cabine du second
- 3) barre
- 4) échelle vers le pont de dunette
- 5) écoutille
- 6) cloison
- 7) écoutille vers la batterie
- 8) fourneau
- 9) cuisine (sous le gaillard d'avant)
- 10) coffre
- 11) coursive
- 12) couloir menant aux quartiers (accès privé)

B) BATTERIE

- 1) cloisons amovibles

- 2) cabestan
- 3) table du carré
- 4) bras amovible
- 5) échelle vers le gaillard d'avant
- 6) écoutille vers la cale
- 7) pompe de cale
- 8) écoutille vers l'arrimage de la chaîne d'ancre
- 9) couchettes
- 10) carré des officiers
- 11) canon de retraite
- 12) capot de la tête de gouvernail

C) PONT INFÉRIEUR

- 1) barre franche
- 2) aigüillot

- 3) écoutillon vers la batterie
- 4) poudrière
- 5) échelle vers la batterie
- 6) cale
- 7) canal des anguillers (où l'eau est collectée et renvoyée vers le pont)
- 8) emplanture
- 9) 3,65 m
- 10) armoire à boulets
- 11) râtelier à cartouches
- 12) vaigrage à fentes (permet à la chaîne d'ancre de sécher)
- 13) tonneaux de poudre
- 14) fils venant de la barre



Appendice III : exemples de chartes

Charte de la Confrérie de la Côte

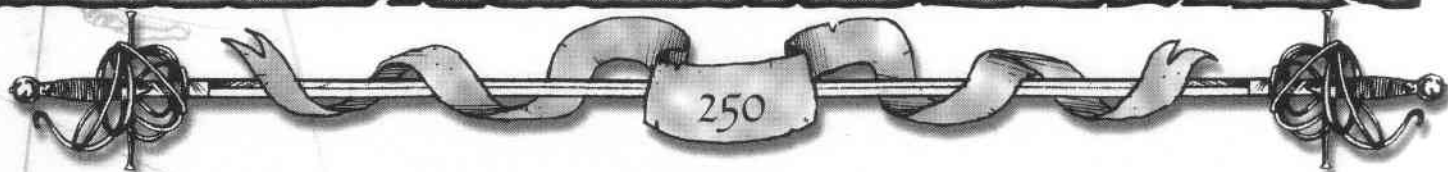
- I. Chaque homme a voix au chapitre s'agissant des sujets discutés ci-après.
- II. Chaque homme a égal accès aux provisions fraîches ou aux alcools forts et peut en consommer à satiété, à moins que la pénurie rende nécessaire, pour le bien de tous, de les rationner.
- III. Chaque homme, chacun son tour et suivant la liste des membres d'équipage, devra s'acquitter de la tâche qui lui sera confiée. On octroiera à chacun des vêtements de rechange, mais celui qui volera à l'équipage pour la valeur d'un guilden de plaqué, bijoux ou argent sera abandonné sur une île déserte en guise de châtiment. Si le vol n'a pas été commis au préjudice de l'équipage, mais d'un autre homme, le coupable aura les oreilles et le nez coupés et on le débarquera, non pas dans un endroit inhabité, mais en un lieu où il est sûr qu'il y souffrira.
- IV. Nul n'est autorisé à jouer aux cartes ou aux dés pour de l'argent.
- V. Les lampes et chandelles seront éteintes et mouchées à huit heures le soir ; s'il en reste encore passée cette heure, ce ne pourra être que sur le pont.
- VI. Chacun s'engage à nettoyer et entretenir ses outils, pistolets et coutelas afin d'être en mesure de pouvoir toujours en faire usage.
- VII. Celui qui abandonnera le navire ou son poste au combat sera mis à mort ou abandonné sur une île déserte en guise de châtiment.
- VIII. Il ne sera toléré aucune rixe à bord du navire ; les querelles devront être vidées à terre, au sabre ou au pistolet.
- IX. Nul ne pourra quitter la Confrérie avant d'avoir reçu 1000 guilders en partage du butin. Si au cours de son service, un homme perd un membre ou se trouve estropié de quelque façon, il recevra 600 guilders de la caisse commune et une somme proportionnelle pour les blessures ou les handicaps de moindre importance. 600 guilders pour la perte du bras droit, 500 guilders pour la perte du bras gauche ou de la jambe droite et 400 guilders pour la perte de la jambe gauche. Les blessures à l'œil ou à un doigt donneront lieu au versement de 100 guilders.
- X. Le capitaine et le maître de manœuvre ont droit à deux parts lors du partage du butin ; le commandant, le maître d'équipage et l'artilleur à une part et demie ; les autres officiers, à une part et un quart.



Charte entre aventuriers

Quiconque appose son paraphe sur ce document devient membre de cette fraternité et devra de ce chef respecter les obligations et principes énoncés ci-dessous.

- I. Tout membre, quel que soit son sexe, a voix au chapitre s'agissant des présentes matières.
- II. Toute somme d'argent gagnée par la fraternité sera partagée équitablement entre tous ses membres.
- III. Ceux qui prennent des risques supplémentaires ou font preuve d'un courage exceptionnel recevront une part en plus de la leur si la fraternité décide qu'une telle récompense est juste.
- IV. Les jeux d'argent entre les membres sont interdits.
- V. Chaque membre de la fraternité a l'obligation d'entretenir ses armes et de les tenir toujours prêtes à l'emploi.
- VI. Abandonner un membre de la fraternité est un motif de confiscation de part et d'exclusion de la fraternité, si un accord peut être trouvé sur ce point.
- VII. Si une querelle entre membres de la fraternité ne peut être résolue par les mots, elle le sera par un duel au premier sang. Une fois cette querelle vidée, il n'en sera plus jamais fait mention.
- VIII. La fraternité perdurera jusqu'à ce que tous ses membres aient gagné 1000 guilders.



Index

Actions	26, 191, 192, 194
- en réserve.....	192
- interruption d'... ..	192
- sans la compétence correspondante.....	121
Arcanes	127, 169
Armes	196
Armes à feu	196
Armure	198
- Eisen.....	160
- Pyeryem.....	219
- Syrneath.....	105
Attaque	193
Augmentations	190
- gratuites.....	190
Avantages	158
Blessure	196
- grave.....	197
- jet de... ..	196
- légère.....	196
Compétences	180
- de défense.....	194
Défense	193
- active.....	193
- passive.....	193
Dés	187
- d'action.....	191
- d'héroïsme.....	190
- explosifs.....	187
- lancés et gardés.....	191
Écoles d'escrime	144
- Aldana (Castille).....	146
- Ambrogia (Vodacce).....	147
- Donovan (Avalon).....	147
- Eisenfaust (Eisen).....	148
- Leegstra (Vendel).....	149
- Valroux (Montaigne).....	149
Église du Vaticine	72

“ Épée de Damoclès ”	165
Équipement	245 - 247
Expérience	199
Feuille de personnage (explication).....	116 - 117
Fortune	131
Guilder	187
Inconscience	197
Inismore	58
Jet	
- d'opposition.....	189
- simple.....	189
Langues (table des)	163
Libres-penseurs	83
Maître de jeu (MJ)	16
Marches des highlands	58
Mers (les sept...)	85
Monstres	101
Nations	57
- Avalon.....	58
- Castille.....	60
- Eisen.....	62
- Montaigne.....	63
- Ussura.....	65
- Vendel/Vestenmannavnjar.....	67
- Vodacce.....	69
Niveau de difficulté (ND)	27
Phases	192
Répartie (système de)	200
Réputation	129
Sidhe	60
Sociétés secrètes	81
- Chevaliers de la Rose et de la Croix.....	82
- Collège Invisible.....	81
- Kreuzritter.....	84
- Rilasciare.....	83
- Société des explorateurs.....	84
Sorcellerie	202
- Glamour.....	202
- Lærdom (magie runique).....	205

- Porté	214	Traits	118
- Pyeryem (change-forme)	216	- Détermination	119
- Sorte	221	- Dextérité	119
Spécialisations	119	- Esprit	119
- Entraînements	124	- Gaillardise	118
- Métiers	121	- Panache	119
Syrne	104	Travers (cf. " Arcanes ")	
Temps	186	Vertus (cf. " Arcanes ")	
Termes de jeu (glossaire)	31	Vilains	198



Traits

Gaillardise ○○○○○○ ○○
 Dextérité ○○○○○○ ○○
 Esprit ○○○○○○ ○○
 Détermination ○○○○○○ ○○
 Panache ○○○○○○ ○○

Informations personnelles

Nom
 Joueur
 Nationalité
 Profession
 Appartenance
 Expérience

" Épées de Damoclès "

.....

Arcane

Avantages

.....

Réputation

.....

Dés de réputation

Métiers

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Compétences

..... ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○
 ○○○○○○ ○

Équipement

.....

de la 7^{ème} Mer
 Mare Tenebrosus

Blessures

Légères	Graves
Jet de blessure	Sonné : Inconscient :

Compétences

_____ 1 ○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○ ○ _____

Compétences

_____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____

Capacités spéciales

[illegible]

Traits

Gaillardise ○○○○○○ ○○
 Dextérité ○○○○○○ ○○
 Esprit ○○○○○○ ○○
 Détermination ○○○○○○ ○○
 Panache ○○○○○○ ○○

Informations personnelles

Nom
 Joueur
 Nationalité
 Profession
 Appartenance
 Expérience

" Épées de Damoclès "

Arcane

Avantages

Réputation

Dés de réputation

Métiers

Héritage magique

Maitrise ○○○

Compétences

Compétences

Héritage magique

Maitrise ○○○

Compétences

Compétences

de la 7^{ème} Les Secrets
Mer
 Mare Tenebrosus

Équipement

Blessures

Légères	Graves
Jet de blessure	Sonné : Inconscient :

École d'escrime

Compétences

Compétences

_____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____
 _____ 00000 0 _____

École d'escrime

Compétences

Compétences

_____ ○○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○○ ○ _____
 _____ ○○○○○○ ○ _____

Armes

Capacités spéciales

Capacités spéciales

Dés d'action





Echelle : 1 cm = 200 km

0 200 400







Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Guide du Joueur

Un univers peuplé de spadassins et de sorciers
Un univers qui fait la part belle à l'espionnage et à l'intrigue
Un univers où se côtoient pirates et aventuriers
Bienvenue dans le Nouveau Monde

Les Secrets de la 7^{ème} Mer est un jeu de rôles d'action et d'aventure dans un univers où les mousquetaires se frottent aux pirates et où les sociétés secrètes et les intrigues politiques sont à l'œuvre en coulisse. Les joueurs se glissent dans la peau de héros qui consacrent leur existence à déjouer les machinations diaboliques de mécréants et de vilains, à explorer les ruines de civilisations disparues et à couler les flottes des tyrans pour s'emparer de leur butin. Ce livret contient toutes les informations dont a besoin un joueur pour faire sa première partie.

- ✦ Une prise en main aisée : ce livret s'ouvre sur un premier chapitre qui passe brièvement en revue les principaux aspects du système de jeu et de la création de PJ afin que vous puissiez découvrir l'univers des Secrets de la 7^{ème} Mer sur-le-champ.
- ✦ Un univers entier à découvrir : le deuxième chapitre de ce livret - une centaine de pages tout de même - est consacré exclusivement à la description de Théah, l'univers des Secrets de la 7^{ème} Mer.
- ✦ Des règles souples : Les Secrets de la 7^{ème} Mer fait appel à un système de jeu unique, qui donne une grande liberté aux joueurs et au MJ et leur offre une maîtrise totale des mécanismes techniques de jeu.
- ✦ Des conseils pour les joueurs, qu'ils soient débutants ou chevronnés : que vous n'ayez jamais entendu parler de jeu de rôles jusqu'à aujourd'hui ou que vous ayez roulé votre bosse dans tous les univers ludiques, vous trouverez dans le quatrième chapitre de ce livret une mine de trucs et de conseils pour vous aider à agir dans le monde des Secrets de la 7^{ème} Mer et à interagir avec ses habitants.



L'indispensable guide du joueur pour le jeu de rôles des Secrets de la 7^{ème} Mer



Réf : SM 01
PRIX : 179 F - 27,29 €
ISBN N° 2-911103-45-9

© 1998, M.A. Games, Inc. All rights reserved. The name of this company, its products, and its characters are trademarks of M.A. Games, Inc. in the U.S. and other countries. All other names and characters are the property of their respective owners.



Warren Entertainment Group